



NORSAIGA TM

Livret de Règles

2-4 Joueurs / 30 min / Ages 10+

NORSAGA

Les légendes ne sont pas faites. Elles sont composées.

Index

Héros & Cartes de Saga.....	3
Héritage & Victoire.....	4
Embellissements.....	7
Mise en Place.....	8
Tour de Jeu.....	8
Cartes Évoluées.....	9
Embellissements en détail.....	10
Cartes évoluées en détail.....	15
FAQ.....	16

Le Jeu

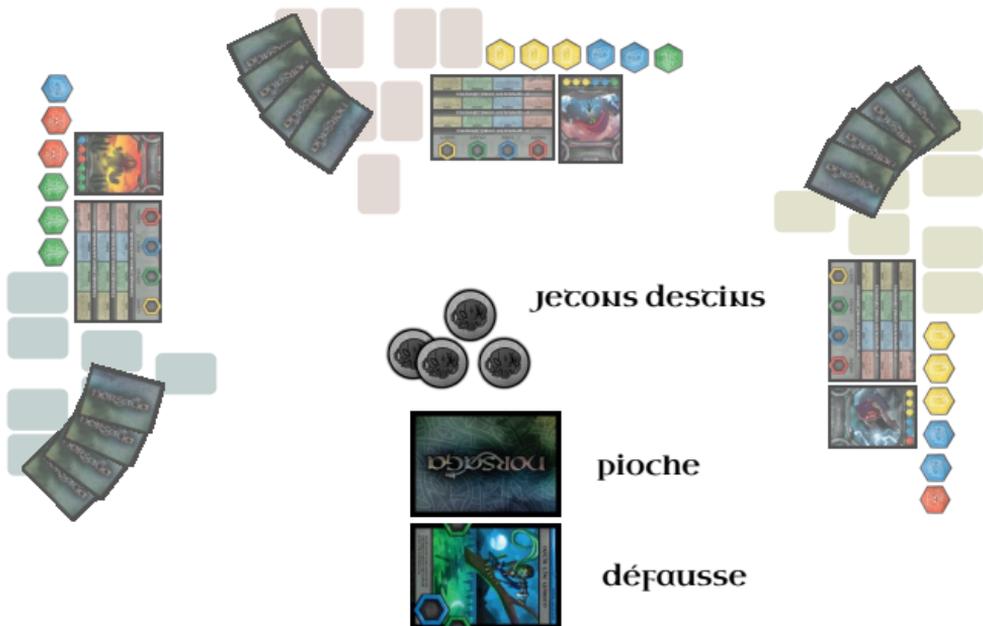
Dans Norsaga, vous êtes en compétition afin d'être le premier conteur à prouver que vos ancêtres vous ont doté des traits héroïques indispensables à l'accomplissement d'une saga épique. Vous y parviendrez en jouant des cartes héros sur votre arbre généalogique jusqu'à ce qu'il contienne tous les traits figurants sur votre carte de saga. Alors seulement, l'auditoire admettra que vous avez réellement pu accomplir votre histoire!

Les Composants

- 68 cartes héros
- 40 cartes de saga
- 48 marqueurs héritage
- 4 jetons Destin
- 4 cartes de règle



Aire de Jeu



saça CARTE DE RÈGLE



MARQUEURS HÉRITAGE



main

arbre généalogique

VOUS

VOS
PARENTS

VOS
GRANDS-PARENTS

HÉROS & CARTES DE SAGA

Il existe deux types de cartes : sagas et héros.



Sagas

Au début du jeu, chaque joueur reçoit aléatoirement une carte de saga. Il s'agit de l'histoire avec laquelle vous essayez d'impressionner votre auditoire. Chaque saga requiert certains traits pour s'achever (1). Tant que vous n'avez pas fait montre de l'héritage de ces traits de caractère, votre public ne peut être certain de la véracité de votre saga.

