

VALHALL



Spielmaterial

5 Spielfelder



4x Wikingersiedlung



Das Festland



Kampftableau



4x „Gunst der Götter“-Anzeige

16 Gebäude



4x Lagerhaus



4x Opferstätte



4x Schmiede



4x Vorratslager

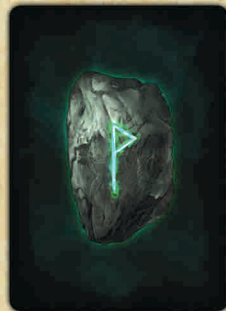


Yggdrasil

145 Spielkarten



50x Ereigniskarte



30x „Wohlwollen der Götter“-Karte



30x „Zorn der Götter“-Karte



15x Kleine Beutekarte



10 x Mittlere Beutekarte



10 x Große Beutekarte

100 Quadratische Karten



24x Städtekarte



28x Nordische Krieger



20x Nordische Veteranen



24x Langboot



4 x Spezialeinheiten



81 Tokens



7x Erfolgstoken



16x Nahrungstoken



16x Holztoken



16x Eisentoken



16x „Nicht verfügbar“



4 x Opfertoken



4x Rabenkopf



Startspieler



Rundenmarker

Vor dem ersten Spiel



Weiteres Spielmaterial



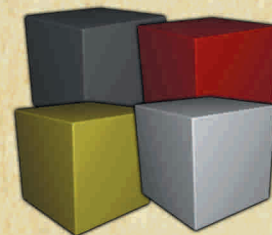
80x Münze



4x Würfel



20x Würfel



8x Marker



6x Standee



Prolog

„Na seid Ihr endlich aufgewacht? Und wenn ich „endlich“ sage, meine ich „leider“. Zumindest für Euch.

Ich denke mal, dass Ihr Euch an keine Sekunde des gestrigen Abends erinnert?

Nein? Dann helf ich Euch mal auf die Sprünge: Seht Euch doch mal um, der geschlagene Baum und die drei...
was, wer ich bin?

Jetzt hört doch mal mit den Zwischenfragen auf. Aber nur um das klarzustellen, ich bin Rattatöskr und Ihr hört mich mit Euch sprechen, weil Ihr es verdient habt. Ah seht, Eure Freunde kommen auch langsam zu Bewusstsein.

Jetzt, wo wir uns alle hier so freudig versammelt haben, reden wir doch über den Baum oder genauer gesagt, den Stumpf dort hinten. Wusstet Ihr, als Ihr gestern Nacht völlig betrunken ein Lagerfeuer machen wolltet, dass dieser Baum ein heiliger Baum war?

Das Leuchten in Euren Augen verrät mir, dass Ihr langsam wieder denkfähig werdet ...“



„Bringen wir also Ordnung in das Chaos. Von einer Person, die betrunken heilige Bäume fällt, kann man nicht erwarten, dass sie einen ordentlichen Aufbau alleine hinkriegt.“



Die Wikingersiedlung

Ihr übernehmt in Eurem Wikingerabenteuer die Rolle eines Jarls auf der kleinen Insel Fjörnheim. Spieler werden von nun an auch mit Jarl angesprochen.

Jeder Spieler (Jarl) legt eine Wikingersiedlung vor sich aus.

- 1 Legt 3 Münzen, 3 Nahrungstoken, 2 Eisentoken und ein Opfertoken auf das Langhaus des Jarls. Das Langhaus hat keinen eigenen Spielzweck, sondern dient als Ablagefläche.
- 2 Legt ein Nahrungstoken auf das Sommerfeld.
- 3 Legt eine Einheit nordischer Krieger sowie ein Langboot zu Eurer Siedlung.



Anstelle eines nordischen Kriegers könnt Ihr auch die Spezialeinheiten verwenden (S. 23).



Wir raten jedoch neuen Spielern davon ab. Wenn Ihr diese Einheiten verwendet, so darf sich jeder Jarl eine der Spezialeinheiten aussuchen.



Dies sind die Starteinheiten und Startressourcen, die jeder Jarl erhält.

Legt nun alle verbleibenden Krieger, Langboote, Gebäudekarten, Würfel, Münzen und Tokens als allgemeinen Vorrat bereit.



Der Aufbau


Das Festland

Legt nun „Das Festland“ und die Städtekarten in der Mitte Eures Spieltisches bereit. Bei 2 oder 3 Jarls wird mit weniger Städtekarten gespielt.

Diese sind in vier Kategorien unterteilt, welche anhand der Bilder zu unterscheiden sind. Die Tabelle zeigt Euch, welche Städtekarten von welcher Kategorie bei welcher Spieleranzahl verwendet wird. Sortiert die Städtekarten dementsprechend.

Kategorie	2 Spieler	3 Spieler
 Dorf	4	5
 Befestigtes Dorf	7	8
 Stadt	3	5
 Befestigte Stadt	1	1



- 1 Stellt den Rundenmarker auf das Sommerfeld der Jahreszeiten-Anzeige.
- 2 In der ersten Runde wird nur die Kategorie „Dorf“ verwendet. Legt diese Karten nacheinander, beginnend mit dem Feld  , aus.

Die Karten

Alle weiteren Spielkarten werden entsprechend ihrer Rückseite sortiert, gemischt und bereit gelegt.



Die „Gunst der Götter“-Anzeige

Legt die „Gunst der Götter“-Anzeige, in der Farbe Eurer Wahl, oben an Eure Wikingersiedlung an.

- 1 Stellt den Rabenkopf in der zugehörigen Farbe auf das entsprechende Feld.
- 2 Platziert einen Ruhmmarker auf das entsprechende Feld der Ruhmleiste.



Yggdrasil und Erfolgstokens



Legt „Yggdrasil“ für alle Spieler gut einsehbar auf den Spieltisch.

Sortiert die Erfolgstokens entsprechend ihrer Farbe auf der Rückseite.

Bei zwei Spielern werden alle Tokens mit einem II verwendet.

Bei drei Spielern werden zusätzlich alle Tokens mit einem III verwendet.

Bei vier Spielern sind alle Tokens im Spiel.

Legt die verbleibenden Tokens auf die entsprechenden Felder.



Startspieler

Der Aufbau ist abgeschlossen, wählt nun einen Startspieler. Dieser erhält das Startspielertoken.



Das Spielziel



„Nun, da das geklärt ist, will ich Euch Jarls noch den Grund für mein Erscheinen nennen. Euer kleines Axtspiel gestern Abend hat in Asgard eine nicht unerhebliche Resonanz verursacht und der Allvater hat entschieden, dass Euch als Strafe für immer der Weg nach Valhal verwehrt sein wird! Es sei denn ... Ihr findet Mittel und Wege, wie einer von Euch die Gunst der Götter wiedererlangen kann.“

Ziel des Spiel ist es, vor allen Anderen das letzte Feld der „Gunst der Götter“-Anzeige zu erreichen.



Der Spielablauf | Losspielanleitung

Losspielanleitung

Die Anleitung ermöglicht es Euch, sofort in das Spielgeschehen einzusteigen. Wenn Ihr Valhal zum ersten Mal spielt, empfehlen wir, dass Ihr die Kapitel Schritt für Schritt durchgeht und gleichzeitig mit dem Spielen beginnt.

