

CHAMPIONS OF MIDGARD

A GAME BY OLE STEINESS

RULEBOOK



DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE DES SPIELS

DER JARL VON TRONDHEIM IST VERSTORBEN.

Ohne starke Führung ist sein florierender Hafen in einen katastrophalen Zustand verfallen. Furchterregende Kreaturen haben diese Schwäche Midgards entdeckt. Scharenweise fallen sie ein und führen Chaos und Zerstörung mit sich. Trolle attackieren die Stadt. Monster greifen Reisende und Händler gleichermaßen an. Das Volk leidet und benötigt einen Anführer.

In Champions von Midgard verkörperst du einen Anführer der Wikinger, der danach strebt Ruhm für seinen Clan zu erlangen und in die Fußstapfen des alten Jarls zu treten. Besiege die Trolle um dir die Stadtbewohner gewogen zu halten. Erlege die Draugr um Gold für deine Reisen zu erlangen. Töte Monster in ihren Unterschlüpfen um Ruhm und die Gunst der Götter zu ernten. Indem du diese mächtigen Kreaturen besiegst, wirst du dich als würdig erweisen, zum neuen Jarl ernannt und als Champion von Midgard verkündet zu werden.

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es nach 8 Runden den meisten Ruhm zu besitzen.

Ruhm wird hauptsächlich durch das Bekämpfen von Gegnern erlangt. Durch das Ansammeln von Schuld kann dieser auch wieder verloren gehen, falls man bei der Stadtverteidigung versagt. Details findest du unter „Spielende & Schlusswertung“.



SPIELMATERIAL



1 Spielplan



5 Spielertableaus der Wikingeranführer
Jedes mit einer eigenen Spezialfähigkeit



8 Marktstandplättchen
4 Militär /
4 Wirtschaft

20 Arbeiter
5 von jeder Spielerfarbe



1 Rundenmarker



1 Startspielermarker

1 kleines
öffentliches Langschiff



4 private
Langschiffe



1 großes
öffentliches
Langschiff



8 Marker in Spielerfarbe



8 Handelsschiffkarten



18 Reisekarten



36 Monsterkarten



10 Runenkarten



12 Schicksalskarten



16 Trollkarten



21 Draugkarten



20 Holzsteine



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



60 Münzen



30 Nahrungssteine



54 Gunstmarker



28 Schuldmarker
"Schuldmarker" verursachen
Ruhmesverlust am
Ende des Spiels



3 Schadensmarker



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Platziere den Spielplan in der Mitte des Tisches.
- 2 Platziere den Rundenmarker auf dem Feld "1" oben rechts auf dem Spielplan.
- 3 Mische die Marktstandplättchen und lege sie entsprechend der Spielerzahl auf die leeren Felder des Spielplans.

Lege bei 2 Spielern 1 Militär- und 1 Wirtschaftsplättchen aus.
Lege bei 3 Spielern 1 Militär- und 2 Wirtschaftsplättchen aus.
Lege bei 4 Spielern 2 Militär- und 2 Wirtschaftsplättchen aus.
Lege die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.
- 4 Lege das kleine und das große öffentliche Langschiff auf die entsprechenden Plätze des Spielplans. Platziere die privaten Langschiffe in der Nähe des Ortes „Schiffsbauer“ (Shipwright) neben dem Spielplan. (Private Langschiffe mit dem Symbol 3+ und 4+ kommen zurück in die Schachtel, sofern mit weniger Spielern gespielt wird als auf den Schiffen angegeben.)
- 5 Mische die Runenkarten, Schicksalskarten, Handelsschiffkarten, Trollkarten, Draugrkarten, Reisekarten sowie Monsterkarten und platziere sie auf den entsprechenden Feldern auf dem Spielplan.
- 6 Platziere Nahrung, Holz, Würfel der Wikingerkrieger (Schwertkämpfer-, Speerkämpfer- & Axtkämpferwürfel), Münzen, Gunstmarker, und Schuldmarker so neben dem Spielplan, dass alle Spieler darauf zugreifen können.
- 7 Der Spieler der zuletzt Ruhm in einem Kampf errungen hat, wird Startspieler .
- 8 Gegen den Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Spieler zur Rechten des Startspielers, wählt jeder Spieler ein Spielertableau der Wikingeranführer. Spielertableaus geben an, welche Spezialfähigkeit dein Anführer besitzt und für wie viele Würfel der Wikingerkrieger du maximal Platz hast.
- 9 Jeder Spieler nimmt die Arbeiter in der Farbe seiner Wahl sowie 1 Nahrung, 1 Holz, 1 Münze, 1 Gunstmarker und 1 Schwertkämpfer (weißer Würfel).