Héros

À votre tour, vous allez jouer des cartes héros sur votre arbre généalogique. La couleur de chacun des héros est déterminée par leur trait dominant (2), que vous pouvez posséder ou hériter. Vous ne pouvez seulement hériter que d'un trait dominant d'une seule paire de héros. Les héros ont aussi des traits récessifs (3). Si les deux héros d'une paire constituent un trait récessif concordant, vous pouvez également en hériter. C'est **le seul moyen** d'hériter de deux traits à la fois d'une même paire de

ASTUCE Quelques sagas sont plus difficiles à remplir que d'autres. Elles sont marquées par un © dans le coin inférieur droit. Choisissez-les seulement si vous voulez un défi supplémentaire!



ASTUCE Lorsque vous formez des paires de héros, leur genre n'a aucune importance.

ASTUCE Les traits récessifs sur votre plus jeune héro (vous) ne font rien.

HÉRITAGE & VICTOIRE

Au début de la partie, placez sur votre saga les six marqueurs héritage colorés correspondants aux traits représentés.



Au cours de la partie, vous allez jouer des cartes héros sur les 7 emplacements de votre arbre généalogique. Il s'agit de la façon dont vous vous décrivez vous-même (rangée du haut), vos deux parents (seconde ligne) et vos quatre grands-parents (3e rangée).

Lorsque vous ajoutez des héros à votre arbre généalogique, vous pouvez déplacer les marqueurs de

votre saga sur les traits dominants et récessifs concordants du héros afin de montrer desquels vous avez hérité (voir cartes héros à la page 3). Si vous trouvez un moyen de déplacer vos six marqueurs héritage sur les héros de votre arbre généalogique, vous avez gagné ! Le jeu se termine dès qu'un joueur a terminé sa saga.



N'oubliez pas, les héros appariés **ne peuvent** apporter les deux leur trait dominant à votre saga.

Dans l'exemple illustré ici, vous pouvez soit hériter du

trait bleu de Savoir du parent de gauche, soit du trait vert d'Artisanat du parent de droite, mais pas les deux en même

temps. Dans tous des cas, vous pouvez hériter du trait récessif rouge de Puissance.



Dans l'exemple ci-dessous, le joueur peut déplacer la quasi-totalité de ses marqueurs sur son arbre généalogique ; deux configurations possibles sont présentées. Mais peu importe comment il les arrange, le joueur ne pourra pas déplacer le dernier marqueur sur son arbre et gagner car les héros appariés ne peuvent contribuer les deux avec leur trait dominant.

Astuce Vous pouvez réorganiser vos marqueurs héritage quand vous le souhaitez ; ils sont juste un moyen de suivre la progression de chaque joueur. Mettez-les à jour chaque fois que votre arbre généalogique change.



Si ce joueur pioche un Chasseur à trait dominant vert et récessif rouge, il a différentes façons de le jouer sur son arbre généalogique pour gagner.



Voici un placement possible qui permet à tous les marqueurs d'être placés sur l'arbre généalogique du joueur...



...et ici est un autre placement possible qui se traduit également par la victoire!

Embellissements

Une histoire n'est aussi bonne que la personne qui la raconte, vous pouvez donc embellir votre conte pour le pimenter. Les Embellissements sont des pouvoirs spéciaux que vous pouvez utiliser, en fonction de la couleur de votre plus jeune héros — vous. Par exemple, si vous revendiquez être un héros vert, vous pouvez choisir des embellissements verts provenant de l'Artisanat.

Le niveau d'embellissement que vous pouvez utiliser dépend à quel point cette couleur remonte dans votre ascendance. Si seulement votre héros le plus jeune est vert, vous êtes considéré comme 1ère génération verte. Si un parent est vert également, c'est la 2ème génération. Avoir un grands-parents vert par-dessus ? Maintenant vous êtes 3ème génération. Toutefois vous gardez la possibilité d'utiliser des embellissements de niveau inférieur si vous le souhaitez.

Dans cet exemple, la couleur du plus jeune héros (en haut) est verte et il y a également un héros vert dans la deuxième rangée,

permettant à ce joueur d'utiliser des embellissements vert d'Artisanat de 1ère ou 2ème génération. Un héros vert n'importe où dans la dernière ligne lui permettrait d'utiliser l'embellissement d'Artisanat de 3ème génération.



