Spielregel



Inhalt

Credits 2
Einführung 3
- Spielziel 3

Spielmaterial 4
Spielkonzepte 6
- Spielbrett 6
- Clanbogen 7
- Spielfiguren 8
- Karten 8

Spielaufbau 9
- Aufbau der Clans 9
- Aufbau des Spielbretts 10
- Aufbau der Karten 10
- Letzte Schritte 11

Spielablauf 12
- Phase 1: Göttergaben 12
- Phase 2: Aktionen 13
  - Invasion 14
  - Marsch 15
  - Aufrüsten 16
  - Aufgabe 17
  - Plündern 17
- Phase 3: Ablwerfen 20
- Phase 4: Aufgaben 20
- Phase 5: Ragnarök 22
- Phase 6: Walhall 22
- Ende des Zeitalters 22

Spielende 23
Zusammenfassung 24



Credits

Autor: **Eric M. Lang**

Illustration: **Adrian Smith**

Produzenten: **Thiago Aranha, Percy de Montblanc.**

Grafik: **Mathieu Harlaut**

Figuren-Design: **Mike McVey**

Modellierung der Figuren: **Grégory Clavilier, Jacques-Alexandre Gillois, Jason Hendricks, Steve Saunders, Stephane Simon, Remy Tremblay, Jose Roig.**

Spielbrett: **Henning Ludvigsen**

Logo: **Georges Clarenko, Adrian Smith.**

Spielregeln: **Thiago Aranha, Ed Bolme, Jonathan Moriarity.**

Testspieler: **Thiago Aranha, Viola Bafile, Ed Bolme, Nathon Braymore, Laurie Cheung, Les Cheung, Christopher Chung, Glenn Crawford, Susan "Vella" Davis, Robert Flick, Jason Henke, Tim Huesken, Guilherme Goulart, Vitor Grigoleto, Sean Jacquemain, Rob Kien-Peng Lim, June King, C. Scott Kippen, Sonja Lang, Al Leduc, Adam Marostica, Jonathan Moriarity, P. Orbis Proszynski, Leif Paulson, Sean Perley, Fred Perret, Jonathan Phillips-Bradford, Spencer Reeve, Corey Reid, Stephanie Rogers, Sergio Roma, Daniel Rocchi, David Schokking, Devin Stinchcomb, Michael Shinall, Steve Tassie, Matthew Tee, Lynette Terrill, Stephen Voland, Peter Westergaard, Mark Whiting, James Wilkinson, Kevin Wilson.**

Herausgeber: **David Preti**

© 2015 Guillotine Games und Studio McVey, alle Rechte vorbehalten. Die Teile dieses Produkts dürfen ohne spezielle Erlaubnis nicht reproduziert werden. Die „Blood Rage"- und „Guillotine Games"-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Guillotine Games Ltd., das „Studio Mcvey"-Logo ist eingetragenes Warenzeichen von Studio McVey Ltd.

„CoolMiniOrNot" und das „CoolMiniOrNot"-Logo sind eingetragene Warenzeichen von CMON Productions Limited.

Abbildungen unverbindlich. Formen und Farben können vom Gezeigten abweichen. Hergestellt in China.

DIESES PRODUKT IST KEIN SPIELZEUG. NICHT GEEIGNET FÜR PERSONEN UNTER 14 JAHREN.

DEUTSCHE AUSGABE

Übersetzung: **Sebastian Rapp**

Redaktion & Lektorat: **Sebastian Rapp & Sebastian Wenzlaff**

Grafische Gestaltung: **Mascha Dähne**

In seiner Weisheit hatte Odin, der Allvater, schon immer gewusst, dass Ragnarök kommen würde. Aber er konnte keinen Weg finden, um die Zerstörung Midgards zu verhindern. Minderwertige Geschöpfe können sich nur verkriechen und auf das Ende warten ...

Aber du gehörst nicht zu diesen. Du bist ein Wikinger, der Anführer eines stolzen, alten Clans. Auch wenn der Untergang der Welt bevorsteht, wirst du deine Krieger in die Schlacht führen und erobern sowie plündern, so wie es schon immer deine Bestimmung war. Die Götter sind freigebig in diesen finsteren Zeiten und lassen dir Gaben und Wohltaten zukommen. Furchteinflößende Ungeheuer wollen dir im Kampf beistehen, um in der wenigen Zeit, die euch allen noch bleibt, Ruhm zu gewinnen. Du musst alles geben, was dir noch geblieben ist, um dir deinen rechtmäßigen Platz in Walhall zu sichern. Triumphiere über die anderen Clans und erringe den letzten Sieg, den die Welt jemals sehen wird.

Das Leben ist vergänglich, aber Ruhm währt ewig. Jetzt ist die Zeit, für diesen zu kämpfen und zu sterben!

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, mit seinem Clan den meisten Ruhm gesammelt zu haben, wenn das Ende der Welt gekommen ist. Erringe mit deinem Clan Ruhm durch siegreiche Schlachten und Plünderungen sowie das Erfüllen von den Göttern gestellter Aufgaben und tapfere Tode im Kampf. Das Spiel verläuft über drei Zeitalter, während Ragnarök allmählich die Welt verschlingt. Wer nach Ablauf des letzten Zeitalters den meisten Ruhm gesammelt hat, gewinnt.



Spielmaterial



1 Spielbrett



1 Zeitalter-Bogen

1 Walhall-Bogen



4 Clanbögen



102 Karten
(3 Kartenstapel mit je 34 Karten)



1 Untergangs-plättchen



1 Saga-marker



1 Startspieler-marker



9 Plünderungs-plättchen



8 Ragnarök-Plättchen



16 Clanplättchen
(4 pro Clan)



4 Ruhmmarker
(1 pro Clan)



10 Spielfiguren des Wolf-Clans
(8 Krieger, 1 Anführer, 1 Schiff)



10 Spielfiguren des Bären-Clans
(8 Krieger, 1 Anführer, 1 Schiff)



10 Spielfiguren des Schlangen-Clans
(8 Krieger, 1 Anführer, 1 Schiff)



10 Spielfiguren des Raben-Clans
(8 Krieger, 1 Anführer, 1 Schiff)





44 kleine Figurenbasen
(11 pro Clan)



