Un jeu de Serge Laget

NAINS

Le système de jeu de *Nidavellir* dans l'univers de *Nains*

Autrefois unis autour d'un empereur,
les nains dominaient les terres d'Arran.

Quand le grand schisme les divisa en une multitude de forteresses-états, ils partagèrent le savoir entre les quatre Ordres dominants : la Forge, le Talion, le Temple et le Bouclier. Ces temps difficiles engendrèrent la création d'un cinquième Ordre rassemblant parias et déshérités : l'Ordre des Errants.

Vous êtes des Seigneurs à la tête d'une forteresse-état. Votre but est de recruter les nains les plus habiles et les Cognars les plus braves afin de redonner la splendeur aux territoires nains et d'affirmer votre domination sur la région. Pour cela, vous êtes même prêts à accepter de collaborer avec des Errants pour garantir l'approvisionnement de votre forteresse-état, et à fermer les yeux sur la création de liqueur. Faut bien que les Poilus se détendent !

BUT DU JEU

Réunissez dans votre forteresse-état les nains et les Cognars (Héros et Héroïne) les plus prestigieux pour obtenir la Valeur de Bravoure la plus haute et remporter la partie.

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

SOMMAIRE

MISE EN PLACE • 4 •
ANATOMIE DU PLATEAU ET DES CARTES • 6 •
APERÇU D'UN TOUR DE JEU • 6 •
VALEUR DE BRAVOURE ET EFFETS EN JEU • 7 •
TOUR DE JEU • 8 •
FIN DES ÈRES • 12 •
COGNARS DES ORDRES ET NEUTRES • 14 •
GLOSSAIRE • ANNEXE •

MATÉRIEL

91 cartes Nain de 5 Ordres dont :
A • 20 cartes Ordre du Bouclier
B • 19 cartes Ordre du Temple
C • 20 cartes Ordre des Errants
D • 16 cartes **Ordre de la Forge**
E • 16 cartes Ordre du Talion



A B C D E

5 cartes Cognar d'Élite

1 carte Certification de Liqueur

23 cartes Cognar dont 1 Allié et 5 Mercenaires





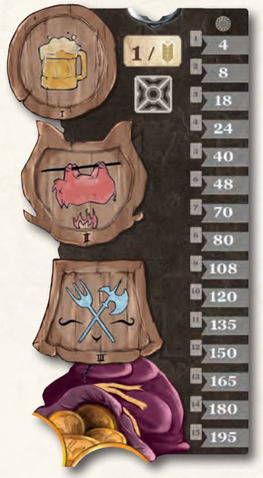
3 enseignes de taverne





1 Trésor Royal (à monter)
5 porte-cartes (à monter)
1 carnet de score

5 plateaux individuels



3 marqueurs
Échange de gemmes



5 gemmes
1, 2, 3, 4, 5



12 jetons Paria



60 talions dont
A • 25 talions de bronze (1 set/Seigneur)
0 x5 | 2 x5 | 3 x5 | 4 x5 | 5 x5
B • 34 talions d'or du Trésor Royal dont
5 x2 | 6 x2 | 7 x3 | 8 x2 | 9 x3 | 10 x2 | 11 x3 | 12 x2
13 x2 | 14 x2 | 15 x1 | 16 x1 | 17 x1 | 18 x1 | 19 x1
20 x1 | 21 x1 | 22 x1 | 23 x1 | 24 x1 | 25 x1
C • 1 talion 3 - Échange
(cf. Pouvoir de Kardum, p. 14)



A B C

PARTIE À 2 SEIGNEURS

Toutes les règles de ce livret s'appliquent.

Lors de l'Entrée des nains et des naines, mettez 3 cartes Nain dans chaque taverne à chaque tour.
Dans la première et troisième taverne : chaque Seigneur choisit une carte Nain dans l'ordre défini par les mises, et la dernière carte non prise est défaussée.
Dans la deuxième taverne : le Seigneur avec la mise la plus élevée choisit une carte Nain qu'il met dans son armée, puis défausse une des deux cartes restantes. Enfin, le Seigneur adverse n'a plus le choix, il doit prendre la carte restante et la placer dans son armée.

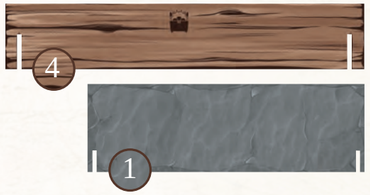
PARTIE À 5 SEIGNEURS

Toutes les règles de ce livret s'appliquent, cependant :
Lors de la mise en place, ajoutez les cartes Nain avec un symbole 5 situé en bas à droite dans les paquets correspondants de l'Ère 1 et de l'Ère 2.



TRÉSOR ROYAL ET PORTE-CARTES

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



MISE EN PLACE

1. Distribuez à chaque Seigneur un plateau individuel et 5 talions de bronze (A).



2. Prenez les gemmes suivantes :

Nombre de Seigneurs	Gemmes	
5 Seigneurs	**1, 2, 3, 4, 5**	1 2 3 4 5
4 Seigneurs	**2, 3, 4, 5**	2 3 4 5
3 Seigneurs	**3, 4, 5**	3 4 5
2 Seigneurs	**4, 5**	4 5

Distribuez-en une, au hasard, à chaque Seigneur. Placez-la dans la cavité de votre plateau individuel, face visible (B).

3. Placez au centre de la table les 3 enseignes de taverne dans l'ordre suivant : la Chope d'Yjdad, le Grognard Rôti et la Hallebarde Gourmande (C), et les marqueurs Échange de gemmes (D).

