

# NINE WORLDS



SPIELREGEL



DIE NEUN WELTEN DER NORDISCHEN UND ANGLO-GERMANISCHEN MYTHEN SIND DAS SCHLACHTFELD DIESER SPIELS. DIE SPIELER REPRESENTIEREN DIE HELDEN, KÖNIGE UND GÖTTER EINER DIESER WELTEN. DIE IHRE ARMEEEN IN EINEN KAMPF UM DIE KONTROLLE DER NEUN WELTEN FÜHREN. DIE KONTROLLE ÜBER EINE WELT GIBT DEN SPIELERN ZUGRIFF AUF BESTIMMTE KRÄFTE, DIE SIE FÜR WEITERE EROBERUNGEN NUTZEN KÖNNEN. DIE ANZAHL DER KONTROLLIERTEN WELTEN UND ARMEEEN ENTSCHEIDET AM ENDE ÜBER DEN SIEG.

Die folgenden Spielregeln sind für 2 bis 6 Spieler ausgelegt. Am Ende der Spielregel finden sich noch Vorschläge für eine 2-Spieler-Variante sowie Team-Varianten. Die 2-Spieler-Variante eignet sich gut, um das Spiel kennenzulernen.

## SPIELZUBEHÖR

- 1 Spielbrett, das die Neun Welten des Universums darstellt (im Folgenden die Welten). Auf dem Brett befinden sich die Punkteleiste, die Rundenübersicht, die Leiste für die Spielreihenfolge, sowie die Regionen Helheim und Valhalla, die nicht zu den Neun Welten gezählt werden. Beachte: Jede Welt ist eine Nummer von 1-9 zugeordnet. Jede Welt hat zudem einen kleinen, abgrenzten Kreis in ihrer Farbe. Das ist der Kraftkreis dieser Welt. Die Kraft jeder Welt wird zudem mit einem Symbol dargestellt.
- 9 Beutel mit jeweils 25 Armeesteinen und einem Avatar-Stein, zudem jeweils einen Marker für Aktionspunkte, Siegpunkte und Spielrunden.
- 9 Spielertableaus in den Farben der Neun Welten.
- 6 Kurzregeln als Spielhilfe. (beidseitig bedruckt in Englisch und Deutsch) Zieht im Zweifel immer die ausführlichen Regeln zu Rate.
- 1 Rundenmarker.
- 9 Marker für die Kräfte der Neun Welten.
- 1 Letzter Stein™-Marker.
- 6 +100-Punktemarker.
- 1 Spielregel.



Spielregel



Kurzregeln



Spielbrett



Weltkräfte-Marker



+100 Punktemarker



„Letzter Stein“-Marker



Rundenmarker



Spielsteine



Marker für Siegpunkte



Marker für die Spielreihenfolge



Marker für Aktionspunkte



Avatare



Spielertableau

## SPIELAUFBAU



- |                                       |                         |
|---------------------------------------|-------------------------|
| 1 Die Welten                          | 6 Helven                |
| 2 Die Siegpunkteleiste                | 7 Die Spielertableaus   |
| 3 Die Leiste für die Spielreihenfolge | 8 Spielsteine           |
| 4 Die Rundenübersicht                 | 9 Avatar - Steine       |
| 5 Walhalla                            | 10 Aktionspunkte-Marker |

## SPIELDAUER

Entscheidet zu Beginn über die Spieldauer. Das reguläre Spiel geht über 6 Runden und dauert etwas zwischen 60 und 75 Minuten. Die lange Spielvariante geht über 9 Runden und dauert 90-150 Minuten. Wahlweise könnt ihr euch auch für die Einstiegsvariante mit 3 Runden entscheiden.

## SPIELAUFBAU

Für einen zufälligen Spiel Aufbau werden die 9 Spielertableaus gemischt und jeder Spieler erhält eines. Jeder nimmt sich den dazu farblich passenden Beutel mit Spielsteinen. Alle Spieler platzieren ihren Avatar und 1 Stein in ihrer Welt, sowie 1 Stein auf ihrem Spielertableau. Die restlichen Steine bilden die Reserve und werden neben dem Tableau platziert. Die Spieler legen einen ihrer Marker zu der Aktionspunkte Leiste auf ihrem Tableau, eines zu der Spielrundenübersicht (die Reihenfolge wird im folgenden bestimmt) und eines auf die "0" der Siegpunkteleiste. Der Hausmarker wird auf die Nummer "1" gelegt.

