

VIKINGS GONE WILD

DAS BRETTSPIEL



SPIELREGELN

VIKINGS GONE WILD

DAS BRETTSPIEL

SPIELREGELN



ZIEL DES SPIELS

Im Spiel Vikings Gone Wild (Die Wikinger sind verrückt geworden) übernehmen die Spieler die Rolle von Clanhäuptlingen, die gegeneinander kämpfen, um den Göttern zu beweisen, wer der Größte ist.

Die Spieler erhalten Siegpunkte (SP) hauptsächlich, indem sie andere Spieler angreifen, sich erfolgreich verteidigen, ihr Gemeindehaus ausbauen und Missionen erfüllen. Die letzte Spielrunde ist angebrochen, wenn ein Spieler 30 oder 40 SP erreicht hat, je nach Spieleranzahl, doch der endgültige Spielsieger steht erst fest, nachdem die Bonuspunkte vergeben wurden.

In jedem Spielzug spielt jeder Spieler seine Handkarten, um Einheiten zu kaufen, Gebäude zu bauen und die Gebäude der anderen Spieler anzugreifen. Es geht darum, die richtige Balance zwischen dem Ausbau der eigenen Wirtschaft und der Verstärkung der eigenen Armee zu finden!

VIDEO TUTORIALS

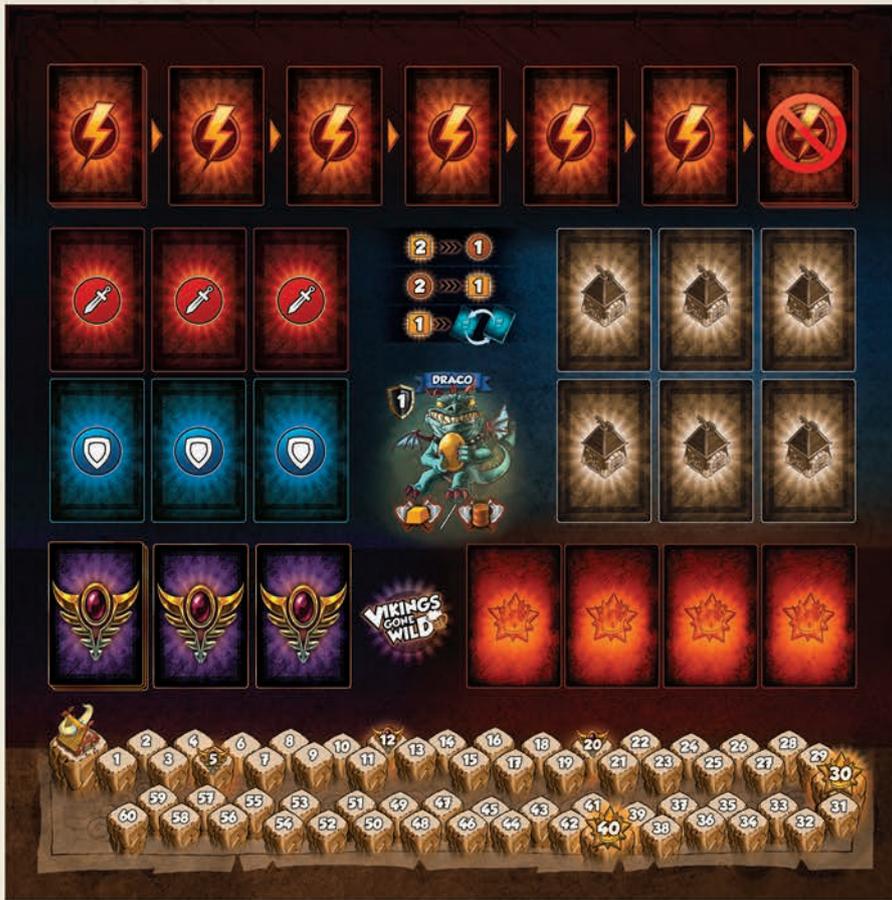
Wer das Spiel auf ganz einfache Weise lernen möchte, sollte unsere Webseite besuchen

www.luckyduckgames.com/vikings

Dort gibt es viele Video-Anleitungen und andere Hinweise, um das Spiel zu lernen und zu beherrschen. Wer Fragen dazu hat, kann sich in unseren online FAQ umschauen oder uns direkt kontaktieren.



INHALT



SPIELPLAN



16 SPIELER-MARKER

20 BAU-/SCHADENS-MARKER (DOPPELSEITIG)

25 GOLDBARREN

25 BIERFÄSSER



12 GEMEINDEHAUSKARTEN



4 STARTDECKS MIT JE 10 KARTEN



14 VERTEIDIGUNGS-KARTEN



18 EINHEITEN-KARTEN



52 GEBÄUDE-KARTEN



4 SPIELÜBERSICHTS-KARTEN



40 KARTEN ODINS PFAD



8 SPIELBONUSKARTEN



12 KARTEN GÖTTLICHE GUNST



20 MISSIONS-KARTEN



1 STARTSPIELER-MARKER



4 SPIELER-TAFELN

AUFBAU

Das Spiel Vikings Gone Wild: The Board Game können 2 bis 4 Spieler spielen.

