



MIMIR'S

< H A L L E N G E

LIVRET DE RÈGLES

Vidéo des règles :



Jørgen Brunborg-Næss



Nicholas Westgård

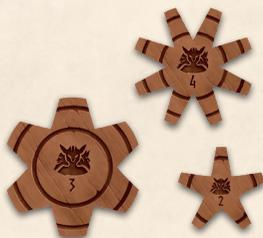


KONTENU

Tuiles Royaume (9)



Tuiles Étoile (3)



Jetons Royaume de départ (2)



Jetons Trésor (36)



Jeton premier joueur



Écrans de joueur (4)



Livrets de règles (4)



Anglais



Allemand



Français



Norvégien

Cartes Artefact (25)

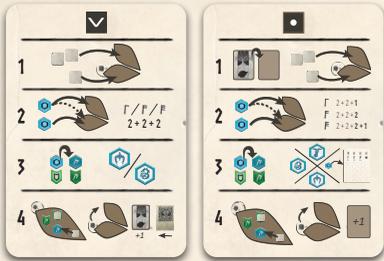


face



dos

Aides de jeu (4)



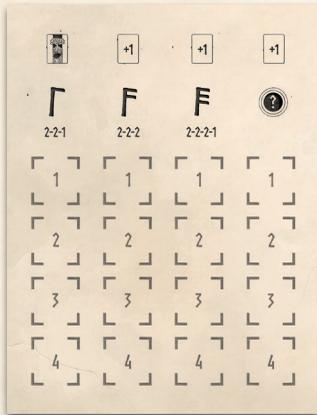
face

dos

Indicateurs couleur des joueurs (4) : grands



Plateau ordre du tour / Plateau de score



face



dos

Jetons ordre du tour (4) : petits



face

dos

Jetons Armée (4 séries de 22)



Vikings

Élite

18 jetons

1 jeton

1 jeton

1 jeton

1 jeton



IKÔNES

	Corbeau		Peau		Métal
	Valkyrie		Bois		Gemme
	Wurm		Manche 1		Glace
	1 Viking		Manche 2		Terre
	2 Vikings		Manche 3		Feu

DIFFICULTÉ DU JEU

La difficulté du jeu dans *Mimir's Challenge* peut être diminuée ou augmentée en fonction des préférences du groupe de joueurs qui joue. Choisissez le symbole ci-dessous qui représente le mieux la difficulté choisie et lisez les règles correspondantes.



Difficulté diminuée



Difficulté normale

Si c'est la première fois que vous jouez à *Mimir's Challenge (Le Défi de Mimir)*, tenez compte des suggestions indiquées par pour vous concentrer sur les mécanismes principaux du jeu. Ou bien, si vous êtes prêt pour un défi supplémentaire, rendez-vous en page 20 pour voir la variante.

INTRODUCTION

Les bruits de la fête au Valhalla étaient assourdissants. L'hydromel coulait à flots. Les noms d'oiseaux volaient dans tous les sens.

« Je suis le maître de la guerre ! » s'écria Thor, en tapant du poing sur la table. « Aucun d'entre vous ne peut rivaliser avec moi ! »

Odin se pencha en avant, son unique œil étincelant. « La force diminue. La sagesse résiste. C'est ce qui fait gagner les batailles. »

Sif se leva de toute sa taille, sa voix déchirant le bruit ambiant. « Il ne s'agit pas simplement de plans ou de puissance. La vraie habileté c'est de savoir quand agir et quand ne pas agir. »

Freyja plissa les yeux, « et connaître son ennemi. C'est ce qui est vraiment important. »

Le hall explosa en cris, rires et menaces.

Les mains étaient déjà sur les pommeaux des armes.

Puis, BOUM. Mimir se leva.

« Il en est assez ! » tonna-t-il. « Si vous voulez prouver votre valeur, faites-le dans les Royaumes. Je vous donnerai un nombre égal d'armées. Vous comploterez, vous vous battrez et vous rassemblez des trésors. Celui ou celle qui en réclamera le plus sera couronné(e) comme étant le véritable maître de la guerre ! »



Mimir

APERÇU

Dans *Mimir's Challenge*, les joueurs contrôlent des armées identiques et jouent chacun leur tour en plaçant leurs jetons Armée face cachée sur les tuiles Royaume. Ils retournent ensuite les jetons face visible et réalisent les actions pour déterminer le résultat.

Le joueur qui a la majorité dans chaque Royaume reçoit un trésor. Les cartes Trésor et Artefact complétées rapportent des points à la fin de la partie.

La partie se joue en trois manches et le joueur qui a le plus de points après la troisième manche, remporte la partie !

