

VALDA

SPIELREGEL







Valda ist ein Spiel von Nathan Vermeulen

Künstlerische Leitung & Design: Batist Vermeulen

Illustrationen: Mateusz Mizak, Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski

Deutsche Übersetzung: Manuel Klein

Regelrevision: Nathan Vermeulen & François Masquère

Dies ist das Valda-Hauptspiel, welches mit Valda: Rise of the Giants & Valda: Ragnarok erweitert werden kann.

Herausgegeben von Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba



In einem Kampf gegen Loki ließ Thor seinen Hammer Mjölmir auf Tyr herabfallen. Tyr war der Hüter von Yggdrasil, dem Baum des Lebens. Von nun an war es auch gemeinen Sterblichen möglich, Yggdrasil zu erklimmen.

Valda bedeutet „Macht“ im Alt-Nordischen, und genau darum geht es in diesem Spiel.

Du bist ein bescheidener Wikinger eines kleinen Stammes und trachtest danach ein Gott zu werden, indem du möglichst viele Anhänger um dich scharst.

Dabei kannst du die Macht der Götter zu deinem Vorteil nutzen.

Du erringst Macht, indem Du Tempel baust und so deine Chancen auf bessere Handkarten erhöhst, deine Ressourcen clever einsetzt und deine Feinde zerschmetterst.

Der Spieler mit den meisten Anhängern nach sechs Runden gewinnt und wird zu einer nordischen Gottheit

Das Spiel kann mit 2 bis 5 Spielern gespielt werden und dauert etwa 30 Minuten pro Spieler. Eine Partie zu viert dauert also ungefähr zwei Stunden.

SPIELINHALT

- Ⓐ Regelheft
- Ⓑ Mythische Weltkarte
- Ⓒ 5 Spieler-Tableaus
- Ⓓ 5 Spielfiguren (Wikinger)
- Ⓔ 9 Würfel in drei Farben: Blau (3), Gelb (4), Weiß (2)
- Ⓕ 150 Spielkarten
- Ⓖ 90 Ressourcen: 30 göttliches Blut, 30 Gold und 30 Diamanten
- Ⓗ 45 Tempel in 5 Farben (9 pro Spieler)
- Ⓚ 55 Marker (Holzwürfel) in 5 Farben (11 pro Spieler)
- Ⓛ 1 Drakkar (Langschiff)





SPIELAUFBAU

SPIELKARTEN:

Nehmt alle Karten aus der Box und sortiert sie in drei Stapel:

Legt alle Aktionskarten (gelb) ohne das Bild eines Gottes in der rechten unteren Ecke auf einen Stapel und mischt ihn gründlich. Dieser Stapel bildet das Deck „A“ (für Aktion).

Legt alle Verteidigungs- (Schild in der Mitte) und Angriffskarten (rot) ohne das Bild eines Gottes in der rechten unteren Ecke auf einen Stapel und mischt ihn gründlich. Dieser Stapel bildet das Deck „B“ (für Battle = Kampf). Die Decks A und B sind die Basisdecks.

Legt beide Basisdecks verdeckt neben die Weltkarte - das Kampfdeck (B) rechts vom Aktionsdeck (A).



A



B



Sortiert den Rest der Karten nach dem Bild des Gottes in der rechten unteren Ecke. Bildet so 7 Götterdecks, eines für jeden Gott. Mischt jedes der Götterdecks und legt es auf das entsprechende Feld des Götterreichs auf der Weltkarte.

Während des Spiels werden gespielte und abgeworfene Aktionskarten auf einem Abwurfstapel neben Basisdeck A abgelegt, gespielte und abgeworfene Angriffs- und Verteidigungskarten auf einem Abwurfstapel neben Basisdeck B.

Göttliche Waffen folgen anderen Regeln. Diese werden aus dem Spiel entfernt, sobald sie gespielt oder abgeworfen werden.



Bauplätze für Tempel, 5 in jedem Reich.



Stellt das Drakkar-Langschiff, das als Rundenzähler fungiert, auf Feld „1“ in der Mitte der Weltkarte.

Stellt alle Spielerfiguren auf das Feld „0“ des Yggdrasil-Punktezahlers.



SPIELPLAN:

Die auf dem Spielplan dargestellte Mythische Weltkarte (kurz: Weltkarte) repräsentiert das Land der Götter. Platziert den Spielplan in der Mitte des Tisches.

Die Weltkarte ist in sieben Götterreiche unterteilt.



YGGDRASIL PUNKTEZÄHLER:

Es gibt verschiedene Wege, Anhänger zu erhalten: Karten spielen, Göttliche Kräfte nutzen, Tempel errichten, und Kontrolle über ein Reich erlangen.

Für jeden Anhänger, den du erhältst, bewegst du deinen Wikinger jeweils ein Feld den Yggdrasil-Baum hinauf. Für jeden verlorenen Anhänger bewegt sich dein Wikinger ein Feld zurück.