4. Placez l'ensemble des cartes Cognar (E) et Mercenaire (F) sur 4 porte-cartes, légèrement chevauchées, partie gauche des cartes visible.

5. Placez les 5 cartes Cognar d'Élite (G), au hasard, puis la carte Certification de Liqueur sur un porte-carte, légèrement chevauchées, partie gauche des cartes visible.

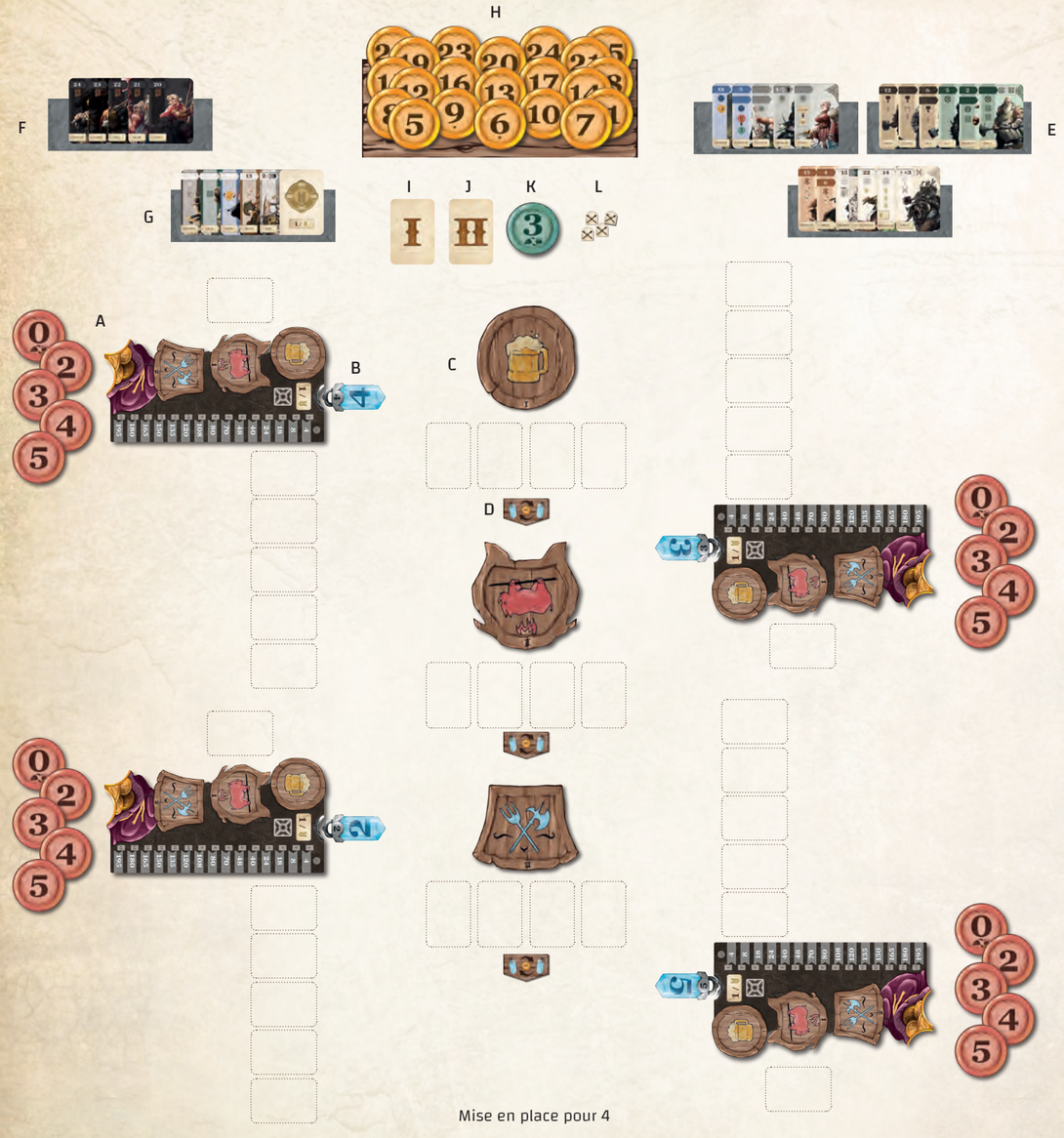
6. Sortez le Trésor Royal (H) de la boîte de jeu, vérifiez que chaque talion est bien rangé dans son emplacement prévu.

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

8. Prenez les cartes de l'Ère 1 et mélangez-les ensemble. Posez le paquet de cartes à côté du Trésor Royal (I).

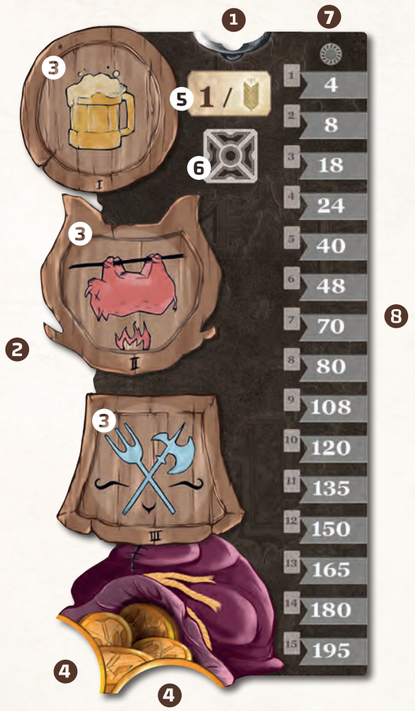
9. Faites de même avec les cartes de l'Ère 2 (J).