- 10 Die Spieler platzieren 1 Arbeiter im allgemeinen Vorrat (dieser kann durch das Benutzen des Ortes „Arbeiterhütten“ (Worker Huts) verdient werden). Die restlichen 3 behalten sie in ihrem persönlichen Vorrat (4 Arbeiter im Spiel zu zweit). Die übrigen Arbeiter kommen zurück in die Schachtel.
- 11 Zuletzt bekommt jeder Spieler eine zufällige Schicksalskarte – jetzt kann das Spiel beginnen.

1

6



10



4



5



11



4



5



2

5



2

3

4

15

17

18

3

5



7



8

9



SPIELABLAUF

Ein Spiel läuft über 8 Runden in denen du Arbeiter deines Clans in die Stadt entsendest, um Waffen und Vorräte zu sammeln. Diese werden benötigt um die Gegnerscharen abzuwehren, die sich unmittelbar hinter dem Stadtwall befinden. Deine Arbeiter können die Voraussetzungen schaffen, die Trolle, Draugr und Monster zu bekämpfen. Trolle attackieren regelmäßig die Stadt, Draugr suchen die benachbarten Dörfer heim und Monster, die an abgelegenen Küsten weilen, sind jederzeit bereit die Stadt oder die Schiffe anzugreifen, welche das Überleben des nordischen Hafens sichern. Die meisten Orte auf dem Spielplan können nur von 1 Arbeiter pro Runde besetzt werden; sei also der Erste, der seine Arbeiter dorthin entsendet, wenn du etwas dringend benötigst!

Am Ende der 8. Runde gewinnt der Spieler, der den meisten Ruhm ernten konnte.

RUNDENABLAUF

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

VORBEREITUNG DER RUNDE



- 1 Lege die oberste Karte des Troll-Nachziehstapels offen auf das Troll-Feld des Spielplans.



- 2 Lege die obersten 2 Karten des Draugr-Nachziehstapels offen auf die 2 Draugr-Felder des



- 3 Lege 1 Reisekarte verdeckt auf jeden leeren Reiseplatz auf dem Spielplan.



- 4 Lege 1 Monsterkarte offen auf jeden leeren Monsterplatz auf dem Spielplan.
*Anmerkung:
Im Spiel zu viert bleibt das Feld ganz links frei.*



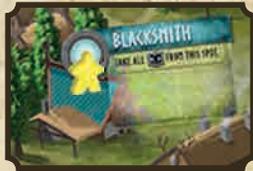
- 5 Decke die oberste Handelsschiffkarte auf und lege sie ggf. auf zuvor aufgedeckte Handelsschiffkarten.



- 6 Lege einen Würfel der Wikingerkrieger der entsprechenden Farbe auf jeden der folgenden Orte: Schwertschmied (Swordsmith), Speermacher (Hafter), and Schmied (Blacksmith). Lege nun 1 Nahrungsstein auf das Räucherhaus (Smokehouse). (Orte die jede Runde einen neuen Gegenstand bekommen sind zur Vereinfachung blau hinterlegt)

ARBEITER EINSETZEN

Im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, platzieren die Spieler 1 Arbeiter auf einem freien Feld auf dem Spielplan und führen die mit dem Ort verbundene Aktion aus. Dieser Vorgang wird wiederholt bis alle verfügbaren Arbeiter eingesetzt wurden. Anschließend fahren die Spieler mit der Zuweisung der Wikingerkrieger fort.



Platzieren eines Arbeiters auf dem Schmied (Blacksmith)



Platzieren eines Arbeiters auf den Jagdgründen (Hunting)

(Alle möglichen Aktionen sind im Anhang beschrieben.)