Même s'il y a deux niveaux consécutifs de héros rouges, le joueur ne peut pas utiliser d'embellissement rouge de Puissance jusqu'à ce qu'il remplace son plus jeune héros par un rouge.

Mise en place

Donnez à chaque joueur une carte de règle, puis une carte de saga au hasard. Mettez les cartes de saga restantes de côté, elles ne seront pas utilisées pour cette partie. Distribuez à chaque joueur les marqueurs héritage colorés correspondants à leur saga. Mélangez la pioche de cartes héros et poser là au centre de l'aire de jeu face cachée. Distribuez à chaque joueur une main de 4 cartes.

Si c'est votre première partie: il existe deux types de cartes évoluées — fantômes (noir) et les scaldes (violet) — que vous devriez supprimer de la pioche de héros (vous pouvez également ignorer les jetons de Destin). Une partie sans cartes avancées ne devrait pas durer plus de 10 minutes; jouez une partie rapide pour prendre l'habitude d'embellir votre histoire et de revendiquer des marqueurs héritage, puis ajoutez les cartes avancées et jouez de nouveaux!

Tour de Jeu

Chaque tour se compose des étapes suivantes, dans l'ordre:

1. Reprenez votre souffle: piochez jusqu'à ce que vous ayez 4 cartes en main.
2. Embellissez votre histoire: vous pouvez utiliser un embellissement accessible.
3. Continuez l'histoire: jouer une carte. Si vous jouez sur une carte existante, défaussez cette dernière.

Astuce Les marqueurs héritage n'affectent pas les embellissements que vous pouvez utiliser; les héros sans marqueur sur eux comptent tout de même pour cette couleur d'embellissement.

Astuce Les cartes héros défaussées sont placées dans la défausse face visible. Si la pioche de héros s'épuise, mélangez la défausse et placez-la face cachée pour former une nouvelle pioche.



CARTES ÉVOLUÉES

Maintenant que vous maîtrisez les bases, il est temps de rajouter les fantômes et les scaldes. Ces cartes évoluées vous permettent de raconter des histoires plus élaborées tout en affaiblissant vos adversaires. Voici comment elles fonctionnent.



Scaldes

Les scaldes ont des traits récessifs, mais aucun trait dominant utile. Lorsqu'ils sont joués sur votre arbre généalogique, vous pouvez utiliser immédiatement **n'importe quel embellissement accessible**. Cela peut vous permettre d'embellir plusieurs fois dans un tour, ou même pendant les tours d'autres joueurs!

Fantômes

Les fantômes n'ont aucun trait utile. Toutefois, vous pouvez **les jouer sur les arbres généalogiques des autres joueurs** (ainsi que sur le vôtre). Cela interrompt les histoires des autres joueurs et contrarie leurs prétentions héroïques!

Les fantômes fournissent également un ensemble unique d'embellissements. Bien que très puissants, ils rendent votre histoire moins crédible, ce qui signifie que les autres joueurs peuvent jouer sur votre arbre généalogique cette manche (voir page 14). Lorsque vous utilisez un embellissement de Destin, mettez un **jeton Destin** sur votre arbre généalogique pour l'indiquer. Retirez-le au début de votre prochain tour.



Embellissements en détail

Il existe 5 types d'embellissements : Puissance, Artisanat, Savoir, Foi et Destin. Ils produisent des choses puissantes et parfois compliquées. Voici un bouquet d'informations sur chacun d'eux.

Puissance (rouge)

Adaptation (1ère génération): défaussez l'un de vos héros et placez une nouvelle carte sur cet emplacement.

- Vous devez placer une nouvelle carte sur le même emplacement d'où vous défaussez le héros.

Assaut (2ème génération): défaussez 2 cartes. Choisissez un joueur. Il doit défausser un héros de son arbre généalogique.

- Vous choisissez le joueur, mais il choisit lequel de ses héros il défausse.
- Si vous avez moins de 2 cartes en main, défaussez les toutes.
- Si vous n'avez aucune carte dans votre main, vous pouvez toujours utiliser cet embellissement. Vous aurez juste à choisir un joueur immédiatement et lui faire défausser un de ses héros immédiatement.