Für ein ausgewogeneres bzw. strategischeres Spiel findet ihr am Ende der Spielregel Vorschläge für Startscenarien für verschiedene Spieleranzahlen.

## SPIELABLAUF

In Neus Welten können die Spieler während ihres Zugs eine Reihe verschiedener Aktionen ausführen. Diese können zu Kämpfen um die Kontrolle der Welten führen. Als Folge der Kämpfe können Weltkräfte ausgelöst werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel dauert je nach Variante 3,6 oder 9 Runden. Jeweils am Ende der Runden 3,6 und 9 werden Siegpunkte gewertet und auf der Punkteleiste festgehalten.



## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

### 1 SPIELREIHENFOLGE BESTIMMEN

### 2 AKTIONSPHASE

- A Jeder Spieler ermittelt seine Aktionspunkte für diese Runde.
- B Der Startspieler wählt und führt alle seine Aktionen aus.
- C Die anderen Spieler folgen - jeder führt alle Aktionen aus, bevor der nächste Spieler am Zug ist.
- D Alle nicht genutzten Aktionspunkte verfallen, sie können nicht in die nächste Runde transferiert werden.

### 3 WELTENKRÄFTEPHASE

- A Die Spieler prüfen, ob es zu Kämpfen kommt (nur in Welten mit mehr als 5 Steinen) und führen sie ggf. durch.
- B Nun prüfen die Spieler, ob eine oder mehrere Weltkräfte aktiviert werden (ebenso nur in Welten mit 5 Steinen) und nutzen sie ggf. in der Reihenfolge ihrer Nummern.

### 4 WALHALLAPHASE

In der Spielerreihenfolge werden Steine aus Walhalla in ihre Heimatwelten zurückgelegt. Die Spieler erhalten 2 Siegpunkte pro Stein.

### 5 WERTUNG

Nach den Runden 3,6 und 9 wird gewertet.

### 6 ENDE DER RUNDE

Das Spiel endet nach der 9. Runde. (Wahlweise nach Runde 3 bei der Einstiegsvariante oder nach Runde 6 beim regulären Spiel). Bewegt nach jeder Runde den Hausmarker weiter.

## 1. SPIELREIHENFOLGE BESTIMMEN

Das Spiel eröffnet der Spieler, dessen Welt die niedrigste Nummer hat (z.B. Asgard mit der Nummer 1).

Ab der zweiten Runde wird die Reihenfolge durch die Anzahl der Steine in den Neun Welten bestimmt. Der Spieler, der die meisten Steine hat, ist Startspieler. Der Spieler mit den zweit meisten Steinen ist als Zweiter am Zug usw. Beachte, dass die Steine in Helheim hier nicht mitgezählt werden.

Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der kontrollierten Welten. Der Spieler, der die meisten Welten kontrolliert, hat Vorrang vor denen, die weniger kontrollieren. Eine Welt kontrollieren bedeutet, dass ein Spieler mehr Steine als jeder andere Spieler in einer Welt platziert hat.

Ist auch hier ein Gleichstand, gibt die Mehrheit der Steine in Asgard den Ausschlag; danach die Mehrheit der Steine in Vanheim usw. ...

## AVATARE

Ein Avatar zählt nicht als Spielstein. Allerdings zählt er bei einem Gleichstand zugunsten des kontrollierenden Spielers.



Beispiel 1: Blau hat 2 Steine in Vanahelm. - Rot, Grün und Gelb jeweils 1 Stein. Blau kontrolliert Vanahelm.

Beispiel 2: Blau hat 2 Steine in Vanahelm sowie den blauen Avatar - Rot hat ebenso 2 Steine. Blau kontrolliert Vanahelm, da der Avatar zu seinen Gunsten zählt.

## 2. AKTIONSPHASE

### DIE ANZAHL DER AKTIONSPUNKTE BESTIMMEN

In jeder Runde haben die Spieler eine Anzahl von Aktionspunkten, abhängig von der Anzahl der Spieler:

Anzahl der Spieler	Aktionspunkte pro Runde
3	7/8*
4	6/7* (+1)†
5	5/6* (+2/+1)†
6	4/5* (+2/+1)†

- \* Wenn ein Spieler zu Beginn einer Runde seine Heimatwelt kontrolliert, erhält er die höhere Anzahl an Aktionspunkten. Wenn er seine Heimatwelt nicht kontrolliert, erhält er die

niedrigere Zahl. (Vorsicht: der Verlust der Kontrolle über die Heimatwelt hat negative Auswirkungen auf diese Chancen im Spielverlauf, da solltest sie also verteidigen!)