Die Spieler

- 1 Jeder Spieler nimmt sich eine Spielertafel.
- 2 Dann nimmt jeder Spieler 2 entsprechende Spielermarker und legt den kleineren auf das Startfeld der Siegpunkteleiste.
- 3 Der größere Spielermarker wird auf die Flagge der eigenen Spielertafel gelegt.
- 4 Jeder Spieler erhält 3 Gemeindehauskarten (je eine der Stufen 1, 2 und 3). Die Karte der Stufe 1 wird offen in den Dorfbereich jedes Spielers gelegt (neben seiner Spielertafel), die Karten der Stufen 2 und 3 werden unter diese Karte gelegt.
- 5 Die Missionskarten werden in 2 Stapel sortiert: ein Stapel mit den Karten für 1 Siegpunkt und der andere Stapel mit den Karten für 2 und 3 Siegpunkte zusammen. Jeder Stapel wird für sich gemischt, dann nimmt jeder Spieler zufällig 2 Karten vom verdeckten Stapel für 1 Siegpunkt und legt sie offen auf die dafür vorgesehenen Plätze seiner Spielertafel. Schließlich wird der verdeckte Stapel mit den Karten für 2 und 3 SP unter den Stapel der Karten mit 1 SP gelegt.
- 6 Der Stapel mit nun allen Missionskarten wird für alle Spieler gut erreichbar neben den Spielplan gelegt.
- 7 Jeder Spieler erhält ein Startdeck, das aus 6 Bierkarten, 2 Goldkarten und 2 Wikingerkriegerkarten besteht. Jeder Spieler mischt seinen Stapel und legt ihn auf seine Spielertafel.

Das Spielbrett

Alle Einheitenkarten 8, Verteidigungskarten 9 und Gebäudekarten 10 werden gleichmäßig und offen auf die jeweils dafür vorgesehenen Plätze des Spielplans verteilt.

- 11 Alle Karten Odins Pfad werden gemischt und 5 davon werden offen auf die entsprechenden Plätze am oberen Spielplanrand gelegt.
- 12 Die restlichen Karten Odins Pfad werden verdeckt links daneben gestapelt (in der linken oberen Ecke des Spielplans).
- 13 Für jeden Spieler werden zufällig 3 Karten Göttliche Gunst gezogen, die übrigen Karten kommen zurück in die Spielschachtel. Die gezogenen Karten werden gemischt und verdeckt auf dem entsprechenden Platz gestapelt. Karten mit dem Symbol (3+) werden nur in Spielen mit 3 oder 4 Spielern benutzt.
- 14 Die beiden obersten Karten vom Stapel der Göttlichen Günsten werden gezogen und rechts daneben offen ausgelegt.
- 15 Die Spielende-Bonuskarten werden gemischt und 4 Karten davon werden offen auf die dafür vorgesehenen Plätze gelegt. Die übrigen Bonuskarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt.
- 16 Die Bau-/Schadensmarker, Goldbarren und Bierfässer werden als allgemeiner Vorrat um den Spielplan herum ausgelegt, sodass alle Spieler sie gut erreichen können.

11

12 **Schamane** (4) **Goldbergarbeiter** (4) **Bierkrüge** (2) **Goldschichtarbeit** (2) **Untoter** (2)

8 **Ein Boyenschatz** (3) **Ein Knochenbrecher** (5) **Ein Kampfschwein** (4)

9 **Kanone** (2) **Muhrenturm** (3) **Schafkanone** (4)

10 **Brauerei** (2) **Goldfabrik** (3) **Drakkar** (3)

1 **DRACO** (1)

3 **Bierdepot** (1) **Golddepot** (2) **Taverne** (5)

13 **DER BIERBARON** (6) **DER EROBERER** (6) **DER BAUMEISTER** (6) **DER VERTEIDIGER** (6)

14 **15**

2 **3** **4** **5** **6** **7** **8** **9** **10** **11** **12** **13** **14** **15** **16** **17** **18** **19** **20** **21** **22** **23** **24** **25** **26** **27** **28** **29** **30**

60 **59** **58** **57** **56** **55** **54** **53** **52** **51** **50** **49** **48** **47** **46** **45** **44** **43** **42** **41** **40** **39** **38** **37** **36** **35** **34** **33** **32** **31**

1 **ANBETUNG** (1) **BIER!** (3)

7 **2** **3** **4** **5** **6**

4 **Gemeindehaus Stufe 1** (4) **16**

DORF-BEREICH

4

DAS SPIEL

SPIELRUNDE

In jeder Spielrunde werden 5 Phasen in dieser Reihenfolge gespielt:

- #1 Produktionsphase
- #2 Nachziehphase
- #3 Aktionsphase
- #4 Lagerphase
- #5 Rundenende

#1 Produktionsphase

In der Produktionsphase setzt jeder Spieler ein Fass Bier und einen Goldbarren auf jede eigene Brauerei bzw. jede eigene Goldfabrik. Diese Ressourcen können während der aktuellen Spielrunde benutzt werden, genau so wie eine Bier- oder Goldkarte.

Hinweis: Auf jeder Brauerei bzw. Goldfabrik kann immer nur genau eine Ressource liegen!

Beispiel:

Beispiel: Viktor besitzt zwei Goldfabriken und eine Brauerei. In dieser Spielrunde produziert er 2 Goldbarren und 1 Fass Bier.



