

■アクション

アースガルド（神族の王国）
<ul style="list-style-type: none"> 敵神か巨人を1体指定し、戦闘を行う。 戦闘に勝利した場合、その敵を1マス左に移動させる。
ミッドガルド（中つ国）
<ul style="list-style-type: none"> 以下の順で処理を行う。 <ul style="list-style-type: none"> 1) ワルキューレを移動する（任意） <ul style="list-style-type: none"> ワルキューレを隣接する島に移動してもよい。 2) ヴァイキングの魂を探す <ul style="list-style-type: none"> スタート地点（虹の島）、沈んだ島では行えない。 ワルキューレがいる島と同じ色の袋から、カウンターを3個取る。 ヴァイキングは自分のストックとし、火の巨人は袋に戻す。
ニザヴェッリル（ドワーフの鍛冶場）
<ul style="list-style-type: none"> 以下のどちらかを行う。武器は受け取るとすぐに効果を発揮することに注意。 <ul style="list-style-type: none"> a) レベル1の武器を受け取る <ul style="list-style-type: none"> ドワーフの鍛冶場にあるレベル1の武器を1つ受け取る。 b) 武器を鍛える <ul style="list-style-type: none"> レベル1～2の武器を鍛冶場に置き、その武器+1レベルの武器を1個受け取る。 ただし、鍛冶場に置く武器と受け取る武器は、同じ敵に対して有効な武器でなければならない。
アルフヘイム（エルフの国）
<ul style="list-style-type: none"> エルフの国からエルフ・カウンターを1個取る。
ニヴルヘイム（暗黒の国）
<ul style="list-style-type: none"> 他の神1人と、エルフ／ヴァイキングカウンターの受け渡しが行える。 一方的に与えるだけ／受け取るだけでも可能なことに注意。
ヘルヘイム（死者の国）
<ul style="list-style-type: none"> 死者の国からヴァイキングを5個取り、任意の袋1つに入れる。
ムスベルヘイム（炎の国）
<ul style="list-style-type: none"> 袋1つからカウンターを5個取り出す。 火の巨人を炎の国に置き、ヴァイキングは袋に戻す。
ヨトゥンヘルム（氷の城砦）
<ul style="list-style-type: none"> アクティブな巨人1枚か、巨人カードデッキの1番上の巨人を指定し戦闘を行う。 勝利した場合、その巨人をボードの横に表向きに置く（効果は発揮されない）。 同じルーンの巨人が4体倒されたら、ルーンの効力が適用される。 ルーンの効果／巨人の効果は和訳参照。
ヴァナヘイム（聖なる地）
<ul style="list-style-type: none"> 以下のどちらかを行う。 <ul style="list-style-type: none"> a) 進軍 <ul style="list-style-type: none"> 増援ゲージ上のヴァン神族カウンターを1マス前進させる。 b) 増援の効果を発動する <ul style="list-style-type: none"> ヴァン神族カウンターをゲージの最初のマスに戻す。 神族カウンターが置かれていたマスか、より左にあるマスの内、1つのアイコンの効果を適用する。

■敵神の能力

ヘル／ロキの娘。死者の国を司る女神。オーディンによってヘルヘイムへ追放された。
<ul style="list-style-type: none"> ダイスを振り、出目の色の袋からヴァイキングを[レベル]個除去する。 除去したヴァイキングは「死者の国」に置く。
スルト／ムスベルヘイムを守る炎の巨人。ムスベルの一族を率いてアスガルドを襲撃する。
<ul style="list-style-type: none"> ダイスを振り、「炎の国」から[レベル]個の火の巨人を取り、出目と同じ色の袋に入れる。
ヨルムンガンド／ロキが産んだ3匹の魔物のうちの1匹。神々の黄昏でトールと相打ちを果たす。
<ul style="list-style-type: none"> ダイスを振り、出目と同じ色の島に「沈んだ島」タイルを置く。 ワルキューレを虹の島に戻す。
ロキ／オーディンの義兄弟。北欧神話最大のトリックスター。神々の黄昏にてヘイムダルと相打ちとなる。
<ul style="list-style-type: none"> [レベル]枚の巨人カードを引き、アクティブにする（表向きに氷の城砦の横に置く）。 巨人の効果は捨札になるまで効果を発揮し続ける。
ニーズホッグ／終末の日に翼に死者を乗せて飛翔する黒き龍
<ul style="list-style-type: none"> 最も後ろにいる敵のうち任意の1つを選び、1マス右に移動する（効果は発揮されない）。
フェンリル／ロキの息子。神々の黄昏ではオーディン飲み込むが、オーディンの息子ヴィーザルに殺される。
<ul style="list-style-type: none"> アクティブ神は、自分のアクションを消費して怒れるフェンリルを鎮めなければならない。 アクティブ神はアクションを1回消費することに1回ダイスを振る。 以下の出目が出ればフェンリルを鎮められる。 <ul style="list-style-type: none"> レベル1…「白」「青」「緑」 レベル2…「白」「青」 レベル3…「白」 3アクションで鎮められなかった場合、次のアクティブ神が続けて鎮めなければならない。 <p>※この場合、次に新しく引いた敵の効果を適用した後、フェンリルを沈める判定を行う。 ※鎮める前にもう1枚フェンリルを引いた場合は追加効果は発生せず、2枚目のフェンリルを捨札とする。 ※敵がオーディンの間（最終スペース）に侵入した時は敵の能力が発動しないことに注意。</p>