MISE EN PLACE DU JEU
PAGE 6

COMMENT JOUER
PAGE 9

DÉCOMPTE DES POINTS
PAGE 18

VARIANTE
PAGE 20

MISE EN PLACE DU JEU

ZONE DE JEU

Prenez la **tuile Étoile** correspondant à votre nombre de joueurs (2, 3 ou 4). Placez-la sur la table, placez-y ensuite des **tuiles Royaume** au hasard. Chaque Royaume sera adjacent à deux autres. Placez le jeton **Royaume de départ** sur un Royaume au hasard.



Si vous jouez à **2 ou 3 joueurs**, prenez un des **matériaux types** indiqué sur la gauche.



Retirez toutes les **cartes Artefact** nécessitant le matériau choisi et les 9 **jetons Trésor** qui le contiennent du jeu.



Mélangez les **cartes Artefact** et formez un paquet face cachée que vous placez à côté des Royaumes. Distribuez 1 carte à chaque joueur. Ne montrez pas la carte aux autres joueurs.

Séparez les **jetons Trésor** en 3 piles correspondant au marqueur de manche sur leur dos. Gardez-les face cachée à côté des Royaumes.



Donnez le **jeton Premier joueur** au joueur qui a les cheveux les plus longs ou choisissez un premier joueur au hasard.



Placez le **plateau ordre du tour** à côté des Royaumes et placez vos **jetons ordre du tour** dans un ordre aléatoire.



i

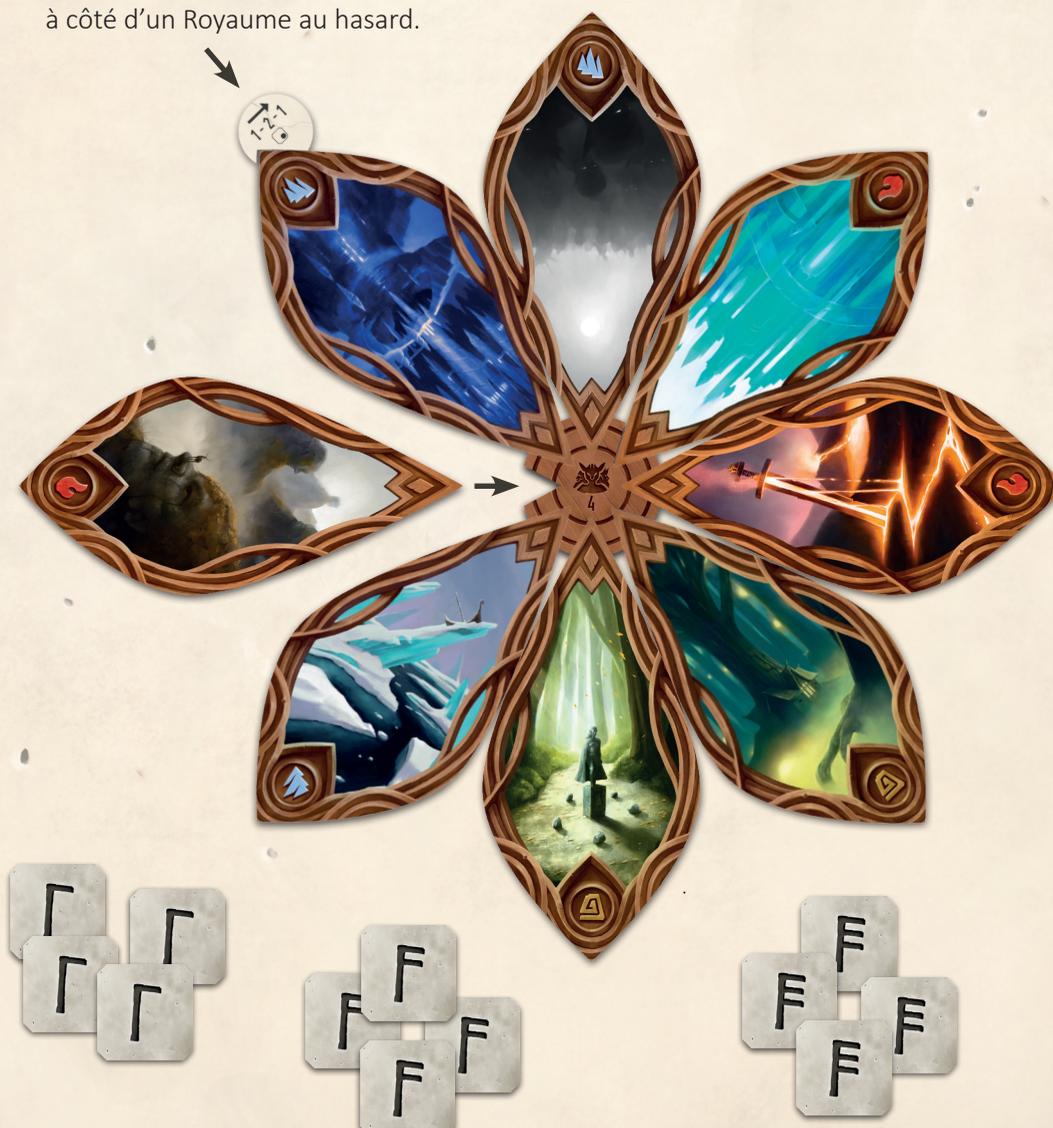
Remarque : la tuile Étoile pour les parties à 4 joueurs accueille les bouts fins des tuiles Royaume alors que la tuile Étoile pour les parties à 2 et 3 joueurs accueille les bouts les plus larges des tuiles Royaume.