10. Placez le talion 3 - Échange 3 (K) et les jetons Paria (L) à côté du Trésor Royal.



Mise en place pour 4

ANATOMIE DU PLATEAU



1. Cavité de la gemme
2. Zone de Commandement
3. Emplacements Taverne
4. Bourse
5. Vous débutez avec un savoir-faire dans la production de liqueur, et vos symboles Malt vous rapportent 1 point en fin de partie
6. Vous possédez dès le début 1 symbole Occulte pour l'Ordre du Temple
7. Piste de Valeur de Bravoure de l'Ordre du Bouclier
8. Armée

ANATOMIE DES CARTES

CARTE NAIN



1. Ordre
2. Grade pouvant contenir des Points
3. Carte à utiliser dans une partie à 5
4. Pouvoir
5. Malt

CARTES COGNAR D'ÉLITE ET COGNAR



1. Nom
2. Ordre
3. Grade pouvant contenir des Points
4. Pouvoir de la carte, visible sur le porte-carte
5. Pouvoir de la carte, visible quand les cartes sont en colonne

APERÇU D'UN TOUR DE JEU

PRÉPARATION DU TOUR

1. Entrée des nains et des naines
   - Placez X cartes de l'Ère en cours dans chaque taverne. X = le nombre de Seigneurs.
2. Les mises
   - Posez vos talions, face cachée, sur chaque emplacement Taverne et dans votre bourse.

RÉSOLUTION DES TAVERNES

1. Révélation des mises
   - Révélez votre talion sur l'emplacement Taverne en cours de résolution.
   - Le talion de plus haute valeur détermine le Seigneur actif.

   Les égalités sont départagées par les gemmes.

2. Tour du Seigneur actif
   - Choisissez une carte Nain de la taverne en cours de résolution, puis appliquez l'éventuel effet de l'Ordre du Talion ou de l'Ordre des Errants.
   - Procédez, le cas échéant, au recrutement d'un Cognar.
   - Effectuez l'échange de talions si vous avez joué votre talion de valeur 0.

   C'est ensuite au tour du Seigneur suivant, déterminé par l'ordre décroissant des talions ou des gemmes en cas d'égalité.

3. Échange de gemmes

   Lorsque chaque Seigneur a joué, procédez à l'échange des gemmes entre les Seigneurs à égalité pour une valeur de talion donnée lors de la révélation des mises. Passez ensuite à la résolution de la taverne suivante. Reprenez au 1. Révélation des mises.

TOUR SUIVANT

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

VALEUR DE BRAVOURE ET EFFETS EN JEU

Un exemple de décompte de points se trouve à la page 13.

L'Ordre du Bouclier

Sa Valeur de Bravoure est égale à la valeur située sur votre plateau individuel correspondant au nombre de grades possédés.

L'Ordre du Temple

Sa Valeur de Bravoure est égale à la somme de leurs Points multipliée par le nombre de symboles Occulte présents dans votre forteresse-état comprenant votre armée et votre zone de Commandement.

Attention : si vous avez mis des cartes Cognar à grade Noir dans cette colonne, leurs Points sont ajoutés à la Valeur de Bravoure de l'Ordre du Temple une fois la multiplication réalisée.

L'Ordre des Errants

Lorsque vous recrutez une carte de l'Ordre des Errants et que vous avez déjà une carte de la même valeur dans la colonne Errants de votre armée: placez un jeton Paria sur le grade de la carte que vous venez de recruter. En fin de partie, la Valeur de Bravoure de la colonne des Errants est égale à la somme des Points visibles, c'est-à-dire non recouverts par un jeton .

Précision: le jeton cache seulement la valeur de la carte. Il n'annule pas son grade ni le symbole Malt dessus.

L'Ordre de la Forge

Sa Valeur de Bravoure est égale à la somme de leurs Points ajoutée au nombre de runes différentes au carré présentes dans votre forteresse-état, comprenant votre armée et votre zone de Commandement.

L'Ordre du Talion

Lorsque vous recrutez une carte Nain du Talion, vous devez améliorer le talion qui a servi à son recrutement en lui ajoutant +1. En fin de partie, sa Valeur de Bravoure est égale à la somme de leurs Points.

AMÉLIORATION DE TALION



Lorsque vous recrutez une carte Nain de l'Ordre du Talion, ajoutez immédiatement 1 à la valeur du talion ayant permis ce recrutement. En d'autres termes, vous échangez ce talion contre le talion de valeur directement supérieure présent dans le Trésor Royal.

Si le talion en question est un talion 0, ajoutez 1 à un des talions de votre bourse, puis procédez à l'échange normalement (cf. Échanger des talions, p. 11).

Référez-vous à la page 11 pour les règles de défausse des talions et cas particulier.



Céline recrute une carte Nain du Talion en misant un talion de valeur 5 qu'elle transforme en valeur 6.



Valériane recrute une carte Nain du Talion en misant son talion 0. Elle doit transformer un talion de sa bourse et elle décide de transformer son talion 3 en 4. Comme il n'y a pas de talion 4 dans le Trésor Royal, elle prend la pièce disponible de valeur directement supérieure: un talion 5, puis procède à l'échange normalement (cf. Échanger des talions, p. 11).