Auf dem Punkteähler gibt es einige sichere Bereiche (bei 0, 5, 12 und 20 Anhängern). Sobald du einen solchen Bereich erreichst, können deine Anhänger nicht unter den entsprechenden Wert fallen.

Wenn du also z.B. 13 Anhänger hast und ein Spieler dich mit einer „Stiehl 2 Anhänger“-Karte angreift, so erhält er lediglich einen Anhänger und du fällst auf 12.

Überschreitest du 20 Anhänger, so zählst du von den Wurzeln des Baumes an weiter. Sichere Bereiche gelten auch weiterhin, wenn du mehr als 20 Anhänger erreichst.



SPIELER-TABLEAUS

Während des Spiels nutzen die Spieler ihre Marker, um die vorhandene Menge Minen, Blutbohrer und Tempel anzuzeigen. Alle Spieler legen ihre Marker und Tempel als Reserve neben ihre Spielerübersicht.

Marker in dem Bereich Ressourcenproduktion auf dem Tableau stellen die Ressourcengebäude dar: Minen und Blutbohrer.

Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Spieler zwei Minen, jedoch keinen Blutbohrer. Lege einen Marker auf das erste Feld der Minen-Übersicht (gelbe „2“).

Spielerphasen

Reserve Marker und Tempel

Ressourcenvorrat
Hier gelagerte Ressourcen stehen dir zur Verfügung.

Die Spieler können göttliche Kräfte nutzen. Dies sind mächtige Fähigkeiten, die in deinem Zug genutzt werden können. Jede göttliche Kraft ist auf dem Tableau abgedruckt. Die göttliche Kraft steht dir zur Verfügung, wenn du Tempel im entsprechenden Götterreich besitzt. Um nachzuverfolgen, welche göttlichen Kräfte du besitzt, kannst du Marker auf die entsprechenden Felder legen. Wird ein Tempel von der Weltkarte entfernt, vergiss nicht, ebenfalls den betreffenden Marker von deinem Tableau zu entfernen. Wird aufgrund eines Spieleffekts ein Marker von deinem Tableau entfernt, lege ihn zurück in deine Reserve.

KARTEN

Es gibt 4 Arten von Karten:

<p>Aktionskarten</p> <p>Effekt, wenn du die Karte spielst</p> <p>gelb</p> <p>Name</p> <p>Können während der Aktionsphase gespielt werden. Das Ausspielen kostet normalerweise 1 ⚡ (Aktionspunkt).</p>	<p>Angriffskarten</p> <p>Effekt der Karte, wenn der Angriff erfolgreich ist</p> <p>rot</p> <p>Name</p> <p>Angriffsstärke (Anzahl der Schwerter)</p> <p>Können gespielt werden, um einen Gegner in der Angriffsphase anzugreifen.</p>	<p>Verteidigungskarten</p> <p>Verteidigungsstärke</p> <p>Werden gespielt, um einen Angriff abzuwehren.</p>	<p>Göttliche Waffen</p> <p>Entscheide dich für einen der beiden Effekte den</p> <p>dunkelblau</p> <p>Göttliche Waffen haben spezielle Fähigkeiten.</p>
--	---	---	---



Göttliche Waffen sind die mächtigsten Karten im Spiel. Sie erfordern kein ⚡, um sie zu spielen und können jederzeit gespielt werden, sogar außerhalb deines Zugs (wann genau, hängt von der Waffe ab). Jede göttliche Waffe hat 2 Fähigkeiten, aus denen du wählen kannst. Jeder Gott hat nur eine einzigartige Waffenkarte in seinem Deck. Wenn du eine göttliche Waffe spielst, entscheide dich für einen der beiden Effekte, wende diesen sofort an und entferne anschließend die Karte aus dem Spiel. Alle anderen Karten werden nach ihrer Nutzung auf ihren entsprechenden Abwurfstapel gelegt.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die Komponenten sowie das Spieler-Tableau in seiner Farbe.



Jeder Spieler zieht 3 Karten vom Basisdeck A und 3 Karten vom Basisdeck B.



Jeder Spieler erhält 2 Göttliches Blut, 2 Diamanten und 2 Gold.



Das Spiel geht über sechs Runden.

Hat ein Spieler Valda schon mal gespielt, wird er der Startspieler. Falls mehrere oder kein Spieler Valda gespielt hat, werft die weißen Würfel. Wer die meisten Anhänger würfelt, wird Startspieler.

Während einer Spielrunde, beginnend mit dem Startspieler, führt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn seinen Spielzug durch. Am Ende der Anhängerphase endet der Zug und der nächste Spieler ist am Zug.



Während seines Zugs führt der aktive Spieler alle fünf Phasen der Reihe nach durch.