**Paquet
d'Artefacts**



**Mise en place de la zone de jeu
pour une partie à 4 joueurs.**

Placez le **jeton Royaume de départ**
à côté d'un Royaume au hasard.



LES JOUEURS



1. Choisissez un Dieu et prenez l'**Écran de joueur** représentant ce Dieu.

i Remarque : les Vikings et les Élités (Corbeau, Valkyrie et Wyrn) sont différentes sortes de jetons Armée.

2. Choisissez une couleur et prenez les **jetons Armée, Indicateur** et l'**Aide de jeu** de cette couleur.



Retirez le jeton Armée avec le Corbeau du jeu de manière à ce que seuls la Valkyrie et le Wyrn soient disponibles.



Corbeau



Valkyrie



Wyrn



3. Placez les **jetons Armée** derrière votre Écran de joueur.

Gardez votre **carte Artefact** cachée derrière l'écran, ou face cachée à côté de vous.

Placez l'**indicateur de couleur** devant votre écran.



COMMENT JOUER

La partie est composée de trois **manches**, indiquées par ces symboles : **Γ F F**

Chaque **manche** comprend ces quatre **phases** :

Mise en place de la manche : Distribuez les jetons Trésor.

- Réapprovisionnez les cartes Artefact.

Placement :

Jouez des tours en plaçant des jetons Armée dans les Royaumes.

Voir page 11.

Action :

Jouez des tours en réalisant des actions pour les jetons Armée d'Élite placés.

Voir page 12.

Résolution :

Déterminez le vainqueur de chaque tuile Royaume. Récupérez une carte Artefact.

Voir page 15.

Lorsque la troisième manche est terminée, rendez-vous à la partie « Décompte des points » (*voir page 18*). Vous recevez des points de victoire à la fois des **jetons Trésor** eux-mêmes et des **cartes Artefact** que vous avez complétées. Le joueur qui a le plus de **points de victoire** est le vainqueur !

Les jetons Trésor affichent à la fois des points de victoire et un seul matériau. Le nombre de points de victoire est indiqué sur un cercle noir dans le coin inférieur droit. Le matériau correspond à l'icône indiquée.

Vous pouvez réclamer les jetons Trésor pendant la phase de Résolution.

Chaque **carte Artefact** nécessite des matériaux spécifiques pour être complétée. Pour recevoir des points de victoire supplémentaires, vous pouvez utiliser les matériaux que vous avez récupérés pendant la partie pour compléter des cartes Artefact. Chaque matériau de jeton Trésor ne peut être utilisé qu'une seule fois. Chaque carte Artefact ne peut être complétée qu'une seule fois.

Exemple : pour créer *Mjölmir*, vous devez récupérer 2 bois et 2 métaux provenant des jetons Trésor pendant la partie. Cela vous rapportera 7 points de victoire en plus des points sur les jetons Trésor eux-mêmes.



Bois et 4 points



MISE EN PLACE DE LA MANCHE

Disposez les **jetons Trésor** pour cette manche, face cachée, sur les tuiles Royaume. Alterniez en plaçant 1 et 2 jetons Trésor, en commençant par le Royaume qui a le **jeton Royaume de départ** et en allant dans le sens horaire, puis retournez-les face visible.

i Si vous jouez à 2 joueurs : retirez du jeu les deux jetons Trésor restants pour cette manche.

i **Remarque** : le jeton Royaume de départ est utilisé pour répartir les jetons Trésor pendant la mise en place de la manche et lors de la résolution des Royaumes pendant la phase de Résolution. Il n'a pas d'impact sur la phase de Placement ni sur la phase d'Action.



● Piochez un nombre de **cartes Artefact** égal au nombre de joueurs et placez-les face visible pour que tous les joueurs puissent les voir.



Paquet des
Artefacts



PHASE DE PLACEMENT

Placez chacun votre tour les **jetons Armée** en commençant par le premier joueur.