In der Losspielanleitung werdet Ihr Stück für Stück an die Spielmechaniken herangeführt - Vertiefungen der Mechaniken werden im Anschluss erklärt, wenn sie relevant werden.

Begleitet wird der komplette erste Sommer, in dem Ihr alle Spielprinzipie kennen lernt, die Valhal ausmachen.

Der Sommer




Dies ist die Jahreszeiten-Anzeige. Ein Jahr besteht aus **drei** Jahreszeiten (Spielrunde) - Sommer, einem langen Winter und Frühling.

Der Rabe zeigt an, welche Jahreszeit aktuell vorherrscht. Das Spiel startet immer im Sommer. **Die Vikingfahrt findet nur im Sommer statt** (gekennzeichnet durch die Lagerfeuer im Wald).

„Um Odins Willen, wie viel habt Ihr gestern getrunken? Die Vikingfahrt, also die Überfahrt zum Festland, findet doch immer im Sommer statt! Genau dann, wo es halbwegs möglich ist, die See zu überqueren. Dies ist so gut wie die einzige Chance, auf diesem kargen Felsen an Reichtum zu gelangen!“



I. Vikingfahrt

Jeder Jarl würfelt mit einem . Der Jarl mit dem höchsten Würfelwurf wählt nun ein Städtekarte aus, welche er angreifen möchte.

Diese legt er neben seine Wikingersiedlung. Nun weist er seine nordischen Krieger einem eigenen Langboot zu, indem er sie darauf ablegt.

Um anzugreifen, schiebt er dann das Langboot mit den Kriegerern zur Städtekarte.

Es müssen keine Städtekarten gewählt werden.

Tipp: Dörfer mit kleineren Zahlen rechts oben sind meist einfacher zu besiegen.

Verfährt so nun im Uhrzeigersinn bis jeder Spieler gewählt hat.



Kampfwerte und Kampftableau



Vor Beginn eines Kampfes werden die Kampfwerte auf dem Kampftableau eingestellt.

- 1 Die Trefferpunkte des Dorfes werden mit einem roten Marker markiert.
- 2 Die Grundstärke Eurer nordischen Krieger wird mit einem grauen Marker markiert.
- 3 Die Trefferpunkte Eurer Krieger werden ebenfalls mit einem roten Marker markiert.



Der Kampf

Der Jarl, der zuerst ein Dorf für den Angriff gewählt hat, beginnt.

Er würfelt mit einem . Addiert nun die Grundstärke mit der erwürfelten Zahl. Dies ist Euer Kampfergebnis.

Der Jarl zu seiner Linken übernimmt die Rolle des Dorfes. Er verfährt genauso wie gerade beschrieben. Dies ist das Kampfergebnis des Dorfes.

Vergleicht die beiden Ergebnisse, um zu bestimmen, wer diese Kampfrunde gewonnen hat. Die Differenz zwischen den Kampfergebnissen wird von den Trefferpunkten der Verliererseite abgezogen.

Haltet dies nun auf dem Kampftableau fest.

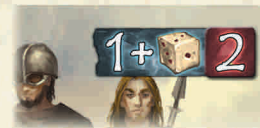
Diese Schritte werden so lange durchgeführt, bis der Kampf entschieden ist. Dies bedeutet, dass eine Seite keine Trefferpunkte mehr übrig hat.

Hat ein nordischer Krieger seine Trefferpunkte verloren, ist er noch nicht besiegt, sondern **gilt als verwundet**. Dreht die Karte um 180°, ab sofort gelten die Kampfwerte, die nun oben rechts sind. Haltet dies auf dem Kampftableau fest.

Verliert der Krieger den verbleibenden Trefferpunkt, wird die Einheit als Verlust entfernt.

Solltet Ihr Eure Einheit verlieren lest auf Seite 20 unter „Verluste und Zurückziehen“ nach.

Beispielkampf



Der Jarl würfelt eine . Addiert mit der Grundstärke hat er ein Kampfergebnis von 4.



Das Dorf würfelt eine . Addiert mit der Grundstärke hat es ein Kampfergebnis von 2.

Der Jarl hat die Kampfrunde gewonnen und die Differenz der Kampfergebnisse (2) wird von den Trefferpunkten des Dorfes abgezogen.



Wäre das obige Ergebnis umgekehrt ausgefallen, hätte der Krieger 2 Trefferpunkte verloren. In diesem Fall würde die Einheit als verwundet gelten. Der Jarl dreht die Karte also um 180°.



Er trägt dann den neuen Wert der Trefferpunkte auf dem Kampftableau ein und entfernt den Marker für die Grundstärke, da die Krieger keine mehr haben.



Der Spielablauf | Losspielanleitung



„Nun, ich nehme an, wenigstens einer von Euch war fähig genug, eines der Dörfer zu bezwingen und konnte sich gegen Pechgräben, Fallgruben, rollende Heuballen, Stämme, Steine oder brennende Schweine behaupten. Sollte wie zu erwarten keiner von Euch erfolgreich gewesen sein, sage ich dennoch ein paar Worte zum plündern ...“

Das Plündern


Hat ein Jarl den Kampf für sich entschieden, kann er das besiegte Dorf plündern.

Die Beute ist links oben auf der Städtekarte angegeben und besteht immer aus

Ruhm  und Beutekarten .

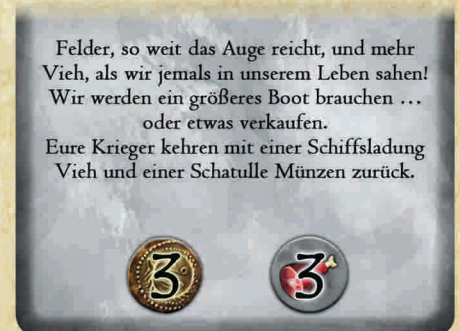


Zuerst wird der Ruhm auf der Ruhmleiste auf der „Gunst der Götter“-Anzeige vermerkt. In unserem Beispiel erhält der Jarl 2 Ruhm und bewegt den Marker um 2 Felder nach rechts.

Danach werden die Beutekarten gezogen. In unserem Beispiel zieht der Jarl also eine kleine Beutekarte  und liest diese laut vor.

Der Jarl erhält den entsprechenden Ertrag der im unteren Drittel der Beutekarte steht.

In unserem Beispiel wären das  und . Er legt die Münzen auf das Langhaus.



Nahrung erhalten

Erhält ein Jarl Nahrung, platziert er die entsprechende Anzahl Nahrungstokens sofort auf der Nahrungsanzeige. Auf jedem Feld wird nur ein Token platziert. Das erste Token wird immer auf dem Feld der aktuellen Jahreszeit platziert und alle weiteren im Uhrzeigersinn.



In unserem Beispiel befinden wir uns im Sommer und es liegt bereits eine Nahrung auf dem Sommerfeld. Darum wird das erste Token auf das nächste Feld im Uhrzeigersinn (erstes Winterfeld) gelegt. Überschüssige Nahrung geht verloren.

Damit ist das Plündern abgeschlossen.

Diese Schritte werden nun von allen Jarls nacheinander im Uhrzeigersinn durchgeführt, bis jeder Jarl sein Dorf angegriffen und gegebenenfalls geplündert hat.