1. RESSOURCEN-PHASE

Wirf Ressourcen-Würfel abhängig von der Anzahl Ressourcen-Gebäude, die du besitzt: Minen und Blutbohrer. Minen erlauben dir das Werfen von gelben Würfeln, Blutbohrer das von blauen Würfeln. Wie viele Würfel du werfen darfst, wird durch die Zahl unter deinem Marker auf den Bereichen für Minen und Blutbohrer angezeigt.

Du startest das Spiel mit 2 Minen und 0 Blutbohrern, also darfst du 2 gelbe Würfel werfen. Du kannst bis zu 4 Minen und 3 Blutbohrer besitzen.



Blutbohrer produzieren göttliches Blut



Minen produzieren Gold und Diamanten



In dieser Phase kannst Du außerdem 4 Ressourcen des gleichen Typs gegen 1 beliebige andere Ressource eintauschen, so oft wie Du möchtest.



2. AKTIONSPHASE

Zu Beginn der Aktionsphase ziehst du 2 Karten (oder mehr aufgrund bestimmter göttlicher Kräfte) von einem der Basisdecks. Normalerweise ziehst du die Karten von einem einzelnen Basisdeck (A oder B, nicht von beiden).



Lege die zu Beginn der Aktionsphase gezogene Karten offen vor dir ab. Alle Mitspieler können sich diese Karten ansehen. Wenn du zu irgendeinem anderen Zeitpunkt Karten ziehst, nimmst du sie direkt auf deine Hand.

Befindet sich zu irgendeinem Zeitpunkt keine Karte mehr in einem Basisdeck, mische den zugehörigen Abwurfstapel und bilde aus ihm das neue Basisdeck A oder B. Wenn ein Götterdeck jemals aufgebraucht ist, wird es nicht neu gemischt.

In der Aktionsphase kannst du Aktionen durchführen, indem Du Aktionspunkte ausgibst. Du beginnst jede Aktionsphase mit 3 .

Du kannst die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, oder auch dieselbe Aktion mehrfach. Sie alle kosten 1 .

1 Spiele eine Aktionskarte. Du kannst nur Aktionskarten spielen, die sich auf deiner Hand befinden oder offen vor dir ausliegen.

1 Erhalte eine Ressource deiner Wahl.

1 Ziehe eine Karte vom Basisdeck A oder B.



Eine Erklärung der Symbole für die einzelnen Effekte findet sich auf der Rückseite dieses Regelhefts.

Wenn du eine Aktionskarte ausspielst, wende den Effekt in der oberen linken Ecke an.

Am Ende dieser Phase nimm alle Karten, die vor dir ausliegen (sofern vorhanden) auf die Hand. Wenn du am Ende dieser Phase mehr als 10 Karten auf der Hand hast, musst du Karten deiner Wahl abwerfen, bis du nur noch 10 auf der Hand hast. Du kannst keine Karten abwerfen, wenn du 10 (oder weniger) Karten auf der Hand hast.



3. BAUPHASE

In dieser Phase kannst du bis zu 2 Gebäude bauen.

Es gibt zwei Arten von Gebäuden: **Ressourcengebäude** und **Tempel**.

Ressourcengebäude können Minen oder Blutbohrer sein, welche dir Ressourcen einbringen. In der Ressourcenphase wirfst du einen Würfel (gelb für Minen, blau für Blutbohrer) für jedes Ressourcengebäude, das du besitzt. Um eine Mine oder einen Blutbohrer zu bauen, musst du die Baukosten aus deinem Vorrat bezahlen.



Mine
1x göttliches Blut
1x Diamant
1x Gold



Blutbohrer
2x Diamant
2x Gold

Anschließend legst du einen Marker auf das entsprechende Feld auf deinem Tableau, um das Gebäude anzuzeigen.

Tempel erlauben dir den Einsatz verschiedener göttlicher Kräfte, je nachdem in welchem Reich du sie baust. Um einen Tempel zu bauen, musst du die in dem betreffenden Reich angezeigten Baukosten aus deinem Vorrat bezahlen. Diese Kosten variieren je nach Gott.

In jedem Götterreich gibt es fünf Bauplätze. Du kannst niemals mehr als 3 Tempel in einem Götterreich haben.



Anschließend legst du einen Marker auf das entsprechende Feld auf deinem Tableau und einen Tempel in das Reich auf der Weltkarte.



Wenn du einen Tempel in einem Götterreich baust, erhältst du sofort 1 Anhänger und ziehst zwei Karten vom entsprechenden Götterdeck. Wähle eine der beiden Karten und nimm sie auf die Hand. Schiebe die nicht gewählte Karte unter das entsprechende Götterdeck. Götterkarten sind immer mächtiger (und komplexer) als Karten aus den Basisdecks.

Wenn du Karten von den Götterdecks ziehst, hast du darüber hinaus die Chance, eine der mächtigsten Karten des Spiels zu erhalten: Eine Göttliche Waffe.



