



RÈGLES DU JEU D'ORLOG

Règles proposé par [ALEA JACTA EST](#) - [ACHETER VOTRE JEU D'ORLOG ICI !](#)

Avant de commencer, chaque joueur dispose de :

- 15 pierres précieuses représentant ses points de vie
- 3 divinités viking choisies avant la partie, parmi les 20 au total
- Une coupelle
- 6 dés (*petite astuce pour différencier vos dés de ceux de l'adversaire, les bouclier sont différents dans nos kit de dés*)

BUT DU JEU :

Le but du jeu est de retirer tous les points de vie de l'adversaire avant que les votre ne vous soient retirés ! Pour blesser votre adversaire, deux manières :

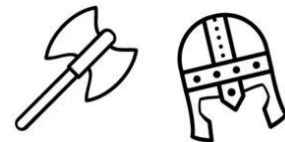
Blesser directement via les dés :

Vous pouvez blesser votre adversaire via les faces « attaques » de chaque dés **flèche** ou **hache** :

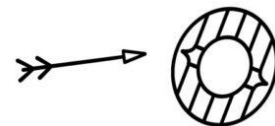


Votre adversaire perds alors un point de vie par attaque, mais il peut cependant se défendre via les faces « défense » :

La hache peut alors être bloquée par **le casque** :



La flèche, elle, est bloquée par le **bouclier** :



Dans ces cas de blocage, l'attaque ne produit aucun dégât !

Blesser en invoquant vos divinités

A chaque tour, il vous sera possible d'invoquer les divinités de votre choix.

Chaque divinité nécessite en effet des jetons d'invocation pour déclencher des effets.

Vous trouverez les besoins d'invocation et leurs effets de chaque divinité aux dos de vos statuettes !

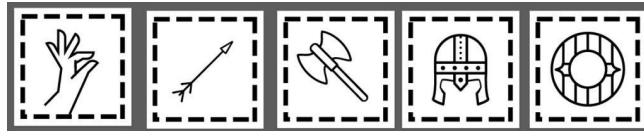
Vous trouverez plus bas dans cette page les détails des attaques de chaque divinité.

Collectionner des points d'invocations



Trois façon de récolter des points d'invocations :

- En invoquant certaines divinités
- En volant 1 jeton d'invocation à son adversaire dé sélectionné avec la face « main » :
- Au moment de la phase de résolution ,en collectant 1 jeton d'invocation par dés avec des contours pointillés :



- POUR COMMENCER -

Jouer à Pile ou face avec la pièce centrale pour savoir quel joueur à la main. Placer la pièce du côté du joueur qui a la main.

Lancer de dé

Vous lancez alors les dés chacun votre tour.

Vous avez 3 lancers maximum pour sélectionner vos 6 dès.

A chaque lancer, placez hors de la coupelle les dés que vous souhaitez conserver.

Au 3ème lancer, tous les dés sont donc automatiquement sélectionnés.

Phase de faveur divine

Avant même l'affrontement, vous devez annoncer l'attaque de la divinité que vous souhaitez invoquer à la fin de la phase de résolution !

Attention ! L'attaque annoncée prendra effet seulement après la phase de résolutions avec le nombre de jetons qu'il vous restera. Si vous choisissez une attaque qui demande trop de jetons, elle ne sera pas exécutée !

Affrontement / Phase de résolution

La phase de résolution se déroule comme suit :

- 1) Prendre 1 jeton d'invocation par dé avec des contours en pointillés
- 2) Vos dés s'affrontent : retirer les points de vies relatifs au combats
- 3) Voler 1 jetons d'invocation par face « main » à votre adversaire (Le joueur qui a la main vol en premier)
- 4) Invoquez les invocations annoncées à la phase de faveurs divines. Opérez dans l'ordre selon les priorités indiquées au dos des statuette : (« 1 » en premier).



DÉTAILS DE CHAQUE DIVINITÉS DE L'ORLOG

PUISSANCE DE VIDAR

Effet : Enlève des dés « Casques » à l'adversaire.



4^m
VIDAR

2		= 2	
4		= 4	
6		= 6	

RAJEUNISSEMENT D'IDUNN

Effet : Reconstitution de votre santé après la phase de résolution



7^m
IDUNN

4		= +2	
7		= +4	
10		= +6	

ÉTREINTE DE HEL

Effet : Les dégâts de Hache que vous infligez à l'ennemi vous soignent



4^m
HEL

DEGATS / DAMAGE

6		= +1		x	
12		= +2		x	
18		= +3		x	

GUET DE HEIMDAL

Effet : Reconstitution de santé pour chaque attaque bloquée.