Übersicht aller Symbole auf Beutekarten



Ihr erhaltet die entsprechende Anzahl Münzen.



Ihr erhaltet die entsprechende Anzahl Nahrung.



Ihr schiebt den Ruhmmarker um die angegebene Anzahl an Feldern auf der Ruhmleiste.



Ihr erhaltet die entsprechende Anzahl Eisentokens.



Ihr erhaltet die entsprechende Anzahl Holztokens.



Ihr schiebt den Rabenkopf ein Feld auf der „Gunst der Götter“-Anzeige weiter.



Ihr erhaltet eine Einheit nordischer Krieger.



Ihr legt sofort eine Einheit nordischer Krieger ab und erhaltet eine Einheit nordischer Veteranen.



Ihr erhaltet ein Langboot.



Ihr zieht eine „Wohllollen der Götter“-Karte.



Ihr zieht eine „Zorn der Götter“-Karte.


Das Ende der Vikingfahrt

Nachdem nun alle Jarls ihre Angriffe und Plünderungen durchgeführt haben, endet die Vikingfahrt.

Alle Einheiten (Langboote und zugewiesene Krieger) kehren zu Eurer Siedlung zurück und alle Trefferpunkte werden zurückgesetzt.

Alle benutzten Beutekarten werden auf Ihre Stapel zurückgelegt und diese anschließend gemischt.

Mischt alle Städtekarten, die im Spiel sind (die offenen auf dem Festland, den Nachziehstapel und die die angegriffen wurden) zusammen.

Legt dann jeweils eine offene Städtekarte, beginnend mit dem Feld , nacheinander auf das Festland, bis alle Felder (Eurer Spieleranzahl entsprechend) aufgefüllt sind.

Die farbigen Steine auf den Feldern zeigen Euch an, welche Felder bei welcher Spieleranzahl aufgefüllt werden.



Bei zwei Spielern werden nur diese Felder aufgefüllt.



Bei drei Spielern werden diese Felder zusätzlich aufgefüllt.



Bei vier Spielern werden alle Felder aufgefüllt.




Die Siedlung



„Nun, da wären wir wieder, zurück in Fjörnheim. Das plündern von Städten mag Euch zwar Eurem großen Ziel, wieder in der Gunst der Götter zu stehen, näher bringen. Doch sind Eure Entscheidungen in Eurer Siedlung das, was Euch langfristig dazu befähigt. Also setzt Eure Beute weise ein.“

Zuerst werden wir uns mit den Aktionsmöglichkeiten in Eurer Siedlung vertraut machen.

- 1** Dies sind Eure Anfangsgebäude. Von links nach rechts: der Schiffsbauer, der Runenstein und der Ausbildungsplatz. Sie ermöglichen Euch den Bau von Langbooten, anfängliche Opferungen und das Ausbilden von nordischen Kriegeren.
- 2** Die Bauplätze  ermöglichen Euch den Bau von weiteren Gebäuden, die Euch entweder Vorteile oder gar neue Möglichkeiten bieten. Beachtet: Der Runenstein ist gleichzeitig der Bauplatz für die Opferstätte.
- 3** Hier verwaltet Ihr Eure Nahrung.
- 4** Dies ist die Rüstkammer. Nach dem Bau der Schmiede ermöglicht sie Euch das Aufrüsten von nordischen Kriegeren zu nordischen Veteranen. Vorher kann sie nicht verwendet werden.



Die Nahrung

Nahrungsmittel werden benötigt, damit Ihr bauen und ausbilden könnt.

Sobald das entsprechende Nahrungsfeld bestückt ist, steht genügend Nahrung für alle Bauvorhaben bereit. Sorgt also dafür, dass in dieser Jahreszeit Nahrungsmittel bereit gestellt werden - dies bedeutet, dass ein Nahrungstoken auf dem entsprechenden Jahreszeitenfeld der Nahrungsanzeige liegt.



Nahrung kann auf zweierlei Arten bereitgestellt werden.

Hauptsächlich erhaltet Ihr Nahrungstokens durch Karten (am häufigsten Beutekarten). Habt Ihr zu wenig Tokens erhalten, könnt Ihr Nahrung auch einfach einkaufen. Dies wird durch eine auf das Nahrungsfeld gelegte Münze dargestellt.

Wenn Ihr nichts bauen oder ausbilden möchtet, müsst Ihr keine Nahrung in Form von Münzen bereitstellen.

Ihr könnt die Nahrungstokens nicht auf der Nahrungsanzeige verschieben.

Münzen können jederzeit hinzugefügt oder entfernt werden.

- 1** Beachtet den Sonderfall im Winter. Dieser ist in Fjörnheim extrem lang, daher muss hier die doppelte Menge an Nahrung herangeschafft werden, also beide Winterfelder mit Nahrungstokens oder Münzen belegt sein.



Bauvorhaben in Bau geben

Das Bauen und Ausbilden in Valhal wird über mehrere Jahreszeiten (Spielrunden) hinweg ausgeführt und funktioniert immer nach demselben Prinzip. Dieses Prinzip wird nun anhand des Beispiels einer Einheit nordischer Krieger erklärt.



Um die Einheit in Bau zu geben, nimmt der Jarl die Krieger aus dem Vorrat, dreht die Karte auf die Rückseite und legt sie rechts neben den Ausbildungsplatz. Die höchste Zahl muss nach oben zeigen.

Sofort im Anschluss nimmt er eine Münze aus seinem Vorrat und platziert diese auf der markierten Stelle.

Die höchste Zahl auf der Rückseite zeigt an, wie viele Jahreszeiten vergehen, bis die Krieger einsatzbereit sind. Gleichzeitig zeigt die Zahl auch die benötigten Münzen für die Dauer des Baus an.

Die nordischen Krieger werden also 3 Münzen kosten und 3 Jahreszeiten bis zur Fertigstellung brauchen.

Alle Spieler können gleichzeitig Bauvorhaben in Bau geben. Es gilt hier keine spezifische Spielereihenfolge zu beachten.

Im Rahmen der Losspielanleitung sollten alle Jarls mit der Ausbildung eines nordischen Kriegers beginnen. In zukünftigen Partien könnten an dieser Stelle selbstverständlich individuelle Bauvorhaben in Bau gegeben werden. Theoretisch können alle Gebäude, Einheiten und Boote gleichzeitig in Bau gegeben werden. Ob dies sinnvoll wäre, ist eine andere Frage.

„Es erweist sich als sehr günstig, dass Euch bereits Nahrung im Sommer bereitgestellt wurde. Sonst hättet Ihr jetzt ein Riesenproblem. Es liegt in Eurem Zuständigkeitsbereich, Euch um die Verpflegung Eurer arbeitenden Bevölkerung zu kümmern.“



Wenn Ihr alle Bauvorhaben in Bau gegeben habt, ist es nochmal ein guter Zeitpunkt zu überprüfen, ob Nahrung bereitgestellt wurde.

Da aber von Anfang an bei jedem Jarl mindestens ein Nahrungstoken auf dem Sommerfeld liegt, ist hier vorerst nichts weiter zu beachten.