Invasion (3ème génération): jouez une carte sur l'arbre généalogique d'un autre joueur.

- Vous pouvez jouer par-dessus des héros existants ou tout simplement jouer un héros sur un emplacement vide dans l'arbre généalogique de quelqu'un.
- Vous ne pouvez pas utiliser cet embellissement pour jouer sur votre propre arbre généalogique.
- Si vous jouez un scalde sur l'arbre généalogique de quelqu'un, il peut immédiatement utiliser un embellissement.



Tip Lorsqu'un scalde arrive sur votre arbre généalogique, vous obtenez un embellissement gratuit. Après ça, il ne fait que siéger là tranquillement. Avoir un scalde comme plus jeune héros n'est d'aucune utilité.

ARTISANAT (VERT)



Pillage (1ère génération): regardez la main d'un autre joueur. Vous pouvez échanger une carte de votre main avec l'une des siennes.

- Vous seul pouvez regarder la main du joueur. Personne d'autre ne le fait.
- Après avoir regardé la main du joueur, vous pouvez choisir de ne pas d'échanger de carte.

Transfuge (2ème génération): reprenez un héros de votre arbre généalogique. Si vous le faites, jouez une carte, puis défaussez n'importe quel nombre de cartes.

- Si vous reprenez votre héros le plus jeune, vous ne serez plus en mesure d'utiliser le moindre embellissement jusqu'à ce que vous le remplaciez.
- Vous pouvez défausser certaines, toutes ou aucune de vos cartes à la fin de cet embellissement. Si vous défaussez toutes vos cartes, vous n'aurez aucune carte à jouer ce tour.

Infiltration (3ème génération): regardez la main de n'importe quel joueur. Vous pouvez placer chacune de ses cartes sur n'importe quel héros existant de la même couleur.

- Vous seul pouvez regarder la main du joueur. Personne d'autre ne le fait.
- Vous n'avez pas à jouer toutes (ou partie) des cartes en main de ce joueur.
- Vous pouvez utiliser cet embellissement sur votre propre main.
- La couleur d'un héros est son trait dominant. Les scaldes et les fantômes sont leur propre couleur.
- Si vous placez un ou plusieurs scaldes, résolvez leur embellissement dans l'ordre du tour en commençant par vous. Ne commencez pas à résoudre leur embellissement avant d'avoir placé toutes les cartes de cet embellissement.

Savoir (bleu)



Augure (1ère génération): piochez une carte, puis défaussez en une.

- Vous n'êtes pas tenu de défausser la carte que vous avez piochée, mais vous devez défausser avant de faire quoi que ce soit d'autre pendant votre tour.

Offrande (2ème génération): défaussez-vous d'une carte. Si vous le faites, vous pouvez jouer une carte de la même couleur que la carte défaussée.

- La couleur d'un héros est son trait dominant. Les scaldes et les fantômes sont leurs propres couleurs.
- Vous n'êtes pas tenu de jouer une carte après en avoir défaussé une.

Possédé (3ème génération): choisissez un héros de l'arbre généalogique d'un autre joueur et échangez le avec l'un des vôtres.

- Si aucun autre joueur n'a de héros, vous ne pouvez pas utiliser cet embellissement.
- Si un des héros échangés est un scalde, il n'accorde à son nouveau propriétaire aucun embellissement immédiat.



Foi (jeune)



Chant (1ère génération): jetez votre main et piochez 3 cartes.

- Vous devez jeter votre main avant de pouvoir regarder quelles sont les 3 cartes.
- Vous pouvez utiliser cet embellissement, même si vous n'avez pas de cartes en main.

Prière (2ème génération): jouez la première carte de la pioche héros.

- Vous ne pouvez regarder la carte avant de la jouer.
- Si votre arbre généalogique est plein, vous devrez la jouer sur l'un de vos héros existants.
- Si la carte est un fantôme, vous pouvez la jouer sur l'arbre généalogique d'un autre joueur. Si un autre joueur possède un jeton de Destin face à lui, vous pouvez jouer la carte sur son arbre généalogique.

