

A dramatic, painterly illustration of a dragon with large, dark wings flying over a range of jagged, snow-capped mountains. The sky is filled with dark, swirling clouds, and the overall atmosphere is dark and moody. The dragon is positioned in the upper center, with its wings spread wide. The mountains are rendered in shades of brown and grey, with white snow on their peaks. The background is a mix of dark and light tones, suggesting a storm or a dramatic sky.

NIDAVELLIR

И У Ч Д Ф К М М У Р



LE ROYAUME DES NAINS ET DES NAINES VIVAIT EN PAIX DEPUIS DES MILLÉNAIRES.

MAIS DANS LES TERRES SAUVAGES ET GLACÉES DU ROYAUME DE NIDAVELLIR, JAMAIS RIEN NE DURE ÉTERNELLEMENT. CETTE QUIÉTUDE S'ENVOLA EN FUMÉE LORSQU'UN MAL OUBLIÉ S'ÉVEILLA DE NOUVEAU. DE TERRIBLES GRONDEMENTS SECOUÈRENT LES FONDATIONS DES CITÉS NAINES ET DES FLAMMES INFERNALES DÉCHIRÈRENT LE CIEL. LOIN, DANS LES CONTRÉES LUGUBRES ET PERDUES DU CONTINENT, UNE SOMBRE MENACE VENAIT DE SE RÉVEILLER. PERSONNE NE DOUTAIT DE SON ORIGINE.

UN SEUL ÊTRE SUR TERRE POUVAIT ÊTRE LA CAUSE D'AUTANT DE HAINE ET DE FUREUR : FAFNIR, PÈRE DES DRAGONS, ÉTAIT DE RETOUR ! ENFERMÉ IL Y A DES SIÈCLES PAR UNE ALLIANCE ENTRE LES NAIN-E-S ET LES MAGIEN-NE-S, FAFNIR L'IMPITOYABLE VENAIT DE SE LIBÉRER POUR ACCOMPLIR SA VENGEANCE : PILLER L'OR ET CALCINER LES CORPS. ET COMME LE FERAIT TOUT VOLEUR AVERTI, IL COMMENCERAIT LÀ OÙ LES RICHESSES S'ENTASSAIENT AVEC LE PLUS D'AVIDITÉ : AU ROYAUME DES NAINS ET NAINES !

EN TANT QUE VÉNÉRABLE ELVALAND, MEMBRE DU CONSEIL ET CHEF-FE DE GUERRE RESPECTÉ-E, VOUS AVEZ ÉTÉ MANDATÉ-E PAR LE ROI POUR CONSTITUER UNE ARMÉE CAPABLE D'AFFRONTER ET DE VAINCRE CE MONSTRE SANGUINAIRE. SILLONNEZ CHAQUE TAVERNE DU ROYAUME, ENGAGEZ LES NAINS ET NAINES LES PLUS HABILES, RECRUTEZ LES HÉROS ET LES PLUS PRESTIGIEUX-SES ET CONSTITUEZ LE BATAILLON LE PLUS À MÊME DE VAINCRE VOTRE ENNEMI MORTEL ! FAITES DILIGENCE, ET SURTOUT DÉPENSEZ SANS COMPTE, CAR SI LE ROI SAIT RÉCOMPENSER LES MEILLEUR-E-S D'ENTRE VOUS, IL SAIT AUSSI CHÂTIER LES PINGRES QUI N'AURAIENT RÉUSSI QU'À LEVER UNE ARMÉE DE LOQUETEU-X-SES !

Retrouvez les contes et légendes de Nidavellir en téléchargement sur notre site : www.grrre-games.com.

But du jeu

Les joueurs et joueuses incarnent des Elvalands mandaté-e-s par le Roi des Nains et des Naines pour former une **armée** capable de vaincre l'infâme Fafnir. L'Elvaland qui aura réuni l'**armée** ayant la **Valeur finale de Bravoure** la plus haute remportera la partie et aura l'insigne honneur d'aller terrasser le dragon.

N'hésitez pas à vous reporter au glossaire page 18 si un terme vous semble flou ou peu compréhensible.

Sommaire

Mise en place	♦ 4 ♦	Tour de jeu	♦ 8 ♦
Anatomie plateaux et cartes	♦ 6 ♦	Fin des Ages	♦ 12 ♦
Aperçu d'un tour de jeu	♦ 7 ♦	Capacités des cartes Héros/Héroïne	♦ 14 ♦
Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe	♦ 7 ♦	Glossaire	♦ 18 ♦

Matériel

87 cartes **Nain/Naine** de 5 classes dont

- A • 18 cartes **Guerrier/Guerrière** ⚔
- B • 16 cartes **Chasseur/Chasseuse** 🏹
- C • 16 cartes **Mineur/Mineuse** ⚒
- D • 20 cartes **Forgeron/Forgeronne** ⚒
- E • 16 cartes **Explorateur/Exploratrice** 🗺
- F • 1 carte **spéciale Forgeronne** (Distinction ⚒)



5 cartes **Offrande Royale**



21 cartes **Héros/Héroïne**



3 enseignes de taverne



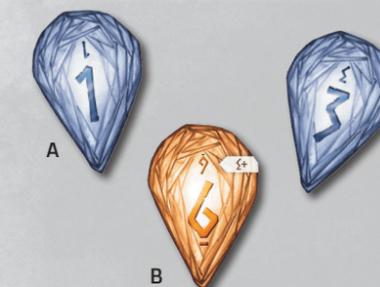
5 plateaux individuels
Carte du Royaume



3 marqueurs
Échange de gemmes



6 gemmes dont
A • 5 gemmes de base
1, 2, 3, 4, 5
B • 1 gemme spéciale 6
(Distinction ⚒)



60 pièces d'or dont
A • 25 pièces de base ⚔x5 | 2x5 | 3x5 | 4x5 | 5x5 (1 set/Elvaland),
B • 1 pièce spéciale 3 (Distinction 🏹),
C • 34 pièces du Trésor Royal dont
5x2 | 6x2 | 7x3 | 8x2 | 9x3 | 10x2 | 11x3 | 12x2 | 13x2 | 14x2 | 15x1 | 16x1 | 17x1 | 18x1 | 19x1
20x1 | 21x1 | 22x1 | 23x1 | 24x1 | 25x1



1 Trésor Royal
4 porte-cartes
1 carnet de score

Partie à 2 Elvalands

Toutes les règles de ce livret s'appliquent, cependant :

Lors de la mise en place :

Retirez 2 pièces de chaque valeur 7, 9 et 11 du Trésor Royal et mettez-les dans la boîte de jeu.

2/3

Lors de l'Entrée des Nains et des Naines :

Mettez 3 cartes Nain/Naine dans chaque taverne à chaque tour. Chaque Elvaland choisira une carte Nain/Naine dans l'ordre défini par l'enchère, et la dernière carte non prise sera défaussée.

Partie à 3 Elvalands

Toutes les règles de ce livret s'appliquent, cependant :

Lors de la mise en place :

Retirez 2 pièces de chaque valeur 7, 9 et 11 du Trésor Royal et mettez-les dans la boîte de jeu.