Der Spielablauf | Losspielanleitung

Der Jahreszeitenwechsel

Wenn keiner der Jarls weitere Bauvorhaben in Bau geben möchte, beginnt der Jahreszeitenwechsel mit dem Abhandeln des Baufortschritts.

Der Baufortschritt

Ab sofort können keine Veränderungen an den Münzen und Bauvorhaben mehr vorgenommen werden.

Der Baufortschritt wird nach der Reihe abgehandelt. Es beginnt der Jarl mit dem Startspielertoken.

- 1 Er entfernt die Münze, die auf den nordischen Kriegern liegt, und dreht die Karte dann um 90° gegen den Uhrzeigersinn, sodass die nächstkleinere Zahl nun oben steht.
- 2 Da er keine weiteren Bauvorhaben im Bau hat, entfernt er nun das Nahrungstoken vom Sommerfeld.

Die Nahrung wird beim Jahreszeitenwechsel auch dann entfernt, wenn keine Bauvorhaben in Bau gegeben wurden.



Der Jarl zur Linken des Startspielers handelt im Anschluss ebenfalls seinen Baufortschritt ab. Verfährt so, bis jeder Jarl den Baufortschritt abgehandelt hat.

Das Rundenende

Der Jarl mit dem Startspielertoken reicht es nun an den Jarl zu seiner Linken weiter. Dieser gilt nun für die nächste Runde als Startspieler.

Stellt nun den Rundenmarker vom Sommerfeld auf das Winterfeld der Jahreszeitenanzeige.

Zum Schluss erhält jeder Jarl eine



Damit endet der Sommer.



Die neue Jahreszeit

Die Ereigniskarten

Jede Jahreszeit beginnt mit dem Ziehen einer Ereigniskarte. Dies gilt auch für alle zukünftigen Sommer.

Die Ereigniskarte wird immer vom Startspieler gezogen und vorgelesen.

Der Effekt der Karte betrifft immer alle Jarls und wird beginnend mit dem Startspieler im Uhrzeigersinn abgehandelt.

Zieht nun eure erste Ereigniskarte und handelt diese ab.

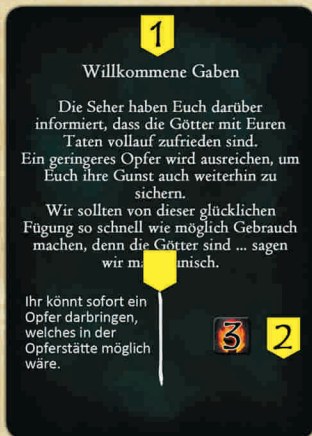


Hiermit endet die Losspielanleitung. Ihr habt nun alle Mechaniken kennengelernt, die es in Valhal zu Meistern gilt. Was folgt, sind Vertiefungen dieser Mechaniken und einige Zusatzregeln. Sobald Ihr diese gelesen habt, könnt Ihr in Euer Wikingerabenteuer starten!

„Hier trennen sich nun unsere Wege. Falls Ihr noch Fragen habt, stellt sie um Odins Willen nicht mir. Ich würde ja gerne sagen, dass es mir eine Ehre war. Doch, naja ... lasst einfach die Finger von Bäumen, die Euch nichts angehen, und vielleicht, wenn es das Schicksal so will, begegnen wir uns eines Tages wieder vor den goldenen Toren Valhals. Denn, ich weiß ja, wie ich da hin gelange und was noch wichtiger ist - ich werde eingelassen.“



Weitere Kartenregeln



Alle Karten sind nach dem gleichen Prinzip aufgebaut.

1 Der obere Text erzählt die Geschichte der Karte.

2 Der untere Teil zeigt oder erklärt die Auswirkung.

Immer wenn eine Karte gezogen wird, wird diese vom entsprechenden Jarl laut vorgelesen und dann die Auswirkung ausgeführt. Alle Karten, bis auf die Ereigniskarte, betreffen nur den Jarl, der sie gezogen hat.

Sollte eine Karte davon ausgenommen sein, steht dies ausdrücklich in der Auswirkung - grundsätzlich gilt: Die Auswirkung der Karte überstimmt die Anleitung. Eine Karte deren Effekt mit „Wenn aktiviert“ beginnt, wird offen vor Euch ausgelegt und der Effekt vorerst nicht abgehandelt.

Alle Symbole, die bereits auf Seite 10 bei den Beutekarten erklärt wurden, gelten für alle Karten.

Einige Karten fordern eine Entscheidung. Die Optionen sind durch einen Strich getrennt.

Der oder die Jarl(s) muss sich für eine der Optionen entscheiden und spielt die Auswirkung aus.



Auf manchen Karten ist dieses Symbol als Auswirkung zu finden. Es zeigt an, dass in dieser oder in der auf der Karte genannten Jahreszeit keine Nahrung bereitgestellt werden kann.



Dieses Symbol zeigt an, dass ein Gebäude, eine Einheit oder eine Spielmechanik, in dieser oder in der auf der Karte genannten Jahreszeit, nicht verfügbar ist.

Legt



auf das entsprechende Feld der Nahrungsanzeige.

Hierzu wird



auf das entsprechende Feld/Karte gelegt.

Wenn die Auswirkung einer Karte Euch in einer späteren **Jahreszeit** Münzen (oder anderes) einbringen, so legt Ihr diese sofort auf das entsprechende Jahreszeitenfeld der Jahreszeitenanzeige.


Sobald der Rundenmarker auf das Feld geschoben wird, nehmt Ihr Euch die Tokens/die Münzen.



Die Bautokens

Bautokens können auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden.



Bautokens können anstelle einer Münze zum Bauen verwendet werden. Sie können auch dann eingesetzt werden, wenn keine Nahrung bereitgestellt wird oder bereitgestellt werden darf .

Will man jedoch noch zusätzliche Bauvorhaben mit Münzen in dieser Jahreszeit bauen, so muss hier dennoch Nahrung bereitgestellt werden. In diesem Fall kann man die Tokens einfach wie eine Münze verwenden.



Eisentokens werden für das Aus- und Weiterbilden von Kriegeren verwendet.



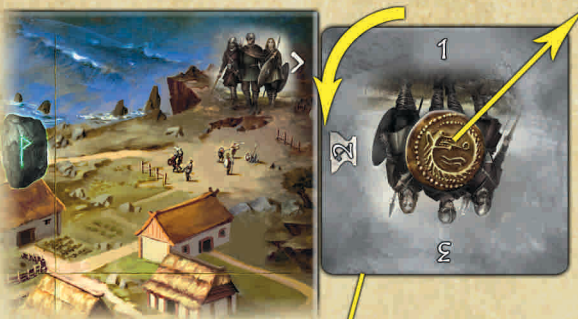
Holztokens werden für den Bau von Gebäuden und Schiffen verwendet.

Bautokens können auch zusätzlich zu einer Münze zum Bauen verwendet werden. In diesem Fall muss jedoch Nahrung bereitgestellt werden.

Hier wird das Bauvorhaben, wenn der Jarl den Baufortschritt abhandelt, um 2 Runden auf einmal gedreht.



Bauvorhaben fertigstellen



Ein Gebäude, Krieger oder Langboot wird fertiggestellt, wenn vor dem Jahreszeitenwechsel bei einem Bauvorhaben die 1 oben steht und eine Münze in das dafür vorhergesehene Feld platziert wurde.