Martyre (3ème génération): chaque joueur défausse un de ses héros. Piochez autant de cartes et placez-les sur les emplacements où se trouvaient ces héros.

- Piochez une carte pour chaque joueur qui a défaussé un héros.
- Chaque carte doit être placée à l'emplacement sur l'arbre généalogique d'un joueur d'où le héros est défaussé.
- Vous devez défausser l'un de vos propres héros, si vous en avez un.
- Si un joueur n'a aucun héros, il ne défausse rien et vous n'avez pas à placer de nouvel héros sur son arbre généalogique.
- Si vous piochez des fantômes, ils doivent toujours être placés sur les emplacements vides.
- Si vous placez un ou plusieurs scaldes, résolvez leur embellissement dans l'ordre du tour en commençant par vous. Ne commencez pas à résoudre leur embellissement avant d'avoir placé toutes les cartes de cet embellissement.

DESTIN (NOIR)



Murmure (1ère génération): jouez une carte.*

- Vous pouvez toujours jouer une carte normalement ce tour.

Rien (2ème génération): chaque joueur doit défausser un héros de son arbre généalogique.*

- Chaque joueur choisit lequel de ses héros, il va défausser.
- Vous devez également défausser l'un de vos propres héros.

Ragnarök (3ème génération): défaussez tous les héros de 3ème génération de tous les arbres généalogiques.*

* Les autres joueurs peuvent jouer des cartes sur votre arbre généalogique cette manche. Indiquez-le en plaçant un **jeton Destin** devant vous jusqu'au début de votre prochain tour.



- Soyez prudent ! Tant que vous avez un jeton Destin face à vous, chaque joueur est autorisé à jouer n'importe quel type de carte héros sur votre arbre généalogique, pas seulement des fantômes.
- Tout ce qui permet à un autre joueur de jouer une carte leur permettra de jouer cette carte sur votre arbre généalogique. Si un joueur obtient l'opportunité de jouer plus d'une carte à son tour, il peut jouer toutes, certaines ou aucune de ces cartes sur votre arbre généalogique.
- Si un embellissement autorise un joueur à placer une carte sur un emplacement précis (au lieu de la jouer en général), il ne peut l'utiliser pour placer une carte sur votre arbre généalogique.
- Échanger les héros dans votre arbre généalogique ne supprime pas le jeton Destin plus tôt.
- Vous ne pouvez jamais avoir plus d'un jeton de Destin face à vous. Si vous utilisez un autre embellissement de Destin alors que vous avez un jeton de Destin, vous ne prenez aucun un autre jeton.

CARTES évoluées en détail

Scaldes

- Si un scalde est joué dans le cadre d'un embellissement, finissez d'appliquer tous les effets du premier embellissement avant d'effectuer le suivant.
- Vous pouvez utiliser le même embellissement plus d'une fois par tour, s'il vous est accessible à chaque fois.
- Si un embellissement a pour effet de placer un autre scalde sur votre arbre généalogique, vous pouvez embellir de nouveau !
- Si vous parvenez à jouer un scalde sur arbre généalogique d'un autre joueur (via un jeton de Destin ou un embellissement), c'est ce joueur qui en bénéficie immédiatement pour embellir son histoire.
- Si plusieurs scaldes sont joués simultanément, résolvez leur embellissement dans l'ordre du tour.
- Si, dans une chaîne d'effets, un scalde est défaussé avant que vous n'ayez utilisé l'embellissement accordé, vous gardez toutefois la possibilité de l'utiliser à votre phase d'action dans cette même chaîne d'effets. (Martyre, si tu nous entends...)

Tip Si vos parties à 4 joueurs durent trop longtemps, essayez de retirer 2 ou 4 cartes de fantôme.