2/3

Partie à 5 Elvalands

Toutes les règles de ce livret s'appliquent, cependant :

Lors de la mise en place :

Ajoutez les cartes Nain/Naine avec un symbole  situé en bas à droite dans les paquets correspondants de l'Age 1 et de l'Age 2.

5

Bien débiter à Nidavellir

Lors de vos premières parties, pour vous familiariser avec les règles, nous vous conseillons de ne pas jouer avec les Héroïnes suivantes :

THRUD LA CHASSEUSE DE TÊTES
YLUD L'IMPRÉVISIBLE
ULINE LA VOYANTE

Ces Héroïnes présentent des pouvoirs et des notions de jeu plus compliqué-e-s à appréhender pour une première partie. Bien sûr, il s'agit juste d'un conseil, vous êtes libres de jouer comme vous le souhaitez.

Mise en place

1 • Distribuez à chaque Elvaland un plateau individuel et 5 pièces de base.



2 • Prenez les gemmes suivantes :

à 5 Elvalands
Gemmes 1, 2, 3, 4, 5



à 4 Elvalands
Gemmes 2, 3, 4, 5



à 3 Elvalands
Gemmes 3, 4, 5



à 2 Elvalands
Gemmes 4, 5



• Distribuez-en une, au hasard, à chaque Elvaland. Placez-la dans la cavité de votre plateau individuel, face visible.

3 • Placez au centre de la table les 3 enseignes de taverne dans l'ordre suivant : Gobelin Rieur, Dragon Dansant et Cheval Fringant et les marqueurs Échange de gemmes.

4 • Placez l'ensemble des cartes Héros/Héroïne sur trois porte-cartes, légèrement chevauchées, partie gauche des cartes visible.

5 • Placez les cartes Distinction sur un porte-carte, légèrement chevauchées, partie gauche des cartes visible.

6 • Sortez le Trésor Royal  de la boîte de jeu, vérifiez que chaque pièce est bien rangée dans son emplacement prévu.

7 • Laissez les cartes indiquant un , en bas à droite, dans la boîte de jeu, si vous jouez à moins de 5 Elvalands.

8 • Prenez les cartes de l'Age 1 et mélangez-les ensemble. Posez le paquet de cartes à côté du Trésor Royal.

9 • Faites de même avec les cartes de l'Age 2.



Trésor Royal

N'oubliez pas de le monter avant votre première partie en suivant la numérotation des encoches.



Mise en place pour 4 Elvalands

Anatomie du plateau



- 1 Cavité
- 2 Zone de Commandement
- 3 Emplacement Taverne
- 4 Bourse
- 5 Valeur de Bravoure
- 6 Valeur de Bravoure
- 7 Armée

Anatomie des cartes

Carte Nain/Naine

- 1 Classe
- 2 Grade Contenant les Points de Bravoure
- 3 Carte à utiliser seulement à 5 Elvalands



Carte Héros/Héroïne

- 1 Nom
- 2 Classe
- 3 Grade Contenant les Points de Bravoure
- 4 5 Pouvoirs de la carte Héros/Héroïne



Carte Distinction

- 1 Classe concernée par cette distinction
- 2 Effet de la carte



Carte Offrande Royale

- 1 Effet de la carte
- 2 Cartes à utiliser seulement à 5 Elvalands



Aperçu d'un tour de jeu

Référez-vous à la page 4 pour les adaptations à 2, 3 et 5 Elvalands.

Préparation du tour

1. ENTRÉE DES NAINS ET DES NAINES

* Placez X cartes de l'Age en cours dans chaque Taverne. X = nb d'Elvalands.

2. LES MISES

* Posez vos pièces face cachée sur chaque emplacement Taverne.

Résolution des tavernes

1. RÉVÉLATION DES MISES

* Révélez votre pièce sur l'emplacement Taverne correspondant.

* La pièce de plus haute valeur détermine l'Elvaland actif/active.

Les égalités sont départagées par les gemmes.

2. TOUR DE L'ELVALAND ACTIF/ACTIVE

* Choisissez une carte de la taverne en cours de résolution.

* Procédez, éventuellement, au recrutement d'une carte Héros/Héroïne.

* Procédez à l'échange de pièces si vous avez joué votre pièce de valeur 0.

Tour de l'Elvaland suivant-e déterminé par l'ordre décroissant des pièces ou des gemmes en cas d'égalité.

3. ÉCHANGE DE GEMMES

Lorsque chaque Elvaland a joué, procédez à l'échange des gemmes entre les Elvalands à égalité pour une valeur de pièce donnée.

Passez ensuite à la résolution de la taverne suivante.

Reprenez au 1. RÉVÉLATION DES MISES.

Tour suivant

Lorsque toutes les tavernes ont été résolues, reprenez vos pièces en main et passez au tour suivant.



Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe



LES GUERRIERS ET GUERRIÈRES

Leur Valeur de Bravoure est égale à la somme de leurs Points de Bravoure, à laquelle l'Elvaland majoritaire en grades dans la colonne ajoute sa pièce de plus haute valeur. En cas d'égalité, ces Elvalands ajoutent leur pièce de plus haute valeur à leur Valeur de Bravoure.



LES CHASSEURS ET CHASSEUSES

Leur Valeur de Bravoure est égale au nombre de grades au carré. Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne. (cf Valeur de Bravoure et)



LES MINEURS ET MINEUSES

Leur Valeur de Bravoure est égale à la somme de leurs Points de Bravoure multipliée par le nombre de grades dans leur colonne.



LES FORGERONS ET FORGERONNES

Leur Valeur de Bravoure est une suite mathématique (+3, +4, +5, +6, ...). Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne. (cf Valeur de Bravoure et)



LES EXPLORATEURS ET EXPLORATRICES

Leur Valeur de Bravoure est égale à la somme de leurs Points de Bravoure.

Valeur de Bravoure et

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
T	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250	273	297	322	348	375
J	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	441				

Retrouvez l'explication détaillée d'un tour de jeu à la page 8.

Tour de jeu

Préparation du tour

1. ENTRÉE DES NAINS ET DES NAINES

- * Placez X cartes de l'Age en cours face visible dans chaque taverne. X est égal au nombre d'Elvalands présents pour la partie (sauf à 2 Elvalands, cf page 4).

CHAQUE ELVALAND OBSERVE LA POPULATION DE CHAQUE TAVERNE POUR ESTIMER LES ENCHÈRES APPROPRIÉES EN FONCTION DE SES BESOINS ET DE CE QUE RISQUENT DE MISER LES AUTRES.

2. LES MISES

- Durant cette phase, chaque Elvaland joue simultanément.
- * Prenez connaissance de vos 5 pièces puis placez une pièce de votre choix face cachée sur chaque emplacement Taverne de votre plateau individuel. Les deux pièces non utilisées sont placées face cachée dans la bourse de votre plateau individuel.

La valeur de la pièce mise déterminera l'ordre dans lequel chaque Elvaland jouera lors de la résolution de chaque taverne.

