

THORGAL

Auteur : STÉPHANE HARDY
Illustrateur : GRZEGORZ ROSINSKI

QÂ- LE JEU

AUTOUR DE L'AN 1000, UN ENFANT EST TROUVÉ EN MER PAR LES GUERRIERS D'UN CLAN VIKING.

GRANDISSANT AU SEIN D'UNE COMMUNAUTÉ QUI L'OBSERVE AVEC MÉFIANCE, THORGAL DEVIENT UN HOMME FORT ET JUSTE, UN HOMME QUI LUTTE CONTRE UN DESTIN QUI N'A DE CESSÉ DE L'AMENER SUR LE CHEMIN DU DANGER ET DE L'AVENTURE.

C'EST DANS LES TERRES DU NORD QUE THORGAL, L'ENFANT DES ÉTOILES, LE FILS DE L'OcéAN, CONSTRUIT PEU À PEU SA LÉGENDE.

Citel
GAMES

PRÉSENTATION DU JEU

Les joueurs incarnent Thorgal, Kriss de Valnor, Aaricia, Jolan, Tjall ou Pied-d'arbre, les héros de la série *Thorgal*. Ils quittent le pays viking et traversent « le grand océan » pour atteindre l'étrange pays Qâ, en pleine guerre.

Ils y affronteront Ogotaï, demi-dieu des Chaams, qui veut envahir le monde. Les joueurs devront déjouer de nombreux pièges avant d'atteindre la grande pyramide de Mayaxatl, la cité interdite, pour y vaincre Ogotaï et prendre la fuite avec son vaisseau volant.

MATÉRIEL

48 MINI-CARTES COMPÉTENCE

(8 cartes pour chacune des 6 compétences) :
Combat, Esquive, Infiltration, Persuasion, Assassinat, Corruption



24 MINI-CARTES CHAAMS

12 cartes de niveau 1
6 cartes de niveau 2
6 cartes de niveau 3 (optionnelles)



8 CARTES LIEU numérotées de 1 à 8

1 CARTE OGOTAÏ marquée d'une couronne



6 CARTES HÉROS

Thorgal, Kriss de Valnor, Aaricia, Jolan, Tjall et Pied-d'arbre (recto : en forme / verso : fatigué)



3 CARTES formant une piste « PRÉPARATIFS DE GUERRE » de 15 cases



3 CARTES AIDE DE JEU



2 CARTES DÉFIS



6 SILHOUETTES HÉROS
1 SILHOUETTE OGOTAÏ + 7 socles



6 DÉS SPÉCIAUX
(5 dés blancs, 1 dé noir)

1 PLANCHE D'AUTOCOLLANTS avec des symboles

1 RÈGLE DE JEU



BUT DU JEU

CONDITION DE VICTOIRE DES JOUEURS

Les joueurs l'emportent dès qu'un Héros atteint le Laboratoire au bout de la piste des cartes Lieu et dépense 6 cartes Compétence identiques de son choix pour vaincre Ogotai. Il doit le faire avant qu'Ogotai ne gagne la partie.

CONDITIONS DE DÉFAITE DES JOUEURS

Ogotai gagne la partie si :

- 1 sa silhouette arrive au sommet de la pyramide, sur la dernière case de la piste « Préparatifs de guerre » ;
- 2 il faut mettre en jeu une carte Chaams au cours de la phase d'Ogotai, alors qu'il y a déjà au moins une carte Chaams présente sur chaque carte Lieu découverte ;
- 3 il n'y a plus de cartes dans la pioche des Chaams au moment où l'on doit en piocher une, car les 18 cartes Chaams ont été posées sur des cartes Lieu.



COMMENT JOUER À QÂ

Pour atteindre Ogotai, les **Héros** parcourent les **cartes Lieu** jusqu'au laboratoire (8^e carte). Il faudra dépenser **des cartes Compétence** (Combat, Esquive, Infiltration, Persuasion, Assassinat, Corruption) pour traverser certains lieux.



Chacun à leur tour, les joueurs jettent les **5 dés blancs** et le **dé noir** : les symboles sur les faces des dés permettent de voyager, de gagner des cartes Compétence ou de faire apparaître **des cartes Chaams** qui s'accumulent sur les cartes Lieu. Il faut éliminer ces Chaams, grâce aux cartes Compétence, et ainsi avancer vers le laboratoire d'Ogotai. Chaque Héros possède par ailleurs un **pouvoir unique** qu'il peut utiliser pendant son tour.