Wenn der Jarl nun an der Reihe ist, seinen Baufortschritt abzuhandeln, entfernt er die Münze. Doch anstelle die Karte nochmals weiter zu drehen, dreht er diese auf die Vorderseite.




Das Bauvorhaben ist nun fertig und kann verwendet werden. Die Effekte von Gebäuden treten sofort in Kraft und werden, wenn nötig, auf der Wikingersiedlung festgehalten.

Die Zusatzgebäude



Das **Vorratslager** wird auf dem unteren Bauplatz Eurer Wikingersiedlung errichtet. Sobald es errichtet ist, dreht Ihr ein Nahrungstoken auf die Rückseite und legt es auf das untere Winterfeld der Nahrungsanzeige. Von nun an kann dieses Feld ignoriert werden und zählt immer als mit Nahrung bestückt.



Außerdem könnt Ihr ab sofort den negativen Effekt  auf Karten ignorieren.



Das **Lagerhaus** wird auf dem linken Bauplatz Eurer Wikingersiedlung errichtet. Es erlaubt Euch den effizienteren Bau von Bauvorhaben. Von nun an dreht Ihr Karten, die in Bau gegeben werden, sofort auf die mit einer Säge markierte Zahl (wenn vorhanden). Dadurch werden diese Bauvorhaben günstiger und schneller gebaut.



Außerdem könnt Ihr ab sofort zwei Langboote und nordische Krieger parallel in Bau geben. Diese zusätzlichen Bauvorhaben werden nach den üblichen Regeln in Bau gegeben. Der Baufortschritt wird auf jeder Karte individuell abgehandelt.



Die **Opferstätte** wird auf dem Runenstein errichtet und bietet Euch drei verschiedene Opferungen.

- 1 Ihr könnt 2 Münzen opfern, um eine „Wohllollen der Götter“-Karte zu ziehen.
- 2 Ihr könnt 2 Münzen opfern, um einen Mitspieler Eurer Wahl dazu zu zwingen, eine „Zorn der Götter“-Karte zu ziehen.
- 3 Ihr könnt nun 7 Ruhm opfern um in der Gunst der Götter zu steigen.

Beachtet: Während Ihr dieses Gebäude baut, kann der Runenstein nicht mehr benutzt werden.



Die **Schmiede** wird auf dem rechten Bauplatz Eurer Wikingersiedlung errichtet. Sie ermöglicht die effizientere Ausbildung von nordischen Kriegeren. Von nun an dreht Ihr diese, wenn sie in Bau gegeben werden, sofort auf die mit einem Amboss markierte Zahl. Auch könnt Ihr von nun an nordische Krieger zu Veteranen aufwerten.

Legt dazu eine Einheit nordischer Krieger in den Stapel zurück und eine Karte mit Veteranen, mit der Rückseite nach oben, neben die Rüstkammer.



Das Wirken der Götter

Das Opfern

Anfänglich könnt Ihr am Runenstein den Göttern Münzen oder Ruhm als Opfer darbringen. Ihr erhaltet im Austausch hierfür eine „Wohlwollen der Götter“-Karte.

Die Opferung wird wie ein Bauvorhaben behandelt. Während alle Jarls ihre Bauvorhaben in Bau geben, könnt ihr eine Opferung planen.

- 1 Wollt Ihr eine Münze opfern, so legt Ihr diese auf die vorgesehene Stelle.
- 2 Wollt Ihr Ruhm opfern, so schiebt Ihr zuerst den Ruhmmarker auf der Ruhmleiste um 2 Felder nach links. Dann nehmt Ihr Euch das Opfertoken mit dem „Wohlwollen der Götter“-Symbol nach oben und legt es auf die vorgesehene Stelle.

Wenn der Jarl seinen Baufortschritt abhandelt, entfernt er die Münze/das Token, zieht eine „Wohlwollen der Götter“-Karte und liest diese laut vor.

Es kann immer nur eine Opferung gleichzeitig geplant sein.




Im weiteren Spielverlauf könnt Ihr den **Runenstein** zu einer **Opferstätte** ausbauen, welche Euch zusätzliche Opferungen bietet.

Die Opferung: 2 Ruhm für eine „Wohlwollen der Götter“-Karte ist dann jedoch nicht mehr möglich.

Wollt Ihr 7 Ruhm opfern, um in der Gunst der Götter zu steigen, so schiebt Ihr den Ruhmmarker um 7 Felder nach links. Dann nehmt Ihr Euch das Opfertoken mit dem „Gunst der Götter“-Symbol nach oben und legt es auf die vorgesehene Stelle.

Ansonsten werden die Opferungen nach dem gleichen Prinzip geplant und durchgeführt.

Die „Gunst der Götter“-Anzeige

Die Gunst der Götter bestimmt, wer das Spiel gewinnt. Ihr steigt um ein Feld in der Gunst der Götter, wenn Ihr  erhaltet.

Der Fortschritt wird auf der „Gunst der Götter“-Anzeige festgehalten. Ihr werdet in Valhal eingelassen, wenn der Rabenkopf das letzte Feld erreicht. Sobald der erste Jarl dieses Feld erreicht, endet das Spiel und der Gewinner steht fest.


Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in der Gunst der Götter zu steigen:


- Mittlere und Große Beutekarten enthalten die Gunst der Götter als Beute
- Erfolgstokens ermöglichen Euch, gezielt in der Gunst der Götter zu steigen
- Das Opfern von Ruhm lässt Euch in der Gunst der Götter steigen
- Einige Karten bieten die Möglichkeit, in der Gunst der Götter zu steigen



Symbole auf der „Gunst der Götter“-Anzeige

Es sind zwei Symbole auf der Anzeige zu beachten.


Wenn ein Jarl seinen Rabenkopf auf das Feld mit dem  bewegt, so muss er sofort eine „Zorn der Götter“-Karte ziehen, vorlesen und ausspielen.

Felder mit dem  Symbol lösen **Veränderungen am Festland** aus.


Sobald **alle** Jarls das erste Feld mit diesem Symbol erreicht haben, wird die folgende Anzahl unbefestigter Dörfer nach der nächsten Vikingfahrt aus dem Städtekartensapel entfernt: 2 Karten bei 2 Spielern und 3 Karten bei 3 sowie 4 Spielern.

Sobald der erste der Jarls das zweite Feld mit diesem Symbol erreicht, werden folgende Karten nach der nächsten Vikingfahrt aus dem Städtekartensapel entfernt: 4 befestigte Dörfer bei 2 sowie 3 Spielern und 5 befestigte Dörfer bei 4 Spielern. Zusätzlich werden alle verbleibenden unbefestigten Dörfer entfernt.

Der Yggdrasil

Auf dem Yggdrasil liegen die Erfolgstoken. Jedes Erfolgstoken stellt einen  dar und lässt Euch bei Erhalt in der Gunst der Götter steigen.

Sobald Ihr die Voraussetzungen für ein Erfolgstoken erfüllt, nehmt Ihr es sofort an Euch und bewegt den Rabenkopf ein Feld weiter nach rechts auf der „Gunst der Götter“-Anzeige.