Résolution des tavernes

Résolvez chaque taverne l'une après l'autre en commençant par la taverne du Gobelin Rieur. Quand la résolution de la taverne du Gobelin Rieur a été réalisée, passez à la taverne du Dragon Dansant puis à celle du Cheval Fringuant.



1. RÉVÉLATION DE LA MISE

Cette phase se déroule simultanément.

- * Révélez la pièce présente sur l'emplacement Taverne en cours de résolution de votre plateau individuel, et celle-ci seulement. La pièce de plus haute valeur détermine l'Elvaland actif/active. Si plusieurs Elvalands ont misé une pièce de même valeur, le départage se fait par les gemmes : la gemme de plus haute valeur remporte l'égalité (cf Résoudre les égalités).



Serge (Gemme 3) a joué sa pièce de valeur 5, Cécile (Gemme 5) et Valériane (Gemme 1) ont joué leur pièce de valeur 2. Serge devient donc l'Elvaland actif. Quand son tour sera fini, ce sera à Cécile puis à Valériane de jouer.

La partie se déroule en 2 Ages.

De 2 à 3 Elvalands.
Chaque Age est constitué de 4 tours de jeu.

De 4 à 5 Elvalands.
Chaque Age est constitué de 3 tours de jeu.

2. TOUR DE L'ELVALAND ACTIF/ACTIVE

Dans l'ordre suivant :

- * Choisissez une carte dans la taverne en cours de résolution. En fonction de votre choix, placez votre carte Nain/Naine dans votre armée ou résolvez l'Offrande Royale immédiatement (cf Transformer une pièce p. 11) puis défaussez la carte.
- * Recrutez une carte Héros/Héroïne si les conditions sont réunies.
- * Procédez à un échange de pièces si vous avez joué votre pièce de valeur 0 (cf Échanger des pièces p. 11).

Dans l'ordre décroissant des pièces mises ou des gemmes en cas d'égalité sur une valeur de pièce, l'Elvaland suivant devient l'Elvaland actif/active et débute son tour.

Lors des 4 premières résolutions de taverne, Serge recrute des cartes Nain/Naine T, J, L, T, qu'il place directement dans son armée.

Au tour 2, lors de la 5ème résolution de taverne, il recrute une carte Naine X et complète une ligne composée d'un grade de chaque classe.

Il recrute immédiatement une carte Héroïne. Il choisit Tarah qu'il place dans sa colonne X.

1ère ligne de grade
2ème ligne de grade

Au tour 3, lors de la 9ème résolution de taverne, Serge place une carte Nain/Naine J dans son armée. Il crée ainsi une deuxième ligne de grades complète et il recrute alors Idunn qu'il place dans sa colonne L.

Placer une carte Nain/Naine dans son armée

- Quand vous choisissez une carte Nain/Naine de la taverne en cours de résolution, placez-la dans votre armée immédiatement :
- En créant une nouvelle colonne, si vous ne possédiez pas de carte Nain/Naine de cette classe,
 - En l'ajoutant à une colonne déjà existante et correspondant à cette classe, si vous en possédiez déjà.

Les grades doivent toujours être visibles.

Recruter une carte Héros/Héroïne

Lors de la pose d'une carte Nain/Naine dans votre armée, la création d'une ligne composée d'un grade de chaque classe, vous oblige à choisir immédiatement une carte Héros/Héroïne disponible.



- Une carte Héros/Héroïne correspondant à une des 5 classes est placée dans la colonne correspondante de votre armée. Si une nouvelle ligne est complétée par sa pose, recrutez immédiatement une nouvelle carte Héros/Héroïne. Plusieurs lignes peuvent être complétées par la pose d'une carte Héros/Héroïne.
- Une carte Héros/Héroïne neutre est placée dans la zone de Commandement à gauche de votre plateau individuel. Si le pouvoir d'une carte Héros/Héroïne neutre va à l'encontre de cette règle, le pouvoir l'emporte (cf Capacités des cartes Héros/Héroïne p.14) et si sa pose se fait dans votre armée, cela peut donner lieu à la création d'une nouvelle ligne de 5 classes différentes et donc au recrutement d'une carte Héros/Héroïne.

ATTENTION

Durant la partie, pour pouvoir recruter une nouvelle carte Héros/Héroïne, le nombre de lignes de grades complètes de votre armée doit toujours être égal à votre nombre de cartes Héros/Héroïne recrutées + 1.

Plusieurs lignes complétées par la pose d'une carte Héros/Héroïne ou de la carte Distinction T

Ligne de 5 grades créée

Serge place une carte T dans son armée. Il en résulte la création d'une ligne complète composée d'un grade de chaque classe. Il recrute alors Aëgur qui lui permet, en complétant deux lignes d'un coup, de recruter 2 nouvelles cartes Héros/Héroïne l'une après l'autre.

3. ÉCHANGE DE GEMMES

Lorsque chaque Elvaland a joué son tour de jeu, procédez à l'échange des **gemmes** entre les Elvalands à égalité pour les mêmes valeurs de **pièces**, puis passez à la résolution de la taverne suivante.

Reprenez au 1. RÉVÉLATION DES MISES.

Échanger les gemmes

A la fin de la résolution d'une taverne, un échange de **gemmes** est effectué entre les Elvalands qui étaient à égalité pour une valeur de **pièces** donnée. Une fois les échanges réalisés, les **gemmes** sont remises dans leur **cavité** respective.

Égalité entre 2 Elvalands :

- Les **gemmes** sont échangées entre elles.



Égalité entre 3 Elvalands :

- Seule la **gemme** de plus petite valeur et celle de plus forte valeur sont échangées.
- La **gemme** de valeur médiane n'est pas échangée.



Égalité entre 4 Elvalands :

- La **gemme** de plus petite valeur et celle de plus forte valeur sont échangées.
- Les deux autres **gemmes** sont échangées entre elles.



Égalité entre 5 Elvalands :

- L'échange se passe comme à 4 Elvalands.
- La **gemme** de valeur médiane n'est pas échangée.



La **gemme spéciale** de valeur 6 est obtenue via la **Distinction T**.

Cette **gemme** est **inéchangeable**.

Cela signifie que lors d'un **échange de gemmes**, vous ne comptez pas l'Elvaland qui possède cette **gemme** pour faire l'échange.

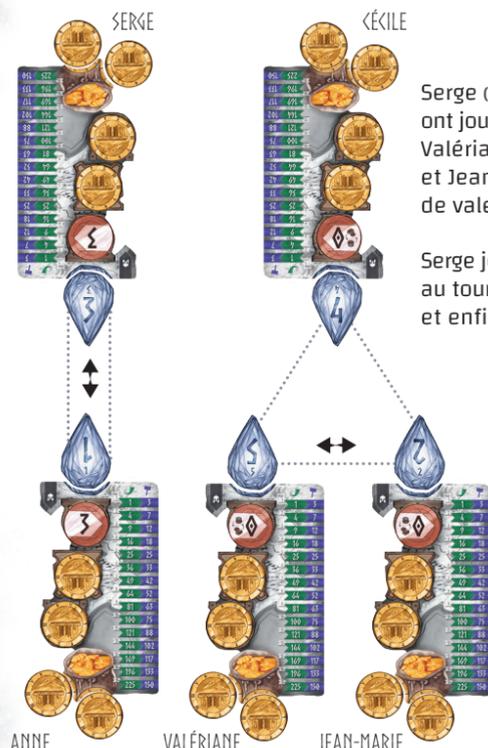


Tour suivant

Lorsque toutes les tavernes ont été résolues, reprenez vos **pièces** en main et passez au tour suivant.