✓	Manche	Jetons Armée par tour
	┌	2 + 2 + 2
	└	2 + 2 + 2
	≡	2 + 2 + 2

Exemple de placement : pendant la première manche, vous jouerez 3 tours. Vous commencez par placer 2 jetons Armée chacun. Ensuite, vous placez 2 autres jetons Armée et enfin 2 jetons Armée lors de votre dernier tour. Vous placerez le même nombre de jetons Armée à chaque manche et à chaque tour.

●	Manche	Jetons Armée par tour
	┌	2 + 2 + 1
	└	2 + 2 + 2
	≡	2 + 2 + 2 + 1

Exemple de placement : pendant la première manche, vous jouerez 3 tours. Vous commencez par placer 2 jetons Armée chacun. Ensuite, vous placez 2 autres jetons Armée et enfin 1 seul jeton Armée lors de votre dernier tour. Le nombre de jetons Armée que vous placez augmente de 1 à chaque manche.

Lors de votre tour, placez les jetons Armée face cachée sur une ou deux tuiles Royaume. Vous pouvez choisir n'importe quel jeton Armée. Ils peuvent être placés soit dans le même Royaume, soit dans deux Royaumes différents.

Vous pouvez regarder les jetons Armée que vous avez placés, mais assurez-vous que les autres joueurs ne les voient pas quand vous vérifiez.



PHASE D'ACTION

Avant de commencer la phase d'Action, retournez tous les jetons Armée face visible.

Jouez chacun votre tour en commençant par le premier joueur.

À votre tour, vous :

- Choisissez un de vos jetons Armée d'Élite dans les Royaumes, **ou bien**
- Passerez pour le reste de la phase d'Action.

Si vous n'avez plus de jetons Armée d'Élite sur les tuiles Royaume pour cette manche, vous **devez passer** lors de votre tour.

Si vous choisissez un de vos jetons Armée d'Élite, vous pouvez **réaliser** son action (*voir la section « Actions » à la page suivante*) ou vous passez l'action. Ensuite, **récupérez** le jeton Armée d'Élite choisi sur le Royaume et placez-le derrière votre écran de joueur.



dos

face



Lorsque vous **passez**, récupérez tous vos jetons Armée d'Élite restants, s'il y en a.



Lorsque vous **passez**, récupérez tous vos jetons Armée d'Élite restants, s'il y en a. Ensuite choisissez un emplacement vide sur la colonne suivante du **plateau ordre du tour** et déplacez votre **jeton ordre du tour** sur cet emplacement. Cela constitue le nouvel ordre du tour de jeu, à partir de la phase de Résolution.

Lorsque tous les joueurs ont passé, la phase de Résolution commence.

Résumé : lors de votre tour, choisissez une des options suivantes :

Choisissez 1 des jetons Armée d'Élite que vous avez placé

Passez la phase d'Action

Facultatif : réalisez l'action

Récupérez tous vos jetons Armée d'Élite sur les Royaumes

Récupérez le jeton Armée d'Élite choisi

● Choisissez votre ordre du tour

ACTIONS



Corbeau

Volez de ce Royaume à un autre Royaume de votre choix et **apportez 1 jeton Trésor** avec vous.



Valkyrie

Déplacez la Valkyrie sur un Royaume adjacent (facultatif), ensuite **Appelez pour rassembler jusqu'à 2 de vos jetons Armée dans ce Royaume** provenant de Royaumes adjacents.



Wurm

Déplacez le Wurm sur un Royaume adjacent (facultatif), ensuite **Effrayez jusqu'à 2 jetons Armée ennemis de ce Royaume** vers les Royaumes adjacents (ensemble ou un dans chaque Royaume).



Remarque : lorsque vous réalisez une action pendant votre tour, vous choisissez où déplacer vos jetons Armée et ceux des adversaires.

EXEMPLE DE PHASE D'ACTION

L'ordre du tour pour cet exemple est :



violet



bleu



vert

Exemple de l'action Wurm :

Le **joueur violet** déplace son Wurm sur le Royaume de Midgard et effraie le **Viking vert** et la **Valkyrie bleue** vers Niflheim. Cela donne au **joueur violet** la majorité à Midgard. Le **joueur violet** termine son tour en récupérant son Wurm et le place à nouveau derrière son écran de joueur pour pouvoir l'utiliser lors des prochaines manches.



Exemple d'action Valkyrie :

Le **joueur bleu** déplace sa Valkyrie sur Midgard et appelle ses deux Vikings de Niflheim sur Midgard. Le jeton Trésor sur Midgard a une valeur supérieure et il a besoin du matériau métal pour ses cartes Artefact. Le **joueur bleu** termine son tour en récupérant sa Valkyrie.