TOUR DE JEU

PRÉPARATION DU TOUR

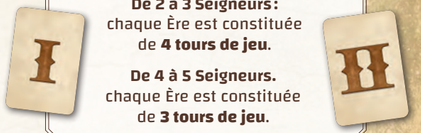
1. Entrée des nains et des naines

- Placez X cartes **de l'Ère en cours,** face visible, dans chaque taverne. X est égal au nombre de Seigneurs présents pour la partie (sauf dans les parties à 2 Seigneurs, cf. p. 4).

La partie se déroule en 2 Ères.

De 2 à 3 Seigneurs: chaque Ère est constituée de **4 tours de jeu**.

De 4 à 5 Seigneurs. chaque Ère est constituée de **3 tours de jeu**.



2. Les mises

Durant cette phase, chaque Seigneur joue simultanément.
- Prenez connaissance de vos 5 talions, puis placez un talion de votre choix, face cachée, sur chaque emplacement Taverne de votre plateau individuel.

Les 2 talions non utilisés sont placés face cachée dans la bourse de votre plateau individuel.

La valeur du talion misé déterminera l'ordre dans lequel chaque Seigneur jouera lors de la résolution des différentes tavernes.

Les Seigneurs observent la population de chaque taverne pour estimer les enchères appropriées en fonction de leurs besoins et de ce que risquent de miser les autres.

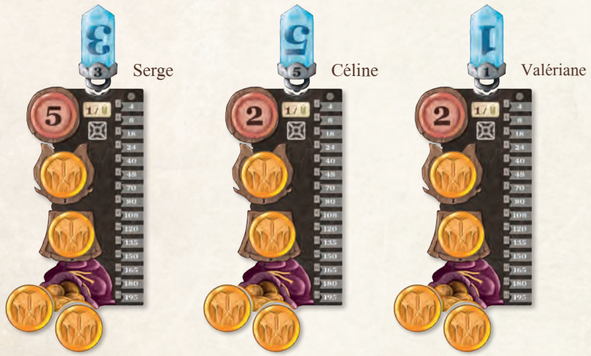
RÉSOLUTION DES TAVERNES

Résolvez chaque taverne l'une après l'autre en commençant par la Chope d'Yjdad. Quand la résolution de la taverne de la Chope d'Yjdad a été réalisée, passez à la taverne du Grognard Rôti puis à celle de la Hallebarde Gourmande.

1. Révélation des mises

Cette phase se déroule simultanément.
- Révélez le talion présent sur l'emplacement Taverne en cours de résolution de votre plateau individuel, et celle-ci seulement. Le talion de plus haute valeur détermine le Seigneur actif. Si plusieurs Seigneurs ont misé un talion de même valeur, le départage se fait par les gemmes: la gemme de plus haute valeur remporte l'égalité (cf. Résoudre les égalités, ci-dessous).





Serge (gemme 3) a joué son talion de valeur 5, Céline (gemme 5) et Valériane (gemme 1) ont joué leur talion de valeur 2. Serge devient donc le Seigneur actif. Quand son tour sera fini, ce sera à Céline puis à Valériane de jouer.

RÉSOUDRE LES ÉGALITÉS

En cas d'égalité dans la valeur des talions joués pour une taverne, l'ordre du jeu est défini par la valeur de la gemme possédée par les Seigneurs à égalité. Vous devenez le Seigneur actif si vous possédez la gemme de plus haute valeur.

La résolution se poursuit dans l'ordre décroissant des gemmes jusqu'à ce que chaque Seigneur à égalité ait joué.



2. Tour du Seigneur actif

Dans l'ordre suivant:
- Choisissez une carte dans la taverne en cours de résolution, puis placez votre carte Nain dans votre armée, sans oublier d'appliquer les éventuels effets de l'Ordre du Talion ou des Errants.
- Recrutez un Cognar si les conditions sont réunies.
- Procédez à un échange de talions si vous avez joué votre talion de valeur 0 (cf. Échanger des talions, p. 11).

Dans l'ordre décroissant des talions misés, ou des gemmes en cas d'égalité sur une valeur de talion, le Seigneur suivant devient le Seigneur actif et commence son tour.



1re ligne de grades

Serge recrute une carte Nain et complète une ligne composée d'un grade de chaque Ordre.
Il recrute immédiatement une carte Cognar. Il choisit Ulrog qu'il place dans sa colonne: l'Ordre de la Forge.



2e ligne de grades

Serge place une carte Nain dans son armée. Il crée ainsi une deuxième ligne de grades complète et il recrute alors Fey qu'il pose dans sa colonne: l'Ordre du Temple.

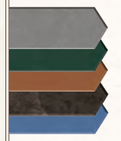
PLACER UNE CARTE NAIN DANS SON ARMÉE

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

Les grades doivent toujours être visibles.

RECRUTER UN COGNAR

Lors de la pose d'une carte Nain dans votre armée, la création d'une ligne composée d'un grade de chaque Ordre, vous oblige à choisir immédiatement un Cognar disponible.



· Un Cognar à grade Coloré correspondant à un des 5 Ordres est placé dans la colonne concordante de votre armée.
Si une nouvelle ligne est complétée par sa pose, recrutez immédiatement un nouveau Cognar. Plusieurs lignes peuvent être complétées par la pose d'un Cognar.



· Un Cognar avec un grade Noir ou un Allié avec un grade Multicolore sont placés dans votre armée, dans la colonne de votre choix (cf. Cognars des Ordres et Neutres, p. 16). Cela peut donner lieu à la création d'une nouvelle ligne de 5 Ordres différents, et donc au recrutement d'un autre Cognar.



· Un Cognar avec un grade Blanc est placé dans la zone de Commandement, à gauche de votre plateau individuel.