FANTÔMES

- Vous pouvez jouer les fantômes sur n'importe quel arbre généalogique, y compris le vôtre... Si vous osez. Si vous jouez un fantôme par-dessus un héros existant, ce héros est envoyé dans la pile de défausse.
- Si un embellissement vous permet de jouer une carte, et que cette carte est un fantôme, vous pouvez la jouer sur l'arbre généalogique de quelqu'un d'autre ou sur le vôtre.
- Si un embellissement (comme Adaptation) permet de placer une carte dans un emplacement précis, elle doit aller à cet emplacement, peu importe que la carte soit un fantôme et quel que soit l'arbre généalogique où se situe cet emplacement.

FANTÔMES (suite)

- Le trait dominant des fantômes est le trait noir de Destin, et ils n'ont pas de trait récessif. L'utilisation d'embellissements de Destin fonctionne comme pour les autres embellissements. Si votre héritage fantôme s'étend à vos parents ou même vos grands-parents, vous pouvez utiliser des embellissements de Destin encore plus puissants.

QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

Q: Où puis-je jouer des cartes ?

R: Sur 1 des 7 emplacements de votre propre arbre généalogique : vous, vos parents (paire) ou vos grands-parents (deux paires). Vous pouvez jouer sur un de ces emplacements, indépendamment du fait qu'il y ait actuellement un héros sur cet emplacement. Les anciens héros sont mis dans la défausse dès lors que des nouveaux héros sont joués par-dessus.

Q: Est-ce que je peux jouer des cartes sur les arbres généalogiques des autres joueurs ?

R: Généralement, non. Il y a des exceptions, comme des fantômes. Les jetons Destin et quelques embellissements modifient également cela.

Q: Les cartes que je joue dans ma 2nde génération doivent-elles partager une couleur avec mon plus jeune héros ?

R: Non, vous pouvez jouer n'importe quelle couleur n'importe où sur votre arborescence, indépendamment de ce qui se trouve dans votre arborescence.

Q.F.P. (suite)

Q: Dois-je remplir mon arbre généalogique dans l'ordre (moi, parents, grands-parents) ?

R: Non ! Vous Pouvez décrire tout d'abord vos grands-parents ou passer outre. Cependant, il est généralement préférable de commencer en jouant votre plus jeune héros (vous) tout d'abord, afin que vous puissiez utiliser les embellissements à votre prochain tour.

Q: Dois-je remplir les 7 emplacements dans mon arbre généalogique pour gagner ?

Q: Puis-je bouger des héros sur mon arbre généalogique après que je les ai joués ?

Q: Le genre importe-t-il pour la formation des paires de héros ?

R: Non!

Q: Si je n'ai aucun marqueur héritage sur un héros, comptent-ils toujours pour considérer les embellissements que je peux utiliser ?