Exemple Passer :

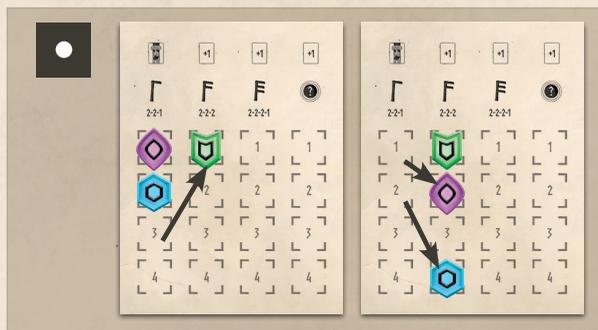
Le **joueur vert** choisit de passer la phase d'Action, même s'il a placé un jeton Armée d'Élite. Il récupère tous ses jetons Armée d'Élite et choisit de placer son jeton Ordre du tour sur la première position de la prochaine colonne, pour devenir le premier joueur.

Exemple d'action Corbeau :

Lors du deuxième tour du **joueur violet**, il utilise son Corbeau qu'il avait placé dans un Royaume différent pour apporter le jeton Trésor de ce Royaume vers Midgard. Cela laisse deux jetons Trésor dans Midgard, pour que le **joueur violet** puisse aussi réclamer un jeton Trésor (voir la section « Phase de Résolution »).

Autre exemple Passer :

Lors du deuxième tour du **joueur bleu**, il ne lui reste pas de jetons Armée d'Élite et il décide de passer le reste de la phase d'Action. Il choisit la dernière position de l'ordre du tour. Le **joueur violet** choisit de passer lors de son troisième tour.



PHASE DE RÉSOLUTION

Résolvez chaque tuile Royaume en commençant par le Royaume où se trouve le **jeton Royaume de départ** en comptant les **Vikings possédés par chaque joueur dans ce Royaume**. Le jeton Armée double Vikings compte pour 2 Vikings.

Tous les joueurs comptent leur nombre de Vikings dans ce Royaume. S'ils ne sont pas à égalité avec un autre joueur, ils peuvent dans l'ordre décroissant (du plus grand nombre de Vikings au plus petit) réclamer un jeton Trésor et le placer sur un de leurs Vikings dans ce Royaume. Vous pouvez aussi choisir de ne pas réclamer de jeton Trésor.

i Remarque : les joueurs à égalité **ne sont pas** considérés comme étant majoritaires et ils ne peuvent pas réclamer un jeton Trésor. S'il y a **assez de jetons Trésor restants** pour les joueurs à égalité, ils peuvent ensuite réclamer un jeton Trésor, dans l'ordre du tour. S'il y a deux groupes de joueurs à égalité, résolvez chaque groupe séparément, en commençant par le groupe avec le plus de Vikings. *Voir les exemples à la page 16.*

i Remarque : vous ne pouvez réclamer qu'un seul jeton Trésor de chaque Royaume.

Lorsqu'un Royaume est résolu, **récupérez votre Viking et le jeton Trésor qu'il a**. Le reste des Vikings et les jetons Trésor qui n'ont pas été réclamés restent dans le Royaume pour les prochaines manches.

Exemple de Résolution :

Parmi ces deux Royaumes, Niflheim est le plus proche du Royaume avec le jeton Royaume de départ.

Résoudre le Royaume de Niflheim :

Le **joueur violet** et le **joueur vert** ont chacun 1 Viking et sont à égalité pour ce Royaume. Aucun autre joueur n'a de majorité non plus. Comme il n'y a que 1 jeton Trésor à Niflheim, pas assez pour les deux joueurs à égalité, aucun joueur ne peut le réclamer. Il restera pour la prochaine manche.

Résoudre le Royaume de Midgard :

Le **joueur bleu** a 2 Vikings et le **joueur violet** a 1 Viking. Le **joueur bleu** a la majorité et réclame le jeton Trésor métal à 4 points. Le **joueur violet** réclame le jeton Trésor bois à 2 points.



Lorsque tous les Royaumes ont été résolus, les **joueurs bleu** et **violet récupèrent** leurs Vikings qui ont un jeton Trésor à Midgard. Ils placent leurs Vikings et leurs jetons Trésor derrière leur écran de joueur.

Les Vikings restants, ainsi que les jetons Trésor restants dans les Royaumes, y restent pour la prochaine manche.



Royaume de Niflheim

Royaume de Midgard

Exemple de majorité avant égalité :

Les joueurs **bleu** et **rouge** ont tous les deux 2 Vikings dans le Royaume, ils sont donc à égalité pour le plus de Vikings. Le **joueur vert** a moins de Vikings, mais il n'est à égalité avec personne. Le **joueur vert** est donc considéré comme ayant la majorité et réclame un des jetons Trésor. Le **joueur bleu** et le **joueur rouge** sont trop occupés à se battre pour le remarquer. Il ne reste qu'un jeton Trésor, ce qui n'est pas assez pour les deux joueurs à égalité pour en recevoir un chacun. Par conséquent, les joueurs **bleu** et **rouge** ne reçoivent rien de ce Royaume pour cette manche.