Falls ein Spieler nicht in der Lage ist einen Ort auf dem Spielplan zu aktivieren (oder es nicht möchte), kann er bei den Stadtbewohnern um Unterstützung

betteln. Beim Betteln platziert der Spieler den Arbeiter auf seinem Spielertableau und erhält 1 Nahrungsstein sowie 1 Schuldmarker vom Vorrat.

ZUWEISUNG DER WIKINGERKRIEGER



Wikingerkrieger die zum Kampf gegen die Trolle entsendet wurden, werden auf der Trollkarte platziert.



Wikingerkrieger die zum Kampf gegen die Draugr entsendet wurden, werden auf der entsprechenden Draugrkarte platziert.



Wikingerkrieger die zum Kampf gegen die Monster an den abgelegenen Küsten entsendet wurden, werden auf dem/den eigenen Langschiiff(en) zusammen mit den zugewiesenen Nahrungssteinen für die Reise platziert. Beachte dabei, die Kapazität des Schiffs an Wikingerkrieger und Nahrungssteinen nicht zu überschreiten (Details zur Schiffskapazität befinden sich in den Beschreibungen der Orte und auf den Karten selbst).

Jeder nicht anderweitig zugewiesene Wikingerkrieger gilt als „auf der Jagd“, sofern ein Arbeiter auf den Jagdgründen (Hunting Grounds) platziert wurde.



(Anmerkung: Falls ein Gegner das Symbol „keine Schwerter/Speere/Äxte“ besitzt, dürfen die Spieler keine Würfel der Wikingerkrieger entsprechender Art bei diesem Gegner einsetzen. Wikingerkrieger jedes Typs dürfen auf den Schiffen reisen um dem Gegner entgegen zu treten, allerdings werden die nicht erlaubten Krieger vom Gegner zerstört, bevor die erste Kampfrunde beginnt. Sie nehmen nicht am Kampf teil und werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt, ohne vorher gewürfelt zu werden.)

KAMPAUSWERTUNG

Die Auswertung der Kämpfe läuft wie folgt ab:

- 1 Zuerst werfen alle Spieler, die einen Arbeiter auf den Jagdgründen (Hunting Grounds) eingesetzt haben, alle nicht anderweitig eingesetzten Würfel und sammeln Nahrungssteine entsprechend des Würfelergebnisses (max 6).
- 2 Sofern ein Spieler Würfel der Wikingerkrieger zur Bekämpfung des Trolls eingesetzt hat, nehmen diese nun am Kampf teil, bis entweder der Troll oder der Spieler besiegt wurde.
- 3 Anschließend kämpfen die Spieler, die Würfel der Wikingerkrieger für den Draugrkampf zugewiesen haben. Dabei beginnt ihr mit dem linken Draugr und endet mit dem Rechten. Falls niemand Wikingerkrieger zu den Draugrkarten entsendet hat, macht mit dem nächsten Schritt weiter.
- 4 Zum Schluss führen die Spieler ihre Reisen durch (beginnend mit der ganz linken Reisespalte und nach rechts fortfahrend) und kämpfen danach gegen die Monster, indem sie die weiter unten folgenden Schritte beachten. Falls niemand ein Schiff zu einer bestimmten Küste entsendet hat, wird diese übersprungen und mit der nächsten Küste weitergemacht.



SCHULD: Falls kein Spieler den Troll tötet, muss jeder Spieler in der Aufräumphase einen Schuldmarker aus dem Vorrat nehmen. Schuld sorgt am Ende des Spiels für Verlust von Ruhm. Falls ein Spieler den Troll tötet, darf dieser einen Schuldmarker abwerfen und einen anderen Spieler zwingen einen Schuldmarker aus dem Vorrat zu nehmen. Die Stadtbewohner haben eine launische Einstellung gegenüber denen die sie beschützen (und denen die versagen).