- † Bei 4 Spielern erhält der Startspieler einen zusätzlichen Aktionspunkt.
- † Bei 5 oder 6 Spielern erhält der Startspieler zwei zusätzliche Aktionspunkte, der zweite Spieler an Zug erhält einen zusätzlichen Aktionspunkt.

### AKTIONEN WÄHLEN

Die Spieler können die Aktionspunkte für die Aktionen der folgenden Tabelle einsetzen. Jede Aktion kann mehrmals und in jeglicher Reihenfolge ausgeführt werden. Benutzt die Aktionspunkteleiste, um nachzuvollziehen, wie viele Punkte du bereits eingesetzt hast.

## 3. KÄMPFE WELTENKRÄFTEPHASE

(Nur in Welten mit mehr als 5 Steinen)

Nach jedem Spielzug, d.h. wenn alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt haben, überprüft ihr, ob Kämpfe stattfinden und ob eine oder mehrere Weltenkräfte aktiviert werden. Diese Prüfung führt ihr für alle Welten in aufsteigender Nummernzahl durch, beginnend mit Asgard (Welt 1) und endend mit Nilheim (Welt 9).

### KÄMPFE

Wenn sich in einer Welt mehr als 5 Steine befinden (jeglicher Farbe), findet in dieser Welt ein Kampf statt, beginnend mit dem aktuellen Startspieler nimmt jeder Spieler einen seiner Steine und legt ihn zurück in seine Reserve (Spieler, die keinen Stein in dieser Welt haben, werden ausgelassen), solange bis nur noch 5 Steine liegen. Dies wird durchgeführt, auch wenn alle Steine demselben Spieler gehören.

Kosten Aktionspunkte	Aktion
1	Bewege einen Stein aus der Reserve auf dein Spielertableau.
1	Bewege einen Stein von deinem Spielertableau in die Welt, in der sich dein Avatar befindet.
1	Bewege einen deiner Steine zwischen angrenzenden Welten.
1	Bewege deinen Avatar zwischen angrenzenden Welten.
1	Bewege einen deiner Steine von Helheim in deine Reserve.
2	Bewege einen Stein von deinem Tableau zu einer Welt, in der sich dein Avatar aufhält.
2	Bewege einen gegnerischen Stein zu einer beliebigen, angrenzenden Welt. Die Kosten für die Aktion werden durch Avatare modifiziert: Befindet sich dein Avatar in der Welt, aus der der Stein entfernt wird: -1 AP. Befindet sich der Avatar des kontrollierenden Spielers in der Welt, aus der der Stein entfernt wird: +1 AP. Diese Kraft repräsentiert den Einfluss der Götter und Kriegsherren auf gegnerische Armeen durch Macht, Einfluss und Einschüchterung.
2	Bewege einen gegnerischen Avatar zu einer angrenzenden Welt.
3	Verbanne einen gegnerischen Stein aus den Neuen Welten nach Helheim. Die AP-Kosten werden durch anwesende Avatare modifiziert: Befindet sich dein Avatar in der Welt, aus der der Stein entfernt wird: -1 AP. Befindet sich der Avatar des kontrollierenden Spielers in der Welt, aus der der Stein entfernt wird: +1 AP. Diese Kraft repräsentiert den Einfluss der Götter und Kriegsherren auf gegnerische Armeen durch Macht, Einfluss und Einschüchterung.

## WALHALLA

Wenn während eines Kampfes ein Spieler durch das Entfernen eines Steines die Kontrolle über die Welt gewinnt oder zurück gewinnt (für Kontrolle *u.a.*), wird dieser Stein nach Walhalla gebracht. Die Walküren erwählen unter den Gefallenen die siegreichen Toten und führen sie zu ihrem Lohn. Dies geschieht nur, wenn sich während der Kampfphase mindestens 1 gegnerischer Stein in dieser Welt befindet hat. (Die Walküren befohlen nur



Beispiel 3: Weiß hat 6 Steine in Asgard. Der Spieler entfernt 1 Stein und legt ihn in seine Reserve.