Wenn du **1 Tempel** in einem Götterreich besitzt, erlaubt dir dieser den Einsatz der betreffenden ersten Göttlichen Kraft, welche auf deinem Tableau aufgeführt ist. Besitzt du **2 Tempel** in einem Götterreich, so erhältst du Zugriff auf die zweite Göttliche Kraft (statt der ersten), einer stärkeren Version dieser Kraft. Ausnahmen hiervon sind Thor und Odin, wo dir der zweite Tempel den Einsatz beider Kräfte erlaubt. Götterreiche, welche dir den Einsatz beider Kräfte erlauben, sind auf deinem Tableau gekennzeichnet. Besitzt du **drei Tempel** in einem Götterreich, so verbessert sich deine göttliche Kraft nicht weiter, aber du hast nun die Kontrolle über dieses Götterreich (siehe „Gebietskontrolle“).

Jeder Gott hat eine eigene Persönlichkeit, die sich in seinen göttlichen Kräften und Karten widerspiegelt. Du kannst deinen Spielstil nach Belieben an die Persönlichkeit eines Gottes anpassen. Göttliche Kräfte kannst du mehrmals in deinem Zug nutzen. Die maximale Häufigkeit der Nutzung ist in dem Pfeil für die spezielle göttliche Kraft auf deiner Spielerübersicht vermerkt. Sind dort keine maximalen Nutzungen angegeben, kannst du die Kraft so oft einsetzen, wie du möchtest (sofern du die erforderlichen Ressourcen hast).

Jede Kraft kann während einer bestimmten Phase eingesetzt werden, wie auf dem Tableau angezeigt.

Siehe den Abschnitt „Lerne die Götter kennen“ für eine Übersicht über die Götter und ihre Kräfte.



4. ANGRIFFSPHASE

In der Angriffsphase muss sich der aktive Spieler gegen die Angriffe seiner Gegner verteidigen. Jeder Mitspieler hat der Reihe nach die Gelegenheit, **einen einzelnen Angriff gegen den aktiven Spieler** durchzuführen. Abhängig von der Anzahl Spieler können die Spieler 2 Angriffe durchführen, wenn Sie die entsprechende göttliche Kraft von Surtur haben. Siehe die Kräfte von Surtur auf der Spielerübersicht.

Die Reihenfolge der Angriffe ist:

- Der Spieler mit den meisten Anhängern, dann der mit den zweitmeisten, usw.
- Im Falle eines Gleichstands (Anhänger) darf der Spieler mit den meisten Ressourcen zuerst angreifen.
- Falls weiterhin Gleichstand herrscht, geht gegen den Uhrzeigersinn vor (beginnend rechts vom aktiven Spieler).

Wenn du an der Reihe bist anzugreifen, kannst du dich dagegen entscheiden und passen. Wenn du passt, kannst du nicht später in dieser Phase des aktiven Spielers angreifen. Führe einen Angriff vollständig aus, bevor der nächste Spieler seine Entscheidung trifft.

Um anzugreifen spielst Du eine Angriffskarte von deiner Hand.

Wenn nicht anders angegeben, kann der angreifende Spieler nur mit einer Karte angreifen. Darf ein Spieler aufgrund göttlicher Kräfte 2 Angriffe durchführen, werden sie nacheinander durchgeführt. Die Angriffsstärke wird durch die Anzahl Schwerter in der oberen rechten Ecke einer Karte angegeben.

Der Effekt der Angriffskarte im Falle eines erfolgreichen Angriffs findet sich in der oberen linken Ecke.



Jetzt kann sich der aktive Spieler gegen den Angriff verteidigen. Er kann sich auch gegen eine Verteidigung entscheiden - dann ist der Angriff automatisch erfolgreich.

Um einen Angriff abzuwehren kann der aktive Spieler so viele Verteidigungskarten von seiner Hand spielen, wie er möchte.



Addiert die Verteidigungsstärke aller gespielten Verteidigungskarten und vergleicht dann die Angriffsstärke mit der kombinierten Verteidigungsstärke.

Ist die Angriffsstärke höher als die Verteidigungsstärke, so ist der Angriff erfolgreich: Führe den Angriffseffekt gegen den aktiven Spieler aus. Ist die Verteidigungsstärke gleich oder höher, ist der Angriff abgewehrt: Der Angriff hat keinen Effekt.

Sobald der Angriff durchgeführt wurde, werft alle soeben gespielten Angriffs- und Verteidigungskarten ab und fährt mit dem nächsten Angriff (oder der nächsten Phase) fort.



5. ANHÄNGERPHASE

In dieser Phase kannst du Ressourcen ausgeben, um Anhänger zu erhalten. Dies setzt voraus, dass du Tempel in Thors oder Odins Reich hast (siehe „Lerne die Götter kennen“).

Welche Ressource(n) für welchen Preis gehandelt werden können, ist auf deinem Tableau angegeben.

In dieser Phase kannst du darüber hinaus weiße Würfel werfen, wenn du Tempel in Lokis Reich hast.