#2 Nachziehphase

In der Nachziehphase zieht jeder Spieler 5 Karten vom Deck auf seiner Spielertafel. Für jede Taverne, die er gebaut hat, darf er eine zusätzliche Karte ziehen.

Beispiel:

Viktor hat 2 Tavernen, deshalb zieht er in der Nachziehphase 7 Karten: 5 + 2 Karten für seine Tavernen

Das Drakkar-Schiff erlaubt einem Spieler, eine Karte aus der vorherigen Spielrunde auf der Hand zu behalten. Falls ein Spieler aus diesem Grund bereits eine Handkarte hat (oder mehrere), zählt/zählen diese nicht gegen das Handkartenlimit in der Nachziehphase.

Beispiel:

Viktor hat 2 Tavernen und dank seines Drakkar-Schiffes noch eine Karte aus der letzten Spielrunde auf seiner Hand behalten. Zum Ende der Nachziehphase hat er insgesamt 8 Handkarten (5 + 2 für seine beiden Tavernen + 1 aus der vorherigen Spielrunde durch sein Drakkar).

#3 Aktionsphase

In der Aktionsphase führen alle Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihre Spielzüge aus, beginnend mit dem Startspieler.

Jedem Spieler stehen sechs verschiedene Aktionen zur Verfügung:

- Einheiten-, Verteidigungskarten oder Karten von Odins Pfad kaufen
- Gebäude kaufen
- Das Gemeindehaus ausbauen
- Angreifen
- Eine Mission erledigen
- Ressourcen austauschen

Es gibt kein Limit für die Anzahl oder eine bestimmte Reihenfolge der Aktionen, die ein Spieler in seinem Spielzug ausführen kann. Jeder Spieler kann bauen, angreifen und kaufen wie es ihm beliebt bzw. wie es seine Karten und Ressourcen erlauben.

● 3.1 Einheiten-, Verteidigungskarten oder Karten von Odins Pfad kaufen ●

Jeder Spieler kann so viele Einheiten- und/oder Verteidigungskarten und/oder offene Karten von Odins Pfad kaufen, wie er möchte. Das einzige Limit besteht in der Ressourcenmenge, die er dafür zur Verfügung hat.

Alle Karten, die gekauft werden können, haben einen Kaufpreis in Gold (gelbes Quadrat) oder Bier (brauner Kreis) oder beides.

In dem Beispiel unten kostet das Kampfschwein 4 Bier(fässer) und 3 Gold(barren).



Die Spieler können Karten mit Ressourcenkarten aus ihrer Hand oder mit Bierfässern und Goldbarren von ihren Gebäuden und Depots kaufen. Um eine Karte zu kaufen, muss der rechts oben angegebene Kaufpreis mit den entsprechenden Ressourcen gezahlt werden.

Eine Karte kann nicht während derselben Spielrunde gespielt werden, in der sie gekauft wurde. Wer eine Karte kauft, legt sie vor sich in seinem Spielbereich ab, zusammen mit seinen anderen gespielten Karten. Diese Karten werden zum Spielrundenende abgeworfen. Eine gerade gekaufte Karte wird nie direkt auf die Hand genommen.

Beispiel:

Viktor möchte einen Elfen-Bogenschützen kaufen, der 3 Bierfässer kostet. Er spielt 2 Bierkarten aus seiner Hand und ein Bierfass aus seiner Brauerei. Er legt die Bierkarten und das Fass und den Elfen-Bogenschützen vor sich in seinen Spielbereich zu den anderen Karten, die er in seinem Spielzug gespielt hat.

HINWEIS ZU RESSOURCENSYMBOLN

 =  und kann gelagert werden.

 =  und kann gelagert werden.

 und  Symbole bedeuten nicht lagerbare Ressourcen.

Das heißt mit anderen Worten, dass nur produzierte oder geplünderte Ressourcen gelagert werden können.

 **ANMERKUNG ZU ODINS PFAD**

Wenn ein Spieler eine Karte von Odins Pfad kauft, werden die anderen, links von der gekauften Karte liegenden Karten nach rechts geschoben und der dann leere Platz direkt neben dem Kartenstapel wird sofort mit der obersten Karte vom Stapel aufgefüllt. Der aktive Spieler kann anschließend auch die neu aufgedeckte Karte kaufen (oder natürlich auch andere), wenn er genügend Ressourcen dafür hat.

3.2 Gebäude kaufen

Im Gegensatz zu allen anderen Karten sind Gebäudekarten dauerhaft. Sie werden nicht mit dem Deck des Spielers gemischt, sondern bleiben während des ganzen Spiels offen im Dorfbereich des Spielers liegen.

Die Gebäudekarten weisen, so wie andere Karten auch, rechts oben einen Kaufpreis in Gold und/oder Bier auf.

Die maximale Anzahl der Gebäude im Dorf jedes Spielers wird durch die Stufe seines Gemeindehauses bestimmt. Das Gemeindehaus selbst zählt dabei nicht mit.

Wenn ein Spieler ein Gebäude kaufen möchte, prüft er zunächst das Gebäudelimit seines Gemeindehauses. Falls Platz vorhanden ist und er weniger als drei des gewünschten Gebäudetyps hat, zahlt er den Gebäudepreis und legt die Gebäudekarte vor sich aus, mit einem Baumarker darauf. Dieser Marker hat zweierlei Bedeutung: Das Gebäude kann weder benutzt noch angegriffen werden. Es wird erst zum Ende der Spielrunde aktiv, nachdem in der Spielrundenendphase der Baumarker entfernt wurde.

