

CHAMPIONS OF MIDGARD

EIN SPIEL VON OLE STEINESS

SPIELREGELN





SPIELBESCHREIBUNG



DER JARL VON TRONDHEIM IST TOT.

Ohne eine starke Führung ist seine wohlhabende Stadt in einen katastrophalen Zustand verfallen. Furchterregende Kreaturen haben diese Schwäche Midgards gespürt. Sie kommen in Scharen und bringen Chaos und Zerstörung mit sich. Trolle greifen die Stadt an. Draugr terrorisieren benachbarte Dörfer. Monster greifen Reisende und Händler gleichermaßen an. Die Menschen leiden und brauchen einen neuen Jarl.

In **Champions of Midgard** bist du ein Wikingeranführer, der **Ruhm** für seinen Clan erlangen und in die Fußstapfen des alten Jarls treten will. Besiege die Trolle, um die Stadtbewohner auf deiner Seite zu halten. Erschlage Draugr, um Gold für die Finanzierung deiner Reisen zu verdienen. Töte Monster, die in der Ferne lauern, um **Ruhm** und die Gunst der Götter zu erlangen. Indem du diese epischen Kreaturen besiegst, wirst du dich als würdig erweisen, der neue Jarl zu werden und als **Champion von Midgard** ausgerufen zu werden!



SPIELZIEL



Ziel des Spiels ist es, nach 8 Runden den meisten **Ruhm** erlangt zu haben.

Ruhm erlangst du in erster Linie durch das Bekämpfen von Gegnern. Durch das Ansammeln von Schande kannst du diesen auch wieder verlieren, falls du bei der Verteidigung der Stadt versagst. Details findest du im Abschnitt „Schlusswertung“.





SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



5 Anführertableaus
Jedes mit einer
einzigartigen
Spezialfähigkeit

8 Marktstände
4 Söldner /
4 Händler



1 Rundenmarker

20 Arbeiter
5 in jeder Spielerfarbe



1 Startspielermarker

1 kleines Gemein-
schaftsschiff



4 eigene
Langschiffe



1 großes Gemein-
schaftsschiff



8 runde Marker in den Spielerfarben



10 Runenkarten



8 Handelsschiffkarten



18 Reisekarten



36 Monsterkarten



12 Schicksalskarten



16 Trollkarten



21 Draugkarten



22 Holzmarker



34 Wikingerkrieger-Würfel
12 Schwertkämpfer (Weiße Würfel)
12 Speerkämpfer (Rote Würfel)
10 Axtkämpfer (Schwarze Würfel)



60 Münzen

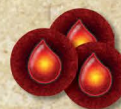
35 Nahrungsmarker



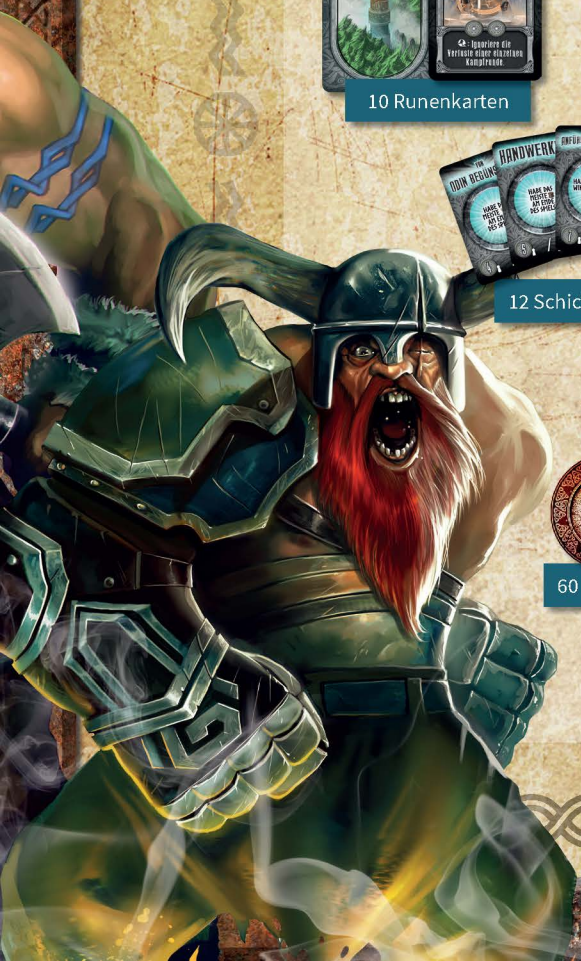
54 Gunstmarker



28 Schandmarker
Schande bewirkt
den Verlust von Ruhm
am Ende des Spiels.



3 Schadensmarker





SPIELAUFBAU



- 1 Legt das Spielbrett mit der für eure Spielerzahl gedachten Seite nach oben (siehe Symbol).
- 2 Legt den **Rundenmarker** auf das mit „1“ markierte Feld.
- 3 Mischt die Marktstände und legt sie entsprechend der Spieleranzahl offen auf die leeren Felder des Spielbretts (im Bild rechts liegen die Marktstände verdeckt, um anzuzeigen, dass die Auslage zufällig passiert). Marktstände funktionieren genauso wie andere Standorte, außer dass sie in jedem Spiel unterschiedliche Optionen bieten.
2 Spieler: Legt **1 Söldner-** und **1 Händler-**Marktstand aus.
3 Spieler: Legt **1 Söldner-** und **2 Händler-**Marktstände aus.
4 Spieler: Legt **2 Söldner-** und **2 Händler-**Marktstände aus.
Legt die übrigen Marktstände zurück in die Spielschachtel.
- 4 Legt das kleine und das große **Gemeinschaftsschiff** jeweils auf sein entsprechendes Feld des Spielbretts und die anderen **Langschiffe** neben das Spielbrett, in die Nähe der Hütte des Schiffbauers. (Legt Langschiffe mit 3+ und 4+ zurück in die Spielschachtel, falls ihr weniger Spieler seid als angegeben.)
- 5 Mischt getrennt die **Runen-, Schicksals-, Handelsschiff-, Troll-, Draugr-, Reise-** sowie **Monstertkarten** und legt die Stapel verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Spielbrett.
- 6 Legt **Wikingerkrieger** (Schwertkämpfer-, Speerkämpfer- und Axtkämpfer-Würfel), **Münzen, Nahrungs-, Holz-, Gunst-** sowie **Schandmarker** so neben das Spielbrett, dass alle Spieler das Material gut erreichen können.
- 7 Gebt dem Spieler, der zuletzt ruhmreich aus einer Schlacht hervorging, den **Startspielermarker**. (Wählt alternativ per Zufall einen Spieler aus.)
- 8 Beginnend mit dem Spieler zur Rechten des Startspielers und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler **1 Anführertableau** aus. Diese Tableaus geben an, welche Spezialfähigkeit dein Anführer hat und für wie viele Wikingerkrieger du in deinem Langhaus maximal Platz hast.