PLUSIEURS LIGNES COMPLÉTÉES PAR LA POSE D'UN COGNAR



Ligne de 5 grades créée

Serge place une carte Bouclier dans son armée. Il en résulte la création d'une ligne complète composée d'un grade de chaque Ordre.
Il recrute alors Volgrir, qui lui permet, en complétant 2 lignes d'un coup, de recruter 2 nouveaux Cognar l'un après l'autre.

3. Échange de gemmes

Lorsque chaque Seigneur a joué son tour de jeu, procédez à l'échange des gemmes entre les Seigneurs à égalité pour les mêmes valeurs de talions, lors de la révélation des mises, puis passez à la résolution de la taverne suivante.
Reprenez au 1. Révélation des mises.

ÉCHANGER LES GEMMES

À la fin de la résolution d'une taverne, un échange de gemmes est effectué entre les Seigneurs qui étaient à égalité pour une valeur de talion au moment de la révélation des mises. Une fois les échanges réalisés, les gemmes sont remises dans leur cavité respective.



Précision : même si vous transformez votre talion avec le pouvoir de l'Ordre du Talion durant votre tour, si vous étiez à égalité lors de la révélation des mises, vous devez procéder à l'échange des gemmes.

Égalité entre 2 Seigneurs :
· Les gemmes sont échangées entre elles.



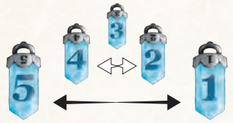
Égalité entre 3 Seigneurs :
· Seule la gemme de plus petite valeur et celle de plus haute valeur sont échangées.
· La gemme de valeur médiane n'est pas échangée.



Égalité entre 4 Seigneurs :
· La gemme de plus petite valeur et celle de plus haute valeur sont échangées.
· Les deux autres gemmes sont échangées entre elles.

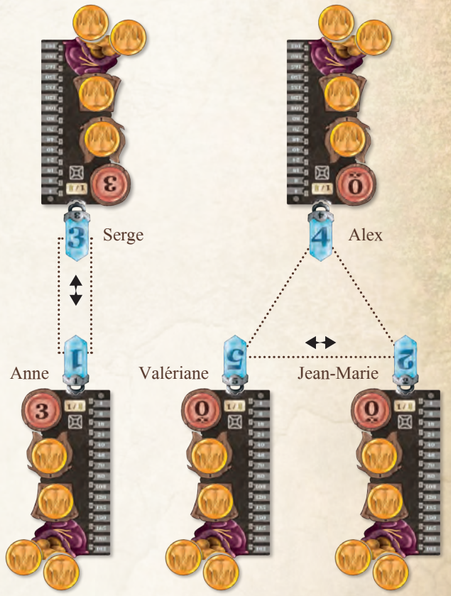


Égalité entre 5 Seigneurs :
· L'échange se passe comme à 4 Seigneurs.
· La gemme de valeur médiane n'est pas échangée.





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



Serge (gemme 3) et Anne (gemme 1) ont joué leur talion de valeur 3; Valériane (gemme 5), Alex (gemme 4) et Jean-Marie (gemme 2), leur talion de valeur 0.
Serge joue en premier, puis c'est au tour de Anne, Valériane, Alex et enfin Jean-Marie.
À la fin de la résolution de la taverne:
- Serge et Anne procèdent à un **échange de gemmes à deux**.
- Valériane, Alex et Jean-Marie effectuent un **échange de gemmes à trois**. Alex conserve donc sa gemme 4.

TOUR SUIVANT

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



ÉCHANGER DES TALIONS



Lorsque vous jouez un talion de valeur 0 :
· révélez les talions placés dans votre bourse,
· faites la somme de ces 2 talions,
· défaussez le talion de plus haute valeur,
· prenez le talion correspondant à la somme dans le Trésor Royal et placez-le dans votre bourse,
· remettez face cachée les talions de votre bourse.

Important : quand vous jouez un talion de valeur 0, vous prenez une carte Nain dans la taverne en cours de résolution avant de procéder à l'échange de talions.

DÉFAUSSER DES TALIONS

Lors d'un échange ou d'une transformation, un talion doit être défaussé.

· S'il s'agit d'un talion de bronze (rouge), ce talion est remis dans la boite de jeu et n'aura plus aucune utilité pour le reste de la partie.

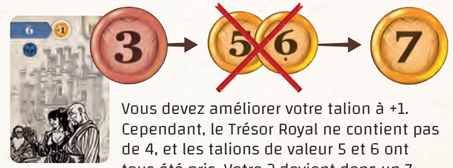
· S'il s'agit d'un talion d'or issu du Trésor Royal (jaune), ce talion est remis dans l'emplacement correspondant à sa valeur dans le Trésor Royal.



CAS PARTICULIER

Si le talion de la valeur voulue n'est pas disponible dans le Trésor Royal, prenez le premier talion de la valeur directement supérieure disponible.
Dans les rares cas où il n'y a plus de talions de valeur supérieure à la valeur voulue, prenez le premier talion disponible de valeur directement inférieure dans le Trésor Royal.

Attention : vous ne pouvez reprendre un talion de la même valeur que celle que vous venez de défausser lors d'un échange ou d'une transformation dans le Trésor Royal.



Vous devez améliorer votre talion à +1. Cependant, le Trésor Royal ne contient pas de 4, et les talions de valeur 5 et 6 ont tous été pris. Votre 3 devient donc un 7.

Le talion de valeur 0 ne peut jamais être amélioré par un pouvoir de l'Ordre du Talion.