L'échange de **gemmes** intervient à la fin de la résolution de chaque taverne afin de garantir l'ordre de jeu des Elvalands.

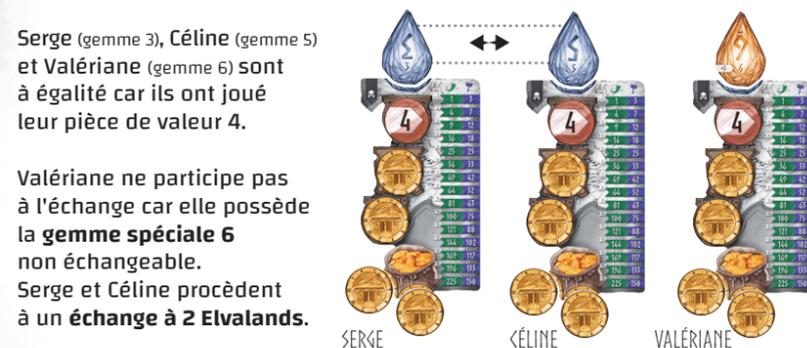


Serge (gemme 3) et Anne (gemme 1) ont joué leur **pièce** de valeur 3, Valériane (gemme 5), Cécile (gemme 4) et Jean-Marie (gemme 2) leur **pièce** de valeur 0.

Serge joue en premier, puis c'est au tour de Anne, Valériane, Cécile et enfin Jean-Marie.

A la fin de la résolution de la taverne :

- Serge et Anne procèdent à un **échange de gemmes à 2**.
- Valériane, Cécile et Jean-Marie procèdent à un **échange de gemmes à 3**. Cécile conserve donc sa gemme 4.



Serge (gemme 3), Céline (gemme 5) et Valériane (gemme 6) sont à égalité car ils ont joué leur pièce de valeur 4.

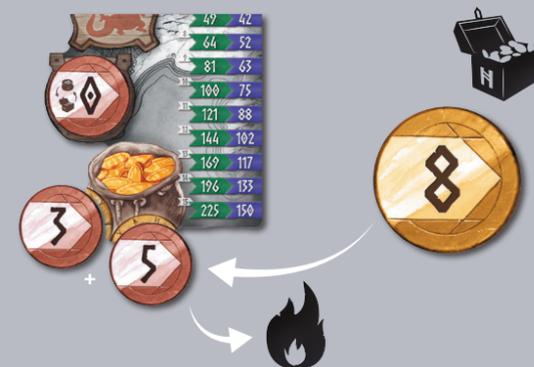
Valériane ne participe pas à l'échange car elle possède la **gemme spéciale 6** non échangeable.

Serge et Céline procèdent à un **échange à 2 Elvalands**.

Échanger des pièces

Lorsque vous jouez une **pièce** de valeur 0 :

- Révélez les **pièces** placées dans votre **bourse**,
- Faites la somme de ces deux **pièces**,
- Défaussez la **pièce** de plus haute valeur,
- Prenez la **pièce** correspondant à la somme dans le **Trésor Royal** et placez-la dans votre **bourse**.
- Remettez face cachée les **pièces** de votre **bourse**.



Défausser des pièces

Lors d'un échange ou d'une transformation, une **pièce** doit être défaussée.

- S'il s'agit d'une **pièce de base** (rouge), cette **pièce** est remise dans la boîte de jeu et n'aura plus aucune utilité pour le reste de la partie.



- S'il s'agit d'une **pièce** issue du **Trésor Royal** (jaune), cette **pièce** est remise dans l'emplacement correspondant à sa valeur dans le **Trésor Royal**.



Égalité et transformation d'une pièce sur une taverne en cours de résolution

Les égalités sont déterminées lors de la révélation des mises. Le fait de transformer la **pièce** qui se trouve sur un **emplacement Taverne** en cours de résolution ne modifie pas ce statut et les **gemmes** devront être échangées entre les Elvalands concerné-e-s à la fin de la résolution de la taverne en cours.

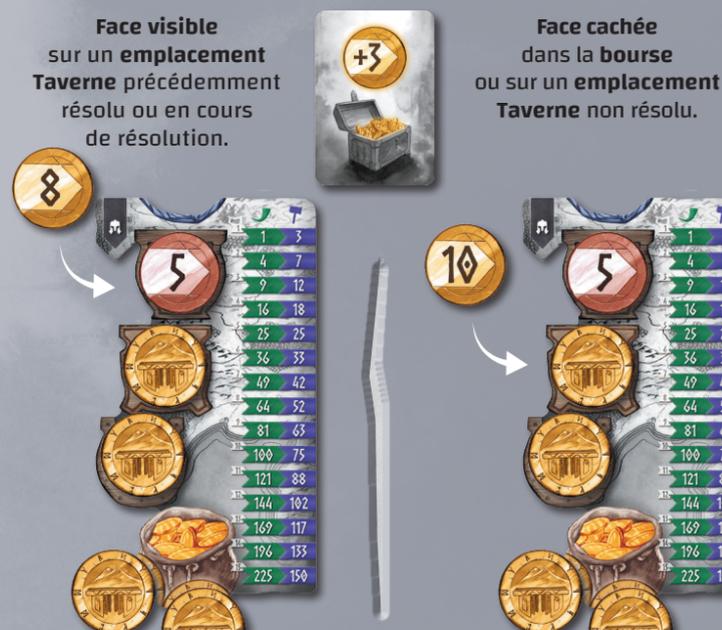
Transformer une pièce

Lorsque vous résolvez une carte indiquant le pouvoir de transformation de **pièce +X (Offrande Royale, Main du Roi, <RIB>)** :



- Ajoutez immédiatement la valeur +X à une de vos **pièces** présentes sur votre plateau individuel (qu'elle soit placée sur un **emplacement Taverne** déjà résolu, en cours de résolution, non résolu ou dans la **bourse**).
- Défaussez cette **pièce** et prenez une **pièce** de la nouvelle valeur dans le **Trésor Royal**.

Cette nouvelle **pièce** est posée sur l'emplacement de la **pièce** défaussée :



- Si la **pièce** de la valeur voulue n'est pas disponible, prenez la première **pièce** de la valeur supérieure disponible dans le **Trésor Royal**. Dans les rares cas où il n'y a plus de **pièces** de valeurs supérieures à la valeur voulue, prenez la première **pièce** disponible de valeur directement inférieure dans le **Trésor Royal**.