Beispiel 4: Die Spielreihenfolge dieses Zugs ist Blau, Rot und Weiß. Alle haben jeweils 3 Steine in Vanahaim. Dazu ist der weiße Avatar dort. Blau, Rot und Weiß entfernen jeweils 1 ihrer Steine. Dann entfernt Blau einen zweiten Stein. So verbleiben von ursprünglich 9 noch 5 Steine: 1 Blau, 2 Rot und 2 Weiß. Rot und Weiß haben Gleichstand, da aber der weiße Avatar anwesend ist, gewinnt Weiß die Kontrolle über Vanahaim. Die blauen und roten Steine kommen zurück in die Reserve der Spieler, der entfernte weiße Stein gelangt nach Walhalla als einer der Siegreichen Toten.

wahre Helden.) Was mit diesen Steinen passiert, findest Du unter Phase "Walhalla".

Alle anderen entfernten Steine werden in die Reserve der Spieler zurück gelegt.

## KONTROLLE DER WELTEN

Bestimmt aus, welche der Welten mit 5 Steinen von einem Spieler kontrolliert wird. Ein Spieler kontrolliert eine Welt, wenn er mehr Steine in dieser Welt hat als alle anderen. Bei Gleichstand besitzt keiner die Welt. Beachte, dass ein Avatar nicht als Spielstein zählt. Aber er hebt den Gleichstand zugunsten des seines Besitzers auf.

Der kontrollierende Spieler darf die Kraft dieser Welt nutzen. Um für alle Spieler anzuzeigen, welche Weltenerkräfte aktiviert werden, legt der Spieler einen seiner Spielsteine von der Welt in deren angrenzenden Kräftekreis. Für den Fall, dass alle Steine des kontrollierenden Spielers durch andere Weltenerkräfte entfernt werden, verbleibt ein Stein im Kräftekreis, zusammen mit einem "Letzter-Stein"-Marker.



"Letzter-Stein" - Marker

Beachte, dass in weiteren Spielzügen die Kontrolle über die Welt wechseln kann und Weltenerkräfte deaktiviert werden könnten, wenn sich bei einem Kontrollwechsel weniger als 5 Steine in der Welt befinden.



Beispiel 5: Blau hat 2 Steine in Midgard, Gelb 1, Orange 1 und Pink 1 - Blau kontrolliert die Welt und kann die Midgards Kraft nutzen. Blau bewegt einen seiner Steine in den Kräftekreis.

## DIE WELTENKRÄFTE

Beachte: Die beigelegten Steine der Weltenkräfte sind für das fortgeschrittene Spiel bestimmt (siehe dazu die fortgeschrittenen Spielregeln mit variablen Weltenkräften).



### ASGARD / BESCHÜTZEN

Der Spieler, der Asgard kontrolliert, kann in dieser Runde nicht von Weltenkräften beeinflusst werden. Allerdings kann auch er keine Weltenkraft einsetzen. Sobald die Kraft von Asgard aktiviert wird, muss der Spieler entscheiden, ob er den Schutz von Asgard in Anspruch nehmen möchte oder nicht (damit er eine andere Kraft nutzen kann).



### VANAHEIM / WIEDERBRINGEN

Der kontrollierende Spieler kann einen beliebigen Stein (einen eigenen oder gegnerischen) aus Helheim zurück in eine der Neun Welten bringen. Alternativ kann er 2 Steine aus der Reserve auf sein Spieltableau bewegen.



### AELFHEIM / BEWEGEN

Der kontrollierende Spieler kann einen beliebigen Stein (eigenen oder gegnerischen) von einer Welt in eine angrenzende Welt bewegen. Diese Aktion kann zwei Mal während der Aktivierung der Kraft ausgeführt werden.



### JOTUNHEIM / STEHLEN

Der kontrollierende Spieler kann einen beliebigen Stein aus einer Welt stehlen und ihn mit einem Stein aus seiner Reserve oder vom Spieltableau ersetzen. Der gestohlene Stein wird auf das Spieltableau des Besitzers zurück gelegt.



### MIDGARD / TAUSCHEN

Der kontrollierende Spieler kann einen seiner Steine in den Neun Welten mit einem beliebigen anderen Stein in den Neun Welten tauschen.



### NIDARVELLIR / HINZUFÜGEN

Der kontrollierende Spieler darf einen Stein aus seiner Reserve oder vom Spieltableau in eine beliebige Welt setzen.