- 9 Nimm dir die **Arbeiter** in deiner Farbe und zusätzlich das folgende Spielmaterial: **1 Nahrung, 1 Holz, 1 Münze, 1 Gunstmarker** und **1 Schwertkämpfer** (weißer Würfel).
- 10 Lege 1 runden Marker deiner Farbe auf die **Ruhmesleiste** und den anderen auf dein **Anführertableau**, um deine Farbe anzuzeigen. Lege 1 deiner **Arbeiter** in den allgemeinen Vorrat (dieser kann durch das Nutzen des Standortes „Arbeiterhütten“ verdient werden) und 3 in deinen persönlichen Vorrat (4 Arbeiter in einem Spiel zu zweit). Alle übrigen Arbeiter kommen zurück in die Spielschachtel.
- 11 Zuletzt erhältst du **1 zufällige Schicksalskarte** – jetzt kann das Spiel beginnen.



10 5 10 15 20

CHAMPIONS OF MIDGARD

RUNDENZAHLER: 2 3 4 5 6 7 8

1 TROLL (5) **5** TROLL BEKÄMPFEN

2 DRAUGR (5) **5** DRAUGR BEKÄMPFEN

JAKOGRÜNDE

RÜMENSCHMIED

LANGHAUS-DESIKARES

DER MARKT

SCHWERTSCHMIED

HÄNDLER-MARKTSTAND

HÄNDLER

HAUS DES WEISEN

ARBEITERHÜTEN

SPEERBAUER

SÖLDNER-MARKTSTAND

SÖLDNER

STABKIRCHE

SCHMIED

HÄNDLER-MARKTSTAND

HÄNDLER

SCHIFFBAUER

GEHEIMNISCHIFF (KAPAZITÄT 5)

BETTELN

RAUCHERHAUS

HÄNDLER-MARKTSTAND

HÄNDLER

GEHEIMNISCHIFF (KAPAZITÄT 9)

GEHEIMNISCHIFF (KAPAZITÄT 9)

GEHEIMNISCHIFF (KAPAZITÄT 7)

GEHEIMNISCHIFF (KAPAZITÄT 7)

GEHEIMNISCHIFF (KAPAZITÄT 6)

GEHEIMNISCHIFF (KAPAZITÄT 8)

GEHEIMNISCHIFF (KAPAZITÄT 8)

95 25 30 35 40 45 50

70 65 60 55 50

4

SKEIFI III (KAPAZITÄT 7)

KARFI III (KAPAZITÄT 7)

SNEKKA (KAPAZITÄT 6)

DREKKAR (KAPAZITÄT 8)

6

6 gold coins

Red dragon icon

Yellow horn icon

Meat and fish icons

4 dice (red, black, red, black)

10 colored pawns (blue, green, red, yellow)

11

7

8 GYLFIR DER SEEFESTE (Muss nicht bezahlen, wenn er Ressourcen oder Wikingerkrieger vom **10** nimmt)

9

10

Yellow stars, dice, and icons

START-SPIELER





SPIELABLAUF



Eine Partie verläuft über 8 Runden, in denen du Arbeiter in die Stadt entsendest, um Waffen und Vorräte zu sammeln. Die brauchst du, um die Gegnerhorden abzuwehren, die sich unmittelbar hinter den Mauern befinden. Arbeiter sorgen dafür, dass deine Wikingerkrieger die Trolle, Draugr und Monster bekämpfen können. Trolle attackieren regelmäßig die Stadt, Draugr suchen die benachbarten Dörfer heim und Monster, die an abgelegenen Küsten weilen, sind jederzeit bereit die Schiffe anzugreifen, deren Raubzüge das Überleben der Stadtbewohner sichern. Die meisten Standorte auf dem Spielbrett können nur von 1 Arbeiter pro Runde besetzt werden. Sei also der Erste, der seine Arbeiter dorthin entsendet, wenn du etwas dringend benötigst!

Am Ende der **8 Runden** gewinnt der Spieler, der den meisten **Ruhm** erlangt hat.

RUNDENABLAUF

Die einzelnen Phasen einer Runde von **Champions of Midgard** sind als Symbole oben rechts auf dem Spielbrett abgebildet. Dies soll als kleine Hilfe während des Spiels dienen und bei neuen Spielrunden als Erinnerung. Die Phasen sind nachfolgend beschrieben.

VORBEREITUNG DER RUNDE



- 1** Legt **1 Trollkarte** offen auf das Troll-Feld des Spielbretts.



- 2** Legt je **1 Draugr-karte** offen auf die 2 Draugr-Felder des Spielbretts.



- 3** Legt je **1 Reise-karte verdeckt** auf leere Reise-Felder auf dem Spielbrett.