4^m
HEIMDALL

4		= 1		x	
7		= 2		x	
10		= 3		x	

VISÉE D'ULLR

Effet : Les flèches ignorent les boucliers de l'adversaire



4TH
ULLR

$$2 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = 2 \text{ } \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array}$$

$$3 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = 3 \text{ } \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array}$$

$$4 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = 6 \text{ } \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array}$$

INVULNÉRABILITÉ DE BALDR

Effet : Ajout de défenses supplémentaires aux dés de défense



4TH
BALDR

$$3 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array} \times 2$$

$$6 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array} \times 3$$

$$9 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array} \times 4$$

FUREUR DE BRUNEHILDE

Effet : Multiplication des haches, arrondissement à la valeur supérieure



4TH
BRUNHILDE

$$6 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array} \times 1.5 \text{ (4.5 = 5)}$$

$$10 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array} \times 2$$

$$18 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array} \times 3$$

ANNONCE DE SKULD

Effet : Destruction des jetons de pouvoirs de l'adversaire pour chaque dé ayant obtenu une flèche.



3TH
SKULD

$$4 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = -2 \text{ } \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array} \times \text{☉}$$

$$6 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = -3 \text{ } \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array} \times \text{☉}$$

$$8 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{☉} & \text{☉} \\ \hline \end{array} = -4 \text{ } \begin{array}{|c|} \hline \text{☉} \\ \hline \end{array} \times \text{☉}$$

VUE DE FRIGG

Effet : Relance d'un nombre quelconque de vos dés ou de ceux de l'adversaire.



2^o
FRIGG

$$2 \text{ dés} = \times 2 \text{ dés}$$

$$3 \text{ dés} = \times 3 \text{ dés}$$

$$4 \text{ dés} = \times 4 \text{ dés}$$

SACRIFICE D'ODIN

Effet : Après la phase de résolution, sacrifice d'un nombre quelconque de vos jetons de santé. Gain de jetons de pouvoir par santé sacrifié.



3^o
ODIN

SACRIFICE ↓

$$6 \text{ jetons} = +3 \text{ jetons de pouvoir} \times \heartsuit$$

$$8 \text{ jetons} = +4 \text{ jetons de pouvoir} \times \heartsuit$$

$$10 \text{ jetons} = +5 \text{ jetons de pouvoir} \times \heartsuit$$

DON DE FREYR

Effet : Ajout au total de la face de dé majoritaire.



4^o
FREYR

$$4 \text{ dés} = +2 \times A$$

$$6 \text{ dés} = +3 \times A$$

$$8 \text{ dés} = +4 \times A$$

GAGE DE TYR

Effet : Sacrifice d'un nombre quelconque de vos jetons de santé. Destruction de jetons de pouvoir de l'adversaire par jeton de santé sacrifié.



3^o
TYR

SACRIFICE ↓

$$4 \text{ jetons} = 2 \text{ jetons de pouvoir} \times \heartsuit$$

$$6 \text{ jetons} = 3 \text{ jetons de pouvoir} \times \heartsuit$$

$$8 \text{ jetons} = 4 \text{ jetons de pouvoir} \times \heartsuit$$

LIEN DE VAR

Effet : Chaque jeton de pouvoir dépensé par l'adversaire vous soigne



1^{er}
VAR

$$10 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = 1 \text{ } \heartsuit \times \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array}$$

$$14 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = 2 \text{ } \heartsuit \times \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array}$$

$$18 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = 3 \text{ } \heartsuit \times \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array}$$

VOL DE THRYMR

Effet : Réduction de l'effet d'une faveur divine invoquée par l'adversaire durant cette manche.



1^{er}
THRYMR

$$3 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array}$$

$$6 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array}$$

$$9 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array}$$

CHASSE DE SKADI

Effet : Ajout de flèches à chaque dés ayant obtenu des flèches.



4th
SKADI

$$6 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} \times 2$$

$$10 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} \times 3$$

$$14 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} \times 4$$

ABONDANCE DE FREYJA

Effet : Lancer le/les dés supplémentaire(s) durant ce tour.



2nd
FREYJA

$$2 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = +1 \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array}$$

$$4 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = +2 \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array}$$

$$6 \text{ } \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array} = +3 \begin{array}{|c|c|} \hline \text{ } & \text{ } \\ \hline \end{array}$$

SAGESSE DE MIMIR

Effet : Gain de jetons d'invocation pour chacun des dégâts subis durant cette manche



4TH
MIMIR
 DEGATS / DAMAGE
 3 = +1 x
 5 = +2 x
 7 = +3 x

RUSE DE LOKI

Effet : Bannissement des dés de l'adversaire pour cette manche



2ND
LOKI
 3 = -1
 6 = -2
 9 = -3

VERVE DE BRAGI

Effet : Gain de jetons de pouvoir pour chaque dé ayant obtenu une main.



4TH
BRAGI
 4 = +2 x
 8 = +3 x
 12 = +4 x

FRAPPE DE THOR

Effet : Dégâts infligés à l'ennemi après la phase de résolution.



6TH
THOR
 4 = -2
 8 = -5
 12 = -8