SPIELENDE

Wenn jeder Spieler seinen Zug absolviert hat, endet die Runde. Bewege Drakkar ein Feld vorwärts. Die sechste Runde ist die letzte, nach dieser endet das Spiel.

Der Spieler, der die meisten Anhänger um sich versammelt hat, gewinnt das Spiel und wird zum Wikingergott.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Tempeln. Herrscht weiterhin Gleichstand, so gewinnt der Spieler mit den meisten Ressourcen.

Du kannst nun deinen Platz bei den Göttern einnehmen und ein Horn voll Met mit Odin und Thor trinken!

Spielvariante: Das Rennen um die Göttlichkeit. Der Spieler, der zuerst 20 Anhänger hat, gewinnt sofort das Spiel und wird zum Gott.





GEBIETSKONTROLLE

Wenn du zu irgendeinem Zeitpunkt **3 Tempel in einem Götterreich** hast, kontrollierst du dieses Reich.

Du erhältst sofort einen Anhänger (zusätzlich zu dem, welchen du durch den Bau des Tempels erhalten hast), UND kannst dich zu Beginn jeder nachfolgenden Aktionsphase, 1 Karte vom betreffenden Götterdeck zu ziehen, statt von den Basisdecks.

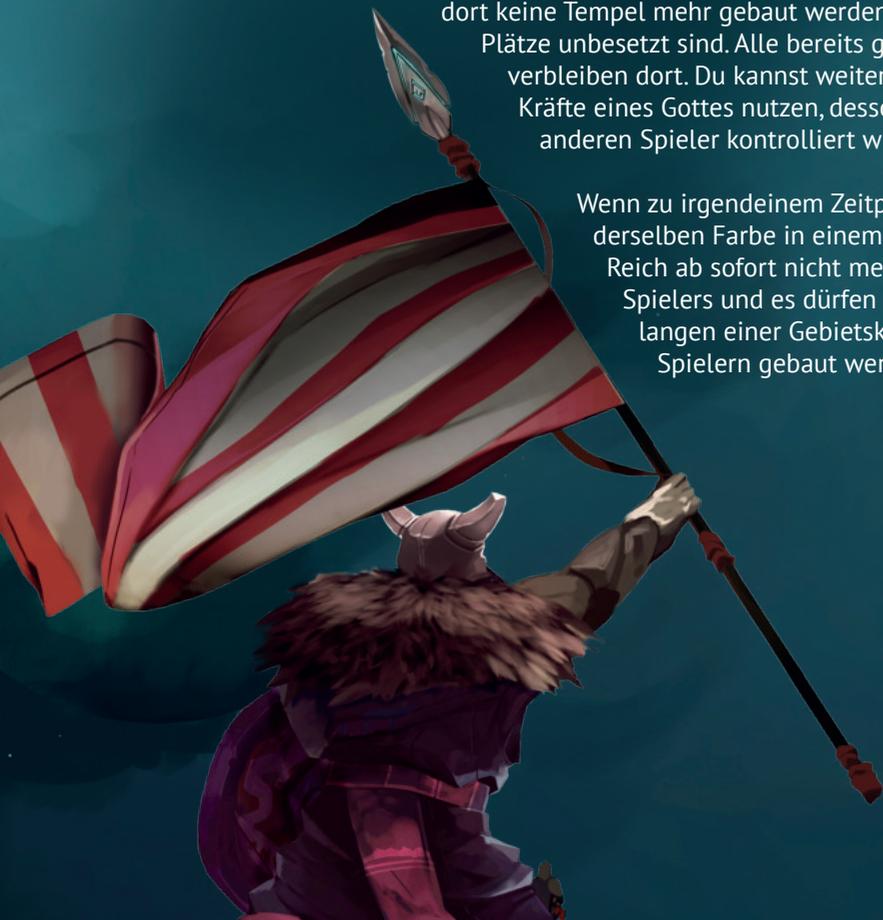
Kontrollierst du mehr als ein Reich, kann es sein, dass du zu Beginn deiner Aktionsphasen keine Karten von den Basisdecks mehr ziehen musst. In diesem Fall ziehe 1 Karte von bis zu 2 (oder 3, falls du Tempel in Freyas Reich hast) Götterdecks unter deiner Kontrolle.

Beispiele mit Freyas Tempeln:

Wenn du 2 Tempel in Freyas Reich besitzt und 1 Reich kontrollierst, erhältst du 1 Karte vom Götterdeck und 2 Karten von den Basisdecks A oder B. Wenn Du 2 Tempel in Freyas Reich besitzt und 2 Reiche kontrollierst, erhältst du je eine Karte von zwei Götterdecks und 1 Karte von den Basisdecks A oder B.

Sobald ein Reich unter der Kontrolle eines Spielers ist, können dort keine Tempel mehr gebaut werden, auch wenn noch Plätze unbesetzt sind. Alle bereits gebauten Tempel verbleiben dort. Du kannst weiterhin die göttlichen Kräfte eines Gottes nutzen, dessen Reich von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als 3 Tempel derselben Farbe in einem Reich stehen, ist dieses Reich ab sofort nicht mehr unter der Kontrolle des Spielers und es dürfen dort (bis zum erneuten Erlangen einer Gebietskontrolle) Tempel von allen Spielern gebaut werden.