- 4** Legt je **1 Runen-karte** auf leere Felder neben dem Standort des Runenschmieds.



- 5** Legt **1 Monsterkarte** offen auf jedes leere Monster-Feld auf dem Spielbrett.



- 6** Legt **1 Handels-schiffkarte** ggf. auf zuvor aufgedeckte Handels-schiffkarten.



- 7** Bestückt die **blauen Standorte** wie darauf angegeben (siehe unten).

Blaue Standorte erhalten jede Runde 1 weitere Ressource oder 1 weiteren Krieger, egal ob die Standorte leer sind oder nicht. Diese können sich anhäufen und diese Standorte dadurch in späteren Runden umso attraktiver machen.

Legt je **1 Wikingerkrieger** der abgebildeten Art auf die folgenden Standorte: **Schwertschmied, Speerbauer und Schmied**.
Legt außerdem **1 Nahrung** auf das **Räucherhaus**.

ARBEITER EINSETZEN

Während dieser Phase setzt ihr abwechselnd eure **Arbeiter** auf Standorte des Spielbretts und führt die zu den Standorten gehörende **Aktion** aus. Die meisten Standorte haben nur Platz für genau 1 Arbeiter.

Beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn setzt jeder Spieler **je 1 Arbeiter** auf ein **freies** Feld auf dem Spielbrett und führt die zugehörige Aktion aus. Passen ist nicht möglich. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis alle verfügbaren Arbeiter eingesetzt wurden. Anschließend fährt ihr mit der Zuweisung der Wikingerkrieger fort.



Setzen eines Arbeiters auf das Feld des Speerbauers.

Je nach Farbe werden die Standorte unterschiedlich abgehandelt:



Braune und **blaue** Standorte werden **sofort** abgehandelt. Sobald du einen Arbeiter auf einen solchen Standort setzt, folge den Anweisungen für diesen Standort.



Blaue Standorte haben eine andere Farbe, da sie **zusätzlich** bei der **Rundenvorbereitung** eine Rolle spielen.



Rote Standorte sind **Kampfstandorte**. Diese Standorte werden **später** abgehandelt. Wenn du einen Arbeiter auf einen Kampfstandort setzt, reservierst du dir dieses Feld, um in den nächsten Phasen (Zuweisung der Wikingerkrieger und Kampfauswertung) einen Kampf mit dem zu diesem Standort zugehörigen Monster auszutragen.



Beachte: Langschiffe sind einzigartige Standorte, indem sie sowohl braun als auch rot sind. Dies wird in der nachfolgenden Standortbeschreibung detailliert beschrieben.

Standorte haben eine Vielzahl von Effekten, die im Folgenden detailliert beschrieben werden. Spielt ihr Champions of Midgard zum ersten Mal, solltet ihr diese Effekte vollständig lesen, um die Symbole auf dem Spielbrett besser zu verstehen.

Lautet eine Anweisung „**Bezahle**“, musst du alles Genannte aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat zurücklegen, um den Effekt nutzen zu können. Erhältst du etwas, nimmst du es aus dem allgemeinen Vorrat, wenn nicht anders angegeben.

Nahrung, Holz, Münzen, Gunst- sowie Schandmarker gelten als **unbegrenzt** (findet einen geeigneten Ersatz in dem seltenen Fall, dass sie euch ausgehen). Wikingerkrieger-Würfel sind durch ihren Vorrat **begrenzt** und jeder der Spieler darf zu jeder Zeit **maximal 8** von ihnen haben. Überschreitest du die maximal erlaubte Anzahl von 8 Wikingerkrieger-Würfeln, nimm dir so viele bis du 8 hast und lege die anderen zurück in den Vorrat (Wikingerkrieger kämpfen nicht für dich, wenn du in deinem Langhaus keinen Platz für sie hast).

ARBEITER EINSETZEN – STANDORTE



ARBEITERHÜTTEN

Bezahle **X Münzen** und nimm dir deinen **zusätzlichen Arbeiter**. Der Arbeiter darf während dieser Runden eingesetzt

werden. (Du darfst diesen Ort nur 1 mal pro Spiel nutzen. Der 1. Spieler, der diese Aktion wählt, zahlt 5 Münzen, der 2. Spieler 4, der 3. Spieler 3, der 4. Spieler 2. Im Grundspiel gibt es keinen 5. Spieler; dieser würde 1 Münze zahlen.)



BETTELN

Du **musst betteln**, falls du keine andere Aktion ausführen **kannst** oder **willst**. Nimm dir **1 Schande** und

1 beliebige Ressource (Nahrung, Holz oder Münze). (Dieses Feld kann unbegrenzt Arbeiter aller Spieler aufnehmen.)



DRAUGR-FELDER 1 & 2

Bestimme während der Zuweisung der Wikingerkrieger die Wikingerkrieger, die gegen den **Draugr** kämpfen.



GEMEINSCHAFTSSCHIFF MIT KAPAZITÄT 10

Bezahle 1 Münze und lege das Gemeinschaftsschiff auf das leere Feld der abgelegenen Küste, zu der du **reisen** möchtest. Während der Zuweisung der Wikingerkrieger darfst du das Gemeinschaftsschiff mit Wikingerkrieger und Nahrung beladen. Die Summe aus Nahrung und Wikingerkrieger darf die Schiffskapazität von 10 nicht überschreiten.



GEMEINSCHAFTSSCHIFF MIT KAPAZITÄT 5

Lege das Gemeinschaftsschiff auf das leere Feld der abgelegenen Küste, zu der du **reisen** möchtest. Während der Zuweisung der Wikingerkrieger darfst du das Gemeinschaftsschiff mit Wikingerkrieger und Nahrung beladen. Die Summe aus Nahrung und Wikingerkrieger darf die Schiffskapazität von 5 nicht überschreiten.