FIN DE L'ÈRE 1 : L'ÉVALUATION DES ORDRES

À la fin du tour où la pioche de l'Ère 1 a été épuisée, une Évaluation des Ordres est effectuée.
Le Seigneur qui possède le plus de grades dans chaque Ordre se voit rejoint par un Cognar d'Élite.
En cas d'égalité pour un Ordre, le Cognar d'Élite en question ne rejoint personne.
Les gemmes ne tranchent pas les égalités durant l'Évaluation des Ordres.

Les cartes Cognar d'Élite et Certification de Liqueur sont attribuées dans l'ordre de pose sur le porte-carte, puis placez-les dans votre zone de Commandement.





La personne possédant le plus de grades dans l'Ordre du Bouclier recrute Tiss :

En fin de partie, marquez 2 points pour chaque grade présent dans votre colonne de l'Ordre des Boucliers.



La personne possédant le plus de grades dans l'Ordre du Temple recrute Aral :

Ajoute 1 symbole Occulte.



La personne possédant le plus de grades dans l'Ordre des Errants recrute Brum :

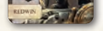
En fin de partie, il rapporte 13 points.

> En fin de partie, avant le décompte final, Brum vous permet d'enlever un jeton ⊠ d'une carte de votre colonne des Errants.



CERTIFICATION DE LIQUEUR
La personne possédant le plus de symboles Malt dans sa forteresse-état en comptant l'armée et la zone de Commandement gagne la carte Certification de Liqueur à placer dans sa zone de Commandement.

À la fin de la partie, cette personne gagnera 1 point supplémentaire par symbole Malt présent dans son armée et sa zone de Commandement.



La personne possédant le plus de grades dans l'Ordre de la Forge recrute Redwin :

Ajoute 1 rune unique.



La personne possédant le plus de grades dans l'Ordre du Talion recrute Ordo :

> Réalisez immédiatement un échange entre vos 2 talions de plus faible valeur (excepté le 0) et prenez le talion correspondant à cette somme dans le Trésor Royal. Contrairement à un échange normal, défaussez le talion **de plus petite valeur** lors de cet échange.

ATTENTION !
Les majorités se font au nombre de grades présents dans chaque Ordre de vos armées, et non à la somme de leurs Points ou du nombre de cartes.



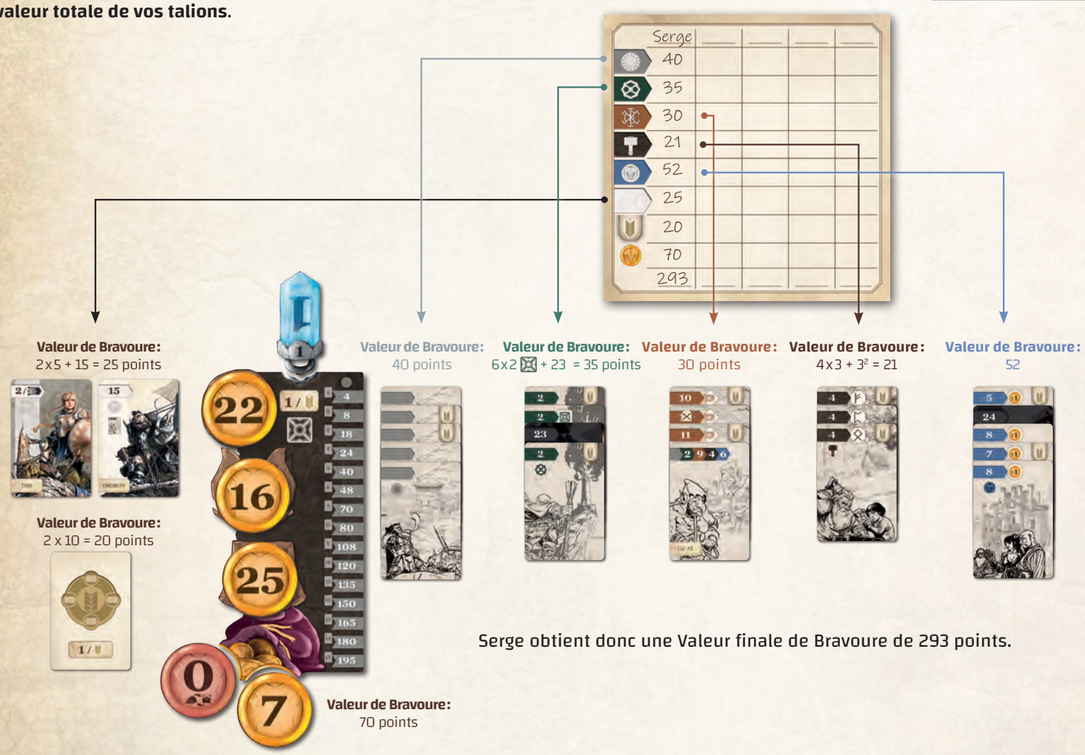
FIN DE L'ÈRE 2 ET FIN DE LA PARTIE

À la fin du tour où il reste 0 ou 1 carte de l'Ère 2, procédez au décompte de votre Valeur finale de Bravoure en faisant la somme de :
- **votre Valeur de Bravoure pour chaque Ordre de votre armée** (cf. Valeur de Bravoure et effets en jeu, p. 7),
- **la Valeur de Bravoure de vos cartes Cognar d'Élite et Cognar à grade Blanc** présentes dans votre zone de Commandement,
- **votre nombre de symboles Malt** : de base, marquez 1 point par symbole de Malt dans votre forteresse-état. Chaque Malt vaut 1 point de plus si vous possédez la Certification de Liqueur et encore 1 point de plus si vous possédez Gurdan ET Borogam dans votre zone de Commandement,
- **la valeur totale de vos talions**.