ACHTUNG: Jeder Spieler kann höchstens 3 Gebäude desselben Typs (desselben Namens) haben.

3.3 Das Gemeindehaus ausbauen

Das Gemeindehaus ist das Herzstück des Dorfes jedes Spielers. Es bestimmt die maximale Größe des Dorfbereichs.



Mit einem Gemeindehaus der Stufe 1 ist die Dorfgröße auf 3 Gebäude beschränkt (wobei das Gemeindehaus nicht mitzählt).

Um sein Gemeindehaus auf Stufe 2 auszubauen, muss ein Spieler 3 Gold zahlen. Nachdem er das getan hat, legt er das Gemeindehaus der Stufe 2 offen auf das Gemeindehaus der Stufe 1 und einen Baumarker darauf. Es wird erst zum Ende der Spielrunde aktiv, wie andere neue Gebäude auch, nachdem in der Spielrundenendphase der Baumarker entfernt wurde. Auch ein Gemeindehaus im Bau kann nicht angegriffen werden.



Mit einem Gemeindehaus der Stufe 2 ist die Dorfgröße auf 6 Gebäude beschränkt (wobei das Gemeindehaus nicht mitzählt).



Mit einem Gemeindehaus der Stufe 3 ist die Dorfgröße unbeschränkt. Es gilt aber weiterhin das Limit von maximal 3 Gebäuden desselben Typs. Wenn ein Spieler sein Gemeindehaus auf Stufe 3 ausbaut, wird er sofort dafür mit  belohnt.

WICHTIG: Ein Mal pro Spielrunde und nur während des eigenen Spielzuges kann jeder Spieler eine seiner Gebäudekarten wieder zum Vorrat zurücklegen. Dafür gibt es keinerlei Entschädigung oder Bonus.

3.4 Angriff

Während des eigenen Spielzuges kann jeder Spieler ein oder mehrere Gebäude eines anderen Spielers, Untote und/oder Draco angreifen. Um einen erfolgreichen Angriff durchzuführen, muss die Gesamtstärke der jeweils angreifenden Einheiten und Helden mindestens gleich dem Verteidigungswert des angegriffenen Ziels sein.

Jede Einheit bzw. jeder Held kann nur ein einziges Ziel angreifen. Die Stärke einer Einheit bzw. eines Helden kann nicht aufgeteilt werden, um z. B. zwei Gebäude oder zwei Untote anzugreifen.

EINEN ANDEREN SPIELER ANGREIFEN

Es wird nie ein Spieler direkt angegriffen, sondern immer nur seine Gebäude.

MAN KANN IMMER NUR EINEN SPIELER PRO RUNDE ANGREIFEN.

ES KÖNNEN NUR SPIELER ANGEGRIFFEN WERDEN, DIE IN DER AKTUELLEN RUNDE NOCH NICHT ANGEGRIFFEN WORDEN.

AUSNAHME:

Es kann vorkommen, dass ein Spieler nicht angreifen kann, weil alle anderen Spieler sich bereits gegenseitig angegriffen haben. In diesem Fall, und NUR in diesem Fall, kann ein nicht angegriffenes Gebäude eines bereits angegriffenen Spielers attackiert werden.



Nur Einheiten und Helden können Gebäude angreifen.

Jedes Gebäude hat einen Verteidigungswert. Um einen erfolgreichen Angriff zu machen, muss die Gesamtstärke der angreifenden Einheiten und Helden mindestens gleich dem Verteidigungswert des Gebäudes sein. Um ein einzelnes Gebäude anzugreifen, können beliebig viele Einheiten und Helden benutzt werden, aber die Gesamtstärke der ein Gebäude angreifenden Einheiten und Helden kann nicht für den Angriff auf mehrere Gebäude aufgeteilt werden. Für bessere Übersicht und Strategie ist es empfehlenswert, immer ein Gebäude nach dem anderen anzugreifen. Aber falls die es Spieler möchten, können sie auch alle Gebäude gleichzeitig angreifen, auf die sie es abgesehen haben.

Wenn ein Angriff erfolgreich ist, wird ein Schadensmarker auf das Gebäude gelegt. Das hat zwei Bedeutungen:

- Es zählt für Siegpunkte und zeigt an, dass dieses Gebäude in dieser Spielrunde nicht mehr angegriffen werden kann.
- Außerdem zeigt es an, dass dieser Spieler in dieser Spielrunde bereits angegriffen wurde und in dieser Spielrunde nicht erneut angegriffen werden kann.

ACHTUNG:

Ein Gebäude mit einem Schadensmarker ist nicht zerstört! Es kann von seinem Besitzer weiterhin benutzt werden.

Beispiel:

Viktor greift Marthas Goldfabrik mit seinem Wikingerkrieger an. Der Verteidigungswert der Goldfabrik ist 1. Die Stärke des Kriegers ist ebenfalls 1. Da die Stärke mindestens gleich dem Verteidigungswert sein muss, ist der Angriff erfolgreich. Martha legt einen Schadensmarker auf ihre Goldfabrik.

Je mehr Gebäude ein Spieler erfolgreich angreift, desto mehr Siegpunkte bekommt er dafür am Ende seines Spielzuges (s. Tabelle).