HANDELSCHIFF

Bezahle 1 Münze und nimm dir dann die Nahrung, das Holz oder die Wikingerkrieger, die auf der aktuellen **Handelsschiffkarte** angegeben sind.



HAUS DES WEISEN

Schau dir **1 verdeckte Reisekarte** an und ziehe anschließend **1 Schicksalskarte**.

Schicksalskarten ermöglichen dir, während der Schlusswertung zusätzliche Ruhmespunkte zu erhalten. Halte sie bis dahin geheim.



JAGDGRÜNDE

Schicke Wikingerkrieger während der Kampfauswertung auf die Jagd nach **Nahrung**.
(Dieses Feld kann mehrere Arbeiter aufnehmen. Es gibt keine Beschränkung bei der Anzahl der Spieler, die hier je 1 Arbeiter einsetzen dürfen. Gunstmarker dürfen hier verwendet werden, um Würfel neu zu werfen.)



LANGHAUS DES JARLS

Nimm dir **1 Schwertkämpfer** und den **Startspielermarker**. Falls du den Startspielermarker bereits hast, musst du ihn an den Spieler zu deiner Linken weitergeben. Dies ist die einzige Möglichkeit, dass der Startspielermarker den Besitzer wechselt.



MARKT

Tausche Nahrung, Holz und/oder Münzen mit dem allgemeinen Vorrat gegen Nahrung, Holz und/oder Münzen im Verhältnis 1:1. Du kannst eine beliebige Anzahl von Tauschgeschäften durchführen, wenn du diesen Standort nutzt.



RÄUCHERHAUS

Nimm dir **alle Nahrung**, die sich an diesem Standort befindet und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.



RUNENSCHMIED

Bezahle **1 Holz**. Nimm dir entweder **1** der offen ausliegenden **Runenkarten** oder ziehe **1** Karte vom Runenstapel und lege sie offen vor dich hin. Runen besitzen mächtige, **1** mal

einsetzbare Effekte. Diese sind auf den Runenkarten abgedruckt. Um eine Rune zu aktivieren, drehe sie einfach auf die andere Seite, sodass ihre Rückseite nach oben zeigt. Runen können zu jeder Zeit im Spiel aktiviert werden. Behalte die Karte für die Schlusswertung.



SCHIFFBAUER

Wähle **1 Langschiff** aus der Auslage (kein Gemeinschaftsschiff) und bezahle die darauf angegebenen

Kosten. Dies ist nun dein **eigenes Langschiff**; lege es neben dein Anführertableau. Du kannst während des Einsetzens der Arbeiter **1** deiner Arbeiter darauf setzen (auch bereits diese Runde) und es genauso wie ein **Gemeinschaftsschiff** verwenden. Die Kapazitäten von eigenen Langschiffen und ihre Belohnungen in Form von Ruhm variieren basierend auf ihren Kosten. Jeder Spieler darf nur **1** eigenes Langschiff bauen.

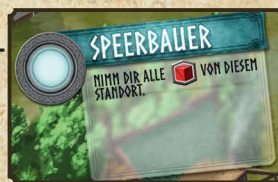


SCHMIED

Nimm dir **alle Axtkämpfer**, die sich an diesem Standort befinden und lege sie in dein Langhaus.



SCHWERTSCHMIED
Nimm dir **alle Schwertkämpfer**, die sich an diesem Standort befinden und lege sie in dein Langhaus.



SPEERBAUER
Nimm dir **alle Speerkämpfer**, die sich an diesem Standort befinden und lege sie in dein Langhaus.



STABKIRCHE
Bezahle **X Münzen**. Nimm dir **Gunstmarker** entsprechend der bezahlten Münzen:



TROLL-FELD
Bestimme während der Zuweisung der Wikingerkrieger die Wikingerkrieger, die gegen den **Troll** kämpfen.

1 Münze = 1 Gunstmarker 6 Münzen = 3 Gunstmarker
3 Münzen = 2 Gunstmarker 10 Münzen = 4 Gunstmarker

Du kannst mit dieser Aktion nicht mehr als 4 Gunstmarker auf einmal kaufen.

ARBEITER EINSETZEN – MARKTSTÄNDE

Marktstände funktionieren genauso wie alle anderen Standorte, aber bieten in jeder Partie andere Optionen. Marktstände können nur 1 mal je Arbeiter genutzt werden, außer es ist etwas anderes angegeben.

Händler-Marktstände



AUMINGI
Bezahle bis zu 3 mal **1 Nahrung** und nimm dir je **1 Gunstmarker**.



SKALDE
Erhalte **2 Ruhmespunkte**.



SPENDABLER KAUFMANN
Nimm dir **1 Nahrung** und **1 Holz**.



WOHLHABENDER GÖNNER
Nimm dir **2 Münzen**.

Söldner-Marktstände



HÜSKARL
Bezahle **1 Nahrung** und nimm dir **2 Schwertkämpfer**.



JOMSWIKINGER
Bezahle **2 Münzen** und nimm dir **1 Schwertkämpfer** und **1 Axtkämpfer**.



PLÜNDERER
Bezahle **1 Holz** und nimm dir **2 Speerkämpfer**.



WARÄGER
Bezahle **1 Münze** und nimm dir **1 Schwertkämpfer** und **1 Speerkämpfer**.

ZUWEISUNG DER WIKINGERKRIEGER

Weist nun alle **gleichzeitig** den Kampfstandorten, an denen ihr Arbeiter eingesetzt habt, Wikingerkrieger zu (Troll-Feld, Draugr-Felder oder Schiffe).



Setze **Wikingerkrieger** auf die Trollkarte, um sie in den Kampf gegen den **Troll** zu entsenden.



Setze **Wikingerkrieger**, auf die entsprechende Draugrkarte, um sie in den Kampf gegen den **Draugr** zu entsenden.