Lorsque tous les héros ont joué, c'est au tour d'Ogotai de progresser sur les 15 cases de la piste des « **Préparatifs de guerre** ». Ogotai gagne des forces en faisant apparaître des cartes Chaams. S'il parvient au bout de la piste avant que les joueurs n'aient atteint son laboratoire secret, il emporte la partie et se lance à la conquête du monde.

Les **joueurs jouent en coopérant**, ils gagnent ou perdent tous ensemble.

PRÉPARATION DU JEU

Placez Ogotai et chaque silhouette de Héros et Ogotai sur un socle. Collez les autocollants sur les dés en suivant les schémas.



NOMBRE DE JOUEURS

Chaque joueur choisit son héros parmi les six disponibles. Sur chaque **carte Héros** sont indiquées les **cartes Compétence** avec lesquelles le joueur va pouvoir commencer la partie, ainsi que le pouvoir spécial dont le héros dispose.

4 JOUEURS

Chaque joueur choisit la carte de 1 Héros, les 3 cartes Compétence qui lui sont associées et sa silhouette.

3 JOUEURS

Chaque joueur choisit la carte de 1 Héros, les 3 cartes Compétence qui lui sont associées et sa silhouette.

Optionnel : Pour faciliter le jeu, un 4^e Héros peut être choisi : il sera joué en alternance, à chaque tour, par un nouveau joueur.

2 JOUEURS

Chaque joueur choisit les cartes de 2 Héros, les cartes Compétence qui leur sont associées et leurs 2 silhouettes. Le premier joueur jouera pour son premier Héros, le second joueur fera de même, puis le premier joueur jouera pour son deuxième Héros et ainsi de suite.

1 JOUEUR

Le joueur choisit 3 cartes Héros, les cartes Compétence qui leur sont associées et leurs silhouettes.

Optionnel : Pour rendre le jeu plus facile, un 4^e héros peut être choisi.

INSTALLATION

I

Placez les **8 cartes Lieu**, avec le numéro de la carte apparent, au centre de la table. Alignez-les par ordre croissant, de la carte Lieu I jusqu'à la carte Lieu 8, pour former un chemin. Retournez ensuite la carte I « pays viking » et placez-y les silhouettes des Héros.



5



I



4



6



4

Posez les dés près de la **carte Lieu I** « Pays viking ».

7

Désignez le premier joueur, la partie peut commencer !

6

Mélangez les **cartes Chaams** de niveau I et de niveau 2 pour constituer une pioche de 18 cartes que vous posez à côté du chemin formé par les **cartes Lieu**.

5

Mélangez les **cartes Compétence** qui restent pour en faire une pioche et posez-la à côté du chemin formé par les **cartes Lieu**.

2

Placez la **carte Ogotai** au bout du chemin, avec la couronne apparente, puis disposez les **3 cartes « Préparatifs de guerre »** de manière à constituer la piste de 15 cases. Placez la silhouette Ogotai sur la case correspondant au nombre de Héros en jeu (3 ou 4 Héros).

3



3

Placez les **3 cartes Aide de jeu** à disposition des joueurs.



DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

- 1 Remise en forme des héros
- 2 • Tour du Héros 1
• Tour du Héros 2
• Tour du Héros 3
• Tour du Héros 4
(Si on joue avec 4 Héros)
- 3 Phase d'Ogotaï

Le tour de jeu d'un héros se décompose en 3 phases :

- A phase du Destin
- B phase des Chaams
- C phase d'Action



I Remise en forme des Héros

Au début du tour, les joueurs retournent les cartes héros afin que la face « en forme » soit visible.

2 Tours des Héros

Les Héros jouent leur tour de jeu l'un après l'autre dans le sens horaire, en partant du premier joueur. Quand un Héros a fini de jouer, on retourne sa carte pour que la face « fatigué » soit visible, puis on passe au Héros suivant. Voici les trois phases du tour d'un Héros.

A PHASE DU DESTIN

Le joueur lance les 6 dés : les 5 dés blancs et le dé noir. Le dé noir est le dé du Destin, il détermine les dés blancs qui seront gagnés par le Héros. Les dés blancs gagnés sont placés sur la carte du Héros. S'il reste des dés blancs, le joueur peut s'arrêter ou, s'il le souhaite, les relancer avec le dé noir. Il continue ainsi tant qu'il reste des dés blancs.