8 Grosse Figurenbasen
(2 pro Clan)



9 Monster-Spielfiguren



Spielkonzepte

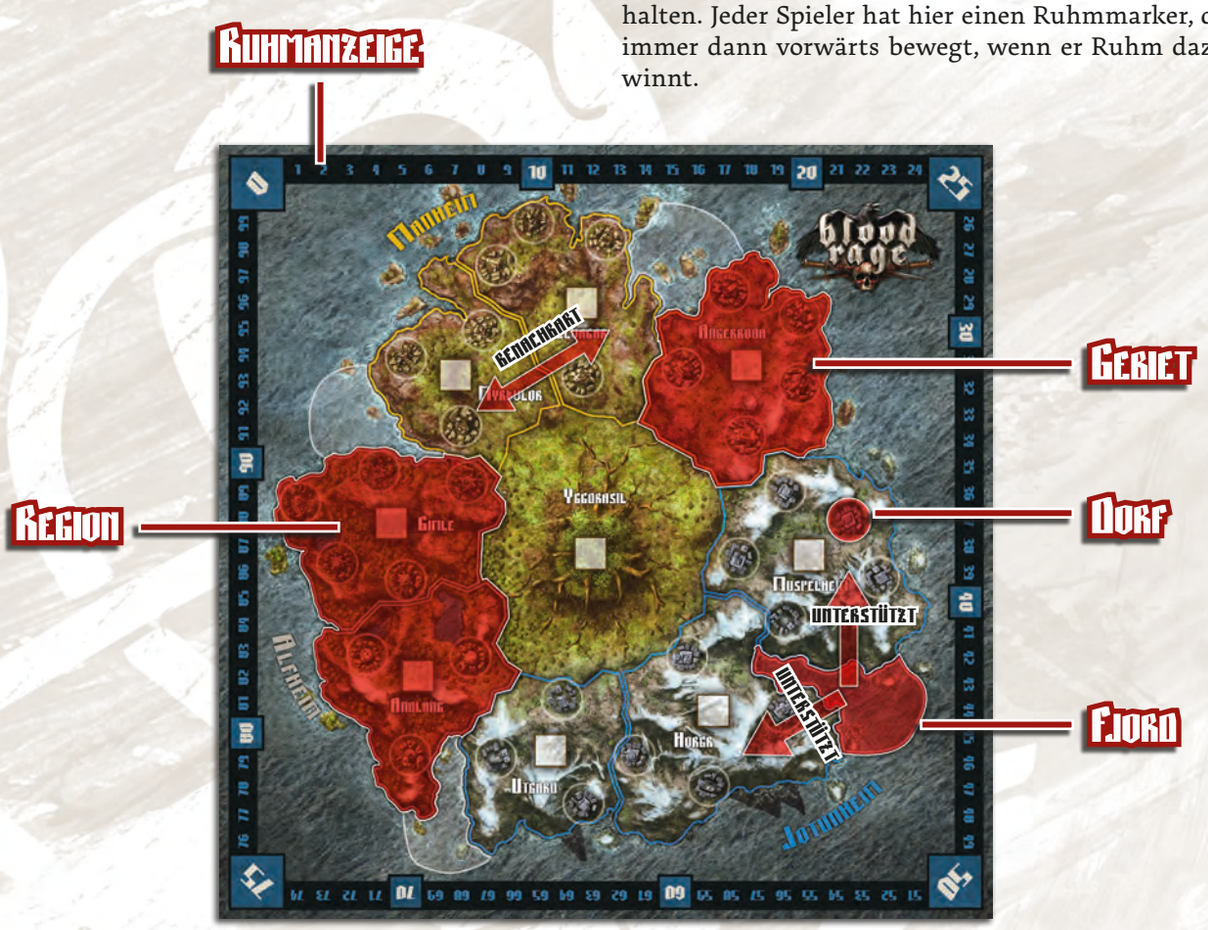
Spielbrett

Das Spielbrett von *Blood Rage* zeigt eine Karte des mythischen Landes, das Yggdrasil umgibt, den großen Baum, der die neun Welten miteinander verbindet. Dieses Land ist in neun Gebiete unterteilt. Das zentrale Gebiet ist Yggdrasil. Darum herum liegen acht Gebiete, die zu drei Regionen zusammengefasst sind: Manheim, Alfheim und Jotunheim. Gebiete mit einer gemeinsamen Grenze gelten als benachbart. (Yggdrasil ist zu allen anderen Gebieten benachbart.)

In jedem Gebiet gibt es drei bis fünf **Dörfer**. Jedes Dorf bietet Platz für genau eine Spielfigur. In einem Gebiet können sich also maximal so viele Spielfiguren aufhalten, wie es dort Dörfer gibt. In Yggdrasil gibt es keine Dörfer, dort können sich beliebig viele Spielfiguren aufhalten.

Außerdem zeigt die Landkarte vier **Fjorde**, die sich immer zwischen genau zwei Gebieten befinden. Von jedem Fjord aus können die beiden angrenzenden Gebiete **unterstützt** werden. Jeder Effekt, der sich auf ein Gebiet bezieht, betrifft immer auch den angrenzenden Fjord. In einem Fjord können sich beliebig viele Schiffe aufhalten.

Um das Spielbrett herum verläuft die **Ruhmanzeige**, auf der die Spieler ihren aktuellen Stand an Ruhm festhalten. Jeder Spieler hat hier einen Ruhmmarker, den er immer dann vorwärts bewegt, wenn er Ruhm dazu gewinnt.



Clanbogen

Für jeden im Spiel enthaltenen Clan gibt es einen zugehörigen **Clanbogen**, auf dem du den aktuellen Stand deiner Wut sowie deiner Werte und Aufrüstungen festhältst.

Genau in der Mitte deines Clanbogens verläuft die **Wut-Anzeige**. Wut ist die „Währung" in *Blood Rage*. Die meisten Aktionen, die du durchführen kannst, kosten dich Wut. Wenn du Wut ausgibst oder erhältst, verschiebst du dein Clanplättchen auf der Wut-Anzeige entsprechend.

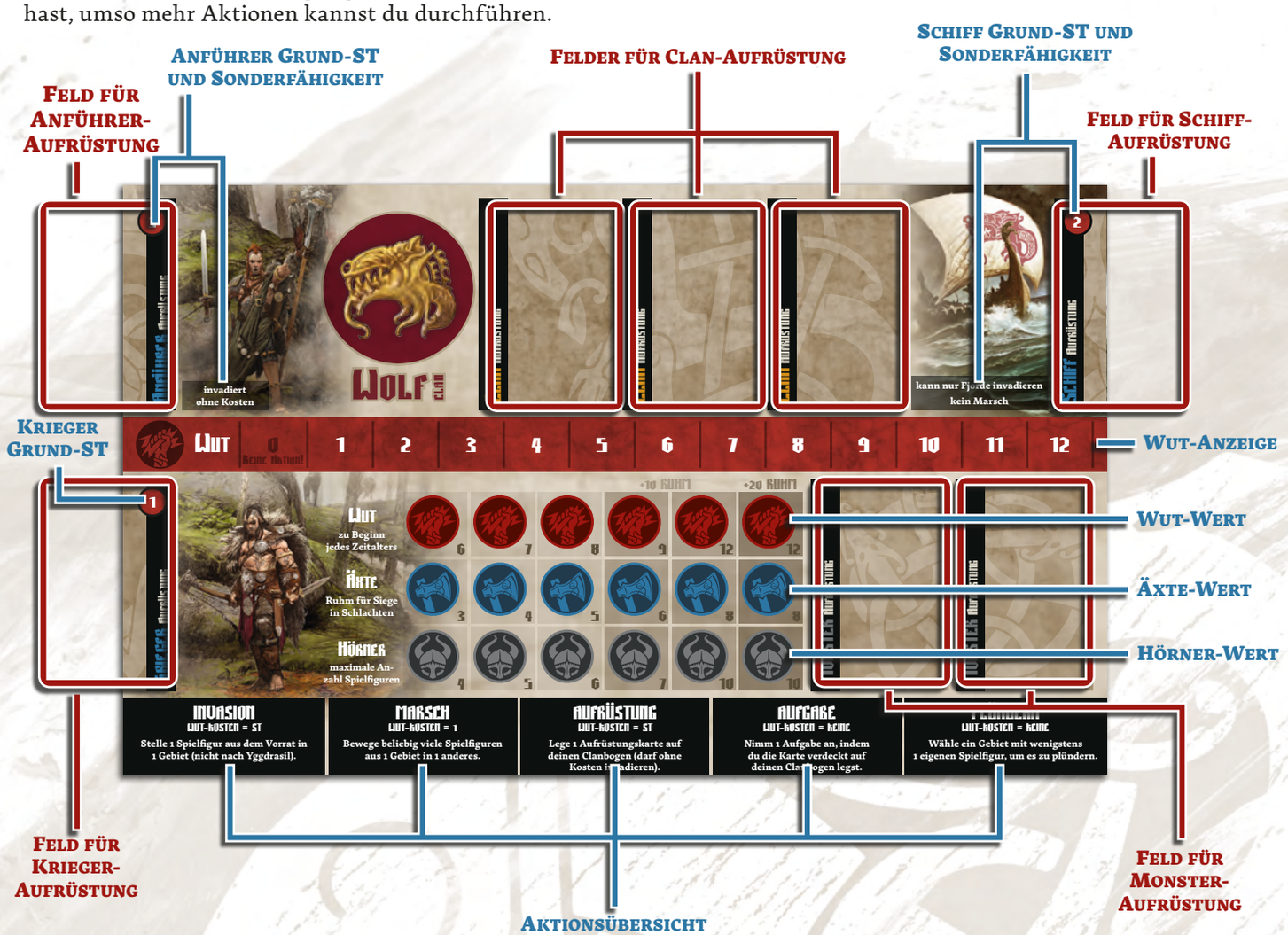
Direkt unter der Wut-Anzeige findest du die aktuellen **Werte** deines Clans: **Wut**, **Äxte** und **Hörner**.