- Vous ne pouvez reprendre une pièce de la même valeur que celle que vous venez de défausser lors d'un échange ou d'une transformation dans le **Trésor Royal**.



- La **pièce** de valeur 0 ne peut jamais être transformée.



Fin de l'Age 1 : l'Évaluation des troupes

À la fin du tour où la pioche de l'Age 1 a été épuisée, une Évaluation des troupes est effectuée par le Roi. L'Elvaland qui possède la majorité stricte en nombre de **grades** dans chaque classe remporte la **distinction** correspondante. En cas d'égalité, personne ne prend la carte **Distinction** correspondante. Les **gemmes** ne tranchent pas les égalités durant l'Évaluation des Troupes.

Les cartes **Distinction** doivent être attribuées dans cet ordre :



La Main du Roi Majorité

Ajoutez immédiatement +5 à une de vos **pièces** (cf **Transformation de pièces** p. 11). Placez cette carte **Distinction** dans votre **zone de Commandement**.



Maître/Maitresse de Chasse Majorité

Échangez immédiatement votre **pièce** de valeur 0 avec la **pièce spéciale de valeur 3**. Cette **pièce** spéciale garde ses propriétés d'échange et ne peut être transformée. Placez cette carte **Distinction** dans votre **zone de Commandement**.



Joaillier/Joaillière de la Couronne Majorité

Placez la **gemme spéciale de valeur 6** sur votre **gemme** actuelle. Vous ajouterez 3 points à votre **Valeur finale de Bravoure**. Cette **gemme** ne sera jamais échangée, même en cas d'égalité, et vous permettra de gagner toutes les égalités lors des Résolutions des tavernes. Placez cette carte **Distinction** dans votre **zone de Commandement**.



Armurier/Armurière du Roi Majorité

Ajoutez immédiatement la **carte spéciale** comprenant 2 **grades** dans votre **armée**. La pose de cette carte peut déclencher un recrutement de cartes **Héros/Héroïne**. Placez cette carte **Distinction** dans votre **zone de Commandement**.



Pionnier/Pionnière du Royaume Majorité

Piochez 3 cartes du paquet de l'Age 2. Gardez-en 1 :
 • S'il s'agit d'une carte **Nain/Naine**, placez-la immédiatement dans votre **armée**. La pose de cette carte peut déclencher le recrutement d'une carte **Héros/Héroïne**.
 • S'il s'agit d'une carte **Offrande Royale**, transformez une de vos **pièces**.
 Les deux cartes non retenues sont mélangées dans le paquet de l'Age 2. Placez cette carte **Distinction** face visible dans votre **zone de Commandement**.

Si cette **Distinction** n'est pas remportée, défaissez face visible la première carte du paquet de l'Age 2 sans effet.

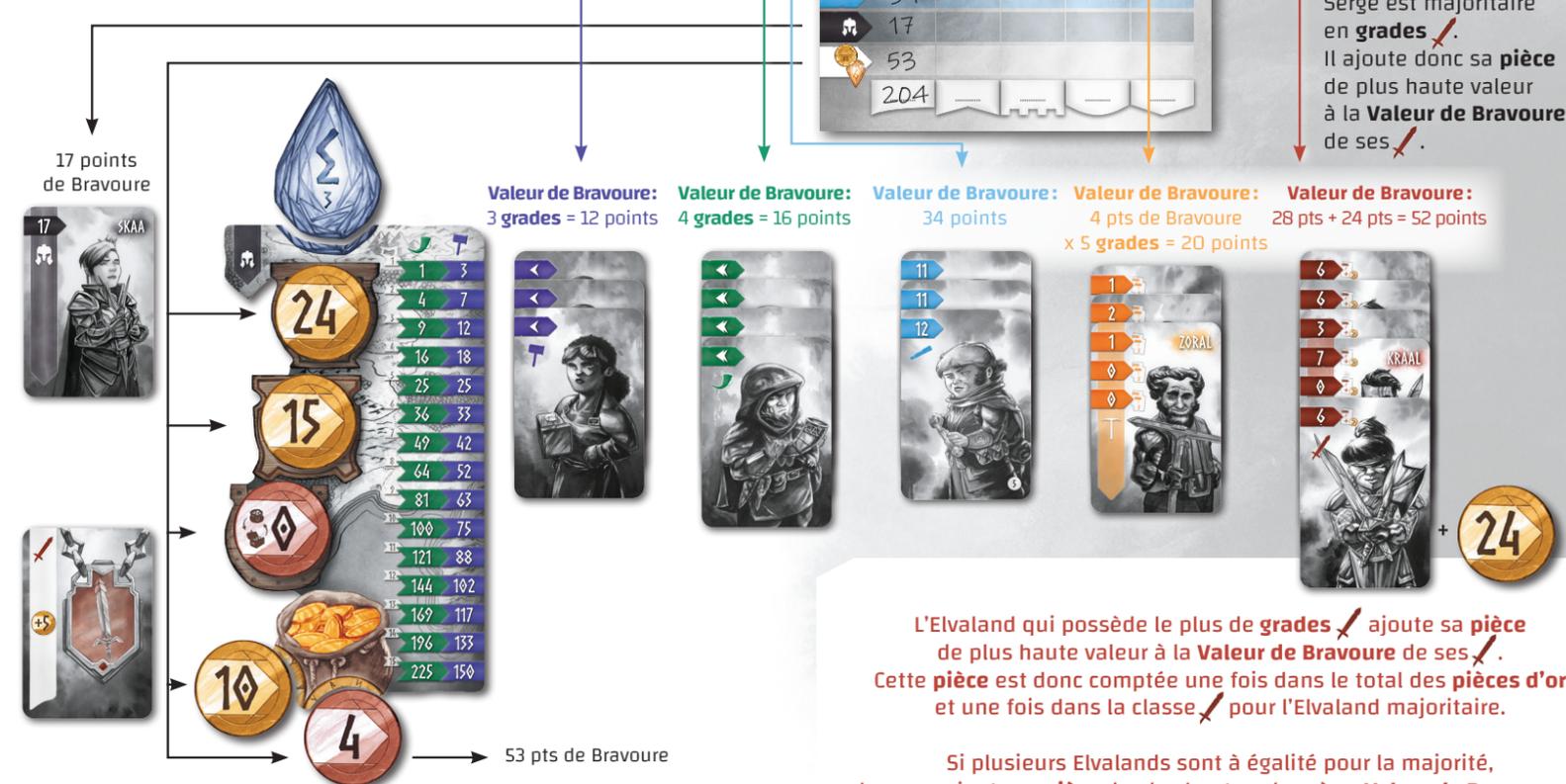
Prenez ensuite le paquet de l'Age 2, mélangez-le et débutez un nouveau tour. Suivez les mêmes règles que l'Age 1.

Fin de l'Age 2 et fin de la partie

À la fin du tour où la pioche de l'Age 2 a été épuisée, comptez votre **Valeur finale de Bravoure**, en faisant la somme de :

- votre **Valeur de Bravoure pour chaque classe de votre armée** (cf **Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe** p. 7),
- la **Valeur de Bravoure** de vos cartes **Héros/Héroïne neutre** présentes dans votre **zone de Commandement**,
- la valeur totale de vos **pièces d'or**.