### MUSPELHEIM / ZERSTÖREN

Der kontrollierende Spieler zerstört einen beliebigen Stein in den Neun Welten. Dieser Stein wird in die Reserve seines Besitzers zurück gelegt. Alternativ kann du zwei Steine aus beliebigen Welten auf das Spieltableau des jeweiligen Spielers zurückbringen. (Dies können zwei Steine desselben Spielers oder auch jeweils ein Stein von zwei Spielern sein.)



### SVARTALFHEIM / AUSGEBEN

Der kontrollierende Spieler kann sofort 2 zusätzliche Aktionspunkte einsetzen. Wähle eine der 2 AP-Aktionen oder zwei der 1 AP-Aktionen aus (du kannst 2x dieselbe Aktion einsetzen) und führe sie sofort durch.



### NIFLHEIM / VERBANNEN

Der kontrollierende Spieler verbant einen beliebigen Stein aus den Neun Welten nach Helheim. Bewege diesen Stein zur Helheimplatz auf dem Spielbrett.

## WELTENKRÄFTE NUTZEN

Die Weltenkräfte werden der Reihe nach aktiviert, Welt I bis Welt 9. Der Einsatz dieser Kräfte ist optional, die Spieler können sich also entscheiden, die Kräfte nicht zu nutzen. Ebenso kann ein Spieler aus taktischen Gründen eine Kraft mit vermeintlich negativen Folgen auf sich selbst anwenden (Zerstören / Wiederbringen / Verbannen). Die Götter und Herren der Neun Welten opfern bereitwillig ihre Dienste, um ihre Ziele zu verfolgen.

Wenn eine Weltenkraft die Anzahl der Steine in einer Welt verändert, NACHDEM der Besitz festgestellt wurde, wird dies die Aktivierung dieser Weltenkraft NICHT verhindern; auch wird kein weiterer Kampf ausgelöst. Das bedeutet, dass sich am Ende der Weltenkraftphase auf manchen Welten mehr als 5 Steine befinden können.



Sobald eine Weltenkraft ausgelöst wurde, wird der Markerstein im Kräftekreis zurück in die Welt gesetzt, um anzudeuten, dass diese Kraft bereits gesetzt wurde. Kommt dabei ein "Letzter Stein"-Marker zum Vorschein, wird der Stein in die Reserve des Spielers zurückgelegt.

## 4. WALHALLAPHASE

In Spielerreihenfolge werden Steine aus Walhalla in die Heimatwelten der Spieler zurück gesetzt. Für jeden dieser Steine erhalten die Spieler 2 Punkte; unabhängig davon, ob sie ihre Heimatwelt kontrollieren.

## 5. WERTUNG

Jeweils am Ende der 3., 6. und 9. Runde findet eine Wertung statt.

Gewertet wird wie folgt:

- Steine in der Reserve zählen nichts.
- 1 Punkt für jeden Stein auf dem Spielertafeln.
- 2 Punkte für jeden Stein irgendwo in den Neun Welten.
- 3 Punkte für jede Welt, in der du mit anderen Spielern um die Kontrolle kämpfst.
- 5 Punkte für jede Welt, die du kontrollierst.

Die letzten beiden Wertungsmöglichkeiten schließen sich gegenseitig aus. So wertest du 0 Punkte, wenn du weder um die Kontrolle einer Welt streitest, noch eine Welt kontrollierst, 3 Punkte, wenn du um die Kontrolle streitest oder 5, wenn du die Welt kontrollierst. Du streitest um die Kontrolle, wenn andere Spieler ebenso viele Steine in der Welt haben wie du. Du kontrollierst eine Welt, wenn du mehr Steine als alle anderen Spieler darin hast. Beachte, dass amessende Avatare bei Gleichstand entscheiden.

- 1 Punkt für jede Welt, in der du mindestens 1 Stein hast.
- 2 Punkte für jeden Stein in Helheim.

## 6. ENDE DER RUNDE

Nach der 9. Runde endet das Spiel (nach der 3. Runde bei der Einstiegsvariante, nach der 6. Runde beim Kurzspiel). Nach jeder Runde wird der Rundenmarker weitergesetzt und dann mit der nächsten Runde begonnen.

## SPIELLENDE

Führt die letzte Wertung durch – der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Welten kontrolliert. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Steinen in den Neun Welten.