Der **Wut**-Wert gibt an, wie viel Wut dir zu Beginn eines neuen Zeitalters zur Verfügung steht. Je mehr Wut du hast, umso mehr Aktionen kannst du durchführen.

Der **Äxte**-Wert gibt an, wie viel Ruhm du für eine gewonnene Schlacht erhältst. Je mehr Äxte du hast, umso ruhmreicher werden deine Siege ausfallen und deinen Clan dem Sieg näher bringen.

Der **Hörner**-Wert gibt an, wie viele Spielfiguren du insgesamt auf dem Spielbrett haben darfst. Mit mehr Figuren im Spiel, kannst du mehr Schlachten schlagen, mehr Ländereien plündern und mehr Blut vergießen.

Im Spielverlauf wirst du öfters die Gelegenheit haben, die Werte deines Clans zu verbessern. Immer wenn sich ein Wert um 1 Stufe erhöht, bewegst du das entsprechende Clanplättchen ein Feld nach rechts. Wenn du es schaffst, einen oder mehrere Werte auf legendäre Stufen zu verbessern, gewinnst du bei Spielende zusätzlichen Ruhm!



Spielkonzepte

Spielfiguren

Jede deiner Spielfiguren – Anführer, Schiff, Krieger und ggf. Monster – hat einen Stärkewert (ST). Bei Spielbeginn gelten die auf dem Clanbogen aufgedruckten Werte: Anführer haben ST 3, Schiffe ST 2 und Krieger ST 1. Es ist immer gut, möglichst viele Stärkepunkte auf dem Spielbrett zu haben, da du diese benötigst, um Schlachten siegreich zu schlagen und Aufgaben zu erfüllen. Anführer und Schiffe haben bei Spielbeginn bereits eine Sonderfähigkeit, die auf dem Clanbogen aufgedruckt ist.

Im Spielverlauf wirst du deine Spielfiguren aufrüsten können, indem du Aufrüstungskarten auf die entsprechenden Felder deines Clanbogens legst. Legst du eine solche Karte aus, bestimmt sie ST und Sonderfähigkeiten der entsprechenden Spielfigur(en). **Wichtig: Anführer und Schiffe behalten ihre auf dem Clanbogen aufgedruckten Sonderfähigkeiten, wenn sie aufgerüstet werden.**

Immer wenn eine Spielfigur getötet wird, egal ob dies im Kampf, durch eine Sonderfähigkeit oder durch die unausweichliche Zerstörungskraft von Ragnarök geschieht, wird diese auf den Walhall-Bogen gestellt. Dort wartet sie auf das nächste Zeitalter, um in die Schlacht zurückzukehren.

Karten

Es gibt drei Kartenstapel, welche die Gaben der nordischen Götter darstellen. In jedem Zeitalter wird ein anderer Kartenstapel verwendet. Die Göttergaben bieten den Spielern vielfältige Möglichkeiten.

Kampfkarten (rot) erhöhen die Stärke deiner Einheiten in der Schlacht.



Aufgabenkarten (grün) übermitteln die göttlichen Aufgaben, die deinem Clan gestellt werden. Eine erfüllte Aufgabe kann dir eine Menge Ruhm einbringen.



Aufrüstungskarten (schwarz) können verschiedene Aspekte deines Clans aufrüsten:

- **Einheiten-Aufrüstungen** rüsten die Stärke und/oder die Sonderfähigkeiten deiner Krieger, deines Anführers oder deines Schiffes auf.
- **Monster-Aufrüstungen** stellen einzigartige mystische Kreaturen dar, die du anwerben und in die Schlacht führen kannst.
- **Clan-Aufrüstungen** rüsten deinen Clan als Ganzes auf und können ganz unterschiedliche Effekte haben.





Spielaufbau

Aufbau der Clans

Zunächst wählt jeder Spieler einen der Clans und legt den entsprechenden Clanbogen vor sich aus. Bei Spielbeginn sind alle Clans identisch aufgebaut, sie werden erst im Spielverlauf beginnen, sich mittels der von den Spielern ausgewählten Aufrüstungen voneinander zu unterscheiden.

Nimm den **Anführer** und die **8 Krieger** deines Clans und stelle sie in die kleinen Figurenbasen deiner Clanfarbe (wenn nicht bereits geschehen). Die Figurenbasen der Clanfiguren dienen lediglich der Übersichtlichkeit. Nimm ein **Schiff** und befestige das Segel in deiner Clanfarbe daran (wenn nicht schon geschehen). Stell alle deine Spielfiguren neben deinen Clanbogen, in deinen „**Vorrat**“.

Behalte auch die beiden übrigen kleinen Figurenbasen sowie die beiden großen Figurenbasen deiner Clanfarbe in Griffweite. Du wirst sie brauchen, wenn du Monster anwirbst.

Nimm den **Ruhmmarker** deines Clans und lege ihn auf das Feld 0 der **Ruhmanzeige** auf dem Spielbrett.

Nimm 3 deiner **Clanplättchen** und lege sie auf das jeweils erste Feld der 3 **Clan-Werte** (Wut, Äxte, Hörner) auf deinem Clanbogen. Alle Spieler beginnen die Partie mit den folgenden Werten: 6 Wut, 3 Äxte, 4 Hörner. Das verbleibende Clanplättchen legst du auf die Wut-Anzeige in der Mitte deines Clanbogens. Da dein Wut-Wert bei Spielbeginn 6 beträgt, legst du ihn auf Feld 6 der Wut-Anzeige.







Position der Clanplättchen bei Spielbeginn

Spielaufbau



Aufbau des Spielbretts

Legt den **Zeitalter-** und den **Walhall-Bogen** neben das **Spielbrett**.

Nehmt das grün umrandete **Plünderungsplättchen** und legt es mit der Belohnungsseite nach oben in das Gebiet Yggdrasil in der Mitte des Spielbretts. Mischt die 8 übrigen Plünderungsplättchen verdeckt, legt zufällig je 1 in jedes an Yggdrasil angrenzende Gebiet und deckt dann alle auf. Die Plünderungsplättchen zeigen die Belohnung, die ein Clan für die Plünderung dieses Gebietes erhält (siehe Seite 18).

Nehmt die 8 **Ragnarök-Plättchen** und mischt diese verdeckt. Legt zufällig je 1 auf die 3 Ragnarök-Felder auf dem Zeitalter-Bogen und deckt diese auf, so dass die Seite mit dem Text zu sehen ist. Diese Plättchen zeigen an, welches Gebiet in welchem Zeitalter zerstört wird.

Damit niemand vergisst, welches Gebiet als nächstes von Ragnarök verschlungen wird, legt ihr das **Untergangsplättchen** in das Gebiet, welches auf dem Ragnarök-Plättchen des Ersten Zeitalters zu sehen ist.

Vor Beginn der Partie ist bereits eine gewisse Anzahl von Gebieten von Ragnarök verschlungen worden. So wird, abhängig von der Spielerzahl, der zur Verfügung stehende Platz auf dem Spielbrett reduziert. Zieht so viele weitere Ragnarök-Plättchen wie unten angegeben und legt diese mit der „Zerstört"-Seite nach oben in die auf den Plättchen angegebenen Gebiete.



- In einer Partie zu viert, wird 1 Gebiet zerstört.
- In einer Partie zu dritt, werden 2 Gebiete zerstört.
- In einer Partie zu zweit, werden 3 Gebiete zerstört.