Exemple de deux groupes à égalité :

Les joueurs **bleu** et **rouge** ont tous les deux 2 Vikings dans le Royaume, ils sont donc à égalité pour le plus de Vikings. Le **joueur vert** et le **joueur violet** sont aussi à égalité, avec 1 Viking chacun. Comme aucun joueur seul n'a la majorité, résolvez l'égalité parmi les groupes avec le groupe qui a le plus de Vikings d'abord. Le **joueur rouge** est devant le **joueur bleu** dans l'ordre du tour, ainsi le **joueur rouge** réclame un des jetons Trésor, et le **joueur bleu** prend l'autre. Les joueurs **vert** et **violet** ne reçoivent rien de ce Royaume pendant cette manche.



Royaume de Muspelheim



Royaume de Vanaheim



Lorsque tous les Royaumes ont été résolus, chacun votre tour, **piochez une nouvelle carte Artefact dans le paquet des Artefacts**. Passez le jeton premier joueur sur votre gauche (dans le sens horaire).



Lorsque tous les Royaumes ont été résolus, chacun votre tour, **réclamez une carte Artefact face visible** en fonction du nouvel ordre du tour de jeu. Vous n'avez pas besoin d'avoir les matériaux indiqués sur la carte pour réclamer la carte, mais vous aurez besoin des matériaux à la fin de la partie pour compléter la carte et pour recevoir les points de victoire supplémentaires.

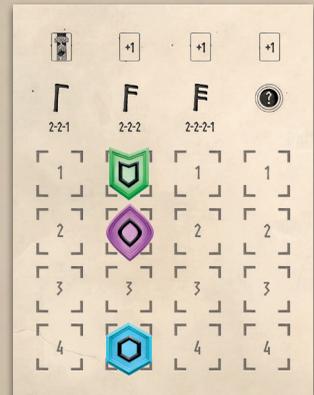


Exemple Réclamer des cartes Artefact :

Le **joueur vert** est le premier dans l'ordre du tour. Il a réclamé les trésors avec 2 gemmes des autres Royaumes pendant cette manche. Il réclame Dromi, comme il a la moitié des matériaux nécessaires pour la compléter. Il se concentrera dans les prochaines manches sur les trésors avec une peau ou du métal.

Le **joueur violet** est le deuxième à jouer dans le nouvel ordre du tour de jeu. Il a 1 bois venant de Midgard et réclame Andvaranaut.

Le **joueur bleu** est le dernier dans le nouvel ordre du tour de jeu. Il ne reste que Hringhorni, qui nécessite 2 peaux pour être complétée, mais le **joueur bleu** n'a réclamé aucun trésor avec de la peau pendant cette manche. Il choisit Hringhorni, comme c'est la dernière carte restante.



Déplacez le jeton Royaume de départ dans le sens horaire.



DÉCOMPTE DES POINTS



Après les trois manches complètes, la partie est terminée. Retournez le plateau ordre du tour pour révéler le **plateau de score** et placez-le à côté des Royaumes. Ensuite, placez les jetons ordre du tour à côté du plateau de score.

Pour obtenir votre total de points de victoire, comptez :

- Toutes les valeurs imprimées sur vos jetons Trésor.
- Puis, assignez vos jetons Trésor pour compléter des cartes Artefact.

Déplacez votre jeton ordre du tour sur le plateau de score pour chaque point de victoire obtenu. Si vous dépassez les 30 points de victoire, retournez votre jeton sur le côté +30 visible et continuez à compter depuis le départ du plateau de score.

Pour compléter vos **cartes Artefact**, vous devez placer les **jetons Trésor** avec les matériaux corrects sur chaque carte. Vous ne pouvez utiliser chaque matériau qu'une seule fois.



Feuille d'Yggdrasil



Remarque : au lieu de compléter une carte, vous pouvez **la retourner pour utiliser la Feuille d'Yggdrasil** imprimée au dos. Cela fonctionne comme un remplacement pour un matériau dont vous avez besoin pour compléter une de vos autres cartes Artefact. Vous pouvez retourner plusieurs cartes Artefact pour avoir plus de Feuilles d'Yggdrasil, mais chaque feuille ne peut être utilisée qu'une seule fois. Une fois que vous avez retourné la carte, vous ne pouvez plus la compléter pour en recevoir les points de victoire.

Après avoir compté tous les points, le joueur qui a le total le plus élevé remporte la partie !