- A. Decke die Reisekarte auf und führe ihren Effekt aus (die einzelnen Effekte werden am Ende der Anleitung beschrieben).
- B. Ernähre deine Wikingerkrieger. Du musst genug Nahrung für alle Wikingerkrieger auf dem Boot mitführen. Die 2 rechts liegenden Orte befinden sich näher zum Hafen und benötigen somit weniger Nahrung bei der kürzeren Reise (1 Nahrungsstein ernährt 2 Wikingerkrieger). Die 2 Orte zur Linken liegen weiter vom Hafen entfernt und benötigen daher mehr Nahrung (1 Nahrungsstein ernährt 1 Wikingerkrieger). Dies ist auch auf dem Spielplan zwischen der Reise- & Monsterkarte dargestellt. Falls nicht genug Nahrung für alle Wikingerkrieger vorhanden ist, verhungern die übrigen Krieger und werden zum allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Wikinger essen immer die gesamte vorhandene Nahrung, selbst wenn es mehr ist, als sie benötigen.
- C. Bekämpfe das Monster!



DER KAMPF IM DETAIL

Der Kampf gegen Trolle, Draugr, Kraken und Monster (allgemein Gegner genannt) wird immer auf die gleiche Art und Weise ausgewertet. Gegner haben einen Verteidigungswert und einen Schadenswert. Um einen Gegner zu besiegen, muss ein Spieler Schaden in Höhe des Verteidigungswertes des Gegners verursachen. (auch tödlicher Schaden genannt).



Schadenswert
des Gegners



Verteidigungswert
des Gegners

Ein Kampf verläuft über mehrere Runden, in denen der Spieler seine Würfel der Wikingerkrieger wirft, um dem Gegner Schaden zuzufügen. Anschließend muss er selbst Schaden nehmen, indem er seine Wikingerkrieger abwirft. Der Schaden bei Spielern und Gegnern wird simultan ausgeführt. Selbst wenn ein Spieler einem Gegner tödlichen Schaden zufügt, wird dieser noch einmal Schaden an die Wikingerkrieger des Spielers austeilen. Der Kampf endet nach einer Runde, in der mindestens eine der folgenden Möglichkeiten eingetreten ist :

- * Der Gegner wurde tödlich verletzt.
- * Alle eingesetzten Würfel der Wikingerkrieger wurden besiegt.

Durchlaufe die folgenden Schritte, um einen Kampf durchzuführen:



- 1 Wirf alle Würfel der Wikingerkrieger, die dem Kampf gegen diesen Gegner zugeordnet wurden.



- 2 (Optional) Wirf 1 Gunstmarker ab, um beliebig viele oder alle deiner gerade gewürfelte Würfel neu zu werfen. Dieser Schritt kann so oft wiederholt werden, wie Gunstmarker zu Verfügung stehen.



- 3 Lege einen Schadensmarker für jedes gewürfelte Waffensymbol auf die Gegnerkarte. (manche Würfel zeigen ein Symbol mit 2 Waffen, was als 2 Schaden gewertet wird)



- 4 Lege einen Wikingerkrieger (Würfel) für jeden vom Gegner verursachten Schaden zurück in den allgemeinen Vorrat. Für jedes Schild auf deinen Würfeln darfst du einen Schaden des Gegners ignorieren.



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

- A. Falls der Gegner tödlichen Schaden erlitten hat: Nimm die Gegnerkarte und die auf der Karte abgedruckte Belohnung. Lege die übrigen Würfel der Wikingerkrieger zurück in deinen persönlichen Vorrat. In diesem Beispiel bekommt der Spieler 6 **Ruhm** auf der Punkteleiste und 4 Münzen aus dem Vorrat.
- B. Falls der Gegner keinen tödlichen Schaden erlitten hat und du noch Wikingerkrieger übrig hast, starte eine neue Kampfrunde.
- C. Falls der Gegner keinen tödlichen Schaden erlitten hat und du keine Wikingerkrieger mehr besitzt: Du wurdest besiegt und erhältst keine Belohnung. Entferne alle Schadensmarker von der Monsterkarte.