Legt die übrigen Ragnarök-Plättchen in die Spielschachtel zurück. Liegt in einem Gebiet ein Ragnarök-Plättchen, ist dieses Gebiet komplett und für alle Belange aus dem Spiel. Es kann nicht von Spielfiguren betreten werden und hat auch sonst keine Effekte.

Aufbau der Karten

Sortiert die Karten nach den Kartenrückseiten in drei Kartenstapel für die Zeitalter 1, 2 und 3.

Abhängig von der Spielerzahl werden einige Karten aus den Kartenstapeln entfernt, um das Spiel für jede Spielerzahl ausgewogen zu gestalten. Ob eine Karte aussortiert werden muss, ist links auf der Karte mit 3+ oder 4+ gekennzeichnet. Dies gibt an, dass eine Karte nur im Spiel sein darf, wenn wenigstens so viele Spieler wie angegeben an der Partie teilnehmen.



- In einer Partie zu viert werden keine Karten aussortiert.
- In einer Partie zu dritt werden alle Karten aussortiert, die mit 4+ gekennzeichnet sind.
- In einer Partie zu zweit werden alle Karten aussortiert, die mit 3+ oder 4+ gekennzeichnet sind.

Jeder der 3 Kartenstapel enthält je 8 Karten mit 4+ sowie je 6 Karten mit 3+. Legt die aussortierten Karten zurück in die Spielschachtel. Mischt danach jeden der 3 Kartenstapel einzeln und legt diese verdeckt auf die jeweilige Ablagefläche auf dem Zeitalter-Bogen.

Letzte Schritte

Stellt alle Monster-Spielfiguren neben das Spielbrett.

Legt den **Sagamarker** auf das erste Feld des Ersten Zeitalters auf dem Zeitalter-Bogen: Göttergaben Zeitalter 1. (Also auf den Kartenstapel des Ersten Zeitalters.) Der Sagamarker wird von Phase zu Phase jedes Zeitalters weitergeschoben und beginnt nach Abschluss eines Zeitalters am Anfang des nächsten Zeitalters. So wird der Spielverlauf festgehalten.

Zuletzt erhält noch der Spieler, der am weitesten im Norden geboren wurde, den **Startspielermarker**. Dieser Spieler ist während des Ersten Zeitalters Startspieler. Er gibt ihn zu Beginn des nächsten Zeitalters an den Spieler zu seiner Linken.





Spielablauf

Eine Partie *Blood Rage* wird über 3 Runden gespielt, die Zeitalter genannt werden. Jedes Zeitalter ist in 6 Phasen unterteilt:

1. Göttergaben
2. Aktionen
3. Abwerfen
4. Aufgaben
5. Ragnarök
6. Walhall

Die Phasen müssen genau in dieser Reihenfolge in jedem Zeitalter durchgespielt werden. Eine Phase muss komplett abgeschlossen sein, bevor die nächste beginnen kann. Nach Abschluss einer Phase schiebt ihr den Sagamarker auf dem Zeitalter-Bogen weiter, so dass dieser immer die aktuelle Phase anzeigt. Habt ihr die letzte Phase eines Zeitalters abgeschlossen, legt ihr den Sagamarker auf das Feld der ersten Phase des nächsten Zeitalters, so lange bis der Marker das Ende des Dritten Zeitalters erreicht hat und die Partie endet.

Phase 1: Göttergaben

In dieser Phase stellen die Spieler ihre Kartenhand für das kommende Zeitalter zusammen. Diese Karten versorgen die Spieler mit Aufrüstungen für ihre Einheiten und ihren Clan, mit Monstern, Aufgaben und zusätzlicher Kampfkraft.

Hat ein Spieler zu Beginn des Zweiten oder Dritten Zeitalters noch eine übrige Karte aus einem vorangegangenen Zeitalter, legt er diese verdeckt auf seinem Clanbogen (auf dem Clansymbol) ab, bevor er neue Karten vom Kartenstapel des aktuellen Zeitalters erhält.

Die Karten werden nach einem System verteilt, das „draften“ bzw. „Draft“ genannt wird. Zunächst erhält jeder Spieler 8 Karten vom Kartenstapel des aktuellen Zeitalters. Übrige Karten werden in dieser Partie nicht mehr benötigt und in die Spielschachtel zurückgelegt.

Erste Partie?

Für das Erste Zeitalter eurer ersten Partie empfehlen wir euch, einfach mit den 8 Karten zu spielen, die ihr erhalten habt und nicht zu draften. Nach dem Ersten Zeitalter sollte dann aber alles soweit klar sein, dass ihr im Zweiten und Dritten Zeitalter bereits draften könnt.



Draften funktioniert folgendermaßen: Jeder Spieler schaut sich die 8 Karten, die er erhalten hat, an und wählt von diesen genau 1 aus, die er behalten möchte. Diese legt er auf seinem Clanbogen (auf dem Clansymbol) ab. Sobald alle Spieler 1 Karte ausgewählt haben, gibt jeder Spieler die übrigen 7 Karten dem Spieler zu seiner Linken.

Erneut schaut sich jeder Spieler die Karten an, die er erhalten hat, wählt nun von diesen genau 1 Karte aus und legt auch diese auf seinem Clanbogen ab. Die übrigen 6 Karten werden wieder an den Spieler zur Linken weitergegeben.

Das geht so lange weiter, bis jeder Spieler 6 Karten ausgewählt und auf seinem Clanbogen abgelegt hat. Jeder Spieler hat nun noch 2 Karten auf der Hand. Diese werden abgeworfen. (Grundsätzlich gilt: Abgeworfene Karten werden in dieser Partie nicht mehr benötigt und zurück in die Spielschachtel gelegt.)

Am Ende dieser Phase sollte nun jeder Spieler genau 6 Karten auf der Hand haben. Hinzu kommt im Zweiten und Dritten Zeitalter ggf. noch die eine Karte, die ein Spieler aus dem letzten Zeitalter noch übrig hatte. Diese Karten werden verdeckt gehalten. Sie kommen in der anschließenden Phase 2: Aktionen zum Einsatz.

Der Draft in Partien zu zweit

In Partien zu zweit wird der Draft leicht modifiziert. Anstelle von 1 Karte wählt jeder Spieler immer gleich 2 Karten aus, legt beide auf seinem Clanbogen ab und gibt die restlichen Karten an seinen Gegenspieler. Das wird insgesamt dreimal gemacht, bis beide Spieler je 6 Karten auf ihrem Clanbogen abgelegt haben. Die übrigen 2 Karten werden wie gehabt in die Spielschachtel zurückgelegt.

Strategische Tipps zum Draft

Viele Karten tragen den Namen eines Gottes im Titel. Jeder Gott bietet den Spielern eine für ihn typische Art von Gaben an. Wenn du dich darauf konzentrierst, möglichst nur Karten von einem oder zwei Göttern zu sammeln, solltest du gut aufgestellt sein:

Odin: Urteile und Bestrafungen in der Schlacht und anderweitig.

Thor: Ruhm und Beute für Siege in der Schlacht.

Loki: Rache und Beute für Schlacht-Niederlagen in der Schlacht.

Frigg: Vergünstigungen und Unterstützung.

Heimdall: Voraussicht und Überraschungen.

Tyr: Hohe ST-Werte für die Schlacht.

Allgemein gesagt ist es von Vorteil, Karten von jeder Art zu haben. Lässt man eine Kartenart komplett außen vor (z. B. Aufgaben, Aufrüstungen oder Kampfkarten), muss das nicht automatisch zur Niederlage führen – aber es kann Probleme bringen!

Phase 2: Aktionen

Dies ist die wichtigste und längste Phase im Spiel, in der Invasionen und Plünderungen stattfinden, Schlachten geschlagen und Blut vergossen wird.