## VORSCHLÄGE FÜR STARTKOMBINATIONEN VON WELTEN

Das Spiel wird etwas ausgeglichener, wenn ihr eine der folgenden Startkombinationen versucht. Die Startposition beeinflusst so weniger die Gewinnchancen.

### 3 SPIELER

- Allheim
- Jotunheim
- Nilfheim



### 4 SPIELER

- Vanheim
- Allheim
- Maspelheim
- Svartalheim



### 5 SPIELER

- Vanheim
- Allheim
- Midgard
- Maspelheim
- Svartalheim



### 6 SPIELER

- Asgard
- Vanheim
- Allheim
- Maspelheim
- Svartalheim
- Nilfheim





## SPIELVARIANTEN

Hier ein paar Vorschläge für Spielvarianten.

### 2-SPIELER BASISVARIANTE (EINSTIEGSVARIANTE)

Zum Kennenlernen des Spiels kann dieses 2-Spieler-Szenario hilfreich sein. Ein Spieler übernimmt Jotunheim, der andere Nidarvellir. Jeder erhält die entsprechenden Steine und Karten. Normaler Spielablauf. Jeder Spieler hat 8 Aktionspunkte zur Verfügung. Jotunheim beginnt das Spiel. Die Regeln sind identisch mit den Mehrspielerregeln, mit einer Ausnahme: Asgard hat in der Einstiegsvariante die Kraft jede andere Weltkraft nachzubilden. Wenn ihr die Kraft Asgards nutzt, wählt eine beliebige der acht anderen Weltkräfte und nutzt sie regelkonform.

### 2-SPIELER FORTGESCHRITTENEN-VARIANTE (4-FARBEN-VARIANTE)

Gübten Spielern kann diese Variante ein interessanteres Spiel mit mehr Interaktion bieten. Jeder Spieler erhält 2 Welten mit allen Steinen und Karten. Für einen ersten Versuch wird empfohlen: Spieler 1 erhält Vanheim und Svartalheim, Spieler 2 Alfheim und Mispelheim. (Probieren einfach verschiedene Kombinationen aus!). Normaler Spielablauf. Aktionspunkte sind dieselben wie in der 4-Spieler-Variante, der Startspieler erhält

einen zusätzlichen AP. Die regulären Spielregeln gelten, inklusive der Bestimmung der Spielreihenfolge in jeder Runde. Auch im Kampf werden die Steine gemäß den Mehrspielerregeln entfernt. Jeder Spieler spielt also 2 Spieler, wie in einer 4-Spieler-Runde. Am Spielende addieren die Spieler jeweils ihre beiden Ergebnisse, die höhere Summe gewinnt. Die Herausforderung besteht darin, die zwei Sets von Welten im Zusammenspiel am besten auszunutzen.

### SPIELEN IM TEAM: BÜNDNISSE UND ALLIANZEN

In 4- oder 6-Spieler-Spiel können die Spieler in 2er-Teams gegeneinander spielen. Es gibt 2 Spielmöglichkeiten:

**Bündnisse:** Bei einem Bündnis gelten der normale Spielablauf und Spielablauf. Am Ende addieren die Teams ihre Punkte und das Team mit den meisten Punkten gewinnt. Spieler werden als einzelne Spieler betrachtet, wenn die Spielreihenfolge ermittelt wird. Weltkräfte aktiviert werden und die Punkte für die Kontrolle einer Welt ermittelt werden.

**Allianzen:** Spielablauf, Aktionspunkteverteilung und die Durchführung von Kämpfen richten sich nach den normalen Regeln. Wenn es allerdings um die Kontrolle einer Welt geht, werden die Spielsteine von Teampartnern in einer Welt addiert und zählen gemeinsam. Am Ende des Spiels addieren die Teams auch hier ihre Punkte. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



## REGELN FÜR FORTGESCHRITTENES SPIEL

### AVATAR-KRÄFTE

Das Spiel enthält 9 Karten mit Avatar-Kräften. Spieler erhalten diese beim fortgeschrittenen Spiel. Diese Karten ergänzen das Spiel um Spezialregeln und Kräfte, die den einzelnen Avataren zugeordnet sind. Avatare verfügen über diese Kräfte, selbst wenn sie ihre Heimatwelt verlieren. Die Kräfte werden in der Aktionsphase aktiviert (mit Ausnahmen).