AUFRÄUMEN

- 1 Nimm alle deine Arbeiter auf dem Spielplan zurück in deinen Vorrat. Lege die öffentlichen Schiffe auf ihre Felder auf dem Spielplan und dein privates Schiff (sofern erworben) neben dein Spielertableau.
- 2 Gib jedem Spieler einen Schuldmarker, falls der Troll nicht besiegt wurde. Lege den Troll anschließend auf den Gegner-Ablagestapel.
- 3 Lege alle unbesiegten Draugrkarten auf den Gegner-Ablagestapel. Anmerkung: Der Gegner-Ablagestapel befindet sich rechts unten auf dem Spielplan.
- 4 Lege alle aufgedeckten Reisekarten auf den Ablagestapel.
- 5 Füge jeder unbesiegten Monsterkarte 1 Münze hinzu. Dies ist eine zusätzliche Belohnung für den Spieler, der das Monster eventuell später noch besiegt. Es können sich mehrere Münzen auf einem Monster ansammeln, ehe es besiegt wird.
- 6 Führe die Endabrechnung durch, falls dies die 8. Runde war. In allen anderen Fällen wird der Rundenmarker um 1 Feld vorwärts bewegt und es beginnt eine neue Runde.

SPIELLENDE & SCHLUSSWERTUNG

Nach der 8. Runde ist das Spiel beendet und eine Schlusswertung wird durchgeführt. Wir empfehlen die separate Berechnung des finalen Punktestands für jeden Spieler, beginnend mit dem letzten Spieler auf der Punkteleiste. Erfahrene Spieler können natürlich auch parallel eigenständig ihre Punkte errechnen. Die folgenden Dinge bringen am Ende des Spiels noch Punkte:



Schicksalskarten – Hast du alleine die Bedingungen einer deiner Schicksalskarten erfüllt, bekommst du den Ruhm unten links auf der Karte für die Erfüllung deiner Bestimmung. Sollten 2 oder mehr Spieler diese Bedingung erfüllen, habt ihr nicht euer ganzes Potential ausgeschöpft und bekommt nur den **Ruhm** rechts unten auf der Karte.



Gegnerkartensets (1 jeder Farbe – gelb, rot, blau) – Die Stadtbewohner sind von deinen Fähigkeiten im Kampf beeindruckt! Du bekommst 5 Ruhm für jedes komplette Set.

Trolle haben keine Farbe (grau) und zählen daher bei der Schlusswertung nicht.



Runen (benutzt oder unbenutzt) – Runen sind Symbole der Stärke und bringen **Ruhm** entsprechend der Anzahl der Runen (große Kreise) auf der Karte.



Private Langschiffe – Langschiffe sind Statussymbole und bringen Ruhm entsprechend des gebauten Schiffstyps.



Gunst der Götter – Jeder nicht ausgegebene Gunstmarker bringt 2 Ruhm am Ende des Spiels.



Münzen – Ruhm für je 3 Münzen am Ende des Spiels.

1 = -1	4 = -10
2 = -3	5 = -15
3 = -6	6+ = -21

Schuld – Du verlierst Ruhm entsprechend deines Rufs bei den Stadtbewohnern. Der Verlust an Ruhm wird nach folgender Übersicht berechnet.

Der Spieler mit dem meisten Ruhm wird ein neuer „Champion of Midgard“. Er wird zum Jarl erhoben und ist der Sieger des Spiels!

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



ANHANG



I. Übersicht der Orte

Schmied (Blacksmith) – Nimm dir alle Würfel der Axtkrieger von der Schmiede und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Draugrkarten-Plätze 1 & 2 – Lege Würfel der Wikingerkrieger in der Phase „Zuweisung der Wikingerkrieger“ auf einen Draugr, um ihn zu bekämpfen.

Speermacher (Hafter) – Nimm dir alle Würfel der Speerkrieger vom Speermacher und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Jagdgründe (Hunting Grounds) – Schicke eine beliebige Anzahl Würfel der Wikingerkrieger auf die Jagd (siehe 1. unter „Kampfauswertung“). Dieser Ort kann Arbeiter mehrerer Spieler aufnehmen, es gibt kein Limit.