■神々の能力

オーディン／主神にして戦争と死の神。ルーン文字の秘密を知る。
<ul style="list-style-type: none"> 敵カードデッキから2枚を引き、任意の1枚を選ぶ。もう1枚はデッキの1番下に戻す。
トール／オーディンの息子。雷の神にして北欧神話最強の戦神。
<ul style="list-style-type: none"> 戦闘で+1のボーナスを得る。
フレイ／神々の中で最も美しい眉目秀麗な豊穡の神。アルフヘイムの主。
<ul style="list-style-type: none"> 自分の手番で4アクション行える。 全て違う世界でアクションを実行すること。
ヘイムダル／アースガルドの見張り番。彼の持つ角笛が神々の黄昏を告げる。
<ul style="list-style-type: none"> ミッドガルドでヴァイキング・カウンターを得る際、袋から4個引くことができる。
テュール／片腕を費にフェンリルをグレイブニルに拘束した隻腕の軍神。
<ul style="list-style-type: none"> ダイスを振る際、常に2回振ってどちらかの出目を選択できる。
フレイヤ／愛を司る豊穡の女神にして、戦闘・黄金をも司る。
<ul style="list-style-type: none"> 3回のアクションのうち、2回を同じ世界で実行出来る。

■敗北条件

- ・ 5 個以上の敵カウンターがアースガルドの壁を越える。
- ・ 3 個以上のカウンターがヴァルハラを越える。
- ・ オーディンの座に 1 個のカウンターが乗る。

■勝利条件

- ・ アクティブ神の手番の最後に敵カードデッキがなくなり、敗北条件を満たしていない。

■アクティブ神の手番

- 1) 敵カードを 1 枚引く
 - ・ カードに対応するアースガルド上のカウンターを右に 1 マス移動させ、その敵の効果適用する。
 - ・ 敵のレベルは、移動を終了したエリアの下部のルーン文字の数を参照すること。
- 2) 3 種類のアクションを行う
 - ・ 全て**違う世界でのアクション**を行わなければならない。

■戦闘ルール

- 1) 敵を指定する。
- 2) 自分のストックから任意の数のヴァイキング・カウンターを死者の国に置く。
- 3) ダイスを振る。
- 4) 自分のストックから任意の数のエルフをエルフ・カウンターの国に置く。
- 5) [ダイスのハンマーの数 + 武器のボーナス + 使用したカウンターの数]が敵の戦力**以上**であれば勝利する。
武器のボーナスは、**武器に対応する敵に対して飲み有効**なことに注意。










【敵の戦力】

アースガルド：アースガルド下部の戦力アイコンを参照する。

ヨトゥンヘルム：3 固定。

ユグドラシル ルールサマリー Ver.1.1

■アクション

	アースガルド (神族の王国)	・敵と戦闘を行い、勝利すればその敵を1マス後退させる。
	ミッドガルド (中つ国)	・ワルキューレを隣接する島に移動してもよい (任意)。 ・その後、島と同じ色の袋からカウンターを3個取り、その中から炎の巨人カウンターを袋に戻す。
	ニザヴェツリル (ドワーフの鍛冶場)	・「レベル1の武器を1つ受け取る」か「武器のレベルを+1する」のどちらかを行う。
	アルフヘイム (エルフの国)	・エルフの国からエルフ・カウンターを1個取る。
	ニヴルヘイム (暗黒の国)	・他の神1人と、カウンターの受け渡しを行う。
	ヘルヘイム (死者の国)	・死者の国からヴァイキング・カウンターを5個取り、任意の袋1つに入れる。
	ムスペルヘイム (炎の国)	・袋1つからカウンターを5個取り出す。 ・そのなかの火の巨人カウンターを炎の国に置き、ヴァイキング・カウンターは同じ袋に戻す。
	ヨトゥンヘルム (水の城砦)	・アクティブな巨人1枚か、巨人カードデッキの1番上の巨人を指定し戦闘を行う。 ・勝利した場合、その巨人をボードの横に表向きに置く(その巨人の能力は効果を発揮しない)。 ・同じルーンの巨人が4体倒されたら、ルーンの効力が適用される。
	ヴァナヘイム (聖なる地)	・「ヴァン神族カウンターを1マス進める」か「ヴァン神族の能力を発動する」のどちらかを行う。 ・ヴァン神族の能力を発動させた場合、ヴァン神族カウンターを増援ゲージの最初のマスに戻す。