À SAVOIR

LE SYMBOLE OGOTAÏ QUI FIGURE SUR LE DÉ NOIR EST NÉFASTE, COMME LES SYMBOLES CHAAMS SUR LES DÉS BLANCS (ILS FONT APPARAÎTRE LES CARTES CHAAMS). TOUS LES AUTRES SYMBOLES SONT BÉNÉFIQUES.



1. Symbole « 1 dé blanc »

Le Héros doit choisir 1 dé blanc parmi les dés du tirage, même si aucun dé ne lui convient.



2. Symbole « 2 dés blancs »

Le Héros doit choisir 2 dés blancs parmi les dés du tirage, même s'ils ne lui conviennent pas. S'il ne reste qu'un seul dé blanc, il doit le prendre.



3. Symbole « 3 dés blancs »

Le Héros doit choisir 3 dés blancs parmi les dés du tirage, même s'ils ne lui conviennent pas. S'il ne reste que 1 ou 2 dés blancs, il doit les prendre.

FACES DU DÉ NOIR DU DESTIN



4. Symbole « Tanatloc »

Le Héros doit choisir 1 dé blanc parmi les dés du tirage, même si aucun dé ne lui convient. Il peut décider d'échanger, avec un autre Héros (même s'ils ne sont pas sur la même carte Lieu), des cartes Compétence d'une seule couleur contre le même nombre de cartes Compétence d'une autre couleur.



5. Symbole « Déesse-sans-nom »

Le Héros gagne tous les dés blancs « 1 compétence », « 2 compétences », « 3 compétences » et « voyage » du tirage. Sa phase du Destin s'arrête immédiatement, il ne peut plus relancer les dés.



6. Symbole « Ogotai »

Le héros gagne tous les dés blancs « Chaams » du tirage. Sa phase du Destin s'arrête immédiatement, il ne peut plus relancer les dés.





1. Symbole « 1 compétence »
Le Héros pioche 1 carte Compétence.



2. Symbole « 2 compétences »
Le Héros pioche 2 cartes Compétence.



3. Symbole « 3 compétences/voyage »
Le Héros pioche 3 cartes Compétence ou utilise ce dé comme un dé « voyage ».



4. Symbole « 1 Chaam »
Le Héros pioche 1 carte Chaams.



5. Symbole « 2 Chaams »
Le Héros pioche 2 cartes Chaams.

FACES DES DÉS BLANCS



6. Symbole « voyage »
Le dé « voyage » a, au choix, deux effets :

1/ le Héros retourne une carte Lieu adjacente non découverte. Cette carte reste ensuite découverte pendant toute la partie. Attention ! il faut 2 dés « voyage » pour découvrir les cartes Lieu 4 « Déesse-sans-nom » et Lieu 8 « laboratoire d'Ogotai » ;

ou

2/ le héros voyage sur la carte Lieu suivante, si elle est découverte. Un héros ne peut jamais reculer sur la piste ; il ne peut que progresser vers la carte Lieu 8.

B PHASE DES CHAAMS

Lorsque la phase du Destin est terminée, le Héros doit obligatoirement piocher une à une autant de cartes Chaams qu'il possède de symboles Chaams sur les dés blancs qu'il a gagnés. Les dés Chaams sont ensuite défaussés.

Le Héros doit d'abord poser la carte Chaams qu'il vient de piocher avant d'en prendre une autre. Il peut poser sa carte soit sur la carte Lieu où il se trouve, soit sur la précédente, soit sur la suivante (seulement si elle est découverte). Le nombre de cartes Chaams posées sur une même carte Lieu n'est pas limité.

CONDITIONS DE DÉFAITE

QUAND LA PIOCHE DES CARTES CHAAMS EST ÉPUISÉE, MÉLANGEZ SOIGNEUSEMENT LES CARTES DÉFAUSSÉES POUR FORMER UNE NOUVELLE PIOCHE. SI UN HÉROS DOIT PIOCHER UNE CARTE ET QUE LA PILE CHAAMS EST ÉPUISÉE CAR LES 18 CARTES SONT EN JEU, LA PARTIE S'ARRÊTE IMMÉDIATEMENT. LE PAYS QÂ EST ENVAHI, OGOTAI EST VAINQUEUR !