Großes öffentliches Langschiff (Large Public Longship) – Zahle 1 Münze in den Vorrat und lege das Langschiff in den Hafen, der an den Ort den du bereisen möchtest, angrenzt. Während der Phase für die Zuweisung der Wikingerkrieger legst du Wikingerkrieger und Nahrung auf das Schiff. Die Anzahl der zu platzierenden Würfel und Nahrungssteine ist dir überlassen, solange die maximale Kapazität von 10 (Würfel + Nahrung) nicht überschritten wird.

Langhaus (Longhouse) – Nimm 1 Schwertkämpfer der Wikinger aus dem Vorrat und zusätzlich den Startspielermarker vom aktuellen Startspieler. Besitzt du selbst den Startspielermarker, musst du ihn deinem linken Nachbarn geben.

Markt (Market) – Handle Nahrung, Holz und/oder Münzen im Verhältnis 1:1 untereinander.

Handelsschiff (Merchant Ship) – Zahle 1 Münze in den allgemeinen Vorrat und nimm dir Nahrung, Holz und/oder Wikingerkrieger entsprechend der Anzeige oben auf der aktuellen Handelsschiffkarte.

Runenschmied (Runesmith) – Zahle 1 Holz in den allgemeinen Vorrat und nimm dir eine Runenkarte, die du offen vor dir auslegst. Wähle dabei frei zwischen einer der offenen Karten oder einer verdeckten Karte vom Nachziehstapel. Drehe die Karte um 90 Grad um ihre Fähigkeit zu aktivieren (behalte sie für die Schlusswertung: 1 Punkt pro abgebildeter Rune).

Hütte des Weisen (Sage's Hut) – Sieh dir eine verdeckte Reisekarte an und ziehe anschließend 1 Schicksalskarte. Diese kann dir bei Spielende weitere Siegpunkte einbringen und sollte daher bis zum Spielende verdeckt vor dir abgelegt werden.

Schiffsbauer (Shipwright) – Wähle eines der privaten Langschiffe und zahle die auf der Karte abgedruckten Kosten (je 1-2 Holz & Münzen). Lege das gewählte Schiff neben deinen Anführer. Du kannst in jeder Arbeitereinsatzphase (auch in der Phase in der der Arbeiter angeworben wurde) einen Arbeiter auf das private Langschiff stellen und es wie eines der öffentlichen Langschiffe nutzen. Die Kapazität und der Ruhm, den die privaten Schiffe einbringen, sind variabel, abhängig von den Kosten eines Schiffs. Jeder Spieler darf nur 1 privates Schiff bauen.

Kleines öffentliches Langschiff (Small Public Longship) – Zahle 1 Münze in den Vorrat und lege das Langschiff in den Hafen, der an den Ort den du bereisen möchtest, angrenzt. Während der Phase für die Zuweisung der Wikingerkrieger legst du Wikingerkrieger und Nahrung auf das Schiff. Die Anzahl der zu platzierenden Würfel und Nahrungssteine ist dir überlassen, solange die maximale Kapazität von 5 (Würfel + Nahrung) nicht überschritten wird.

Räucherkammer (Smokehouse) – Nimm dir alle Nahrungssteine von der Räucherkammer und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Stabkirche (Stave Church) – Zahle X Münzen in den allgemeinen Vorrat und erhalte Ruhm je nach Anzahl der gezahlten Münzen.

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

Schwertschmied (Swordsmith) – Nimm dir alle Würfel der Schwertkrieger vom Schwertschmied und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Trollkarten-Platz – Lege Würfel der Wikingerkrieger in der Phase „Zuweisung der Wikingerkrieger“ auf den Troll, um ihn zu bekämpfen.

Arbeiterhütten (Worker Huts) – Zahle 5/4/3/2 Münzen und erhalte einen zusätzlichen Arbeiter. Dieser darf in der gleichen Runde eingesetzt werden. Der erste Spieler, der seinen 4. Arbeiter (im Spiel zu zweit ist es der 5. Arbeiter) kauft zahlt 5 Münzen. Der zweite Spieler zahlt 4 Münzen, der dritte Spieler noch 3 Münzen und der letzte Spieler nur 2 Münzen für seinen Arbeiter. In jeder Runde kann nur ein Spieler seinen letzten Arbeiter kaufen.