Facilitez votre comptage grâce à l'application *Nidavellir* :

App Store — Play Store





Serge obtient donc une Valeur finale de Bravoure de 293 points.

Le Seigneur qui possède la **Valeur finale de Bravoure** la plus haute remporte la partie et règne sur la forteresse-état la plus dominante de la région.

En cas d'égalité, le Seigneur concerné ayant le plus de Cognars d'Élite l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

COGNARS à grade COLORÉ

Ces Cognars se placent dans votre armée.

L'Ordre du Bouclier



VOLGRIR
Possède 2 grades.



ABOKAR
Possède 1 grade.

> En fin de partie, marquez 1 point par grade présent dans la colonne des Boucliers.



SVARA
Possède 1 grade.

> Après l'avoir placée dans votre colonne des Boucliers, prenez connaissance des 5 premières cartes de la pioche de l'Ère 2, choisissez une carte Nain, placez-la dans votre armée et mélangez les 4 autres cartes dans le paquet Ère 2.

Cas particulier : s'il s'agit du dernier tour de jeu de l'Ère 2, prenez la dernière carte Nain restante face cachée du paquet de l'Ère 2.

Précision : si vous choisissez de recruter une carte Nain de l'Ordre du Talion avec le pouvoir de Svara, améliorez la pièce de la taverne en cours de résolution.



L'Ordre du Temple



ARARUN
Possède 2 grades.
Ajoute 2 points et 1 symbole Occulte.



SRIZA
Possède 1 grade.
Ajoute 2 symboles Occulte.



FEY
Possède 1 grade.
Ajoute 5 points.

L'Ordre du Talion



DERDHR
Possède 1 grade.
Ajoute 13 points.

> Quand vous la posez dans votre colonne de l'Ordre du Talion, améliorez un de vos talions à +5. Choisissez un talion face visible ou face cachée de votre plateau individuel ou de votre bourse (excepté le 0). Défaussez-le et mettez à sa place le talion récupéré dans le Trésor Royal.



KARDUM
Possède 2 grades.
Ajoute 5 points.

> Quand vous le posez dans votre colonne de l'Ordre du Talion, prenez le talion 3 - Échange et positionnez-le à la place de votre talion 0, qui est immédiatement défaussé.



L'Ordre des Errants



OÖSRAM
Possède 1 grade.
Ajoute 15 points.

> Il vous permet d'enlever 2 jetons ⊠ de vos cartes Errants à la fin de la partie, avant le décompte final.



DRÖH
Possède 2 grades.
Ajoute 10 points.

> Il vous permet d'enlever 1 jeton ⊠ de vos cartes Errants à la fin de la partie, avant le décompte final.

L'Ordre de la Forge



ULROG
Possède 1 grade.
Ajoute 2 runes uniques.



TALA
Possède 2 grades.
Ajoute 6 points et 1 rune unique.



TORUN
Possède 1 grade.
Ajoute 12 points et 1 rune unique.

COGNARS à grade BLANC

Ces Cognars se placent dans votre zone de Commandement.



GURDAN
Ajoute 22 points et 1 symbole Malt.



BOROGAM
Ajoute 14 points et 3 symboles Malt.



Association GURDAN et BOROGAM

Si vous parvenez à associer ces 2 Cognars dans votre zone de Commandement :
en fin de partie, vous marquerez 1 point de plus par symbole Malt présent dans votre armée et votre zone de Commandement.



JORUN
Possède 1 rune unique.
Ajoute 3 points par rune différente que vous possédez dans votre armée et votre zone de Commandement en fin de partie.



OBORON
Ajoute 15 points.

> Placez-le dans votre zone de Commandement, puis prenez sa carte Allié Ga'at et placez-la dans votre armée, dans la colonne de votre choix.



GA'AT
Possède 1 grade Multicolore.
Ajoute X points en fonction de la colonne dans laquelle il est placé : 1 grade de plus pour la colonne de l'Ordre du Bouclier, 2 points pour celle du Temple, 9 points pour celle des Errants, 4 points pour celle de la Forge et 6 points pour celle du Talion.

COGNARS à grade NOIR

Ces Cognars sont des Mercenaires et se placent dans votre armée, dans la colonne de votre choix.



TADGAR
Possède 1 grade.
Ajoute 24 points.



AKAB
Possède 1 grade.
Ajoute 21 points.



LYGDR
Possède 1 grade.
Ajoute 23 points.



DAWN
Possède 1 grade.
Ajoute 20 points.



WAL
Possède 1 grade.
Ajoute 22 points.

> Vous pouvez recruter 1 carte Mercenaire seulement si en la posant dans une colonne de votre armée vous complétez une nouvelle ligne vous permettant de recruter immédiatement 1 autre carte Mercenaire.
> En d'autres termes, les Mercenaires doivent se recruter au moins en binôme. Si vous arrivez à en recruter 3, voire 4 à la suite, c'est bien joué !

Precision : s'il ne reste qu'une carte Mercenaire disponible, vous ne pouvez la recruter.



Serge place une carte Forge qui complète une ligne de grades. Il recrute alors Tadgar, car lorsqu'il le pose dans la colonne de la Forge, cela crée une nouvelle ligne de grades. Celle-ci lui permet de recruter Lygdr, qu'il place dans la colonne de l'Ordre du Temple.