Langschiffe tragen Wikingerkrieger an abgelegene Küsten, um dort **Monster** zu bekämpfen. Ihr weist den Schiffen in dieser Phase **Nahrung** und **Wikingerkrieger** zu. Sowohl Nahrung als auch Wikingerkrieger zählen für die **maximale Kapazität** eines Schiffs. Die Summe aus Nahrung und Wikingerkriegern darf diese maximale Kapazität **niemals** überschreiten.

Jeder nicht anderweitig zugewiesene Wikingerkrieger gilt als „auf der Jagd“ befindlich, sofern ein Arbeiter auf die **Jagdgründe** gesetzt wurde.

Einige Gegner schränken deine Möglichkeiten im Kampf ein:



Falls ein Gegner ein „keine Schwerter/Speere/Äxte“-Symbol besitzt, darfst du keine Wikingerkrieger der entsprechenden Art im Kampf gegen diesen Gegner einsetzen. Wikingerkrieger jedes Typs dürfen auf den Schiffen reisen, um einem Gegner entgegenzutreten, allerdings werden die nicht erlaubten Wikingerkrieger vom Gegner noch **vor** der ersten Kampfrunde **besiegt**. Sie nehmen nicht am Kampf teil, du darfst sie also nicht werfen.

Lege **besiegte Wikingerkrieger** immer sofort in den allgemeinen Vorrat zurück.

Du musst Kampfstandorten keine Würfel zuweisen, wenn du nicht willst oder kannst.

Gelegentlich kann es von Vorteil sein zu warten, bis deine Gegner ihre Wikingerkrieger gesetzt haben, um dann erst deine eigenen zu setzen. In diesem Fall kannst du verlangen, dass diese Phase der Reihe nach abgehandelt wird, beginnend mit dem Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn.

Nachdem ihr alle mit der Zuweisung der Wikingerkrieger fertig seid, fahrt mit der Kampfauswertung fort (Seite 11) - zuvor erklären wir jedoch den genauen Ablauf eines Kampfes, damit ihr wisst, worauf ihr bei der Zuweisung eurer Wikingerkrieger achten müsst.

DER KAMPF IM DETAIL



Jeder Kampf gegen einen **Gegner** (Trolle, Draugr, Kraken und Monster) wird auf die gleiche Art und Weise durchgeführt. Jeder Gegner hat einen **Verteidigungswert** und einen **Angriffswert**. Um einen Gegner zu **besiegen**, musst du Schaden in mindestens der Höhe des Verteidigungswertes deines Gegners verursachen (auch **tödlicher Schaden** genannt).



Angriffswert
des Gegners



Verteidigungswert
des Gegners

Ein Kampf verläuft über mehrere **Runden**, in denen du deine Wikingerkrieger-Würfel wirfst, um deinem Gegner Schaden zuzufügen und gleichzeitig Schaden durch den Gegner erhältst, wodurch Wikingerkrieger-Würfel besiegt werden (lege sie in den allgemeinen Vorrat ab). Selbst wenn du einem Gegner tödlichen Schaden zufügst, erhältst du trotzdem noch Schaden durch ihn. Der Kampf endet nach der Runde, in der **mindestens 1 der folgenden Bedingungen** erfüllt ist:

- * Du hast dem Gegner **tödlichen Schaden** zugefügt.
- * Alle zugewiesenen Wikingerkrieger-Würfel wurden **besiegt** (d. h. zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt).

Folge diesen Schritten der Reihe nach, um eine Kampfrunde abzuhandeln:



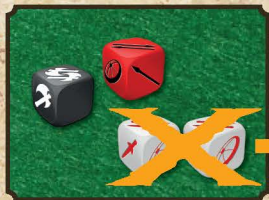
- 1 Wirf **alle** deine Wikingerkrieger-Würfel, die du dem Kampf gegen den Gegner zugewiesen hast.



- 2 **Optional:** Du kannst **1 Gunstmarker bezahlen**, um **beliebig viele** oder alle deiner gerade geworfenen Würfel **neu zu werfen**. Diesen Schritt darfst du so oft wiederholen, wie du Gunstmarker dafür bezahlen kannst und möchtest.



- 3 Lege **1 Schadensmarker** für jedes gewürfelte **Waffen-symbol** auf die Gegnerkarte. (Manche Würfelseiten zeigen 2 Waffen, was als 2 Schadenspunkte zählt.)



- 4 **Verluste:** Das Monster **besiegt** Wikingerkrieger in Höhe seines **Angriffswerts** (lege sie zurück in den allgemeinen Vorrat). **Reduziere** diese Verluste um 1 für jedes geworfene **Schildsymbol**.

- 5 Überprüfe, ob dem Gegner **tödlicher Schaden** zugefügt wurde:



- A.** Falls der Gegner **tödlichen Schaden** erlitten hat: Nimm die Gegnerkarte und die auf der Karte abgedruckte **Belohnung**. (In diesem Beispiel erhält der Spieler 6 Ruhm auf der Punkteleiste und 4 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat.) Lege die überlebenden Wikingerkrieger zurück in dein Langhaus. Die Karten der von dir besiegten Gegner solltest du in einem verdeckten Stapel sammeln. Anzahl, Typ und Farbe der von dir besiegten Gegner musst du deinen Mitspielern nicht mitteilen.
- B.** Falls der Gegner **keinen tödlichen Schaden** erlitten hat und du **noch Wikingerkrieger übrig** hast: Beginne eine neue Kampfrunde.
- C.** Falls der Gegner **keinen tödlichen Schaden** erlitten hat und du **keine Wikingerkrieger mehr übrig** hast: Deine Wikingerkrieger wurden besiegt und du erhältst keine Belohnung. Entferne alle Schadensmarker von der Monsterkarte.

Durch alle Gegner, die du besiegst, erntest du Ruhm. Zusätzlich erhältst du für besiegte Trolle Holz, für besiegte Draugr Münzen und für besiegte Monster Gunst.