II. Effekte der Reisekarten (Journey Cards)

Alles ruhig (All Quiet) – Kein Effekt.

Krake (Kraken) – Kämpfe, entsprechend der Kampfregeln, gegen die Krake.

Verloren (Lost) – Du verlierst 2 Gegenstände deiner Wahl (2 Nahrung, 2 Wikingerwürfel oder 1 von jedem).

Kein Wind (No Wind) – Du verlierst 1 Nahrung.

Sturm (Storm) – Wähle: Du verlierst entweder 1 Nahrung oder 1 Wikingerwürfel.

Strudel (Whirlpool) – Du verlierst 1 Wikingerwürfel.

III. Anführer der Wikinger

Asmundr der Fromme (Asmundr the Pious) – Asmundr wünscht sich, der Auserwählte Odins in Midgard zu sein. Dieses Ziel anstrebend hat sich der eingeschlagene Weg in eine ruhmreiche Jagd verwandelt. Seine Fähigkeit erlaubt Asmundr seine Gunstmarker kostenlos zu benutzen. Er bekommt 2 Ruhm am Ende des Spiels für jeden Gunstmarker, egal ob er für das Neuerwerb der Würfel benutzt wurde oder nicht. Der sparsame Einsatz kann dennoch wünschenswert sein, sofern

APPENDIX

er ein bestimmtes Schicksal erfüllen oder andere genau daran hindern möchte.

Dagrun der Auserwählte (Dagrun the Destined) – Dagrun besitzt die Gabe eine "Weise" zu sein. Leider hat sie sich nie darauf fokussiert dies zu verstärken, da der Kampf ihre Leidenschaft ist. Dennoch hat sie ihre Fähigkeiten nie gänzlich unterdrückt. Immer wenn Dagrun einen Arbeiter auf der Hütte des Weisen (Sage's Hut) platziert, darf sie eine weitere Schicksalskarte ziehen, um die Auswahl ihrer Bestimmung zu vergrößern. Die nicht von ihr gewählte Karte wird unter den Nachziehstapel gelegt. Sollte sie die Fähigkeit in Verbindung mit der Runenkarte **Durchblick (True Vision)** benutzen, zieht sie 4 Karten und legt 3 davon zurück unter den Stapel.

Gylfir der Seefeste (Seebär?) (Gylfir the Seaworthy) – Halb Händler halb Krieger, ist Gylfir jemand mit vielen Verbindungen unten am Hafen. Wenn er in der Taverne vorbeischaute, findet er viele Krieger, die für ihn kämpfen würden und Händler die ihn mit kostenlosen Vorräten auf seinen Reisen unterstützen. Immer wenn Gylfir einen Arbeiter auf dem Ort „Handelsschiff“ (Merchant Ship) platziert, nimmt er alles was auf der Karte abgebildet ist, ohne die normalerweise benötigte Münze zu bezahlen.

Svanhildr die Schwertjungfer (Svanhildr the Swordmaiden) – Svanhildr ist Spezialistin mit einer von anderen Wikingeranführern verspotteten Waffe. Generell schwächer im Vergleich zur Axt und weniger vielseitig als ein Speer angesehen, ist ein Schwert in Svanhildr's Händen mindestens genauso tödlich. Ein gewürfelter Treffer bei Schwertkämpfern verursacht mit Svanhildr beim Gegner 2 Schaden. Ein Würfelresultat von zwei Treffern bei einem Schwertkämpfer verursacht 3 Schaden beim Gegner. Diese Fähigkeit bringt ihr auch zusätzliche Nahrung ein. Allerdings ist das Maximum an erhaltener Nahrung in den Jagdgründen (Hunting Grounds) nach wie vor 6, da es nicht mehr Wild im Wald gibt.

Ullr der Berserker (Ullr the Berserker) – Ilr wurde als Berserker ausgebildet und lehrte seinen Kriegern als Gegenleistung, wie man ohne Angst für den Ruhm des Clans kämpft! In jeder Kampfrunde (egal, wie der Kampf ausgeht), in der 1 oder mehr Würfel der Wikingerkrieger einen Doppeltreffer anzeigen, erhält Ullr sofort 1 Ruhm auf der Punkteleiste.