Zu Beginn dieser Phase erhalten alle Spieler so viel Wut, wie ihr Wut-Wert auf ihrem Clanbogen anzeigt. Im Ersten Zeitalter habt ihr das bereits während des Spielaufbaus gemacht, indem ihr das Clanplättchen auf der Wut-Anzeige auf „6“ gelegt habt. In den nachfolgenden Zeitaltern wird mancher von euch vielleicht mehr Wut zur Verfügung haben, wenn er seinen Wut-Wert in der Zwischenzeit verbessert hat.



Beispiel: *Der Spieler des Raben-Clans hat seinen Wut-Wert im vergangenen Zeitalter um zwei Stufen verbessert, daher beginnt er die nächste Phase 2: Aktionen mit 8 Wut.*

Spielablauf

Der Spieler mit dem Startspielermarker beginnt, danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Wenn du am Zug bist, wählst du **genau 1 Aktion** aus und führst diese durch. Hat die gewählte Aktion Wut-Kosten (was häufig der Fall ist), musst du zuerst diese Kosten bezahlen und führst danach die Aktion durch. Du bezahlst, indem du das Clanplättchen auf deiner Wut-Anzeige um entsprechend viele Felder nach links verschiebst. Kannst du die Kosten einer Aktion nicht komplett bezahlen, kannst du diese Aktion nicht durchführen.

Sobald du die Aktion durchgeführt hast, endet dein Zug. Der Spieler zu deiner Linken ist nun an der Reihe und führt ebenfalls genau 1 Aktion aus und bezahlt dafür ggf. die Wut-Kosten. So geht es immer weiter reihum von Spieler zu Spieler.

- **INVASION**: Stelle 1 Figur aus deinem Vorrat auf ein freies Dorf (bzw. Fjord) auf dem Spielbrett.
- **MARSCH**: Bewege beliebig viele deiner Spielfiguren aus 1 Gebiet auf freie Dörfer in 1 anderem Gebiet.
- **AUFRÜSTEN**: Lege 1 deiner Handkarten auf deinen Clanbogen, um deine Fähigkeiten zu verbessern.
- **AUFGABE**: Nimm 1 Aufgabe an, indem du 1 Aufgabenkarte aus deiner Hand verdeckt auf deinen Clanbogen legst.
- **PLÜNDERN**: Greife 1 Gebiet an, um die Plünderungsbelohnung für deinen Clan zu beanspruchen.

Wenn du an die Reihe kommst und dein Clanplättchen auf deiner Wut-Anzeige auf 0 liegt, kannst du **keine** Aktion mehr durchführen – **auch keine Aktion, die keine Wut-Kosten hat**! Du kannst lediglich noch auf die Aktionen der anderen Spieler reagieren, z. B. indem du an einer Schlacht teilnimmst, die ein anderer Spieler initiiert.

Du kannst aus 5 verschiedenen Aktionsmöglichkeiten auswählen. Diese sind auch auf dem Clanbogen unten noch einmal aufgeführt. Du darfst im Verlauf dieser Phase auch mehrfach die gleiche Aktion durchführen – aber pro Zug natürlich immer nur genau 1 Aktion.

Wenn du keine Aktion mehr ausführen kannst oder möchtest, passt du. Wenn du **passt**, musst du das Clanplättchen auf deiner Wut-Anzeige auf 0 legen und kannst in dieser Phase keine Aktionen mehr ausführen.

Ende der Phase 2: Aktionen: Die Phase endet sofort, wenn **entweder** die Clanplättchen aller Spieler auf der Wut-Anzeige auf 0 liegen **oder** wenn alle nicht bereits zerstörten Gebiete erfolgreich geplündert wurden (selbst wenn jetzt noch Spieler Wut übrig haben).

Invasion

Nimm 1 Spielfigur aus deinem Vorrat und bezahle so viel Wut, wie die gewählte Figur ST besitzt. Stelle diese Figur auf ein freies Dorf auf dem Spielbrett. Hast du ein Schiff gewählt, stelle es stattdessen auf einen beliebigen Fjord. Du kannst mit dieser Aktion normalerweise keine Spielfigur direkt nach Yggdrasil stellen; um dorthin zu gelangen, musst du die Aktion „Marsch“ wählen. Beachte außerdem, dass es keine Wut kostet, mit deinem Anführer zu invadieren.



Beispiel: *Der Spieler des Raben-Clans hat seine Krieger aufgerüstet. Ihre ST ist jetzt 2, also bezahlt der Spieler 2 Wut, um das freie Utgard-Dorf mit einem Krieger aus seinem Vorrat zu invadieren.*

Hinweis: Achte immer auf deinen Hörner-Wert. Wenn du so viele Spielfiguren auf dem Spielbrett hast, wie dein Hörner-Wert anzeigt, kannst du mit keinen weiteren Spielfiguren invadieren. (Wichtig: Walhall ist nicht Teil des Spielbretts.)

Marsch

Es kostet 1 Wut, deinen Einheiten den Befehl zu geben, sich in Marsch zu setzen. Wähle 1 Gebiet (keinen Fjord!) und bewege beliebig viele deiner Spielfiguren aus diesem Gebiet auf freie Dörfer in 1 anderem Gebiet. Das Zielgebiet muss nicht benachbart zu dem Gebiet sein, aus dem die Truppen kommen, es kann jedes der 8 anderen Gebiete als Ziel ausgewählt werden.

Es nicht möglich, mit einer Aktion Spielfiguren aus 2 oder mehr Gebieten zu bewegen und du kannst auch keine Spielfiguren in 2 oder mehr Gebiete bewegen. Der Marsch kann nur von 1 Gebiet in 1 anderes Gebiet stattfinden.

Hinweis: Die Marsch-Aktion ist normalerweise die einzige Möglichkeit, Spielfiguren nach Yggdrasil zu bekommen. Es gibt keine Dörfer in Yggdrasil, dort dürfen beliebig viele Spielfiguren stehen.

Beispiel: *Die untenstehende Abbildung zeigt 5 verschiedene erlaubte bzw. verbotene Marsch-Aktionen:*

1: *Spieler Blau kann seine beiden Spielfiguren so bewegen, obwohl die beiden Gebiete nicht benachbart sind. Er kann aber nicht alle 3 seiner Spielfiguren von Gimle nach Elvagar bewegen, da es in Elvagar nur 2 freie Dörfer gibt.*

2: *Spieler Gelb kann alle seine Spielfiguren von Angerboda nach Yggdrasil bewegen, da in Yggdrasil unbegrenzt viele Spielfiguren stehen dürfen.*

3: *Spieler Braun kann seine beiden Spielfiguren nicht so bewegen, da er seine Spielfiguren nicht mit einer einzelnen Marsch-Aktion in 2 verschiedene Gebiete bewegen darf.*

4: *Spieler Rot kann seine beiden Spielfiguren nicht so bewegen, da er seine Spielfiguren nicht mit einer einzelnen Marsch-Aktion aus 2 verschiedenen Gebieten bewegen darf.*

5: *Schiffe können niemals bewegt werden.*



Spielablauf

Aufrüsten

Jeder Clanbogen bietet Platz für bis zu 8 Aufrüstungen: Je 1 für Krieger, Anführer und Schiff, 2 für Monster und 3 für den Clan.

Wenn du aufrüsten möchtest, wählst du eine Aufrüstungskarte aus deiner Hand und zahlst Wut, entsprechend dem ST-Wert der Karte. Dann legst du die Karte auf das passende Feld auf deinem Clanbogen. Gibt es mehr als ein passendes Feld, wählst du eines davon aus. Liegt auf dem Feld bereits eine Karte, entfernst du diese und nimmst sie aus dem Spiel. Die neu ausgespielte Aufrüstungskarte gilt sofort und dauerhaft und bringt dir alle darauf beschriebenen Vorteile: Von größerer Stärke für deine Einheiten bis hin zu Sonderfähigkeiten.

Hat dein Clan 2 Aufrüstungskarten, die denselben Vorteil gewähren, so gelten beide Karten unabhängig voneinander. Auf keinen Fall hebt eine dieser Karten die andere auf.