LERNE DIE GÖTTER KENNEN



HEIMDALL *Wächter der Götter*

Charakter: reich – freundlich – weise – Händler

Tempelkosten: 2x Diamant + 2x Gold + 1x göttliches Blut

Götterdeck: erhöhte Chance auf Ressourcenkarten.

Göttliche Kraft: Während der Ressourcenphase: tausche 2 identische Ressourcen gegen 1 Ressource deiner Wahl (so oft du willst).

Während der Ressourcenphase: tausche 1 identische Ressourcen gegen 1 Ressource deiner Wahl (so oft du willst).



FREYA *Göttin der Fruchtbarkeit*

Charakter: wunderschön – wagemutig – besitzergreifend – streitlustig

Tempelkosten: 3x Diamant + 3x Gold

Götterdeck: Erhöhte Chance auf mehr Karten.

Göttliche Kraft: Ziehe zu Beginn der Aktionsphase 3 Karten (statt 2) und behalte 2 von ihnen. Die nicht behaltene Karte wird unter ihr Deck geschoben.

Ziehe zu Beginn der Aktionsphase 3 Karten (statt 2), und behalte alle drei.



SURTUR *Feuerriese*

Charakter: aggressiv – blutdürstend – impulsiv – brutal

Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 2x Diamant.

Götterdeck: Erhöhte Chance auf Angriffskarten.

Göttliche Kraft: 2-3 Spieler: Du kannst in jeder Angriffsphase zwei Mal angreifen. 4-5 Spieler: Alle deine Angriffskarten erhalten +1 Angriffsstärke.

2-3 Spieler: Du kannst in jeder Angriffsphase zwei Mal angreifen und alle deine Angriffskarten erhalten +1 Angriffsstärke. 4-5 Spieler: Alle deine Angriffskarten erhalten +2 Angriffsstärke.



TYR *Gott der Gerechtigkeit*

Charakter: schützend – loyal – Krieger – rechtschaffen

Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 2x Gold

Götterdeck: Erhöhte Chance auf Verteidigungskarten.

Göttliche Kraft: Deine Verteidigungskarten erhalten +1 Verteidigungskraft.

Deine Verteidigungskarten erhalten +2 Verteidigungskraft.



THOR *Gott des Donners*

Charakter: kraftvoll – berühmt – impulsiv – kriegerisch

Tempelkosten: 2x Diamant + 2x Gold + 2 x göttliches Blut

Götterdeck: erhöhte Chance auf Anhänger.

Göttliche Kraft: / / Gib 3 Diamant oder 3 Gold aus, um einen Anhänger zu erhalten. Du kannst diese Kraft bis zu drei Mal in jeder eigenen Anhängerphase nutzen.
Besitz du zum Beispiel 5 Gold und 4 Diamanten, kannst du sie gegen maximal 2 Anhänger tauschen (indem du 3 Gold und 3 Diamanten aus gibst).
 / Gib 2 Diamant oder 2 Gold aus, um 1 Anhänger zu erhalten. Du kannst diese Kraft bis zu drei Mal in jeder eigenen Anhängerphase nutzen.

Wenn du 2 Tempel besitzt, kannst du beide Kräfte nutzen.



ODIN *Oberster der Götter*

Charakter: weise – Anführer – mächtig – Unterhändler

Tempelkosten: 3x Diamant + 3x Gold + 2x göttliches Blut

Götterdeck: Erhöhte Chance auf Anhänger.

Göttliche Kraft: / / Gib 2 göttliches Blut aus, um 1 Anhänger zu erhalten. Du kannst diese Kraft bis zu drei Mal in jeder eigenen Anhängerphase nutzen.
 / Gib 3 göttliches Blut aus, um 2 Anhänger zu erhalten. Du kannst diese Kraft bis zu zwei Mal in jeder eigenen Anhängerphase nutzen.

Wenn du 2 Tempel besitzt, kannst du beide Kräfte nutzen.



LOKI *Gott des Chaos*

Charakter: gerissen – böse – schlau – listig

Tempelkosten: 4x göttliches Blut + 1x Diamant + 1x Gold

Götterdeck: Erhöhte Chance auf Karten mit besonderen Effekten.

Göttliche Kraft: Du kannst in jeder eigenen Anhängerphase 1 weißen Würfel werfen.
 / Du kannst in jeder eigenen Anhängerphase 2 weiße Würfel werfen.

Wenn du einen weißen Würfel wirfst, erhältst du 1 Anhänger pro gewürfeltem jedoch verlierst du 1 Anhänger für jeden gewürfelten .