KAMPAUSWERTUNG

Wertet die Kämpfe wie folgt aus:

- 1 Falls du einen Arbeiter auf die **Jagdgründe** gesetzt hast, wirf alle deine nicht anderweitig eingesetzten Würfel und nimm Nahrung entsprechend der geworfenen **Treffer**. Du kannst durch das Jagen maximal 6 Nahrung erhalten, auch wenn du mehr als 6 Treffer geworfen hast.
- 2 Falls du Wikingerkrieger zur Bekämpfung des **Trolls** eingesetzt hast, nehmen diese nun am Kampf teil, bis entweder der Troll oder deine Krieger besiegt wurde(n).



Schande: Falls kein Spieler den Troll tötet, muss jeder Spieler in der Aufräumphase 1 Schandmarker aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Schande sorgt am Ende des Spiels für den Verlust von Ruhm. Falls du den Troll tötet, darfst du 1 Schandmarker abwerfen (sofern du Schandmarker hast) und einen anderen Spieler zwingen, 1 Schandmarker aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen. (Die Stadtbewohner haben eine launische Einstellung gegenüber denen, die sie beschützen und denen, die dabei versagen.)

- 3 Anschließend kämpfen die Spieler, die dem Kampf gegen die **Draugr** Wikingerkrieger zugewiesen haben. Zuerst wird der Kampf mit dem linken Draugr abgehandelt und anschließend der Kampf mit dem rechten Draugr. Falls niemand den Draugrkarten Wikingerkrieger zugewiesen hat, fahrt ihr mit dem nächsten Schritt fort.
- 4 Zum Schluss führt ihr eure Reisen durch (beginnend mit dem ganz linken Reiseort und nach rechts fortfahrend) und kämpft danach gegen die Monster, indem ihr für jedes entsendete Langschiff die nachfolgenden Schritte ausführt. Falls niemand ein Schiff zu einer bestimmten Küste entsendet hat, überspringt diese und fahrt mit der nächsten Küste fort.
 - A.** **Decke die Reisekarte auf** und handle ihren Effekt ab (die einzelnen Effekte werden am Ende der Spielanleitung im Detail beschrieben). Entferne alle Verluste, die auf der Karte angegeben sind, vom Schiff (nicht aus deinem persönlichen Vorrat). Decke die Reisekarte auch auf und lege sie ab, falls du dem Schiff keine Wikingerkrieger zugewiesen hast.

- B. Ernähre deine Wikingerkrieger** auf ihrer Überfahrt: Die 2 abgelegenen Küsten, die sich näher zum linken Rand des Spielbretts befinden, sind näher am Hafen und benötigen daher weniger Nahrung bei der kürzeren Reise (1 Nahrung ernährt 2 Wikingerkrieger). Die 2 abgelegenen Küsten, die sich näher zum rechten Rand des Spielbretts befinden, sind weiter vom Hafen entfernt und benötigen daher mehr Nahrung (1 Nahrung ernährt 1 Wikingerkrieger). Dies ist auch auf dem Spielbrett zwischen dem Reise- und dem Monsterfeld dargestellt. (Auf der 2/3-Spielerseite des Spielbretts gibt es nur eine weiter entfernte Küste.)
Falls **nicht genug Nahrung** für alle Wikingerkrieger vorhanden ist, verhungern die übrigen Wikingerkrieger - lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück.
Lege **sämtliche** Nahrung, die du auf dieser Reise mitgeführt hast, in den allgemeinen Vorrat zurück. Das gilt auch für überschüssige Nahrung, die von deinen Wikingerkriegen gar nicht benötigt wurde.
- C. Bekämpfe das Monster!**

AUFRÄUMEN

- Nehmt eure **Arbeiter** von den Standorten und legt sie zurück in euren persönlichen Vorrat. Legt die **Gemeinschaftsschiffe** zurück auf ihre Felder auf dem Spielbrett und eure **eigenen Langschiffe** neben euer Anführertableau.
- Gebt jedem Spieler **1 Schandmarker**, falls der **Troll nicht besiegt** wurde. Legt den Troll anschließend auf den Gegner-Ablagestapel.
- Legt alle **unbesiegten Draugkarten** auf den Gegner-Ablagestapel.
- Legt alle **aufgedeckten Reisekarten** auf den Reise-Ablagestapel.
- Legt auf die Karte jedes **unbesiegten Monsters 1 Münze**. Dies ist eine **zusätzliche** Belohnung für den Spieler, der das Monster eventuell später noch besiegt. Es können sich mehrere Münzen auf einem Monster ansammeln, ehe es besiegt wird.
- Führt die **Schlusswertung** durch, falls dies die **8. Runde** war. Andernfalls bewegt den Rundenmarker um 1 Feld vorwärts und beginnt eine **neue Runde**.

Spielhilfen

Denkt daran, dass die Spielphasen in der oberen rechten Ecke des Spielbretts dargestellt sind und es eine Spielerhilfe gibt, die die Verteilung der Würfelseiten, die Aktionsarten und die Endwertung beschreibt.



CHAMPIONS OF MIDGARD SPIELERHILFE

SCHWERTKÄMPFER
[Icon: Sword]

SPEERKÄMPFER
[Icon: Spear]

AXTKÄMPFER
[Icon: Axe]

BELIEBIGER WIKINGERKRIEGER
[Icon: Viking]

ARBEITEREINSETZ-MARKIERUNG
[Icon: Worker]

SOFORT
KAMPF
SOFORT+

CHAMPIONS OF MIDGARD SPIELERHILFE

ENDWERTUNG

Gegnerkartensets (1 pro Farbe):
Erhalte 5 [Coin] für jedes komplette Gegnerkartenset (blau, rot, gelb).
Trolle haben keine Farbe und werden in der Endwertung nicht gezählt.

Wie abgebildet
Auch falls eingesetzt.