IV. Runenkarten (Rune Cards)

Alle Runenkarten zeigen das Symbol, drehe um 90 Grad um die Karte zu aktivieren" und können nur 1 Mal im gesamten Spiel aktiviert werden. Der Zeitpunkt der Aktivierung kann allerdings frei gewählt werden.

Geschenke (Gifts) – Nimm dir 4 beliebige Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat. Wähle zwischen Nahrung, Holz und/oder Münzen.

Ruhm (Glory) – Nutze diese Karte wenn du einen Gegner besiegst. (Troll, Draugr, oder Monster). Du bekommst 50% mehr Ruhm (abgerundet) für das Besiegen des Gegners. Beispiel: Bringt ein Monster 13 Ruhm, so bekommst du 6 Ruhm zusätzlich. Insgesamt also 19 Ruhm.)

Heilung (Healing) – Ignoriere die Verluste einer einzelnen Kampfrunde. Alle weiteren Kampfrunden (sofern weitere nötig sind) werden normal abgehandelt.

Reise (Journey) – Nach dem Aufdecken einer Reisekarte darfst du diese ohne sie auszuführen abwerfen. Decke eine weitere Reisekarte vom Nachziehstapel auf und führe stattdessen diesen Effekt aus (auch wenn er schlechter ist als der vorher abgeworfene).

Wissen (Knowledge) – Sieh dir alle verdeckten Reisekarten auf dem Spielplan an. Jedoch nicht die Karten des Nachziehstapels.

Potential (Potential) – Nutze diese Karte nachdem du für einen Kampf oder die Jagd gewürfelt hast. Alle Würfel die ein leeres Ergebnis zeigen dürfen nun neu gewürfelt werden.

Reaktion (Reaction) – Nutze diese Karte nachdem du für einen Kampf oder die Jagd gewürfelt hast. Schilde zählen bei diesem Wurf als einzelne Treffer. Sie gelten weiterhin auch als Schild (dank Svanhildr's Sonderfähigkeit zählt bei ihr 1 Schild als 2 Treffer).

Erfolg (Success) – Decke eine deiner Schicksalskarten auf und verteile die Punkte für das Erfüllen dieser Karte sofort. Behalte die Karte und nutze sie noch einmal bei der Schlusswertung.

Durchblick (True Vision) – Nutze die Karte wenn du die Hütte des Weisen (Sage's Hut) besuchst. Ziehe zwei weitere Schicksalskarten. Behalte eine und lege die anderen beiden unter den Nachziehstapel.

Wohlstand (Wealth) – Verdopple die Anzahl der Münzen in deinem Besitz. Du kannst nicht mehr als 5 zusätzliche Münzen auf diesem Weg bekommen.

F.A.Q.

Ist das Spielmaterial limitiert?

Wikingerkrieger (Würfel) sind begrenzt und nicht mehr erhältlich wenn der allgemeine Vorrat aufgebraucht ist. Erst wenn sich durch einen Kampf die Würfel im allgemeinen Vorrat füllen, können auch wieder Würfel verteilt werden. Die Ressourcen Nahrung, Holz und Münzen sind nicht begrenzt. Helft euch mit Stift und Papier oder dem Spielmaterial anderer Spiele aus.

Was passiert wenn ich mehr Wikingerkrieger (Würfel) bekomme, als auf mein Spielertableau passen?

Es ist dir nicht erlaubt, überzählige Krieger zu behalten. Falls du schon 7 Wikingerkrieger besitzt und durch eine Aktion 2 weitere Würfel bekommst, darfst du einen der Würfel (deiner Wahl) behalten. Der 2. Würfel kommt zurück in den allgemeinen Vorrat.

CREDITS

Game Design: Ole Steiness | **Development:** Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough

Art: Victor P. Corbella | **Graphic Design:** Andre Garcia | **Rulebook Layout:** Mathew Hobson

Editing: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

German Rules: Malte Frieg | **Proof Reading:** Kevin Herrmann & Lars Frauenrath

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