

ORLOG

ASSASSIN'S CREED® VALHALLA JEU DE DÉS

RÈGLES DU JEU



ASSASSIN'S
CREED
VALHALLA
A UBISOFT ORIGINAL

ORLOG

ASSASSIN'S CREED® VALHALLA JEU DE DÉS



ÂGE 8+



2 JOUEURS



10-15 MINS

Orlog is a game where two players duel by rolling dice and invoking God Favors.

The first player to reduce the Health of their opponent to 0 wins.

For the game set up/preparation, please refer to Game Mode section.

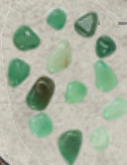


50 JETONS
FAVEURS DIVINES



1 PIÈCE
DE JEU

32 POINT
DE VIE



2 JEUX DE
20 FAVEURS
DIVINES



2 JEUX
DE 6 DÉS


2 BOLS À DÉS

Règles


Lancez une pièce pour déterminer qui joue en premier.

1. Phase de lancer:

1. Au début de chaque manche, votre adversaire et vous lancez des dés à tour de rôle.


2. Vous pouvez effectuer jusqu'à trois lancers. Entre deux lancers, vous pouvez choisir quels résultats vous désirez garder et quels dés vous voulez relancer. Les faces des dés ont divers effets tel que l'attaque, la défense ou l'obtention de  jetons employés pour invoquer des faveurs divines.

2. Phase de faveurs divines

Lors de cette phase, les joueurs peuvent effectuer une  offrande afin d'invoquer une faveur divine.

Les faveurs divines accordent de puissantes bénédictions susceptibles de considérablement modifier l'issue d'une manche ou d'une partie. La plupart des faveurs divines sont invoquées après le choix des deux joueurs, avant la phase de résolution, mais certaines précisent dans la description de leurs effets qu'elles sont invoquées après la phase de résolution.

3. Phase de résolution


Les faces des dés lancés par les deux joueurs sont comparées et le résultat est déterminé: des dégâts sont infligés ou bloqués,  des jetons sont attribués ou ôtés.

Les manches s'enchaînent jusqu'à ce que la santé d'un des joueurs soit réduite à zéro.

Faces de dé

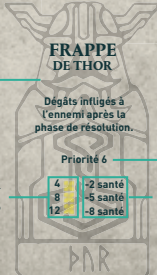
Attaque en mêlée		Inflige 1 dégât de 
Défense en mêlée		Bloque 1 
Attaque à distance		Inflige 1 dégât de 
Défense à distance		Bloque 1 
Influence		Rapporte 1  à l'adversaire

Faveurs divines

Les faveurs divines sont de puissantes bénédictions accordées en échange d'une offrande de .




Elles peuvent avoir une influence majeure sur l'issue d'une manche après le lancement des dés.

Vous pouvez en choisir jusqu'à trois par partie. Et vaincre de nouveaux adversaires élargira votre palette de faveurs divines!



Description des effets — Dégâts infligés à l'ennemi après la phase de résolution.

Ordre de priorité — Priorité 6

Coûts en jetons — 4  -2 santé
8  -5 santé
12  -8 santé

Effets par coût

P.N.R.

MODIFIEZ VOTRE MODE DE JEU

Grâce aux 3 modes de jeu d'Orlog, vous pourrez configurer chaque partie en quelques minutes !

Que vous soyez un viking novice ou un grand guerrier, chaque partie sera personnalisable et vous plongera dans l'ère viking de Assassin's Creed® Valhalla!

Mode débutant

Le Viking novice : parfait pour les nouveaux joueurs qui veulent apprendre la base et commencer à jouer en quelques minutes.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Chaque joueur dispose de 6 dés.

Les joueurs commencent avec 15 points de vie chacun.

Les deux joueurs utilisent les faveurs divines suivantes :

La Frappe de Thor, la Rajeunissement d'Idun et le sacrifice d'Odin

DIRIGEZ-VOUS VERS LA SECTION "Déroulement du Jeu" pour commencer à jouer.

Mode Casual

L'Explorateur aguerri : parfait pour les joueurs qui ont acquis de l'expérience en jouant à Orlog dans Assassin's Creed Valhalla - il est identique à la version originale.

PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur dispose de 6 dés.

Les joueurs commencent avec 15 points de vie chacun.

Chaque joueur choisit 3 pouvoirs divins parmi les 20 disponibles par joueur.

DIRIGEZ-VOUS VERS LA SECTION "Déroulement du Jeu" pour commencer à jouer.

Mode Expert

Le Guerrier magistral : parfait pour les joueurs suffisamment habile et ambitieux pour être couronné champion Orlog. Dans ce mode, un seul jeu de 20 faveurs divines est nécessaire, et le choix des faveurs se fait sous un format de repêchage. Pour être victorieux, vous devez gagner 2 manches sur 3.

PRÉPARATION DU JEU ET DES RÈGLES

Chaque joueur dispose de 6 dés.

Les joueurs commencent avec 15 points de vie chacun.

• Lancez une pièce pour déterminer qui joue en premier.

• Le gagnant du tirage au sort peut bannir 1 faveur du jeu.

• Le deuxième joueur bannit 1 faveur et fait le premier repêchage.

• À tour de rôle, les joueurs choisissent une faveur divine jusqu'à ce qu'ils aient tous les deux 3 faveurs

• Après chaque manche, les joueurs défaussent leurs faveurs et choisissent une nouvelle série de 3 parmi les pièces restantes. (Toujours en mode repêchage, le gagnant de la manche a le premier choix)

• Pour gagner la partie et être couronné Champion, nos Vikings doivent gagner 2 manches sur 3.

DIRIGEZ-VOUS VERS LA SECTION "Déroulement du Jeu" pour commencer à jouer.