BESCHREIBUNGEN DER KARTEN

AKTIONSKARTEN: (GELB) :

Können nur in der Aktionsphase deines Zugs gespielt werden. Kosten: 1



Backup has arrived

Ziehe die obersten 2 oder 3 Karten vom Basisdeck A oder B (nicht beiden).



Bifrost Bridge

Sieh dir die oberste Karte von drei unterschiedlichen Götterdecks an. Du darfst dir nicht die obersten 3 Karten EINES Decks ansehen. Da diese Karte +1 zeigt, kostet sie keine wenn sie gespielt wird.



Blood Vein

Erhalte 2 oder 3 göttliches Blut.



Drakkar

Ziehe die oberste Karte eines Götterdecks deiner Wahl.



Freya – Goddess of Fertility

Wirf bis zu 4 Karten von deiner Hand ab und ziehe genauso viele Karten +1 vom Basisdeck A oder B (nicht beiden).



Gift from the Gods

Erhalte 2 Gold und 2 Diamanten.



Rune of Fertility

Wirf einen Würfel der angegebenen Farbe. Erhalte (oder verliere im Falle eines) was das Würfelergebnis anzeigt.

Beispiel: Ist die Farbe des Symbols weiß, wirf einen weißen Würfel.



Infiltration

Du kannst dir einen gegnerischen Tempel für deinen Zug ausleihen. Ausleihen erlaubt dir die Nutzung der göttlichen Kraft dieses Reichs. Der Gegner darf den Tempel nicht benutzen. Hast Du in diesem Reich bereits einen Tempel, so zählt es nun, als hättest Du zwei. Ausleihen führt nie dazu, dass ein Spieler die Gebietskontrolle über ein Reich verliert oder gewinnt. Am Ende deines Zugs erhält der Gegner seinen Tempel zurück.

Beispiel: Du kannst dir einen Tempel des Odin (der einem Mitspieler gehört) ausleihen, und daraufhin in der Anhängerphase göttliches Blut ausgeben, um Anhänger zu erhalten.

Du kannst dir keinen Tempel ausleihen, wenn du seine Kraft nicht bis zum Ende deines Zugs einsetzen kannst.



Loki – Trickster God

Bewege einen deiner eigenen Tempel von einem Reich in ein anderes. Du erhältst die göttliche Kraft des neuen Reichs, aber weder einen Anhänger noch eine Götterkarte. Nur durch das Bauen von Tempeln erhältst du Anhänger und Götterkarten. Allerdings kannst Du einen Anhänger erhalten, wenn Du durch das Bewegen Gebietskontrolle erlangst.



Odin – Leader of the Gods

Tausche Diamanten/Gold in göttliches Blut um. Du kannst bis zu 5 Mal tauschen.



Glimpse into the Future

Baue kostenlos einen Blutbohrer oder eine Mine, abhängig vom Symbol auf der Karte.



Sacrafice

Wirf bis zu 4 Karten ab und erhalte 1 Anhänger je abgeworfener Karte.



Treasure Chest

Erhalte 2 oder 3 Gold.



Seduction

Erhalte 1 oder 2 Anhänger.



Tyr - God of War

Nimm eine Verteidigungskarte deiner Wahl vom Abwurfstapel. Wenn du diese Karte spielst und sich keine Verteidigungskarte auf dem Abwurfstapel befindet, hat diese Karte keinen Effekt.



Spoils of War

Erhalte 2 oder 3 Diamanten.



Yggdrasil

Du kannst in deiner nächsten Bauphase 3 oder 4 Gebäude bauen (abhängig von der abgebildeten Zahl), anstatt der normalerweise erlaubten 2 Gebäude. Du spielst diese Karte in der Aktionsphase, aber erhältst ihren Vorteil in der Bauphase. Da diese Karte +1 ⚡ zeigt, kostet sie keine ⚡ wenn sie gespielt wird. Dieser Effekt ist nicht kumulativ zu anderen Yggdrasil-Karten.



Thor - God of Thunder

Ziehe die obersten 2 oder 3 Karten vom Basisdeck A oder B (nicht beiden). Da diese Karte +1 ⚡ zeigt, kostet sie keine ⚡ wenn sie gespielt wird.

ANGRIFFSKARTEN: (ROT) :

Können nur in der Angriffsphase eines Gegners gespielt werden.



Bewitched

Stiehl 1 oder 2 Anhänger des angegriffenen Spielers. Anhänger können nicht gestohlen werden, wenn der angegriffene Spieler sich auf einem sicheren Bereich auf dem Punktezähler befindet.



Heimdall

Stiehl bis zu 1 Gold, 1 Diamant und 1 göttliches Blut vom angegriffenen Spieler.



Exiled

Bewege einen Tempel des angegriffenen Spielers. Der Angreifer wählt das Reich, in das der Tempel bewegt wird. Wenn du den Tempel bewegst, erhält der Gegner keinen Anhänger und keine Karten aus dem neuen Reich (es sei denn, er erlangt Gebietskontrolle).