© PHASE D'ACTION

Le Héros peut maintenant utiliser les dés blancs qui lui restent (« voyage », « 1 compétence », « 2 compétences » et « 3 compétences ») ou accomplir les actions indiquées ci-dessous (il n'y a pas d'ordre à suivre). Le Héros n'est pas obligé de jouer tous ses dés blancs et il peut choisir de faire plusieurs fois la même chose, tant qu'il a des dés ou des cartes Compétence pour le faire.

ACTIONS POSSIBLES :

- Utiliser un ou plusieurs dés blancs pour voyager ou pour piocher des cartes Compétence. Les dés utilisés sont défaussés.
- Utiliser le pouvoir indiqué sur sa carte Héros (une seule fois par tour).
- Éliminer une carte Chaams de la carte Lieu sur laquelle se trouve son Héros. Chaque carte Chaams possède une valeur – 1 ou 2 – qui indique le nombre de carte(s) Compétence de même type et de même couleur nécessaire pour l'éliminer. La carte Chaams éliminée et les cartes Compétence utilisées sont défaussées.
- Valider l'étape obligatoire figurant sur la carte lieu où se trouve son Héros en défaussant les cartes Compétence demandées (voir l'encadré page suivante) : 4 cartes Lieu possèdent des étapes obligatoires (cartes Lieu 2, 4, 6 et 8).

CARTES COMPÉTENCE (8 exemplaires de chaque)



Un Héros ne peut pas posséder plus de 10 cartes Compétence. S'il dépasse ce nombre, il doit défausser les cartes de son choix pour revenir à 10 cartes, avant de pouvoir réaliser une autre action. Quand la pioche des cartes Compétence est épuisée, mélangez soigneusement les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.



CARTES LIEU ET CHAAMS

Certaines cartes Lieu possèdent 1, 2 ou 3 symboles « Chaams » ; ils signalent les dangers présents dans ces lieux. Quand un Héros retourne une carte Lieu (grâce au dé « voyage »), il pioche, et place à côté de celle-ci, autant de cartes Chaams qu'il y a de symboles sur la carte Lieu.



CARTES LIEU ET ÉTAPE OBLIGATOIRE

Certaines cartes Lieu sont marquées par une étape obligatoire. Pour avancer sur la carte Lieu suivante, le Héros doit impérativement défausser 4 ou 6 cartes Compétence (différentes ou identiques selon la carte Lieu, voir la carte Aide de jeu) ainsi qu'un dé « voyage ».

Exemple : Antonin dépense un dé « voyage » et 6 cartes Compétence différentes pour voyager sur la « Grande pyramide », en validant l'étape obligatoire Polyvalence de la carte Lieu « Mayaxatl ».

Quand le Héros ne veut plus ou ne peut plus rien faire, sa phase d'Action prend fin. La carte du Héros est retournée afin que la face « fatigué » soit visible, et le tour de jeu du Héros suivant commence.

GAGNER LA PARTIE

Si l'un des Héros atteint la carte Lieu 8 « laboratoire d'Ogotäi » et valide l'étape obligatoire en défaussant 6 cartes Compétence identiques, les joueurs remportent instantanément la partie (il n'est pas nécessaire de voyager). Ogotäi est vaincu. Les joueurs retournent la carte « Ogotäi » (marquée d'une couronne) et y placent tous les Héros... qui quittent le pays Qä en vainqueurs !

3 Phase d'Ogotai

Lorsque tous les tours des Héros ont été joués, la phase d'Ogotai commence.

Avancez la silhouette d'Ogotai d'une case sur la piste « Préparatifs de guerre » (case vide ou case « Guerre », dotée d'une valeur de 1 à 4 cartes Chaams). Si la case est vide, il ne se passe rien ; si la case est dotée d'une valeur, piochez, une à une, autant de cartes Chaams qu'il convient (de 1 à 4). En partant de la carte Lieu 8 « laboratoire d'Ogotai », placez chaque carte Chaams piochée sur la carte Lieu **découverte** la plus proche et **sur laquelle il n'y a aucune carte Chaams**. Répétez l'opération pour chaque carte Chaams, en progressant vers la carte Lieu 1 « pays viking ».