L'Elvaland qui possède la **gemme spéciale** de valeur 6, ajoute 3 **Points de Bravoure** à la valeur totale de ses **pièces d'or**.



Serge obtient donc une **Valeur finale de Bravoure** de 204 points.

L'Elvaland qui possède la **Valeur finale de Bravoure** la plus haute remporte la partie et gagne le privilège de mener ses troupes jusqu'au dragon. En cas d'égalité, ces Elvalands se partagent la victoire et le privilège d'affronter Fafnir ensemble.

Pour calculer vos scores, retrouvez l'application Nidavellir sur l'App Store et le Play Store.

Dans cet exemple, Serge est majoritaire en **grades**. Il ajoute donc sa **pièce** de plus haute valeur à la **Valeur de Bravoure** de ses.

L'Elvaland qui possède le plus de **grades** ajoute sa **pièce** de plus haute valeur à la **Valeur de Bravoure** de ses. Cette **pièce** est donc comptée une fois dans le total des **pièces d'or** et une fois dans la classe pour l'Elvaland majoritaire.

Si plusieurs Elvalands sont à égalité pour la majorité, chacun-e ajoute sa **pièce** de plus haute valeur à sa **Valeur de Bravoure**.

ATTENTION
 Comme pour l'attribution des **Distinctions**, les majorités se font au nombre de **grades** présents dans cette classe et non à la somme de leurs points de Bravoure ou du nombre de cartes.

Capacités des cartes Héros / Héroïne



Cartes Héros/Héroïne

Placez-les dans votre **zone de Commandement** sauf mention contraire dans leur description.

DWERG LES 5 FRÈRES

Ajoute **X points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
X dépend du **nombre de frères recrutés** :

13	40	81	108	135

Plusieurs joueurs peuvent se lancer dans cette stratégie.

CERTAINS DISENT QU'IL EST QUASIMENT IMPOSSIBLE DE RÉUNIR LES 5 FRÈRES DANS UNE ARMÉE.

Serge a recruté deux frères Dweg, il ajoute donc **40 points** à sa **Valeur finale de Bravoure**.

SKAA L'INSONDABLE

Ajoute **17 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

ASTRID LA FORTUNÉE

Ajoute **X points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
X correspond à la **valeur de la plus forte pièce** que vous possédez.

Si vous possédez la **pièce 25**, Astrid vous rapportera 25 points.

GRID LA MERCANTILE

Ajoute **7 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
Quand vous la recrutez, ajoutez immédiatement +7 à l'une de vos **pièces** (cf **Transformer une pièce** p. 11).



ULINE LA VOYANTE

Ajoute **9 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.
A chaque tour, lors de la **phase de mises**, vous ne placez pas vos **pièces** sur votre plateau individuel et vous les gardez en main. Lors de la Résolution des tavernes, vous attendez que les autres Elvalands révèlent leurs **pièces** pour choisir la vôtre et la poser sur l'**emplacement Taverne** correspondant, face visible. La résolution se passe ensuite normalement. Lors d'un **échange de pièce**, vous devez choisir, à la fin de votre tour, quelles **pièces**, de votre main, vous additionnez pour faire l'échange. L'échange se déroule normalement sauf que vous prenez immédiatement en main la **pièce** nouvellement acquise. Aucune **pièce** n'est placée dans la **bourse** de votre plateau individuel.

Lors d'une **transformation de pièce** :

- Si vous choisissez une **pièce** de votre main, mettez la **pièce** nouvellement acquise dans votre main.
- Si vous choisissez une **pièce** posée sur un **emplacement Taverne** déjà résolu ou en cours de résolution, remplacez-la par la **pièce** nouvellement acquise.

Les **pièces** dans votre main sont disponibles pour être placées sur les **emplacements Taverne** qui seront résolus ultérieurement dans le tour. Les **pièces** placées sur votre plateau individuel doivent y rester jusqu'à la fin du tour en cours.

Le **pouvoir d'Uline** s'active dès que vous prenez sa carte. Cela signifie que dès que vous choisissez Uline, placez-la dans votre **zone de Commandement**, puis prenez immédiatement en main vos **pièces** situées sur les **emplacements Taverne** non résolus ce tour, ainsi que celles situées dans votre **bourse**.



YLUD L'IMPRÉVISIBLE

Placez-la dans votre **zone de Commandement**.
Juste après la résolution de la dernière taverne de l'**Age 1** mais avant l'**Évaluation des troupes**, posez Ylud dans la colonne de votre choix de votre **armée**. Le **grade** d'Ylud compte comme une carte de cette classe pour l'attribution des **Distinctions**. Ylud restera à cette place jusqu'à la fin de l'**Age 2**.

Si vous recrutez Ylud au cours de l'**Age 2**, placez-la dans votre **zone de Commandement**.

Juste après la résolution de la dernière taverne de l'**Age 2** mais avant le décompte de votre **Valeur finale de Bravoure** :

- Si elle se trouve dans votre **zone de Commandement**, placez-la dans la colonne de votre choix au sein de votre **armée**.
- Si elle se trouve dans votre **armée**, vous pouvez la reprendre en main et la placer dans la colonne de votre choix de votre **armée**.

Considérez Ylud comme une naine de cette classe. Elle prend la valeur correspondant à la colonne où elle se trouve à la fin de l'**Age 2** (et : en fonction du **niveau de placement**, : 11, : 7, : 1) et son **grade** compte dans la majorité si elle est placée dans cette colonne.

La pose d'Ylud dans votre **armée** peut créer une ligne de 5 grades différents et donc le recrutement de carte **Héros/Héroïne**.

Ylud est déplacée, à la fin de l'**Age 1**, de la **zone de Commandement** à l'une des colonnes de l'**armée** de l'Elvaland qui l'a recrutée.

À la fin de l'**Age 2**, avant le comptage des **Valeurs finales de Bravoure**, elle peut être déplacée vers une autre colonne de l'**armée** de l'Elvaland qui l'a recrutée.

Timing Ylud et Thrud

L'ordre d'activation de leur pouvoir est important. Ainsi, après la résolution de la dernière taverne de l'**Age 2**, Ylud est placée ou déplacée dans l'**armée** de l'Elvaland qui l'a recruté. Au moment de son placement, le recrutement d'une carte **Héros/Héroïne** peut avoir lieu si les conditions sont réunies (cf **Recruter une carte Héros/Héroïne** P. 9). Thrud est ensuite enlevée de l'**armée** du joueur pour être placée dans sa **zone de Commandement**.



THRUD LA CHASSEUSE DE TÊTES

Placez-la dans la colonne de votre choix dans votre **armée**. Thrud ne doit jamais être recouverte. Quand une carte **Nain/Naine** ou **Héros/Héroïne** devrait être placée sur Thrud, prenez Thrud en main, posez la carte **Nain/Naine** ou **Héros/Héroïne** dans la colonne, puis replacez Thrud dans la colonne de votre choix (sa colonne d'origine ou une autre). Sa pose peut déclencher le recrutement d'une nouvelle carte **Héros/Héroïne**.