Beispiel: *Um die Aufrüstungskarte „Lokis Ansehen" zu spielen, muss der Spieler des Schlangen-Clans 2 Wut bezahlen, da die Karte eine ST von 2 hat. Da er bereits 3 Clan-Aufrüstungskarten ausliegen hat, entscheidet er sich dafür, „Friggs Beistand" zu entfernen, um Platz für die neue Aufrüstung zu schaffen. Da sein Clan nun sowohl mit „Lokis Herrschaft" als auch mit „Lokis Ansehen" aufgerüstet ist, erhält er 3 Ruhm für jede Spielfigur, die er aus Walhall zurückholt!*

EINHEITEN-AUFRÜSTUNGEN

Wenn du eine Aufrüstung für Anführer, Krieger oder Schiff ausspielst, kannst du ohne weitere Wut-Kosten sofort mit der entsprechenden Spielfigur invadieren – vorausgesetzt, die Figur befindet sich in deinem Vorrat und du hast einen ausreichend hohen Hörner-Wert.

MONSTER-AUFRÜSTUNGEN

Monster sind einzigarte Spielfiguren, die den Spielverlauf dramatisch beeinflussen können. Jedes hat eine mächtige und einzigarte Sonderfähigkeit.

Wenn du eine Monster-Aufrüstung ausspielst, nimmst du die passende Monster-Spielfigur, stellst sie in eine deiner ungenutzten Figurenbasen und danach in deinen Vorrat. Sie gehört für den Rest der Partie dir und zählt als eine deiner Spielfiguren. Du kannst auch ohne weitere Wut-Kosten sofort mit ihr invadieren.

Wie jede andere Spielfigur kann auch dein Monster sterben und nach Walhall geschickt werden, von wo es in Phase 6: Walhall in deinen Vorrat zurückkehren wird. Auch kann es dir wie jede andere Spielfigur in Phase 5: Ragnarök Ruhm bringen.

Du kannst maximal 2 Monster gleichzeitig in deinem Clan haben. Wenn du eine Monsterkarte von deinem Clanbongen entfernst, um ein neues Monster auf deren Feld zu legen, wird das zugehörige Monster vom Spielbrett entfernt und in die Spielschachtel zurückgelegt.



Aufgaben

Wähle 1 Aufgabenkarte aus deiner Hand und nimm die Aufgabe an, indem du sie verdeckt auf das Clansymbol auf deinem Clanbogen legst. Es kostet keine Wut, eine Aufgabe anzunehmen. Du kannst während eines Zeitalters so viele Aufgaben annehmen, wie du möchtest und du kannst auch dieselbe Aufgabe zweimal annehmen (und erhältst die Belohnung für beide Aufgaben, wenn du diese erfüllst). Du darfst deine angenommenen Aufgaben jederzeit anschauen.

Du solltest versuchen, während der laufenden Phase 2: Aktionen die Anforderungen der Aufgaben, die du angenommen hast, zu erfüllen. Nur dann wirst du in der anschließenden Phase 4: Aufgaben die aufgeführten Belohnungen erhalten (siehe Seite 20). Es gibt aber auch keine Strafe, wenn du es nicht schaffst, eine Aufgabe zu erfüllen.



Hinweis: Denk daran, dass du keine Aktionen mehr ausführen kannst, wenn du 0 Wut hast, auch keine kostenlosen Aktionen.

Beispiel: *Der Spieler des Bären-Clans nimmt die Aufgabe „Jotunheim!“ an. Wenn er es schafft, in der nächsten Phase 4: Aufgaben in wenigstens einem der Jotunheim-Gebiete die größte ST zu haben, gewinnt er 7 Ruhm und verbessert 1 seiner Clan-Werte um 1 Stufe.*

Plündern

Wenn du ein Gebiet erfolgreich plünderst, erhältst du eine Belohnung: Entweder darfst du 1 deiner Clan-Werte um 1 Stufe verbessern oder du gewinnst Ruhm. Aber vorher musst du alle anderen Clans, die Spielfiguren in diesem Gebiet besitzen, im Kampf besiegen.

Um die Aktion Plündern durchzuführen, wählst du ein in diesem Zeitalter noch ungeplündertes Gebiet, in dem wenigstens 1 deiner Spielfiguren steht. (Ein Schiff in einem angrenzenden Fjord gilt auch.) Die Aktion Plündern kostet keine Wut, aber denk daran, dass du keine Aktion ausführen kannst, wenn du 0 Wut hast. Die Aktion Plündern wird in drei Schritten durchgeführt:

1. Schlachtruf: Alle Spieler können Spielfiguren aus benachbarten Gebieten ins Schlachtgebiet bewegen.

2. Karten ausspielen: An der Schlacht beteiligte Spieler spielen Karten aus, um zusätzliche ST zu erhalten oder Effekte auszulösen.

3. Ausgang der Schlacht: Wer die größte ST hat, gewinnt. Die Verlierer werden getötet, der Sieger wird belohnt.

1. SCHLACHTRUF

Wenn du angekündigt hast, ein bestimmtes Gebiet zu plündern, haben alle Spieler die Möglichkeit, an der Schlacht teilzunehmen. Beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken, danach im Uhrzeigersinn, darf jeder Spieler (auch du) 1 Spielfigur aus einem benachbarten Gebiet auf ein freies Dorf des umkämpften Gebiets bewegen. Eine solche Bewegung kostet keine Wut und auch Spieler mit 0 Wut dürfen dies tun. (Zur Erinnerung: Schiffe können nicht bewegt werden.) Das geht solange reihum, bis alle Dörfer des Gebiets besetzt sind oder niemand mehr eine Figur dorthin bewegen möchte. Dann beginnt die Schlacht.

Hinweis: In Yggdrasil gibt es keine Dörfer, daher dürfen beliebig viele Spielfiguren dort in die Schlacht ziehen.

Sollten nun keine feindlichen Spielfiguren im Gebiet oder dem angrenzenden Fjord sein, findet keine Schlacht statt, du plünderst sofort das Gebiet, erhältst die Belohnung (siehe nächste Seite) und drehst dann das Plünderungsplättchen auf die „Geplündert“-Seite. Allerdings gewinnst du in diesem Fall keinen Ruhm für eine gewonnene Schlacht.

In jedem anderen Fall findet nun die Schlacht statt, an der alle Spielfiguren im Gebiet und im angrenzenden Fjord teilnehmen müssen.

Spielablauf

2. Karten ausspielen

Jeder an der Schlacht beteiligte Spieler muss nun 1 seiner Handkarten auswählen und verdeckt vor sich ablegen. Nur wenn ein Spieler keine Karten mehr hat, entfällt dies für ihn. Sobald alle Spieler 1 Karte gewählt haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt.

Hast du eine Kampfkarte aufgedeckt, wird deren ST zur ST deiner an der Schlacht beteiligten Spielfiguren addiert. Auch alle Sonderfähigkeiten der gespielten Karte werden jetzt ausgewertet. Hast du aber eine Aufrüstungs- oder Aufgabenkarte ausgewählt, verbessert diese deine ST nicht und hat auch sonst keinen Effekt.

Jeder Clan addiert nun die ST seiner an der Schlacht beteiligten Spielfiguren sowie ggf. den ST-Bonus seiner gespielten Kampfkarte. Das Ergebnis ist die Gesamt-ST des Clans in dieser Schlacht.

Hinweis: Sollte die Sonderfähigkeit einer Karte dazu führen, dass ein Spieler alle seine an der Schlacht beteiligten Spielfiguren verliert, bevor die ST verglichen wird, so heißt das nicht, dass dieser Clan nicht mehr an der Schlacht beteiligt wäre. Die Spielfiguren gelten als während der Schlacht getötet und der Clan kann immer noch siegreich sein, wenn seine Kampfkarte ausreichend ST aufweist.