ERFOLGREICHE ANGRIFFE	SIEGPUNKTE
1	1 🏆
2	3 🏆
3	5 🏆
4	7 🏆
5	9 🏆
6	11 🏆
7	13 🏆

ZUSÄTZLICHE SCHADENSBONI

Manche Gebäude haben ein oder mehrere Symbole unterhalb ihres Verteidigungswertes, das sind besondere Schadensboni. Weil diese Gebäude widerstandsfähiger gegen Angriffe sind, erhält der Angreifer den aufgeführten Schadensbonus zusätzlich zu anderen Siegpunkten für erfolgreiche Angriffe.



Falls der Schadensbonus ein Siegpunktsymbol ist, erhält der erfolgreiche Angreifer die angegebene Anzahl Siegpunkte.



Falls das Symbol ein Bierfass oder ein Goldbarren ist, wird die Ressource aus der angegriffenen Produktionsstätte geplündert.



Falls es leer ist, erhält der Angreifer diese Belohnung nicht. Jede geplünderte Ressource wird sofort in der entsprechenden Produktionsstätte des Angreifers gelagert, falls möglich.



Falls der Angreifer keinen Platz dafür hat, wird das geplünderte Bier oder Gold auf das Gemeindehaus des Angreifers gelegt und wird zum Ende der Spielrunde abgeworfen, falls der Angreifer es bis dahin nicht genutzt hat.

Falls das Symbol eine Göttliche Gunst zeigt, wählt der erfolgreiche Angreifer eine Karte Göttliche Gunst (s. "Die Karten Göttliche Gunst").

WIE MAN SICH GEGEN ANDERE SPIELER VERTEIDIGT

Die Spieler verteidigen ihre Gebäude nie während des eigenen Spielzuges, sondern immer nur während des Spielzuges des Angreifers.

Um sich gegen einen anderen Spieler zu verteidigen, muss der angegriffene Spieler Verteidigungskarten gekauft und auf seiner Hand haben.

Nachdem ein Spieler einen Angriff auf ein Gebäude erklärt hat, kann der angegriffene Spieler eine oder mehrere Verteidigungskarten aus seiner Hand spielen, um den Verteidigungswert des Gebäudes zu erhöhen. Falls der gesamte Verteidigungswert des Gebäudes und der Verteidigungskarte(n) dann größer als die Stärke des Angreifers ist, ist der Angriff fehlgeschlagen.

ACHTUNG:

Die Stärke eines Angriffs kann nicht erhöht werden, nachdem der Angriff erklärt wurde. Eine mögliche Erhöhung des Verteidigungswertes sollte man vor dem Angriff einkalkulieren.

Nachdem ein Gebäude erfolgreich verteidigt wurde, erhält der Verteidiger sofort so viele Siegpunkte, wie die Anzahl der abgewehrten **Einheit** und **Held** Karten.

Die Verteidigungskarten bleiben auf dem verteidigten Gebäude bis zum Ende der Spielrunde liegen. Ein erfolgreich verteidigtes Gebäude kann erneut angegriffen werden, wobei die Verteidigungskarten bis zum Ende der Spielrunde wirksam bleiben.

KOMPLETTE VERTEIDIGUNG

Falls nach dem Spielzug des Angreifers kein Gebäude des Verteidigers Schaden erlitten hat, gilt dies als Komplette Verteidigung. Der Verteidiger erhält dafür 1 Siegpunkt und legt einen Schadensmarker auf sein Gemeindehaus um anzuzeigen, dass er in dieser Spielrunde bereits angegriffen wurde.

Beispiel:

Viktor greift Marthas Gemeindehaus der Stufe 1 mit zwei Elfen-Bogenschützen an. Das Gemeindehaus hat den Verteidigungswert 4 und die Bogenschützen

jeweils die Stärke 2, also zusammen auch 4. Aber Martha legt eine Kanonenkarte auf ihr Gemeindehaus, wodurch sich der Verteidigungswert um 2 erhöht. Dem Verteidigungswert 6 steht nun also ein Angriff der Stärke 4 gegenüber und Viktors Angriff ist damit abgewehrt. Weil Viktor mit zwei Einheiten angegriffen hat, erhält Martha 2 Siegpunkte und da Viktor keine weiteren Angriffe mehr erklärt, erhält Martha 1 weiteren Siegpunkt für eine Komplette Verteidigung!

DRACO ODER UNTOTENKARTEN ANGREIFEN

Die Karten der Untoten sind bei den Karten auf Odins Pfad zu finden und Draco auf dem Spielplan selbst.

Untote von Odins Pfad zu besiegen bringt dem Spieler die auf der Karte angegebene Belohnung und 1 Siegpunkt. Die Karte eines besieigten Untoten wird auf den Abwurfstapel der Karten für Odins Pfad gelegt. Ein Spieler kann so viele Untote besiegen wie er möchte bzw. wie es gibt und wie seine Handkarten es erlauben.

Wer den auf dem Spielplan aufgedruckten Draco besiegt, erhält eine Ressource eigener Wahl.

ACHTUNG:

Jeder Spieler kann Draco in seinem Spielzug nur ein Mal angreifen.

3.5 Eine Mission erfüllen

Während der Spielvorbereitung hat jeder Spieler zwei Missionskarten erhalten.