Le **grade** de Thrud compte dans l'attribution des **Distinctions** de l'**Age 1** dans la colonne où elle se trouve. Après la résolution de la dernière taverne de l'**Age 2** et avant le décompte de votre **Valeur finale de Bravoure**, elle est placée dans votre **zone de Commandement**.

Elle ajoute **13 points** à votre **Valeur finale de Bravoure**.

Cette carte ne peut pas être directement posée. Prenez Thrud en main. Placez la carte puis mettez Thrud sur la colonne de votre choix.

À la fin de l'**Age 2**, Thrud est replacée dans la **zone de Commandement**.

 **Cartes Héros/Héroïne**
Placez-les dans la colonne  de votre armée.

 **KRAAL LE VÉNAL**
Possède **2 grades**.
Ajoute **7 et 0 points** à votre **Valeur de Bravoure** .

 **TARAH FRAPPE FATALE**
Possède **1 grade**.
Ajoute **14 points** à votre **Valeur de Bravoure** .

 **Cartes Héros/Héroïne**
Placez-les dans la colonne  de votre armée.

 **ARAL SERRES D'ACIER**
Possède **2 grades**.

 **AËGUR POING D'ACIER**
Possède **2 grades**.

 **DAGDA L'EXPLOSIVE**
Possède **3 grades**.
Posez immédiatement Dagda dans votre colonne ,
et défaussez immédiatement la dernière carte **Nain / Naine**
de votre choix de deux autres de vos colonnes.
Les deux colonnes doivent être différentes.

 **BONFUR LE TYRANNIQUE**
Possède **3 grades**.
Posez immédiatement Bonfur dans votre colonne ,
et défaussez immédiatement la dernière carte **Nain / Naine**
de votre choix d'une autre de vos colonnes.



Bonfur et Dagda

Bonfur et Dagda défaussent des cartes **Nain/Naine** en arrivant en jeu. Vous ne pouvez donc pas recruter une nouvelle carte **Héros/Héroïne** tant que vous n'avez pas remplacé les cartes défaussées et fait une ligne supplémentaire de 5 **grades** de classes différentes.
Pour rappel: durant la partie, pour pouvoir recruter une nouvelle carte **Héros/Héroïne**, le nombre de lignes complètes de votre **armée** doit toujours être égal à votre nombre de cartes **Héros/Héroïne** recrutées + 1.

ATTENTION

Vous ne pouvez jamais défausser une carte Héros/Héroïne lors de l'activation du pouvoir de Dagda et de Bonfur, seulement une ou des cartes Nain/ Naine. Si ce n'est pas possible, vous ne pouvez pas choisir Dagda et Bonfur.

 **Cartes Héros/Héroïne**
Placez-les dans la colonne  de votre armée.

 **ZORAL LE CONTREMAÎTRE**
Possède **3 grades**.
Ajoute **1, 0 et 0 Point** à la somme des .

Note: en d'autres termes, Zoral augmente de 1 la somme **des Points** des  et de 3 le facteur multiplicatif (**3 grades**) pour le calcul de la **Valeur de Bravoure** .

 **LOKDUR CŒUR CUPIDE**
Possède **1 grade**.
Ajoute **3 Points** à la somme des .

Note: en d'autres termes, Lokdur augmente de 3 la somme **des Points** des  et de 1 le facteur multiplicatif (**1 grade**) pour le calcul de la **Valeur de Bravoure** .

 **Cartes Héros/Héroïne**
Placez-les dans la colonne  de votre armée.

 **HOURYA L'INSAISSABLE**
Possède **1 grade**.
Ajoute **20 points** à votre **Valeur de Bravoure** .
Il faut posséder 5 **grades** dans la colonne des  dans son **armée** pour la recruter.

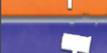
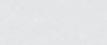
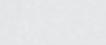
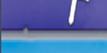
Note: Le **grade** de Thrud et Ylud compte pour le recrutement de Hourya si elles sont placées dans la colonne .

 **IDUNN LA FURTIVE**
Possède **1 grade**.
Ajoute **7 points** à votre **Valeur de Bravoure**  plus **2 points** par **grades** présents de cette colonne, y compris le sien.

Cartes présentes en jeu

CARTES PRÉSENTES À 2, 3, 4 ELVALANDS

CARTES AJOUTÉES À 5 ELVALANDS

		3	4	5	6	6	7	8	9	10			X	X
		X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X
		0	0	1	1	2	2	0	1				X	X
		X	X	X	X	X	X	X	X	X			X	X
		5	6	7	8	9	10	11	12				X	X

GLOSSAIRE

Age 1 Première partie du jeu, constituée de 4 tours de jeu à 2-3 Elvalands et de 3 tours de jeu à 4-5 Elvalands.

Age 2 Deuxième partie du jeu, constituée de 4 tours de jeu à 2-3 Elvalands et de 3 tours de jeu à 4-5 Elvalands.

Armée Zone située à droite du plateau individuel des Elvalands permettant de poser les cartes **Nain/Naine** et les cartes **Héros/Héroïne** de classe dans les colonnes correspondantes.



Bourse Zone inférieure du plateau individuel comprenant deux encoches permettant de mettre les deux **pièces** non mises face cachée lors d'un tour de jeu.

Cavité Encoche supérieure du plateau individuel qui permet aux Elvalands de placer leur **gemme**.

Distinction Cartes obtenues par une majorité stricte en **grade** dans une classe lors de l'étape d'Évaluation des Troupes à la fin de l'Age 1.

Elvaland Mot nain désignant les chefs de guerre et les membres du conseil du Royaume. Dans les règles, ce terme désigne les joueurs et les joueuses.

Évaluation des Troupes Décompte de majorité réalisé à la fin de l'Age 1 permettant de remporter des cartes **Distinction**.

Gemmes Pierres précieuses permettant de définir l'ordre du tour en cas d'égalité sur les mises des Elvalands. Elles sont placées dans la **Cavité** du plateau individuel.

Grade Encart présent sur le côté gauche de chaque carte **Nain/Naine** et **Héros/Héroïne**, indiquant les **Points de Bravoure**.

Héros / Héroïne Personnage puissant recruté quand une ligne composée d'un **grade** de chaque classe est créée. Durant la partie, pour pouvoir recruter une nouvelle carte **Héros/Héroïne**, le nombre de lignes complètes dans votre **armée** doit toujours être égal à votre nombre de cartes **Héros/Héroïne** recrutées + 1.

Marqueurs Échange de gemmes Ces marqueurs sont présents pour rappeler aux Elvalands à égalité, pour une même valeur de **pièces**, d'échanger leurs **gemme** avant de passer à la résolution de la taverne suivante.

Nain / Naine Personnage recruté dans les tavernes appartenant à 5 classes différentes:



Offrande Royale Cartes présentes avec les cartes **Nain/Naine** dans les paquets de cartes de l'Age 1 et 2. Elles permettent aux Elvalands d'améliorer plus rapidement leurs **pièces d'or** en les transformant.