Spieler erfüllt alleine die Kartenanforderung.

Wie abgebildet

Pro weiterer [Coin] = -6

1 [Coin]	= -1	4 [Coin]	= -10
2 [Coin]	= -3	5 [Coin]	= -15
3 [Coin]	= -6	6 [Coin]	= -21

SPIELENDE & SCHLUSSWERTUNG

Beendet nach der **8. Runde** das Spiel, indem ihr die **Schlusswertung** durchführt:

Wir empfehlen, dass ihr eure Punkte einzeln nacheinander berechnet, beginnend mit dem Spieler, der sich auf der **Ruhmesleiste** an letzter Stelle befindet.

Sortiere zuerst deine besiegten Monster und Draugr nach Farben und lege sie vor dich hin. Erhalte anschließend wie folgt Punkte:



Schicksalskarten – Wenn du alleine die Bedingungen einer deiner Schicksalskarten erfüllt hast, hast du dein Schicksal vollständig erfüllt und erhältst den höheren **Ruhmbonus** (links). Wenn noch jemand anders die Bedingung erfüllt hat, hast du dein Potenzial nur teilweise erkannt und erhältst den kleineren **Ruhmbonus** (rechts). Du erhältst nur für deine eigenen Schicksalskarten **Ruhm**. Das Erfüllen einer Schicksalskarte eines Mitspielers gibt dir keinen Ruhm. Du verhinderst nur, dass er mehr **Ruhm** erhält. Du musst mindestens 1 der benötigten Wikingerkrieger bzw. Ressourcen haben, um eine Schicksalskarte zu erfüllen.



Gegnerkartensets (je 1 jeder Farbe) – Die Stadtbewohner sind von deinen Fähigkeiten im Kampf beeindruckt! Du erhältst **5 Ruhm** für **jedes komplette Set** aus je 1 getötetem roten, gelben und blauen Gegner. Trolle haben keine Farbe und zählen daher bei der Schlusswertung nicht.



Runen (benutzt oder unbenutzt) – Runen sind Symbole der Macht. Jede Rune gibt dir so viel **Ruhm**, wie auf der Karte angegeben ist.



Eigenes Langschiff – Langschiffe sind Statussymbole und bringen dir **Ruhm** entsprechend des gebauten Schiffstyps.



Gunst der Götter – Erhalte **2 Ruhm** für jeden Gunstmarker, den du noch hast.



Münzen – Erhalte **1 Ruhm** für je **3 Münzen** in deinem Besitz.



Schande – Je nachdem, wie viel **Schande** du auf dich geladen hast, **verlierst** du **Ruhm** entsprechend deines Ansehens bei den Stadtbewohnern. Wie viel du verlierst, entnimmst du dieser **Übersicht**:

1	= -1	4	= -10
2	= -3	5	= -15
3	= -6	6	= -21
Pro weiterer : -6			

Der Spieler mit dem meisten Ruhm wird zum Champion von Midgard ernannt. Er erhält den Titel Jarl und ist der Sieger des Spiels. Lang lebe der Jarl!

Im Falle eines **Unentschiedens** gewinnt der Spieler, der die **meisten Gegner** besiegt hat (Anzahl der Gegnerkarten inkl. Trolle). Steht es immer noch Unentschieden, gewinnen die am Unentschieden beteiligten Spieler gemeinsam das Spiel.

ANHANG

I. Effekte der Reisekarten

Alles ruhig – Kein Effekt.

Krake – Kämpfe, entsprechend der Kampfregeln, gegen die Krake. Besiegt du die Krake, erhältst du 3 Ruhm. Überlebende Krieger kämpfen anschließend gegen das Monster.

Verloren – Du verlierst 2 Nahrung / Wikingerkrieger deiner Wahl in beliebiger Kombination (2 Nahrung oder 2 Wikingerkrieger oder 1 von jedem).

Windstille – Du verlierst 1 Nahrung.

Sturm – Wähle: Du verlierst entweder 1 Nahrung oder 1 Wikingerkrieger.

Strudel – Du verlierst 1 Wikingerkrieger.

II. Wikingeranführer

Asmundr der Fromme – Asmundr wünscht sich, der Auserwählte Odins in Midgard zu sein. Dieses Ziel anstrebt hat sich der eingeschlagene Weg in eine ruhmreiche Jagd verwandelt. Seine Fähigkeit erlaubt es Asmundr, seine Gunstmarker kostenlos zu benutzen. Er bekommt 2 Ruhm durch sie, egal ob er die Gunstmarker für das Neuwerfen der Würfel benutzt oder nicht. Der sparsame Einsatz kann dennoch wünschenswert sein, sofern er ein bestimmtes Schicksal erfüllen oder andere genau daran hindern möchte. Asmundr muss trotz allem wie andere für das Neuwerfen eingesetzte Gunstmarker abwerfen.

Dagrun die Auserwählte – Dagrun besitzt die Gabe einer „Weisen“. Leider hat sie sich nie darauf fokussiert sie zu verstärken, da der Kampf ihre Leidenschaft ist. Dennoch hat sie ihre Fähigkeiten nie gänzlich unterdrückt. Immer wenn Dagrun einen Arbeiter auf das Haus des Weisen setzt, darf sie 1 weitere Schicksalskarte ziehen und so ihr Schicksal freier bestimmen. Die nicht von ihr gewählte Karte wird unter den Schicksalsstapel gelegt. Sollte sie die Fähigkeit in Verbindung mit der Runenkarte **Vision** benutzen, zieht sie 4 Karten und legt 3 davon zurück unter den Stapel.