Jede Missionskarte nennt ein zu erreichendes Ziel. Sobald ein Spieler ein Ziel einer seiner Missionskarten erreicht hat, gibt er dies den andern Spielern bekannt und erhält sofort die auf der Karte angegebenen Siegpunkte. Dann legt er diese Missionskarte verdeckt auf den Platz für erledigte Missionskarten, rechts unten auf seiner Spielertafel.

ACHTUNG:

Jeder Spieler kann pro Spielrunde nur 1 Mission erledigen!



Falls ein Spieler in der **Nachrichtphase** nur eine offene Missionskarte hat, zieht er eine neue.

Falls mehrere Spieler eine Missionskarte ziehen müssen, geschieht dies reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.

HINWEIS:

Ein Mal pro Spielrunde kann jeder Spieler 1 Gold zahlen, um eine seiner Missionskarten auszutauschen. Die abgeworfene Missionskarte wird verdeckt unter den Stapel der Missionskarten geschoben und der Spieler zieht eine neue. Ein Spieler kann nie mehr als 2 offene Missionskarten zu gleicher Zeit haben.

● 3.6 Ressourcen austauschen ●

Ein Spieler kann 2 identische Ressourcen gegen eine des anderen Typs austauschen - zwei Bier gegen ein Gold oder zwei Gold gegen ein Bier.
Diese Möglichkeit kann beliebig oft genutzt werden.

Beispiel:
Viktor tauscht eine Bierkarte und ein Bierfass gegen eine nicht lagerbare Goldressource aus.

HINWEIS:

Die auf diese Weise eingetauschten Ressourcen sind nicht lagerbar. Nur produzierte Ressourcen oder von Draco, Untoten oder anderen Spielern geplünderte Ressourcen können gelagert werden.

#4 Lagerphase

In dieser Lagerphase, und nur in dieser Phase, können die Spieler ihre ungenutzten, produzierten Ressourcen in ihren Depots einlagern. Außerdem können sie bereits in einem Depot befindliche Ressourcen in ein anderes Depot der gleichen Art umlagern.

Falls ein Spieler kein Depot für eine bestimmte Ressource hat oder keinen Platz mehr dafür, sind seine in dieser Spielrunde produzierten Ressourcen verloren.

HINWEIS:

Jeder Spieler erhält in dieser Phase  für jedes mit 4 Ressourcen voll belegte eigene Depot.

#5 Rundenende

In dieser Phase passieren einige Dinge:

- Alle Spieler werfen ihre in dieser Spielrunde gespielten Karten ab.
- Alle Spieler werfen auch ihre noch übrigen Handkarten ab. Karten, die sie durch Drakkar behalten dürfen, bleiben selbstverständlich auf der Hand.
- Alle Bau-/Schadensmarker werden von den Gebäuden entfernt.
- Die äußerst rechts liegende Karte auf Odins Pfad wird auf den Abwurfstapel gelegt. Die übrigen Karten werden nach rechts geschoben und auf den freien Platz links wird eine neue Karte vom Stapel gelegt.



- Der Startspieler der abgeschlossenen Spielrunde gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter, dieser Spieler ist Startspieler der folgenden Spielrunde.

Die nächste Spielrunde kann beginnen.

SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler eine bestimmte Anzahl Siegpunkte erreicht hat. Diese Anzahl hängt von der Anzahl der Spieler ab.



ZWEI
SPIELER



DREI ODER VIER
SPIELER

Sobald ein Spieler das Siegpunktlimit erreicht oder überschreitet, ist diese Spielrunde die letzte. Alle Spieler, die noch an der Reihe sind, können ihren Spielzug noch wie üblich ausführen und versuchen, die meisten Siegpunkte zu gewinnen, bevor die Spielrunde endet.

Erweiterte Regel:

Falls die Spieler im 3- oder 4-Personen-Spiel ein längeres Spiel bevorzugen, können sie das Siegpunktlimit für das Spielende auf 40 Punkte erhöhen.

SPIELEND BONUSPUNKTE

Während der Spielvorbereitung wurden 4 Spielende-Bonuskarten gezogen.

Alle Spieler prüfen für jede Bonuskarte, ob sie die Bedingung erfüllt haben. Falls nur ein einziger Spieler die Bedingung einer Bonuskarte erfüllt hat, erhält er 6 Siegpunkte. Falls mehrere Spieler die Bedingung einer Bonuskarte erfüllt haben, werden 6 Siegpunkte gleichmäßig unter ihnen aufgeteilt (je 3 SP bei 2 Spielern; je 2 SP bei 3 Spielern; je 1 SP bei 4 Spielern).

Nach der letzten Spielrunde und der Berechnung der Bonussiegpunkte ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten der Sieger. Ein Gleichstand für den Spielsieg wird folgendermaßen gelöst:

- Die Spieler nehmen die während der Spielvorbereitung in die Spielschachtel zurückgelegten Bonuskarten.
- Sie mischen diese Karten.
- Sie ziehen zufällig eine der Karten.
- Die am Gleichstand beteiligten Spieler prüfen, ob sie die Bedingung für diese Karte erfüllt haben.
- Falls nur einer dieser Spieler diese Bedingung erfüllt hat, ist er der Spielsieger. Falls mehrere dieser Spieler die Bedingung erfüllt haben oder keiner, wird dieser Vorgang jeweils mit einer weiteren Bonuskarte wiederholt, bis ein Sieger feststeht.
- Besteht immer noch ein Gleichstand, nachdem alle Bonuskarten geprüft wurden, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

DIE GÖTTLICHE GUNST KARTEN

Die Karten Göttliche Gunst sind die mächtigsten Karten des Spiels. Diese Karten können nicht gekauft werden, sondern man verdient sie sich.