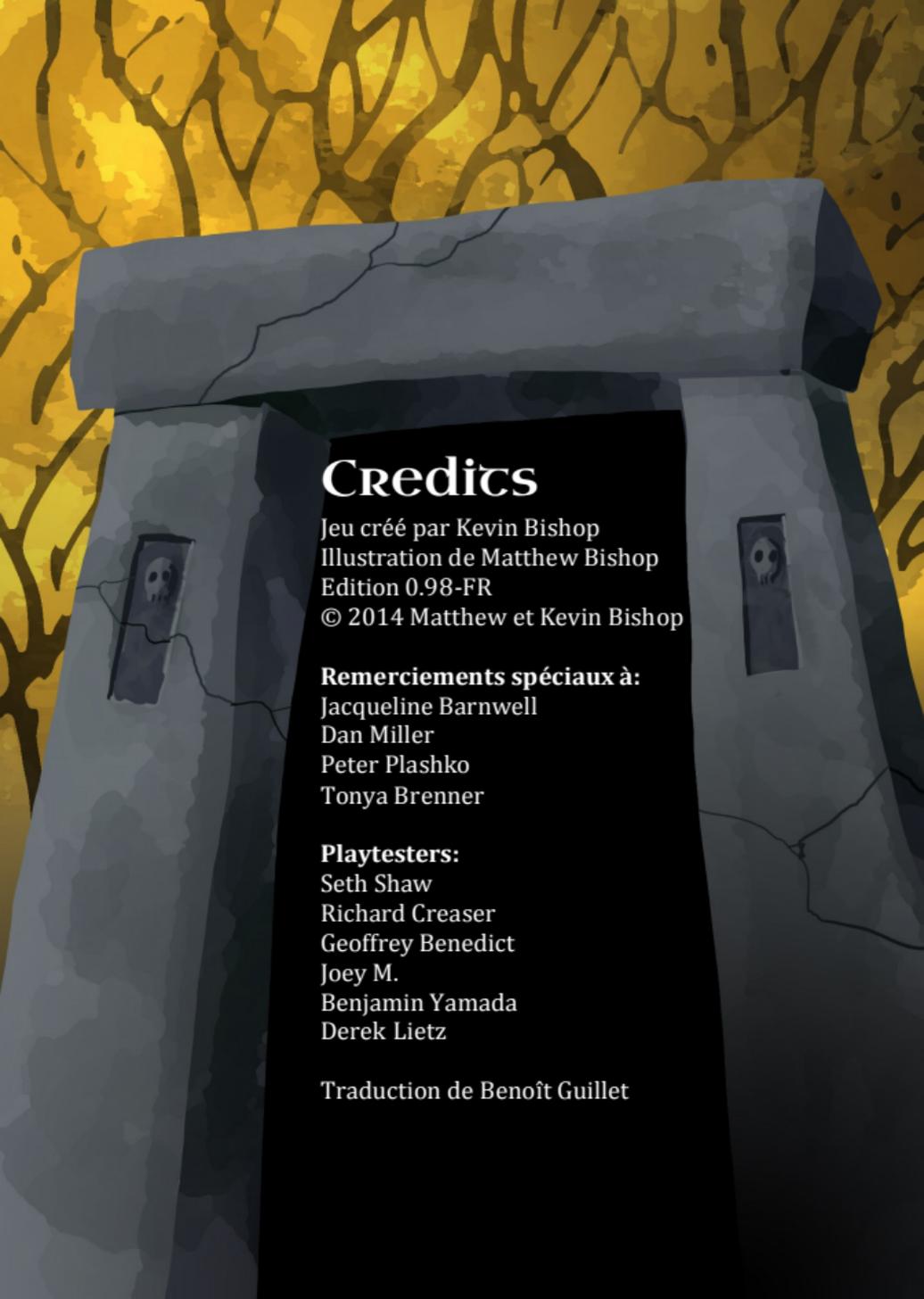
Q: Puis-je jouer des fantômes sur mon propre arbre généalogique ?

R: Oui!

Q: Si j'ai une paire de héros avec un trait récessif apparié, compte-t-il pour considérer les embellissements que je peux utiliser ?

R: Non, seul le trait dominant de votre héros importe lorsque vous considérer les embellissements que vous pouvez utiliser.





Credits

Jeu créé par Kevin Bishop
Illustration de Matthew Bishop
Edition 0.98-FR
© 2014 Matthew et Kevin Bishop

Remerciements spéciaux à:

Jacqueline Barnwell
Dan Miller
Peter Plashko
Tonya Brenner

Playtesters:

Seth Shaw
Richard Creaser
Geoffrey Benedict
Joey M.
Benjamin Yamada
Derek Lietz

Traduction de Benoît Guillet

Résumé des Règles

Mise en place:

1. Distribuez 1 carte de saga à chaque joueur.
2. Placez les marqueurs héritage sur chaque carte de saga.
3. Chaque joueur pioche une main de 4 cartes.
4. Jouez dans le sens horaire.

Effectuez votre tour:

1. Reprenez votre souffle: Ramenez votre main à 4 cartes.
2. Embellissez votre histoire: vous pouvez utiliser un embellissement accessible.
3. Continuez l'histoire: jouez une carte. Si vous jouez sur une carte existante, défaussez-la.

Victoire:

1. Quand tous vos marqueurs héritage sont passés de votre saga sur votre arbre généalogique, vous gagnez!

Les cartes spéciales:

1. Scaldes: utilisez un embellissement lors de leur mise en jeu.
2. Fantômes: Jouez sur n'importe quel arbre généalogique.



Pour plus d'informations et de vidéos de gameplay, scannez le QR code ou visitez:
norsaga.meromorph.com