Ein Jarl besitzt bereits 2 Langboote und handelt seinen Baufortschritt ab. Er stellt sein drittes Langboot fertig und erfüllt so die Voraussetzungen für das . Er nimmt es an sich und schiebt seinen Rabenkopf ein Feld weiter.

Das Erfolgstoken bleibt auch dann in Eurem Besitz, wenn Ihr im Nachhinein die Voraussetzungen nicht mehr erfüllt.

Die Erfolgstoken sind selbsterklärend beziehungsweise bereits auf dem Yggdrasil beschrieben.

Es folgt eine kurze Erklärung zu zwei Sonderfällen:

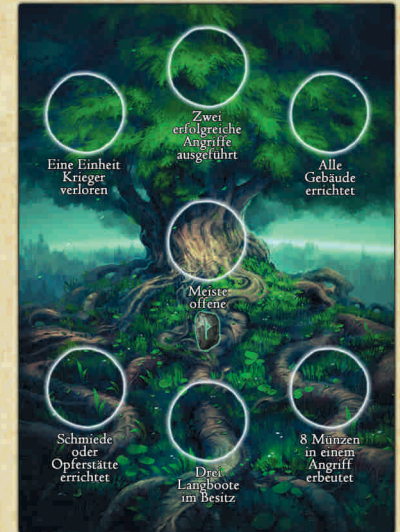


Um dieses Erfolgstoken zu erhalten, muss der Jarl zwei erfolgreiche Angriffe in **derselben** Vikingfahrt ausführen.



Um dieses Erfolgstoken zu erhalten, muss der Jarl mindestens 3 „Wohlwollen der Götter“-Karten offen vor sich ausliegen haben. Während alle anderen Tokens für immer im Besitz des Jarls bleiben, kann dieses Token von anderen Jarls übernommen werden. Hierzu benötigt der neue Besitzer **mehr** offene „Wohlwollen der Götter“-Karten. Tritt dieser Fall ein, so sinkt der alte Besitzer um 1 in der Gunst der Götter. Er übergibt das Token an den neuen Besitzer und dieser steigt um 1 in der Gunst der Götter.

Sollte der spezielle Fall auftreten, dass der aktuelle Besitzer des Tokens eine Karte abgibt und zwei oder drei Jarls damit mehr Karten, aber niemand eindeutig eine Mehrheit hat, so verliert der Besitzer das Token und es wandert auf den Yggdrasil zurück.



Kampfregele

Ausführliche Kampfregele

Das grundsätzliche Kämpfen habt Ihr bereits in der Losspielanleitung kennen gelernt. Hier werden diese Regeln nun vertieft und erweitert.

Langboote und das Angreifen mit mehreren Einheiten

Wenn Ihr mit mehreren Kriegeren angreifen möchtet, werden häufig auch mehr Langboote benötigt. Jedes Langboot kann nur zwei Einheiten transportieren. Hier verfährt Ihr genau wie in der Losspielanleitung beschrieben. Die Einheiten werden den Booten zugewiesen und dann zum Ziel geschoben.

Beachtet: Langboote benötigen mindestens eine Einheit, um bewegt werden zu können. Sollten auf der Rückfahrt nicht genügend Einheiten mehr übrig sein, werden verbleibende Langboote zurückgelassen und entfernt. Ihr könnt jedoch die Truppen bei der Rückfahrt neu sortieren.

Langboote verfügen über zwei Lebenspunkte. Verlorene Lebenspunkte werden durch das drehen um 180° angezeigt. Boote, die einen Lebenspunkt verloren haben, verlieren damit auch einen Transportplatz.



Der Kampf mit mehreren Einheiten

Der Kampf mit mehreren Einheiten läuft genauso ab wie in der Losspielanleitung erklärt, mit folgenden Zusätzen:

Zu Beginn des Kampfes wird eine Einheit als „Fronteinheit“ ausgewählt. Dies ist die Einheit deren Lebenspunkte auf dem Kampftableau festgehalten werden. Auch im Kampf mit mehreren Einheiten erleidet nur diese Einheit Schaden bis sie vernichtet wird. Danach bestimmt Ihr eine neue Einheit als Fronteinheit.

Sollte der erlittene Schaden die Trefferpunkte der ersten Einheit übersteigen, wird dieser nun auf die neue Fronteinheit angerechnet. Verfährt so bis der gesamte Schaden abgehandelt wurde.

Ebenfalls wird zu Beginn des Kampfes die Grundstärke aller am Kampf beteiligten Einheiten addiert und auf dem Kampftableau festgehalten. Sollte eine Einheit vernichtet werden, wird dieser Wert nach unten korrigiert.

Nachdem alle Werte auf dem Kampftableau festgehalten wurden, beginnt der Kampf. Der Jarl würfelt nun mit der gesamten Würfelfanzahl seiner am Kampf beteiligten Einheiten. Er addiert nun die gesamte Grundstärke mit dem addierten Würfelergebnis, um sein Kampfergebnis zu bestimmen.

Spezielle Regeln der Städtekarten

Städtekarten können mehrere Befestigungen haben. Als Befestigung bezeichnen wir eine Zeile von Kampfwerten.

Jede Befestigung muss nacheinander bezwungen werden (alle Trefferpunkte aufgebraucht).

Überschüssiger Schaden, der an einer Befestigung verursacht wurde, wird nicht auf die nächste übertragen.



Manche Befestigung haben dieses Symbol anstelle von Lebenspunkten. Es bedeutet, dass die Befestigung automatisch nach einer Kampfrunde bezwungen wird. Die Kampfrunde wird dennoch ganz normal ausgeführt.



Manche Städtekarten haben spezielle Fähigkeiten. Diese sind unten auf den Karten in Textform ausgeführt und sind eine weitere Hürde, die Ihr meistern müsst, ehe Ihr die Stadt plündern könnt.

Mehrere Städtekarten angreifen

Jeder Jarl hat die Möglichkeit, mehr als nur eine Städtekarte in derselben Vikingfahrt anzugreifen. Wenn er an der Reihe ist, eine Städtekarte für den Angriff auszuwählen, kann er nur eine Karte auswählen. Er bewegt dann die Einheiten, die er zu dieser Städtekarte entsenden möchte, den Regeln entsprechend. Sobald alle anderen Jarls ihr Ziel gewählt haben und er wieder an der Reihe ist, kann er eine weitere Karte wählen und Truppen entsenden. Verfährt so, bis keiner mehr eine Städtekarte angreifen möchte oder keine weiteren auf dem Festland ausliegen.

Auch der Kampf wird in der festgelegten Reihenfolge abgehandelt. Ein Jarl bekämpft immer nur eine Städtekarte und plündert sie gegebenenfalls. Danach ist der nächste an der Reihe. Verfährt so, bis alle Kämpfe abgehandelt wurden.

Gemeinsamer Angriff

Im Lauf des Spiels kann es nötig werden, dass eine Städtekarte gemeinsam angegriffen werden muss, weil beispielsweise keine passenden Alternativen zur Verfügung stehen. Dies ist ohne weiteres möglich, insofern sich ein weiterer Jarl dazu bereit erklärt.