Einige Kampfkarten können zusätzlich gespielt werden, nachdem die regulär gespielten Karten aufgedeckt worden sind, um die eigene ST weiter zu erhöhen. Der ST-Bonus dieser besonderen Kampfkarten ist weiß unterlegt und der zugehörige Text sagt explizit, dass diese Karte gespielt werden kann, nachdem die regulären Karten aufgedeckt worden sind. Natürlich können solche Karten auch als reguläre Kampfkarten gespielt werden. Der aktive Spieler (der die Plündern-Aktion ausführt) muss als Erster ansagen, ob er eine solche Karte ausspielen möchte. Danach geht es wieder im Uhrzeigersinn so lange reihum, bis kein Spieler mehr eine solche Karte ausspielen möchte.



3. Ausgang der Schlacht

Der Spieler mit der größten Gesamt-ST gewinnt die Schlacht! Bei Unentschieden verlieren alle beteiligten Spieler die Schlacht.

Der Sieger der Schlacht – sollte es einen geben – muss alle ausgespielten Karten abwerfen. Die Verlierer nehmen alle ausgespielten Karten zurück auf ihre Hand.

Alle an der Schlacht beteiligten Spielfiguren der Verlierer (inkl. Schiffe) werden getötet und auf den Walhall-Bogen gestellt.

Ist der aktive Spieler, der die Plündern-Aktion ausgeführt hat, der Sieger der Schlacht, hat er das Gebiet erfolgreich geplündert und erhält die Belohnung, wie auf dem Plünderungsplättchen angegeben (siehe unten). Das Plünderungsplättchen wird auf die „Geplündert"-Seite gedreht, um anzuzeigen, dass dieses Gebiet erst im nächsten Zeitalter wieder geplündert werden kann.

Belohnungen fürs Plündern



Wenn du dieses Gebiet erfolgreich plünderst, erhöhst du deinen Wut-Wert um 1 Stufe. Du bekommst jetzt allerdings keine Wut hinzu, aber du beginnst das nächste Zeitalter mit 1 zusätzlichen Wut.



Wenn du dieses Gebiet erfolgreich plünderst, erhöhst du deinen Äxte-Wert um 1 Stufe. Der erhöhte Wert gilt sofort und du erhältst ggf. bereits für die eben geschlagene Schlacht mehr Ruhm.



Wenn du dieses Gebiet erfolgreich plünderst, erhöhst du deinen Hörner-Wert um 1 Stufe.



Wenn du dieses Gebiet erfolgreich plünderst, erhältst du 5 Ruhm.



Wenn du Yggdrasil erfolgreich plünderst, erhöhst du alle 3 Clan-Werte um je 1 Stufe.

Zuletzt erhält der Sieger der Schlacht noch Ruhm, egal ob er der aktive Spieler ist oder nicht. Wie viel Ruhm ein Spieler für eine siegreiche Schlacht erhält, wird durch seinen aktuellen Äxte-Wert auf dem Clanbogen bestimmt.



Beispiel:

1. *Der Spieler des Wolf-Clans (rot) möchte Andlang plündern. Obwohl er keine Spielfiguren in Andlang hat, kann er dies aufgrund seines Schiffs im angrenzenden Fjord tun. Der zu seiner Linken sitzende Spieler des Raben-Clans (blau) bewegt seinen Krieger aus Gimle auf ein freies Dorf in Andlang. Der Spieler des Schlangen-Clans (gelb) würde gerne seinen Anführer aus Horgr nach Andlang bewegen, da Horgr bereits geplündert wurde. Aber da Horgr nicht zu Andlang benachbart ist, geht das nicht. Spieler Rot bewegt einen Krieger aus Yggdrasil auf ein freies Dorf in Andlang, danach macht Spieler Blau genau dasselbe und besetzt hiermit das letzte freie Dorf in Andlang. Obwohl Spieler Rot gerne noch einen weiteren Krieger von Yggdrasil nach Andlang bewegen würde, geht das nun nicht mehr, da es keine freien Dörfer mehr gibt.*

Nur die Spieler Rot und Blau haben Spielfiguren in Andlang, daher findet die Schlacht nur zwischen diesen beiden statt. Rot hat eine ST von 3 (2 vom Schiff und 1 vom Krieger), Blau hat eine ST von 2 (je 1 von den beiden Kriegern). Beide wählen geheim 1 Karte aus und decken sie gleichzeitig auf.



2. Rot deckt „Tyrs Niederschlag" auf, eine Kampfkarte mit einem ST-Wert von +4. Blau wollte gar nicht gewinnen und deckt lediglich eine Aufrüstungskarte auf, die nichts zu seiner Stärke beiträgt. Rot hat eine Gesamtstärke von 7 (3+4) und Blau von 2 (2+0). Rot gewinnt die Schlacht.



3. *Die beiden Krieger von Spieler Blau werden getötet und nach Walhall gestellt, aber der Spieler behält seine Aufrüstungskarte und nimmt sie auf die Hand zurück. Rot plündert Andlang, erhöht seinen Äxte-Wert um 1 Stufe (von 3 auf 4) und dreht das Plünderungsplättchen um. Dann erhält er gemäß seines neuen Äxte-Werts 4 Ruhm für den Sieg in der Schlacht und wirft seine ausgespielte Kampfkarte ab.*

PHASE 3: ABWERFEN

Jeder Spieler kann maximal 1 Karte mit ins nächste Zeitalter nehmen, vorausgesetzt, er hat noch Karten übrig. Alle überzähligen Karten werden abgeworfen.

Im Dritten Zeitalter werfen die Spieler ihre restlichen Handkarten jetzt komplett ab.



PHASE 4: AUFGABEN

Alle Spieler decken nun die Aufgaben auf, die sie angenommen haben. Hast du die Anforderung einer Aufgabe erfüllt, erhältst du jetzt den auf der Karte angegebenen Ruhm und darfst außerdem 1 beliebigen deiner Clan-Werte um 1 Stufe erhöhen. Hast du eine Aufgabe nicht erfüllt, erhältst du nichts, verlierst aber auch nichts. Danach werden alle Aufgaben abgeworfen, egal ob sie erfüllt wurden oder nicht.

Bei den meisten Aufgaben geht es darum, in einem Gebiet einer bestimmten Region die größte Stärke zu besitzen. Hierzu addierst du die ST aller deiner Spielfiguren in diesem Gebiet (inkl. des angrenzenden Fjords) und vergleichst deine Gesamt-ST mit der jedes einzelnen anderen Clans in diesem Gebiet. Hast du die größte ST, hast du Aufgabe erfüllt. Ansonsten hast du die Aufgabe nicht erfüllt, auch nicht bei einem Unentschieden.

Beispiel: *Der Spieler des Schlangen-Clans (gelb) deckt die Aufgabe „Manheim!“ auf. Wenn er die größte ST in einem der Gebiete von Manheim hat, erfüllt er die Aufgabe. In Elvagar hat Spieler Rot 3 Krieger mit ST 1, insgesamt ST 3. Gelb hat ebenfalls ST 3 (1 Krieger mit ST 1, 1 Schiff mit ST 2 im angrenzenden Fjord). Da es unentschieden steht, erfüllt Gelb die Aufgabe in Elvagar nicht.*

Aber das Schiff bringt auch in Angerboda ST 2, wo nur Spieler Blau einen Krieger mit ST 1 hat. Also erfüllt Gelb in Angerboda die Aufgabe, erhält dafür 5 Ruhm und entscheidet sich dafür, seinen Hörner-Wert um 1 Stufe zu verbessern.