S'il y a égalité entre les joueurs, utilisez les éléments suivants pour résoudre l'égalité :

- Le plus de jetons Trésor.
- Le plus de Vikings restants dans les Royaumes.

Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

Exemple de décompte des points :

Vous avez réclamé les jetons Trésor et les cartes Artefact suivantes pendant la partie.

Vous avez fait le total des points de victoire sur vos jetons Trésor et vous avez marqué 18 points. Déplacez votre jeton sur la piste de score sur la case 18.

Placez vos jetons Trésor sur vos cartes Artefact pour indiquer celles que vous avez réussies à compléter.



Vous avez les matériaux nécessaires pour fabriquer Mjölfnir et Hringhorni, mais il vous manque du bois pour compléter Gjallarhorn. Vous retournez Skidbladnir pour utiliser la Feuille d'Yggdrasil comme bois pour compléter Gjallarhorn. Vous avez complété Mjölfnir (7 points), Gjallarhorn (5 points) et Hringhorni (3 points). Au total, vous recevez 15 points de vos cartes Artefact.



Feuille d'Yggdrasil



Avancez votre jeton de 15 points. Lorsque vous dépassez 30 points, retournez votre jeton sur le côté +30 et continuez à avancer sur le plateau de score.

Au total, vous avez marqué 33 points, tout comme le **joueur vert**. Le **joueur vert** n'a gagné que 7 jetons Trésor, alors que vous en avez gagné 8. Grâce à la résolution des égalités, vous êtes le seul vainqueur.

VARIANTE



Pendant la phase de **Placement** :

Lorsque vous placez un **jeton Armée** dans un Royaume, vous pouvez choisir de révéler une carte Artefact de votre main avec un **symbole d'essence correspondant au Royaume**.

Si vous le faites, vous pouvez immédiatement **placer un jeton Armée supplémentaire dans le même Royaume**.

La carte Artefact **reste face visible** et ne peut plus être utilisée de cette manière. Lorsque la partie se termine, vous pouvez utiliser la carte pour marquer des points comme d'habitude : soit en la complétant pour ses points de victoire, soit en la retournant pour sa Feuille d'Yggdrasil.



Utilisez cet espace pour inscrire vos règles personnalisées ou vos variantes.

RÉSUMÉ D'UNE MANCHE : DIFFICULTÉ DIMINUÉE

Mise en place de la manche :

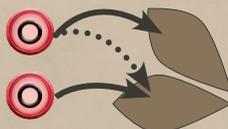
Distribuez les jetons Trésor (1-2-1 etc.).



Placement :

Chacun votre tour : placez des jetons Armée face cachée dans un ou deux Royaumes.

Royaumes identiques ou différents.



Jetons Armée par manche :

2 + 2 + 2

Action : retournez les jetons Armée. **Chacun votre tour :** réalisez une action ou passez.

Réalisez une action ou passez à « Ensuite » :



Valkyrie : déplacez-vous sur un Royaume adjacent (facultatif), puis **Appelez** pour rassembler un ou deux de vos propres jetons Armée provenant de Royaumes adjacents.



Worm : déplacez-vous sur un Royaume adjacent (facultatif), puis **Effrayez** un ou deux jetons Armée ennemis de ce Royaume pour qu'ils fuient sur les Royaumes adjacents.

Ensuite : récupérez les jetons Armée d'Élite.

Passez le reste de la phase d'Action :

Récupérez vos jetons Armée d'Élite restants de tous les Royaumes.

Résolution :

Résolvez chaque Royaume dans le sens horaire à partir du Royaume de départ :

Les joueurs comptent le nombre de Vikings qu'ils ont dans ce royaume. Ensuite, dans l'ordre décroissant (du plus grand nombre de Vikings au plus petit), chaque joueur peut réclamer un jeton (s'il y en a assez) qu'il place sur un de ses Vikings présents dans ce Royaume.

S'il y a assez de jetons Trésor restants pour les joueurs à égalité, ils peuvent en réclamer un dans l'ordre du tour.

Lorsqu'un Royaume est résolu, récupérez votre jeton Viking avec son jeton Trésor.

Après que tous les Royaumes ont été résolus :

Chaque joueur, dans le nouvel ordre du tour, pioche **une carte dans le paquet des Artefacts.**

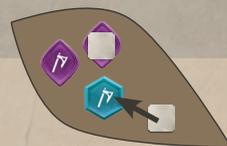
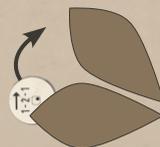


+1

Passez le **jeton premier joueur** à gauche (dans le sens horaire).



Déplacez le **jeton Royaume de départ.**



CRÉDITS

Auteur : Jørgen Brunborg-Næss

Illustrations : Nicholas Westgård

Traduction : Team Athimon-Constant

Développé par : Åse et Kristian Rørmark Ek



Aucune IA générative n'a été utilisée pour créer Mimir's Challenge, ni pour ses illustrations.