Dies sind die Kräfte:



**Odin (Asgard)** Gegenseitige Spiele, die eine deiner Steine aus einer Welt entfernen wollen, in der sich dein Avatar befindet, müssen einen zusätzlichen AP pro Stein bezahlen. (Das Entfernen kann so bis zu 4 AP kosten).



**Ullr (Vanabein)** Wenn deine Steine aus Walhalla zurückkehren, kannst du sie entweder in deine Heimatwelt oder in die Welt bringen, in der sich dein Avatar befindet. Wenn du keinen Stein in Walhalla hast, kannst du deinen Avatar in der Walhalla-Phase ohne AP-Kosten in eine beliebige Welt bringen.



**Freyr (Alfheim)** Du darfst einmal während deines Zugs einen beliebigen Stein von der Welt, in der sich dein Avatar befindet, ohne AP-Kosten zu einer angrenzenden Welt versetzen.



**Thrym (Jotnabein)** Einmal pro Zug darfst du einen beliebigen Stein von den Neun Welten entfernen und ihn auf das Spielertableau des kontrollierenden Spielers zurücklegen.



**Beowulf (Midgard)** Du darfst einmal pro Zug deinen Avatar mit dem Avatar eines anderen Spielers ohne AP-Kosten vertauschen.



**Hreidmar (Nidavellir)** Einmal pro Zug kannst du ohne AP-Kosten einen Stein von deiner Reserve auf dein Spielertableau oder von deinem Spielertableau zu der Welt, in der sich dein Avatar befindet, bewegen.





**Surtr (Muspelheim)** Einmal pro Zug kannst du einen beliebigen Stein aus der Welt entfernen, in der sich dein Avatar befindet, und ihn auf das Spielertableau seines Besitzers zurücklegen.



**Aadvarti (Svartalheim)** Wenn ein Kampf in einer Welt stattgefunden hat, und wenn ihr die Kontrolle der Welt hinsichtlich der Aktivierung der Weltenkraft ermittelt, zählt dein Avatar sowohl als zusätzlicher Stein, als auch als Avatar, der einen Gleichstand zu deinen Genossen aufhebt. (Weltenkräftephase)



**Hel (Niflheim)** Einmal pro Zug kannst du einen gegnerischen Avatar zu einer angrenzenden Welt bewegen, vorausgesetzt er befindet sich in derselben oder in einer angrenzenden Welt zu deinem Avatar.

#### VARIABLE WELTENKRÄFTE

Die Weltenkräfte-Scheiben zeigen im Basisspiel an, welche Kraft zu jeder Welt gehört. Im fortgeschrittenen Spiel könnt ihr während der Spielvorbereitung die Scheiben zufällig den Welten zuordnen – diese variable Verteilung ermöglicht sehr viele Varianten des Spiels.



# NINE WORLDS

Das Spiel Neun Welten stammt von Richard Denning, die Illustrationen von Andree Schneider, das Layout von Matthew Comden, Deutsche Übersetzung von Stefanie D. Kuschill

Mein Dank gilt den Spieltestern: Jane, Helen, John, Margaret and Matthew Denning, Tim, and Lisa Oakley, James Whale, Heather and Martin King, Chris Faneagan, Bryan Ash, Patrick Campbell, Mick Pearson, Lindsay and Malcolm Harrison, Peter Collins, Alex Hickman, Pete Heatherington, Laura Hutchinson, Matthew Comden, Ana Mahai, Cosmin Balca, Wael Al Jishi, Aaron Higgs, Geraldine Marsdon, Daniel Butt, Erin Armor, Tom Broughton, James Armour, Trevor McDowall, Oliver Cartwright, Jeff Quantrell, Neil Heslop and Paul Howlett.

Außerdem möchte ich mich bei allen bedanken, die mein Spiel auf der UK Games Expo, der SPIEL in Essen, der Dragonmeet, der Compulsion und auf anderen Conventions gespielt haben, sowie den Testspielern bei Thirsty Meeples, die ihre Anmerkungen und Vorschläge mit eingebracht haben.



[WWW.MEDUSAGAMES.CO.UK](http://WWW.MEDUSAGAMES.CO.UK)

Das Spieldesign ist Copyright von Medusa Games. © 2016  
16 Boldreare Drive, Sutton Coldfield, B73 5ES

NEUN WELTEN KANNTÉ ICH,  
DIE NEUN IN DEM BAUM.  
MIT GEWALTIGEN WURZELN  
UNTER MUTTER ERDE.

Frei nach der Edda