Es gelten alle Regeln der Vikingfahrt mit folgenden Zusatzregeln: Der Jarl, der an der Reihe ist, eine Städtekarte zu ziehen, lädt die gewünschten anderen Jarls ein, mit ihm anzugreifen. Alle beteiligten Jarls sortieren ihre Einheiten und greifen die Städtekarte nach den normalen Regeln an. Alle beteiligten Jarls haben hiermit eine Karte zum Angreifen gewählt und werden einmalig beim Wählen einer Städtekarte übersprungen.

Addiert die Grundstärke aller Einheiten und notiert sie auf dem Kampf tableau. Es wird dennoch nur eine Fronteinheit bestimmt, hier müssen sich die Jarls einig werden. Danach würfelt jeder Jarl seine Würfelanzahl entsprechend seiner Einheiten.

Ist der Angriff erfolgreich, so erhält jeder beteiligte Jarl die volle Menge Ruhm.

Nun müssen die Beutekarten unter den Jarls aufgeteilt werden. Diese Entscheidung muss getroffen werden bevor die Beutekarten gezogen werden.

„Wenn aktiviert...“-Karten


„Wenn aktiviert...“-Karten können häufig eingesetzt werden, um Eure Fähigkeiten oder Chancen im Kampf zu verbessern.

Sie können jederzeit eingesetzt werden, sofern nicht anders auf der Karte vermerkt.

Benutzte „Wenn aktiviert...“-Karten werden unter den entsprechenden Kartenstapel geschoben.

Verluste und Zurückziehen

Wenn ein Kampf nicht nach Plan verläuft, könnt Ihr Euch zu Beginn einer neuen Kampfrunde dazu entscheiden, Euch zurückzuziehen. Ihr bewegt Eure verbleibenden Einheiten zu Eurer Siedlung zurück und der Kampf ist für Euch beendet.

Jede Einheit nordischer Krieger oder Veteranen, die während eines Kampfes vernichtet werden, bringen Euch .

Solltet Ihr in einem Angriff alle nordischen Krieger, Veteranen und Langboote verlieren, die Ihr besitzt, so erhaltet Ihr neben dem Ruhm sofort ein Langboot und eine Einheit nordischer Krieger kostenlos von Euren Untertanen zur Verfügung gestellt.

Denn Eure Untertanen wissen, dass dies das Ende Eurer Wikingersiedlung wäre.

Ausführlicher Beispielkampf

Der Jarl möchte in dieser Vikingfahrt ein befestigtes Dorf angreifen und entscheidet sich für diese Karte. Er möchte mit drei Einheiten angreifen. Hierfür bestückt er ein Langboot mit einem nordischen Krieger und einer Veteraneneinheit. Das zweite Langboot besetzt er mit den Berserker.

Er legt die Städtekarte zu den Einheiten und beginnt so den Angriff.

Der Jarl nimmt sich das Kampftableau zur Hand und stellt die Werte ein.

- 1 Die erste Befestigung der Städtekarte hat 2 Trefferpunkte.
- 2 Er wählt die nordischen Veteranen als Fronteinheit und stellt entsprechend 4 Trefferpunkte ein.
- 3 Dann addiert er die Grundstärke aller drei Einheiten und erhält 4.

Zum Schluss legt er die Würfel bereit, die auf seinen Einheiten angegeben sind.



Trefferpunkte **1** Feinde

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13

Grundstärke **3**

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

Trefferpunkte Fronteinheit **2**

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

Die erste Kampfrunde beginnt und der Jarl würfelt und addiert seine Grundstärke

$$\begin{matrix} \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \end{matrix} + 4 = 12$$

Der Angreifer hat diese Kampfrunde für sich entschieden. Er zieht die Differenz (1) von den Trefferpunkten des Verteidigers ab.

Da der Kampf noch nicht entschieden ist geht dieser in die nächste Kampfrunde.

$$\begin{matrix} \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \end{matrix} + 4 = 9$$

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

Trefferpunkte Fronteinheit

0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---

Der Jarl zu seiner Linken würfelt für das Dorf und addiert dessen Grundstärke.

$$\begin{matrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{matrix} + 8 = 11$$

Trefferpunkte Feinde

0	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13

$$\begin{matrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{matrix} + 8 = 13$$

Der Verteidiger hat diese Kampfrunde für sich entschieden. Er zieht die Differenz (4) von den Trefferpunkten des Angreifers ab.



Ausführlicher Beispielkampf



Die Trefferpunkte der Fronteinheit sind auf 0 gesunken. Daraufhin dreht der Jarl die Karte der nordischen Veteranen um 180° und passt die Werte am Kampftableau an.

- 1 Zuerst stellt er die übrigen Trefferpunkte (2) der nordischen Veteranen ein.
- 2 Dann korrigiert er die Grundstärke um 1 nach unten.



Der Jarl entscheidet sich trotz der erlittenen Verwundung seiner nordischen Veteranen gegen das Zurückziehen zu Beginn der neuen Kampfrunde. Daher geht der Kampf weiter.

$$\begin{matrix} \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \end{matrix} + 3 = 12$$

Diese Runde geht wieder an den Angreifer. Die Differenz (2) übersteigt die verbleibenden Trefferpunkte der Befestigung. Sie wird zerstört, aber der überschüssige Schaden nicht auf die zweite Befestigung übertragen.

$$\begin{matrix} \bullet & \bullet \end{matrix} + 8 = 10$$



- 1 Der Jarl stellt dann die Trefferpunkte der zweiten Befestigung auf dem Kampftableau ein. Danach beginnt die nächste Kampfrunde.



$$\begin{matrix} \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet & \bullet & \bullet \end{matrix} + 3 = 12$$

An dieser Stelle hätte der Angreifer um 2 verloren und die Einheit der nordischen Veteranen wäre vernichtet. Der Jarl entscheidet sich jedoch dazu, die „Wohllollen der Götter“-Karte „Heimdalls schützende Hand“ auszuspielen, und zwingt den Verteidiger, dessen Würfelwurf zu wiederholen.

$$\begin{matrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{matrix} + 8 = 14$$

Heimdalls schützende Hand

Ein Pfeil kommt wie ein schwarzer Blitz aus dem nichts und schlägt dem Nordmann gegen die Brust. Er greift nach unten und öffnet die Hand, um die Blutung zu überprüfen, doch nichts ist zu sehen. Mit einer verächtlichen Geste rupft er den Pfeilschaft aus dem gesteppten Gewand und wirft ihn in die Menge.

Wenn aktiviert muss eine verteidigende Städtekarte den Würfelwurf gegen Euch wiederholen.

$$\begin{matrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{matrix} + 8 = 11$$

Die Götter waren auf der Seite der Angreifer. Das verteidigende Dorf verliert den letzten Trefferpunkt und ist besiegt.

Nach dem Plündern bewegt er seine Einheiten zurück zu seiner Wikingersiedlung und dreht die Veteranen wieder um 180°. Sie sind wieder auf voller Mannstärke.

Die Schlussphase

Wie bereits erwähnt, gewinnt der Jarl das Spiel, der zuerst das letzte Feld der „Gunst der Götter“-Anzeige mit seinem Rabenkopf erreicht. Hierzu gibt es jedoch eine Ausnahme:

Der letzte Schritt auf der „Gunst der Götter“-Anzeige kann **nicht** durch das Opfern von Ruhm erreicht werden.