CRÉDITS

Auteur Serge Laget
Développement et adaptation Florian Grenier
Graphisme et mise en page Valériane Holley
Relecture Arnyanka
Développeur application Nicolas Normandon
Typographies God of War / Mongolian Baiti / *Caslon* / Changa

Nains, de Collectif d'auteurs
L'Univers de *Nains* a été conçu par J.L. Istin, N. Jarry et P-D. Goux
Et se situe dans l'Univers plus vaste du Monde d'Aquilon conçu par J.L. Istin et N. Jarry

© Éditions Soleil, 2015-2023

Hommage à Serge Laget

Auteur de nombreux classiques (*Mare Nostrum*, *Les Chevaliers de la Table ronde*, etc.) et fan de la série *Nains* dont la lecture a accompagné la création de *Nidavellir*, il rêvait d'adapter son jeu dans cet univers qui lui plaisait tant.
Il nous a donné les clés pour le faire avant de nous quitter en janvier 2023. Il nous manque terriblement. Son rire, si communicatif, résonne encore dans nos cœurs, et nous continuerons d'honorer sa mémoire en éditant ses créations tant que nous le pourrons.

Découvrez l'ensemble des séries BD constituant le vaste univers du Monde d'Aquilon

NAINS ELFES ORCS & GOBELINS MAGES TERRES D'OGON GUERRES D'ARRAN

www.monde-aquilon.com

GG003-X1-FR01

GLOSSAIRE

Armée
Zone située à droite du plateau individuel des Seigneurs permettant de poser les cartes Nain et les cartes Cognar des Ordres dans les colonnes correspondantes.



Bourse
Zone inférieure du plateau individuel avec 2 encoches permettant de mettre les 2 talions non misés, face cachée, lors d'un tour de jeu.

Cognar
Jargon désignant les Héros et Héroïnes. Personnage puissant recruté quand une ligne composée d'un grade de chaque Ordre est créée.

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



Grade
Encart présent sur le côté gauche de chaque carte Nain et Cognar, indiquant les éventuels Points de la carte.

Évaluation des Ordres
Décompte de majorité réalisé à la fin de l'Ère 1 permettant de remporter des Cognars d'Élite et une Certification de Liqueur.

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

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

Marqueurs Échange de gemmes
Ces marqueurs sont présents pour rappeler aux Seigneurs à égalité (qui ont la même valeur de talion lors de la révélation des mises) leur échange de gemmes avant de passer à la résolution de la taverne suivante.

Nain
Personnage recruté dans les tavernes, appartenant aux 5 Ordres différents :



Poilu
Désigne un nain dans la force de l'Âge.

Points
Points indiqués dans les grades et permettant de calculer la Valeur de Bravoure de chaque Ordre. Chaque Ordre a une façon différente de calculer sa Valeur de Bravoure. (cf. Valeurs de Bravoure et effets en jeu, p. 7).

Seigneur
Désigne le dirigeant d'une forteresse-état. Dans les règles, ce terme désigne les joueurs et les joueuses.

Tavernes
Il s'agit des 3 lieux où sont recrutées les cartes Nain. Les tavernes de la Chope d'Yjdad, du Grognard Rôti et de la Hallebarde Gourmande sont symbolisées par des enseignes sur la table de jeu et par des emplacements Taverne sur les plateaux individuels des Seigneurs.



Trésor Royal
Présentoir où se trouvent les talions d'or. Les Seigneurs prennent des talions dans le Trésor Royal lors d'un échange ou d'une transformation de talions.

Valeur finale de Bravoure
Score final de la forteresse-état comprenant l'armée et la zone de Commandement.

Zone de Commandement
Zone située à gauche du plateau individuel des Seigneurs qui permet de poser les cartes Cognar à grade Blanc et la Certification de Liqueur.



Zone de Commandement

GG003-X1-FR01

NAINS

APERÇU D'UN TOUR DE JEU



PRÉPARATION DU TOUR

1. Entrée des nains et des naines
   - Placez X cartes de l'Ère en cours dans chaque taverne. X = le nombre de Seigneurs.
2. Les mises
   - Posez vos talions, face cachée, sur chaque emplacement Taverne et dans votre bourse.

RÉSOLUTION DES TAVERNES

1. Révélation des mises
   - Révélez votre talion sur l'emplacement Taverne en cours de résolution.
   - Le talion de plus haute valeur détermine le Seigneur actif.
   Les égalités sont départagées par les gemmes.

2. Tour du Seigneur actif
   - Choisissez une carte Nain de la taverne en cours de résolution, puis appliquez l'éventuel effet de l'Ordre du Talion ou de l'Ordre des Errants.
   - Procédez, le cas échéant, au recrutement d'un Cognar.
   - Effectuez l'échange de talions si vous avez joué votre talion de valeur 0.
   C'est ensuite au tour du Seigneur suivant, déterminé par l'ordre décroissant des talions ou des gemmes en cas d'égalité.

3. Échange de gemmes
   Lorsque chaque Seigneur a joué, procédez à l'échange des gemmes entre les Seigneurs à égalité pour une valeur de talion donnée lors de la révélation des mises. Passez ensuite à la résolution de la taverne suivante. Reprenez au 1. Révélation des mises.

TOUR SUIVANT

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

Cartes Nain présentes en jeu

2 à 4 Seigneurs

5 Seigneurs

	I										II									
	4	4	4	4	4	4	4	4			4	4	4	4	4	4	4	4		
	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
	2	2	2	2	2	2	2	2	2		2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13
	5	5	5	6	6	7	8	8			5	5	5	6	6	7	8	8		