Kill / Double Kill

Der angegriffene Spieler verliert 1 oder 2 Anhänger. Ein Spieler auf einem sicheren Bereich kann keine Anhänger verlieren.



Fenrir

Stiehl eine zufällige Karte von der Hand des angegriffenen Spielers.



Ragnarok

Der angegriffene Spieler verliert 2 Anhänger. Dies ist ein besonderer Angriff: Du kannst ihn während der Angriffsphase eines Gegners spielen, aber er greift ALLE anderen Spieler an. Jeder Gegner muss sich dagegen verteidigen, wie gegen einen normalen Angriff. Die Angriffe werden „gleichzeitig“ abgehandelt.



Plunder

Stiehl Ressourcen (entsprechend der Symbole auf der Karte) vom angegriffenen Spieler. Du kannst so viele Ressourcen stehlen, wie auf der Karte angegeben. Wenn der

Gegner

nicht genug Ressourcen hat, stiehl so viele wie möglich.



Temple Wreck

Zerstöre einen Tempel des angegriffenen Spielers. Du wählst, welcher Tempel zerstört wird, nachdem der Angriff erfolgreich ist.

GÖTTLICHE WAFFEN: (BLAU)

Nur die Göttlichen Waffen können jederzeit gespielt werden, nicht die regulären Götterkarten.



Bullseye

Nimm eine Karte deiner Wahl von einem Abwurfstapel.



Deadly Dagger

Nimm 2 Angriffskarten deiner Wahl vom Abwurfstapel.



Tyrs Revenge

Unterbinde einen Angriff gegen dich und nimm die Angriffskarte auf deine Hand.



Hammertime

Nachdem Du eine Aktionskarte gespielt hast, wende ihren Effekt ein zweites Mal an.



Vanished

Spielen, wenn ein Gegner eine Angriffskarte gegen einen beliebigen Spieler ausspielt. Ändere das Ziel des Angriffs. Das neue Ziel kann ein beliebiger Spieler (außer dem Besitzer der Angriffskarte) deiner Wahl sein.



Resisted

Spielen, nachdem Du einen Angriff erfolgreich abgewehrt hast. Du erhältst 2 Anhänger.



War Horn

Während eines Angriffs spielen. Der Angriff kann nicht abgewehrt werden. Wenn der Gegner Verteidigungskarten gespielt hat, erhält er sie zurück auf die Hand.

Sound of the Gjallarhorn

Nimm 2 beliebige Verteidigungskarten vom Abwurfstapel.

 Action point
Actiepunt
Point d'action
Aktionspunkt

 Attack value
Aanvalskracht
Valeur d'attaque
Angriffsstärke

 Roll a dice
Werp met de dobbelsteen
Lancer un dé
Einen Würfel werfen

 Build
Bouw
Construire
Bauen

 Player of choice
Speler naar keuze
Joueur au choix
Spieler deiner Wahl

 Move
Verplaats
Déplacer
Bewegen

 Temple
Tempel
Temple
Tempel

 Lose 1 follower
Verlies een volgeling
Perdre un disciple
Verliere 1 Anhänger

 Steal
Steel
Voler
Stehlen

 Follower
Volgeling
Disciple
Anhängen

 Defence value
Vededigingswaarde
Valeur de défense
Verteidigungsstärke

 Discard pile
Aflegstapel
Pile de défausse
Abwurfstapel

 Divine blood
Goddelijk bloed
Sang divin
Göttliches Blut

 Blood drill
Bloedboor
Forage de sang
Blutbohrer

 Divine card
Goddelijke kaart
Carte divine
Götterkarte

 Gold
Goud
Or
Gold

 Mine
Mijn
Mine
Mine

 Player
Speler
Joueur
Spieler

 Diamond
Diamant
Diamant
Diamant

 Reroll
Werp opnieuw
Relancez
Erneut würfeln

 Borrow
Leen
Emprunter
Ausleihen

 Face-down card from main deck
Gesloten kaart van een basisstapel
Carte face cachée pioche principale
Verdeckte Karte von Basisdeck

 Successful
Succesvol
Réussite
Erfolgreich

 All opponents
Alle tegenstanders
Tous les adversaires
Alle Gegner

 Attack
Aanval
Attaquer
Angriff

 Attack card
Aanvalskaart
Carte attaque
Angriffskarte

 Play an action card
Actiekaart spelen
Jouer une carte action
Spiele eine Aktionskarte

 Destroy
Vernietig
Détruire
Zerstören

 Switch with a main deck
Verwissel met een basisstapel
Échanger avec pioche principale
Mit Basisdeck austauschen

 Face-up card from base deck
Open kaart van basisstapel
Carte face visible pioche principale
Offene Karte von Basisdeck

 Defence card
Verdedigingskaart
Carte défense
Verteidigungskarte

 Trade
Verhandel
Échanger
Handeln

 Look at
Bekijk
Regarder
Ansehen