■敵神の能力

ヘル/ロキの娘。死者の国を司る女神。オーディンによってヘルヘイムへ追放された。
・ダイスを振り、出目の色の袋からヴァイキングを[レベル]個除去し、死者の国に置く。
スルト/ムスペルヘイムを守る炎の巨人。ムスペルの一族を率いてアスガルドを襲撃する。
・ダイスを振り、炎の国から[レベル]個の火の巨人を取り、出目と同じ色の袋に入れる。
ヨルムガンド/ロキの息子。神々の黄昏でトールと相打ちを果たす。
・ダイスを振り、出目と同じ色の島に「沈んだ島」タイルを置く。 ・その後、 ワルキューレを虹の島に戻す 。
ロキ/オーディンの義兄弟。神々の黄昏にてヘイムダルと相打ちとなる。
・[レベル]枚の巨人カードを引き、アクティブにする(表向きに水の城砦の横に置く)。 ・巨人の効果は捨札になるまで効果を発揮し続ける。
ニーズホッグ/終末の日に死者を乗せて飛翔する蛇。神々の黄昏を生き延びる。
・最も後ろにいる敵を1体を選び、1マス進める(その敵の能力は効果を発揮しない)。
フェンリル/神々の黄昏ではオーディン飲み込むが、オーディンの息子殺される。
・神は、自分のアクションを消費して怒れるフェンリルを鎮めなければならない。 ・アクションを1回消費することにダイスを振り、指定された出目が出れば鎮められる。 ・3アクションで鎮められなかった場合、次の神が続けて鎮めなければならない。

※敵が**オーディンの間(最終スペース)に侵入した時は敵の能力が発動しない**ことに注意。


■神々の能力

オーディン/主神にして戦争と死の神。ルーン文字の秘密を知る。
・敵カードデッキから2枚を引き、任意の1枚を選ぶ。もう1枚はデッキの1番下に戻す。
トール/オーディンの息子。雷の神にして北欧神話最強の戦神。
・戦闘で+1のボーナスを得る。
フレイ/神々の中で最も美しい眉目秀麗な豊穡の神。アルフヘイムの主。
・自分の手番で4アクション行える。 ・全て違う世界でアクションを実行すること。
ヘイムダル/アースガルズの見張り番。彼の持つ角笛が神々の黄昏を告げる。
・ミッドガルドでヴァイキング・カウンターを得る際、袋から4個引くことができる。
テュール/片腕を費にフェンリルをグレイブニルに拘束した隻腕の軍神。
・ダイスを振る際、常に2回振ってどちらかの出目を選択できる。
フレイヤ/愛を司る豊穡の女神にして、戦闘・黄金をも司る。
・3回のアクションのうち、2回を同じ世界で実行出来る。

■巨人の効果

	ワルキューレが沈んだ島に移動できない。 沈んだ島タイルを裏返す。
	全ての神々は特殊能力を使用できない。
	対象の世界でアクションを行えない。 対象の世界に「辿りつけない世界」タイルを配置する。
	全ての神々は戦闘でダイスを振れない。 武器・ヴァイキング・エルフは有効。
	指定された敵または巨人の戦闘力が+1される。

■巨人のルーン効果

	シギル (太陽) のルーン	死者の国からヴァイキングを最大15個取り、あなたが望むように神々に分け与える。
	ダエグ (夜明け) のルーン	あとに続く3ターンの間、神々は敵デッキからカードを引かない。
	マン (人間) のルーン	敵を1体選び、3マス後退させる。
	ティワズ (勝利) のルーン	敵を3体を選び、1マスずつ後退させる。

■初期カウンター配分

袋	炎の巨人	ヴァイキング
白	12	6
青	9	9
緑	6	12
黒	3	15