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine Karte Göttliche Gunst zu bekommen:

- Sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl Siegpunkte erreicht (5, 12 und 20 SP), auch wenn das nicht im eigenen Spielzug geschieht (z. B. durch Verteidigung), oder
- wenn er ein Gemeindehaus der Stufe 3 erfolgreich angreift.

Wenn ein Spieler eine Karte Göttliche Gunst nehmen kann, deckt er die oberste Karte vom Stapel auf und wählt eine der drei offen ausliegenden Karten. Der Spieler legt seine gewählte Karte offen in seinen Spielbereich. Falls er eine der beiden offen ausliegenden Karten nimmt, wird diese sofort durch die vom Stapel aufgedeckte Karte ersetzt, sodass immer zwei Karten offen ausliegen.

Falls der Stapel der Karten Göttliche Gunst leer ist, können keine weiteren mehr gezogen werden.

GRUNDREGELN

- Immer wenn ein Spieler eine Karte von seinem Deck ziehen oder aufdecken muss und dieses leer ist, mischt er seinen Abwurfstapel und legt ihn als neues Deck bereit.
- Die während des eigenen Spielzuges gespielten Karten werden erst abgeworfen, nachdem alle Spieler ihre Spielzüge beendet haben. Daher werden diese Karten nicht mitgemischt, wenn ein Spieler während seines Spielzuges seinen Abwurfstapel mischen und als neues Decke benutzen muss.
- Alle gekauften Karten außer Gebäuden werden zu den gespielten Karten im Spielbereich des Spielers gelegt.
- Als erster Startspieler kann derjenige gewählt werden, der zuletzt ein Bier getrunken oder den längsten Bart hat.
- Wenn zwei Effekte durch ein "+" verbunden sind, können sie in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden.



Mit "Alviss" kann der Spieler z. B. erst zwei Karten ziehen und dann mit Alviss und zwei neu gezogenen Einheiten angreifen.

Definition von "ziehen": "Ziehe X Karten" und ohne weitere Anweisung bedeutet immer "Ziehe X Karten und nimm sie auf deine Hand".

-

AUFBAU FÜR DAS ERSTE SPIEL

Um das erste Spiel etwas zu erleichtern und um sich in die Regeln einzufinden, empfehlen wir folgende Bonuskarten:



FAQ

Q: Was tue ich in der Nachziehphase, wenn in meinem Deck weniger als 5 Karten sind?

A: Du nimmst die restlichen Karten des Decks, mischst deinen Abwurfstapel und legst ihn als neues Deck bereit, dann ziehst du davon die noch fehlenden Karten.

Q: Gelten Verteidigungskarten als Gebäude hinsichtlich der Gebäudebeschränkung?

A: Nein. Auch das Gemeindehaus selbst zählt dabei nicht mit.

Q: Kann ich unbenutzte Bier- oder Goldkarten im Depot lagern?

A: Nein.

Q: Kann ich die Ressourcen von einer erfolgreich angegriffenen Brauerei oder Goldfabrik nehmen?

A: Nein. Nur Depots können geplündert werden.

Q: Kann ich eine Ressource aus dem Vorrat nehmen, wenn ich erfolgreich ein leeres Depot angreife?

A: Nein. Ressourcen können nur von anderen Spielern geplündert werden. Wenn ein Spieler keine Ressourcen gelagert hat, kann von ihm auch nichts geplündert werden.

Q: Zählen Karten von Untoten für den Gefährten-Bonus?

A: Nein. Die Karten von besieigten Untoten werden auf den Abwurfstapel der Karten für Odins Pfad gelegt.

Q: Kann ich geplünderte Ressourcen noch in demselben Spielzug benutzen?

A: Ja.

Q: Kann ich mit Mjöllnir oder dem Schwert auch ohne Einheit angreifen?

A: Nein. Diese Karten müssen von einer Einheit getragen werden.

Q: Dürfen die Spieler jederzeit die Abwurfstapel der anderen Spieler durchsehen?

A: Ja.

Q: Können an einem Angriff mehrere Helden beteiligt sein?

A: Ja.

Q: Erhält man den Bonussiegpunkt für ein volles Depot in jeder Spielrunde, für dieselben vier Ressourcen?

A: Ja.

Q: Zählen Gebäude mit einem Baumarker für die Karten Bierspezialist, Goldminenarbeiter und Dvergar?

A: Ja.

Q: Erhält man den Bonus für Komplette Verteidigung auch dann, wenn man nur ein Mal angegriffen wird und erfolgreich verteidigt?

A: Ja.

KARTEN

NAME

VERTEIDIGUNGS-
WERT

ZUSÄTZLICHER
SCHADENSWERT

EFFEKT DER
KARTE

UMBAUKOSTEN

The card for 'Gemeindehaus Stufe 1' features a shield icon with the number 4, a red banner with the name, a central illustration of a wooden building with a chimney, and a yellow banner at the bottom with the text 'Erlaubt bis zu 3 Gebäude im Dorfbereich.' and 'AUSBAUKOSTEN 3'. A small icon with '+2' and 'SCHADENS-BELOHNING' is also present.