CONDITIONS DE DÉFAITE

OGOTAÏ LANCE SA GUERRE TOTALE ET VOUS PERDEZ IMMÉDIATEMENT LA PARTIE SI :

- LA SILHOUETTE D'OGOTAÏ ATTEINT LA DERNIÈRE CASE DE LA PISTE « PRÉPARATIFS DE GUERRE » ;
- VOUS NE POUVEZ PAS PIOCHER DE CARTE CHAAMS CAR LES 18 CARTES SONT DÉJÀ EN JEU ;
- VOUS NE POUVEZ PAS PLACER UNE CARTE CHAAMS PIOCHÉE PARCE QUE TOUS LES LIEUX DÉCOUVERTS SONT DÉJÀ OCCUPÉS PAR DES CARTES CHAAMS.

Si Ogotai n'est pas vainqueur, un nouveau tour de jeu peut commencer. Le premier joueur reste le même pendant toute la partie.

OPTIONS DE JEU

Cartes Chaams de valeur 3

Si vous souhaitez augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez retirer du jeu 6 cartes Chaams de valeur 1 et les remplacer par les 6 cartes Chaams de valeur 3. La pioche Chaams doit toujours contenir 18 cartes.

Défis

Vous souhaitez mettre l'épreuve vos talents de stratège et votre instinct aventurier ? Vingt défis vous attendent (voir cartes Défis). Attention, il n'est possible de valider qu'un seul défi par partie. Si vous accomplissez plusieurs défis au cours d'une seule partie, vous devrez choisir celui que vous souhaitez valider. Notez les défis que vous avez validés pour vous souvenir de vos exploits !



**SCANNEZ CE CODE
POUR RETROUVER LES
RÈGLES EN VIDÉO ET DE
NOMBREUX BONUS !**

EXEMPLE DE TOUR DE JEU

① Laura débute le **tour de son Héros** Pied-d'arbre en lançant les dés. Le dé du Destin lui indique qu'elle doit prendre 3 dés blancs. Elle choisit 1 dé « 1 compétence » et 1 dé « 3 compétences ». Elle est également obligée de prendre 1 dé « 1 Chaams » puisque les trois dés qui restent sont néfastes. Elle place les 3 dés qu'elle a choisis sur sa carte Héros.



② Laura décide de relancer les dés restants. Le dé du Destin affiche « Tanatloc ». Elle gagne 1 dé blanc et choisit le dé « 1 compétence ». Grâce à Tanatloc, elle échange 2 cartes Compétence « Esquive » contre 2 cartes « Combat » que possède Thorgal (incarné par Antonin, un autre joueur).



③ Elle décide de mettre fin à sa phase du Destin. Au cours de la **phase des Chaams**, elle défausse son dé Chaams et pioche 1 carte Chaams « Corruption » de niveau 2 qu'elle place à côté de la carte Lieu « Mayaxatl », où se trouve son Héros, Pied-d'arbre. Elle aurait pu la placer sur la carte Lieu précédente, « Jungle », mais pas sur la suivante, car elle n'est pas encore découverte.



④ Laura commence sa **phase d'Action** en utilisant son dé « 3 compétences » comme s'il s'agissait d'un dé « voyage » pour retourner la carte Lieu « grande pyramide ». Deux cartes Chaams sont immédiatement piochées et placées sur ce Lieu (2 symboles Chaams sur la carte). Elle pioche ensuite 2 cartes Compétence en dépensant ses 2 dés « 1 compétence ». Elle se défausse de 2 cartes Compétence « Corruption » pour éliminer la carte Chaams qu'elle vient de piocher. Elle n'a plus de dé et ne souhaite pas utiliser le pouvoir unique de Pied-d'arbre, son tour de Héros prend fin. Elle retourne sa carte Héros afin que le côté « fatigué » soit visible.

⑤ Tous les Héros ont fini leur tour, la **phase d'Ogotaï** commence. Le demi-dieu avance d'une case sur son parcours et atteint une case « Guerre » de niveau 3. Il faut donc piocher et placer 3 cartes Chaams sur la piste de jeu. Une 1^{ère} carte est piochée et placée sur le 1^{er} lieu découvert, la « Mayaxatl ». Une 2^e carte est piochée et placée sur « Jungle ». La 3^e carte piochée ne peut pas être placée sur la « Déesse-sans-nom », car des cartes Chaams s'y trouvent déjà ; elle est donc déposée sur le lieu précédent, « Cité Xinjin ». La menace se rapproche du pays viking !