Publié par Mistzone Games

Mistzone AS
Gjerløvsveien 11
1621 Gressvik
Norway



MISTZONE

Besoin de remplacer une pièce ?
Demandez-la à games@mistzone.com

Un grand merci à toutes celles et ceux qui ont testé le jeu avec nous !

Adrian Gjessing, Alexander Nygaard, Anna Szreter, Arild Glemminge, Birger Tuen Thorvaldsen, Christofer Stray Spetalen, Claresingoma, Dale LaPlante, Einar Nørstegård, Elias Brunsgård Ek, Emil Ekornhol, Erlend Hove Lillebø, Eva Andersson, Felix Volkart Nordahl, Fredrik Endresen, Fredrik Kaupang, Geir Atle Hegsvold, Hans Olav Elsebø, Håvard Fidjeland, Håvard Gunnerud, Hege Stensland, Irene Danielsen, Ivo Ivanov, Jan Roberth Korsvik, Joakim Anddal Vetle Øien, Joakim Tun Thunæs, Johannes Lindrupsen, Jonathan Skramstad Jørstad, Jürgen Kiedaisch, Knut Blix, Kristian Amundsen Østby, Lars Andreas Lillehaug, Leo Brüser, Maria Ødegaard, Maria Rullestad Teigen, Marius Zell-Flagstad, Marthe Brekke, Mauritz Solberg, Mikkel Brevik-Persson, Mille Thrane, Miriam Løvdahl, Oda Kristine Hanssen, Odd Nilsen, Peder Thrane, Per Daniel Thorsrud, Per-Christian Rosmo, Petter Bossum, Pia Katrine Myrstad Ringkilen, Rita M. Sund, Robert Schappacher, Roger Bjelde, Ronny Myrstad Ringkilen, Runi Beate Hestetun, Simen Karlsen, Sondre Saltvik, Stein Olsen, Steinar Watne, Sunniva Tronsmed Varjord, Thomas Madsen, Thor Egil Braadland, Torgeir Tjong, Trond Bamble, Víctor Païam

Tous nos remerciements à Przemysław Kasztelaniec, Glenn Karlsen et Loïc Lamy

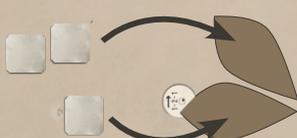
RÉSUMÉ D'UNE MANCHE : DIFFICULTÉ NORMALE

Mise en place de la manche :

Réapprovisionnez les cartes
Artefact, 1 par joueur.



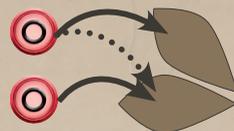
Distribuez les jetons Trésor
(1-2-1 etc.).



Placement :

Chacun votre tour : placez des jetons
Armée face cachée dans un ou deux
Royaumes.

Royaumes
identiques ou
différents.



Action : retournez les jetons Armée. **Chacun votre tour** : réalisez une action ou passez.



Réalisez une action ou passez à « Ensuite » :

Corbeau : volez avec un jeton Trésor jusqu'à n'importe quel autre Royaume.



Valkyrie : déplacez-vous sur un Royaume adjacent (facultatif), puis Appelez pour rassembler un ou deux de vos propres jetons Armée provenant de Royaumes adjacents.



Wurm : déplacez-vous sur un Royaume adjacent (facultatif), puis Effrayez un ou deux jetons Armée ennemis de ce Royaume pour qu'ils fuient sur les Royaumes adjacents.

Ensuite : récupérez les jetons Armée d'Élite.

Passez le reste de la
Phase d'action :

Récupérez vos jetons
Armée d'Élite restants de
tous les Royaumes.

Choisissez
votre place
dans l'ordre
du tour de
jeu.



Résolution :

Résolvez chaque Royaume dans le sens horaire à partir du Royaume de départ :

Les joueurs comptent le nombre de Vikings qu'ils ont dans ce royaume. Ensuite, dans l'ordre décroissant (du plus grand nombre de Vikings au plus petit), chaque joueur peut réclamer un jeton (s'il y en a assez) qu'il place sur un de ses Vikings présents dans ce Royaume.

S'il y a assez de jetons Trésor restants pour les joueurs à égalité, ils peuvent en réclamer un dans l'ordre du tour.

Lorsqu'un Royaume est résolu, récupérez votre jeton Viking avec son jeton Trésor.

Après que tous les Royaumes ont été résolus :

Chaque joueur, dans le nouvel ordre du tour, choisit une **carte Artefact** face visible.

+1

Déplacez le jeton Royaume de départ dans le sens horaire.