Gemeindehaus

Das Gemeindehaus ist das Hauptquartier jedes Spielers. Es bestimmt die Anzahl der maximal möglichen Gebäude im Dorf.

Die Spieler können ihr Gemeindehaus ausbauen. Mit einem Gemeindehaus der Stufe 3 ist die Anzahl der Gebäude im Dorf unbeschränkt und der Spieler erhält sofort für den Ausbau.

NAME

VERTEIDIGUNGS-
WERT

ZUSÄTZLICHER
SCHADENSWERT

EFFEKT DER
KARTE

KAUFPREIS

The card for 'Bierdepot' features a shield icon with the number 3, a red banner with the name, a yellow box with the number 1, a central illustration of a wooden barrel on a stand with a ladder, and a yellow banner at the bottom with the text 'Kann bis zu 4 lagern.' and 'Du erhältst , wenn dieses Depot während der Einlagerungsphase voll ist.' Below the banner are four empty circles representing storage slots. A small icon with '5' and 'SCHADENS-BELOHNING' is also present.

Gebäude

Gebäude sind dauerhafte Karten. Einmal gekauft, liegen sie im Dorfbereich des Spielers und bleiben dort bis zum Ende des Spiels.

Die maximale Anzahl der Gebäude ist durch die aktuelle Stufe des Gemeindehauses vorgegeben.

Jeder Spieler kann grundsätzlich höchstens 3 Gebäude desselben Typs haben.

KARTEN

NAME ↓

KARTENTYP →  **Bierkrüge** **KAUFPREIS** 2



KARTENEFFEKT → 2

KARTE VON ODINS PFAD → 

Odins Pfad

Die Karten auf Odins Pfad bieten eine umfangreiche Vielfalt an Ressourcen-, Einheiten-, Verteidigungs- und Verbesserungskarten.

NAME ↓

ZOMBIE-VERTEIDIGUNGSWERT → 2 **Untoter**



KARTENEFFEKT → Belohnung:  + 

KARTE VON ODINS PFAD → 

Untote

Untote können während des eigenen Spielzuges angegriffen werden. Sie befinden sich bei den Karten von Odins Pfad.

Wenn ein Spieler einen Untoten besiegt, erhält er sofort die angegebene Belohnung und die Karte des besiegten Untoten wird auf den Abwurfstapel der Karten für Odins Pfad gelegt.

KARTEN

GÖTTLICHE GUNST
KARTE

NAME



KARTENEFFEKT

Göttliche Gunst

Die Göttliche Gunst-Karten sind die mächtigsten Karten des Spiels.

Sie können nicht gekauft werden, sondern man verdient sie sich bei Erreichen bestimmter Siegpunkte (5, 12 und 20) oder durch einen erfolgreichen Angriff auf ein Gemeindehaus der Stufe 3.

Einige weisen das Wort **HELD** auf.

Sie unterscheiden sich von einer **EINHEIT** nur durch ihre Stärke.

ANGRIFFS-
KARTE

NAME



KAUFPREIS

STÄRKE DER
EINHEIT

Einheiten

Mit Einheitenkarten werden die Gebäude anderer Spieler, Untote und Draco angegriffen. Jede Einheit kann nur an einem Angriff beteiligt sein, aber mehrere Einheiten (und Helden) können gemeinsam ein Ziel angreifen, um die Gesamtstärke des Angriffs zu erhöhen.

KARTEN

VERTEIDIGUNGS-
KARTE

NAME



KAUFPREIS

KARTENEFFEKT

Verteidigung

Die Verteidigungskarten dienen zur Verteidigung eigener Gebäude gegen die Angriffe anderer Spieler.

Diese Karten werden gespielt, nachdem ein Spieler einen Angriff erklärt hat. Der Verteidiger kann damit vorübergehend den Verteidigungswert des angegriffenen Gebäudes erhöhen und so den Angriff scheitern lassen.

Boni am Spielende

BONUSNAME

MISSIONSNAME

Missionen

ZIEL AM SPIELENDENDE



BELOHNUNG

GOLD, GOLD



MISSIONS-
ZIEL

BELOHNUNG

CREDITS

Regellektorat: George Monnat Jr.,
Rob Harper,
Benjamin Beiley,
Benoit Bracquart,
Richard Ham,
Michael Von Kirchmeyer,
Christophe Vain,
Tristan Herzogenrath-Amelung,
Jorge Alonso,
Salvador Bernado Sala

Illustrationen: Mateusz Komada, Radek Bolkowski,
Ryszard Lembas, Przemysław
Kasztelaniec

Spielautor: Julien Vergonjeanne

Produzenten: Dawid Cichy,
Vincent Vergonjeanne

Testspieler: Michat Szewerniak,
Stefan Domański,
Maciej Litwin,
Marcin Musiał,
Magdalena Blaschke,
Małgorzata Arak,
Wojciech Wilk,
Przemysław Rodzoń,
Jakub Saltarski,
Anna Stanowska,
Florian Ravet,
Benjamin Ravet,
Clement Ravet,
Guillaume Guibert,
Melia Palamidis

**Deutsche
Übersetzung:** Ferdinand Köther

Lektorat: Sven Göhlich