Stattdessen beginnt, wenn einer der Jarls bereits 5 Mal in der Gunst der Götter gestiegen ist und über 7 Ruhmpunkte verfügt, die Schlussphase.

Der Jarl, der die Schlussphase verursacht, legt das auf den Sommer der Jahreszeitenanzeige.



Jeder Jarl hat nun die Chance, bis zum Ende der nächsten

Vikingfahrt das Spiel zu gewinnen, indem er das letzte Feld der „Gunst der Götter“-Anzeige, den normalen Regeln folgend, erreicht.

Steht bis zu diesem Zeitpunkt kein Sieger fest, gewinnt der Jarl der die Schlussphase eingeläutet hat und das Spiel endet.

Die Spezialeinheiten

Die Spezialeinheiten können zu Beginn des Spiels anstelle der regulären nordischen Krieger als Starteinheiten gewählt werden.

Die speziellen Fähigkeiten der einzelnen Einheiten stehen auf der Rückseite der Karten. Diese wirken sich nur auf den Angriff aus, an welchem die Spezialeinheiten beteiligt sind.

Die Einheiten können nicht im Verlauf des Spiels ausgebildet oder anderweitig erhalten werden. Werden sie vernichtet, sind sie aus dem Spiel. Sie zählen für jeden anderen Belang als nordische Krieger. Sie können zu nordischen Veteranen aufgewertet werden, wodurch sie jedoch ihre Spezialfähigkeit verlieren.



Schnellspielvariante

Sortiert alle Karten aus, welche auf der Vorderseite dieses Symbol aufweisen.



Mischt danach die verbleibenden Karten.

Dreht die „Günst der Götter“-Anzeigen auf die Rückseite, welche auch die Sanduhr aufweist.

Dies bedeutet, dass die Schlussphase bereits beginnt, wenn ein Jarl 4 Mal in der Günst der Götter gestiegen ist.

Alle Karten sind so aufgebaut, dass nur der untere Teil spielrelevant ist. Wenn Ihr eine Karte zieht, lest nur den Effekt vor.



Fügung so schnell wie möglich Gebrauch machen, denn die Götter sind ... sagen wir mal, launisch.

Ihr könnt sofort ein Opfer darbringen, welches in der Opferstätte möglich wäre.



Heidruns Zitze

Nach der ersten Vikingfahrt wird eine der Städtekarten, die noch auf dem Festland liegt, neben das Festland gelegt.

Diese Städtekarte kann von nun an, von jedem Jarl, in jeder Vikingfahrt, einmalig angegriffen werden.



Sie wird im weiteren Spielverlauf nicht mehr in den Stapel gemischt und kommt auch nicht durch „Veränderungen auf dem Festland“ aus dem Spiel. Dieses Dorf kann gleichzeitig von mehreren Jarls individuell überfallen werden.

Alle alternativen Spielweisen können auch miteinander kombiniert werden.

Epilog

Dunkelheit und das entfernte Rauschen des Meeres brachte Euch wieder zu Sinnen.
Als Eure Augen langsam versuchten sich daran zu gewöhnen, knirschten schwere Torflügel und ein golden
gleißender Schein nahm Euch erneut die Sicht.

Als der Himmel sich auftat und Ihr die goldenen Tore Valhals am Horizont erspähtet, schlug Euer Herz schneller.
Leise drang der Klang von Krügen und Gelächter an Euer Ohr.

Schnellen und entschlossenen Schrittes trugen Euch Eure Beine leichter als jemals zuvor über Bifröst und dem Tor
entgegen.

Noch einmal warft Ihr einen Blick zurück und eine Euch vertraute, neckende Stimme drang an Euer Ohr: „Bei den
Göttern. Hat es wohl doch einer von Euch Narren geschafft ... na, das kann ja heiter werden ... Heidrun, reich mir
noch eine Nuss.“



Illustration

Nele Diel
www.nelediel.com

Autoren

Martin Otmann
Mario Arthur

Übersetzung

Susanne Gläsel
Englisch



Mehr zu Valhal und Tetrahedron Games

Videoerklärungen und das Karten-FAQ - bei Unklarheiten und Fragen haben wir eine spezielle Sektion auf unserer Website als Hilfe zur Verfügung gestellt.

Ihr könnt sie direkt unter: www.tetrahedron-games.com/valhal-hilfe aufrufen.

Produktneuheiten und Veranstaltungen - alle Neuheiten und Ankündigungen sind unter „Neuigkeiten“ unserer Website nachzulesen www.tetrahedron-games.com .

Werde Teil unserer Community - um gar nichts zu verpassen, an Community Aktivitäten teilzuhaben und Einfluss auf neue Projekte zu haben folgt uns gerne auf www.facebook.com/tetrahedrongames .

Werde einer unserer Backer - sei einer der ersten der unsere neue Spiele in Händen hält und nutze die Chance auf einzigartige und limitierte Sammlergegenstände.

Folge uns auf Kickstarter <https://www.kickstarter.com/profile/964263266> .




Kurzanleitung

Beginn der Jahreszeit

Der Jarl mit dem Startspielertoken zieht eine Ereigniskarte (nicht im ersten Sommer), liest diese laut vor und führt sie aus.

Im Sommer

Vikingfahrt

Jeder Jarl würfelt einen  um zu bestimmen, wer zuerst eine Städtekarte für den Angriff auswählen darf.

Wählt dann im Uhrzeigersinn eine Städtekarte aus, bis kein Jarl mehr ziehen möchte, oder keine weiteren ausliegen.

Handelt den Kampf und die Plünderungen, beginnend mit dem Jarl der zuerst eine Städtekarte gewählt hat, ab.

Mischt die Städte- sowie Beutekartenstapel und legt neue Städtekarten auf dem Festland (entsprechend der Spieleranzahl) aus.

Jede Jahreszeit

Alle Jarls können gleichzeitig neue Einheiten/Gebäude/Langboote in Bau geben und Opferungen planen.

Vergesst nicht, ausreichend Nahrung, ggf. mit einer Münze, in dieser Jahreszeit bereit zu stellen.

Jahreszeitenwechsel

Der Baufortschritt

Beginnend mit dem Startspieler werden alle Münzen/Bautokens auf Bauvorhaben entfernt und diese auf die nächst kleinere Zahl gedreht und/oder fertig gestellt.

Geplante Opferungen werden ausgeführt.


Das Nahrungstoken oder die Münze auf dem aktuellen Feld der Nahrungsanzeige wird entfernt.

Führt diese Schritte nun der Reihe nach im Uhrzeigersinn aus.

Das Rundenende

Das Startspielertoken wird an den Jarl zur Linken übergeben.

Der Rundenmarker wird auf die nächste Jahreszeit geschoben.

Jeder Jarl erhält eine .

Das Spiel gewinnen

Das Spiel endet sobald das Rabenkopftoken eines Jarls das letzte Feld auf der „Gunst der Götter“-Anzeige erreicht.

Schlussphase

Sobald ein Jarl das vorletzte Feld der „Gunst der Götter“-Anzeige erreicht und 7 Ruhmpunkte besitzt, beginnt die Schlussphase.

Gewinnt kein Jarl bis zum Ende der nächsten Vikingfahrt, gewinnt der Jarl der die Schlussphase eingeleitet hat.