Points de Bravoure Points indiqués dans les **grades** et permettant de calculer la **Valeur de Bravoure** de chaque classe. Chaque classe a une façon différente de calculer sa **Valeur de Bravoure**. (cf **Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe** p. 7).

Tavernes Il s'agit de 3 lieux où sont recrutées les cartes **Nain/Naine**. La taverne du Gobelin Rieur, du Dragon Dansant et du Cheval Fringuant sont symbolisées par des **enseignes** sur la table de jeu et par des **emplacements Taverne** sur les plateaux individuels des Elvalands.



Trésor Royal Présentoir où se trouvent les **pièces d'or** du Roi. Les Elvalands prennent des **pièces** dans le **Trésor Royal** lors d'un échange ou d'une transformation de **pièces**.

Valeur finale de Bravoure Score final de l'armée. Total des **Valeurs de Bravoure** de chaque classe.

Zone de Commandement Zone située à gauche du plateau individuel des Elvalands qui permet de poser les cartes **Héros/Héroïne neutre** et les cartes **Distinction**.

• Credits •



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
Traduction anglaise Phil Vizcarro

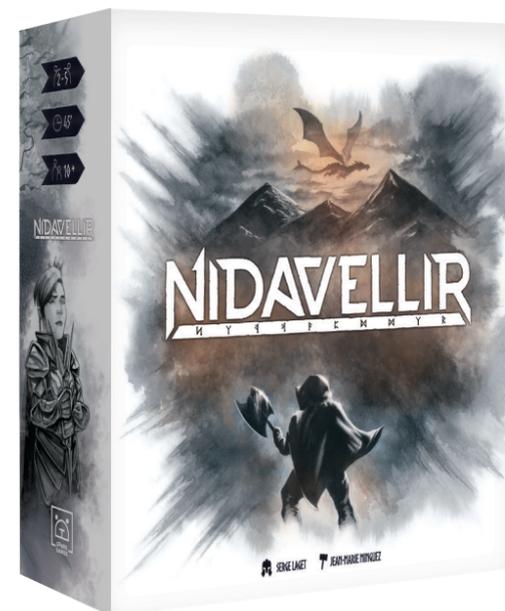
Relecteur-riche-s Sebastien Argyriadés, Stéphane Belot, Camille Bonnard, Even Liauzu, Philippe Jacquier-Roux, Nicolas Normandon, Rémi Petermann, Gwen Renault, Anne Ruiz

• Remerciements de l'auteur •

Un grand merci aux nombreux-ses testeur-euse-s qui ont donné de leur temps pour que ce jeu puisse espérer satisfaire aux attentes du public, notamment à la famille Ruiz pour sa disponibilité et son imperturbable bonne humeur!

De sincères remerciements à la joyeuse équipe qui a bossé sur le projet: Céline, Valériane, Florian & Jean-Marie. C'est grâce à leur engagement et leur talent que le jeu a pu devenir ce qu'il est aujourd'hui.

Retrouvez les contes et légendes de Nidavellir en téléchargement sur notre site : www.grrre-games.com.



LA REINE DAGFID EST ALLÉE DEMANDER DE L'AIDE À SA TRIBU.
 À PEINE LES CARAVANES INSTALLÉES AU PIED DU CHÂTEAU
 QUE LE PEUPLE DE NIDAVELLIR DÉCOUVRE LES BRAVES MERCENAIRES
 ET LES MERVEILLEUX ARTEFACTS GLANÉS PAR CETTE TRIBU SINGULIÈRE.



Prolongez l'expérience Nidavellir dès maintenant avec sa première extension Thingvellir disponible en boutique.



Découvrez de nombreux produits dérivés sur notre shop !

www.grrre-shop.com

Découvrez en plus sur Nidavellir et tous nos jeux grâce au MaGRRREzine en téléchargement sur notre site www.grrre-games.com

Aide de jeu

Référez-vous à la page 4 pour les adaptations à 2, 3 et 5 Elvalands.

Préparation du tour

1. ENTRÉE DES NAINS ET DES NAINES

* Placez X cartes de l'Age en cours dans chaque Taverne. X = nb d'Elvalands.

2. LES MISES

* Posez vos **pièces** face cachée sur chaque **emplacement Taverne**.

Résolution des tavernes

1. RÉVÉLATION DES MISES

* Révélez votre **pièce** sur l'**emplacement Taverne** correspondant.

* La **pièce** de plus haute valeur détermine l'Elvaland actif/active.

Les égalités sont départagées par les **gemmes**.

2. TOUR DE L'ELVALAND ACTIF/ACTIVE

* Choisissez une carte de la taverne en cours de résolution.

* Procédez, éventuellement, au recrutement d'une carte **Héros / Héroïne**.

* Procédez à l'échange de **pièces** si vous avez joué votre **pièce** de valeur 0.

Tour de l'Elvaland suivant-e déterminé par l'ordre décroissant des **pièces** ou des **gemmes** en cas d'égalité.

3. ÉCHANGE DE GEMMES

Lorsque chaque Elvaland a joué, procédez à l'échange des **gemmes** entre les Elvalands à égalité pour une valeur de **pièce** donnée. Passez ensuite à la résolution de la taverne suivante.

Reprenez au 1. RÉVÉLATION DES MISES.

Tour suivant

Lorsque toutes les tavernes ont été résolues, reprenez vos **pièces** en main et passez au tour suivant.



Déterminer la Valeur de Bravoure de chaque classe

LES GUERRIERS ET GUERRIÈRES

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à la somme de leurs **Points de Bravoure**, à laquelle l'Elvaland majoritaire en **grades** dans la colonne  ajoute sa **pièce** de plus haute valeur.

En cas d'égalité, ces Elvalands ajoutent leur **pièce** de plus haute valeur à leur **Valeur de Bravoure** .



LES CHASSEURS ET CHASSEUSES

Leur **Valeur de Bravoure** est égale au nombre de **grades**  au carré.

Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.

(cf **Valeur de Bravoure**  et )



LES MINEURS ET MINEUSES

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à la somme de leurs **Points de Bravoure** multipliée par le nombre de **grades** dans leur colonne.

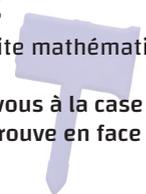


LES FORGERONS ET FORGERONNES

Leur **Valeur de Bravoure** est une suite mathématique (+3, +4, +5, +6, ...).

Pour faciliter le comptage, référez-vous à la case de votre plateau individuel qui se trouve en face du dernier grade de cette colonne.

(cf **Valeur de Bravoure**  et )



LES EXPLORATEURS ET EXPLORATRICES

Leur **Valeur de Bravoure** est égale à la somme de leurs **Points de Bravoure**.



Cartes présentes en jeu

CARTES PRÉSENTES
À 2, 3, 4 ELVALANDS

CARTES AJOUTÉES
À 5 ELVALANDS



	3	4	5	6	6	7	8	9	10
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	0	0	1	1	2	2	0	1	
	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	5	6	7	8	9	10	11	12	