Gylfir der Seefeste – Halb Händler und halb Krieger ist Gylfir jemand mit vielen Verbindungen unten am Hafen. Wenn er zum Standort des Handelsschiffs geht, findet er viele Krieger, die gewillt sind, für ihn zu kämpfen und viele Händler, die gewillt sind, ihm einen Teil ihrer nicht benötigten Vorräte zu überlassen, um ihn bei seiner Sache zu unterstützen. Immer wenn Gylfir einen Arbeiter auf den Standort „Handelsschiff“ setzt, nimmt er alles was auf der Karte abgebildet ist, ohne die normalerweise benötigte Münze zu bezahlen.

Svanhildr die Schwertjungfer – Svanhildr hat sich auf eine Waffe spezialisiert, die von anderen Wikingeranführern eher verspottet wird. Schwächer angesehen als eine Axt und weniger vielseitig als ein Speer, kann ein Schwert in Svanhildrs Händen jedoch genauso tödlich sein. Ein gewürfelter Treffer mit einem Schwertkämpfer verursacht mit Svanhildr beim Gegner 2 Schadenspunkte und ein Doppel-

treffer verursacht 3 Schadenspunkte. Diese Fähigkeit bringt ihr auch zusätzliche Nahrung auf der Jagd. Allerdings kann auch sie das Maximum von 6 Nahrung nicht überschreiten – letztendlich gibt es nur begrenzt Wild im Wald.

Ullr der Berserker – Ullr wurde als Berserker ausgebildet und lehrt seine Krieger im Gegenzug, wie man ohne Angst für den Ruhm des Clans kämpft! In jeder Kampfrunde (egal, wie der Kampf ausgeht), in der 1 oder mehr Wikingerkrieger-Würfel einen Doppeltreffer anzeigen, erhält Ullr sofort 1 Ruhm auf der Ruhmesleiste.

III. Runenkarten

Alle Runenkarten können nur 1 mal eingesetzt werden und haben das „Zur Nutzung auf die andere Seite drehen“-Symbol . Sie können jederzeit aktiviert werden.

Erfolg – Decke 1 deiner Schicksalskarten auf und erhalte sofort den Ruhm für das Erfüllen dieser Karte. Beachte dabei die Regeln für das Werten von Schicksalskarten. Behalte die Karte und nutze sie erneut bei der Schlusswertung.

Gaben – Nimm dir 4 Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat. Wähle eine beliebige Kombination aus Holz, Nahrung und/oder Münzen.

Heilung – Ignoriere alle in 1 Kampfrunde erlittenen Verluste. In allen weiteren Kampfunden erleidest du die vollen Verluste.

Potential – Aktiviere diese Karte, nachdem du für eine Kampf- oder Jagdrunde gewürfelt hast. Du wirfst alle Wikingerkrieger-Würfel, die eine leere Seite zeigen, erneut. Das neue Ergebnis zählt.

Reaktion – Aktiviere diese Karte nachdem du für eine Kampf- oder Jagdrunde gewürfelt hast. Schilde zählen bei diesem Wurf zusätzlich als je 1 Treffer. Sie gelten weiterhin auch als Schild (Für **Svanhildr** gelten so genutzte Schwertkämpfer-Würfel zusätzlich als 2 Schadenspunkte).

Reise – Nach dem Aufdecken einer Reisekarte darfst du diese abwerfen, ohne sie abhandeln zu müssen. Decke 1 Reisekarte vom Reisetapel auf und handle stattdessen jene Karte ab (selbst wenn sie schlechter ist).

Ruhm – Aktiviere diese Karten, wenn du einen Gegner besiegt (Troll, Draugr, Krake oder Monster). Du erhältst 50% mehr Ruhm (abgerundet) für das Besiegen des Gegners. Beispiel: Bringt ein Monster 13 Ruhm, erhältst du 6 Ruhm zusätzlich.

Vision – Aktiviere diese Karte, wenn du einen Arbeiter im Haus des Weisen einsetzt. Ziehe 3 Schicksalskarten (statt einer) und lege 2 davon zurück unter den Stapel.

Wissen – Sieh dir alle verdeckten Reisekarten auf dem Spielbrett an, jedoch nicht die Karten des Reisetapels.

Wohlstand – Verdopple die Anzahl deiner derzeitigen Münzen. Du kannst nicht mehr als 5 zusätzliche Münzen auf diesem Weg erhalten.



VARIANTEN



Ihr könnt die folgenden Varianten nutzen, um euer Spielerlebnis anzupassen, wenn ihr das wollt. Wir raten euch, erst nach den Grundregeln zu spielen, bevor ihr eine oder beide vorgeschlagene(n) Änderung(en) ausprobiert. Viel Spaß beim Spielen!

Variante #1 – Chronik der Helden

Die Stadtbewohner führen Aufzeichnungen über die Erfolge jedes Anführers im Kampf.

Lasst eure besiegten Gegner offen vor euch liegen, statt sie zu verbergen.

Diese Variante erlaubt es, strategischere Entscheidungen bezüglich Schicksalskarten zu treffen.

Variante #2 – Misstrauische Bewohner

Die Bewohner sind skeptisch gegenüber jedem, der den alten Jarl ersetzen will.

Gebt jedem Spieler zu Spielbeginn 1 Schandmarker.

Diese Variante führt zu einer dynamischeren Schlusswertung, da mehr Schandmarker im Spiel sind.



MITSTREITER



Spieldesign: Ole Steiness

Entwicklung: Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough

Deutsche Redaktion: Rico Besteher

Entwicklung und Projektleitung für die deutsche Version: Frank Noack, Sven Göhlich, Tien Vu Do

Illustrationen: Victor P. Corbella

Grafikdesign: Andre Garcia

Layout Anleitung & Material: Ronny Libor auf Basis des Layouts von Mathew Hobson, Nick Banjai

Spieltester: Rafael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek & The N.C. Triad Gamers

Übersetzung ins Deutsche: Malte Frieg & Peer Lagerpusch

Lektorat der deutschen Übersetzung: Tanja Masche & Karsten Schulmann, Yara Lal Thiel



Corax Games 2018

www.Corax-Games.com