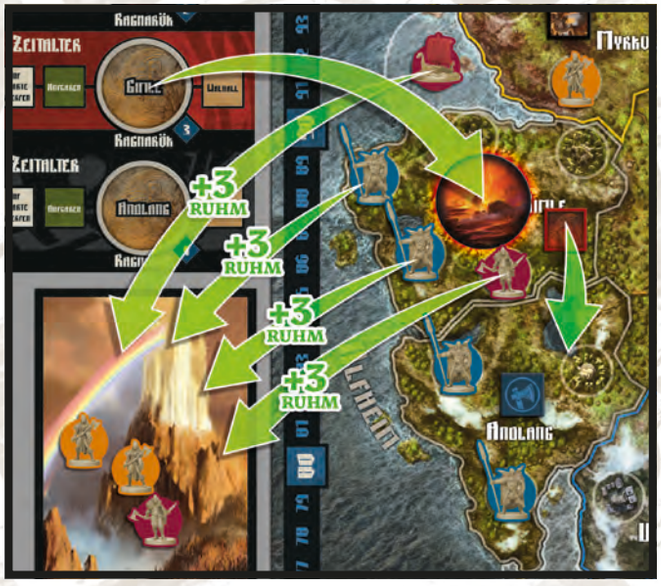
PHASE 5: RAGNARÖK

Nehmt das Ragnarök-Plättchen vom aktuellen Ragnarök-Feld und legt es mit der „Zerstört"-Seite nach oben in das entsprechende Gebiet. Dieses Gebiet ist für den Rest der Partie zerstört und aus dem Spiel.

Es kann für einen Wikinger keinen ruhmreicheren Tod geben als von Ragnarök verschlungen zu werden. Wird ein Gebiet durch Ragnarök zerstört, so werden alle Spielfiguren darin und im angrenzenden Fjord getötet und nach Walhall gestellt. Jede dieser Spielfiguren bringt ihrem Clan Ruhm. Wie viel, wird auf dem Ragnarök-Feld des aktuellen Zeitalters angezeigt: Im Ersten Zeitalter bringt jede durch Ragnarök getötete Spielfigur (inkl. Monstern) 2 Ruhm, im Zweiten Zeitalter sind es 3 Ruhm, im Dritten Zeitalter 4 Ruhm.

Danach legt ihr das Untergangsplättchen in das Gebiet, das im nächsten Zeitalter durch Ragnarök zerstört werden wird.

Beispiel: *Das Ragnarök-Plättchen nennt Gimle als zu zerstörendes Gebiet. Das Plättchen wird vom Zeitalter-Bogen genommen, umgedreht und nach Gimle gelegt, wodurch das Gebiet zerstört wird. Alle Spielfiguren im Gebiet und im angrenzenden Fjord werden getötet und nach Walhall gestellt. Es trifft je 2 Spielfiguren von Rot und Blau. Da auf dem Zeitalter-Bogen 3 Ruhm für die aktuelle Phase 5: Ragnarök angezeigt ist, erhält jeder der beiden Spieler je 6 Ruhm. Das Untergangsplättchen wird in das Gebiet gelegt, das im nächsten Zeitalter durch Ragnarök zerstört wird: Andlang.*





PHASE 6: WALHALL

Direkt vor dem Ende des Zeitalters, werden alle in Walhall stehenden Spielfiguren an ihre Besitzer zurückgegeben und in den Vorrat des jeweiligen Clans gestellt. Alle Spielfiguren auf dem Spielbrett bleiben, wo sie sind.

ENDE DES ZEITALTERS

Bevor es mit dem nächsten Zeitalter weitergeht, werden alle Plünderungsplättchen auf die „Belohnungs"-Seite gedreht. Sie werden weder gemischt noch neu verteilt, sondern bleiben während der gesamten Partie in dem Gebiet, in das sie bei Spielbeginn gelegt worden sind.

Der aktuelle Startspieler gibt den Startspielermarker an den Spieler zu seiner Linken.

Dann wird der Sagamarker auf das erste Feld des nächsten Zeitalters gelegt und das neue Zeitalter beginnt mit neuen Göttergaben. Mit jedem Zeitalter werden die Gaben stärker und mächtiger, bieten mehr Ruhm und führen zu heftigeren Schlachten, während es wegen Ragnarök immer weniger Gebiete gibt!



Spielende

Nach Phase 6: Walhall am Ende des Dritten Zeitalters, endet die Welt – und somit auch die Partie. Jetzt gilt es zu prüfen, welcher Clan den meisten Ruhm errungen hat und somit würdig ist, seinen Platz in Walhall an der Seite Odins einzunehmen!

Spieltipps

Blood Rage ist nicht nur ein Spiel um Gebietskontrolle. Siegreich Schlachten zu schlagen kann zum Spielsieg führen, aber oft kannst du auch durch eine Niederlage viel gewinnen. In einem selbstmörderischen Kampf kannst du Ruhm erlangen, indem du deine Einheiten nach Walhall schickst. Und gleichzeitig verliert der Sieger mindestens 1 Handkarte, die ihm in späteren Schlachten fehlen mag.

Aufgaben zu erfüllen, kann sehr viel Ruhm einbringen. Sie sind deutlich zu mächtig, um sie links liegen zu lassen. Aber wenn du zu viele von ihnen annimmst, hast du vielleicht nicht mehr die Stärke, sie auch zu erfüllen. Hier ist Fingerspitzengefühl notwendig, die richtige Mischung macht's. Achte auch darauf, wo die anderen Spieler invadieren und plündern. Wenn du errätst, welche Aufgaben sie zu erfüllen versuchen, hast du bessere Chancen, sie daran zu hindern.

Jetzt gibt es noch einen letzten Bonus einzukassieren: Wenn du die Werte deines Clans auf legendäre Stufen verbessert hast, erhältst du zusätzlichen Ruhm! Für jeden Clan-Wert, der Stufe 4 oder 5 erreicht hat, erhältst du 10 Ruhm. Hast du sogar die letzte Stufe eines Clan-Werts erreicht, erhältst du stattdessen 20 Ruhm.



Beispiel: *Der Spieler des Raben-Clans hat es geschafft, 2 seiner Clan-Werte auf legendäre Stufen zu verbessern. Bei Spielende erhält er 10 Ruhm für Wut und 20 Ruhm für Äxte, insgesamt also 30 Ruhm.*

Der Spieler, dessen Clan den meisten Ruhm erringen konnte, ist Sieger!

Zusammenfassung

Die Phasen jedes Zeitalters

1. Göttergaben

Jeder Spieler erhält 8 Karten. Draftet solange, bis jeder Spieler 6 Karten hat. Die übrigen 2 Karten werden abgeworfen.

2. Aktionen

Jeder Spieler erhält Wut entsprechend seines Wut-Werts.

Reihum führt jeder Spieler 1 Aktion durch (oder passt) und bezahlt deren Kosten mit Wut.

Spieler mit 0 Wut können keine Aktionen mehr durchführen.

Reihum weiterspielen, bis alle Spieler 0 Wut haben oder alle Gebiete geplündert sind.

INVASION

1 Spielfigur aus dem Vorrat auf ein freies Dorf stellen. Kostet Wut entsprechend der ST der Figur.

Keine Invasion in Yggdrasil. Schiffe können nur Fjorde invadieren. Mit einem Anführer zu invadieren kostet keine Wut.

MARSCH

Beliebig viele Spielfiguren aus 1 Gebiet auf freie Dörfer in 1 anderem Gebiet bewegen. Kostet 1 Wut.

Schiffe können sich nicht bewegen.

AUFRÜSTEN

Eine Aufrüstungskarte auf ein Feld auf dem Clanbogen legen. Kostet Wut entsprechend der ST-Angabe auf der Karte.

1 neu aufgerüstete Spielfigur darf sofort ohne weitere Wut-Kosten invadieren.

AUFGABE

Eine Aufgabe annehmen, indem sie aus der Hand auf den Clanbogen gelegt wird. Keine Kosten.

PLÜNDERN

Ein ungeplündertes Gebiet auswählen, in dem mindestens 1 eigene Spielfigur steht (oder Schiff in angrenzendem Fjord), um dieses zu plündern. Keine Kosten.

Reihum können alle Spieler ohne Kosten immer genau 1 Spielfigur aus benachbarten Gebieten auf freie Dörfer dieses Gebiets bewegen. Der Spieler zur Linken beginnt.

Alle an der Schlacht beteiligten Spieler müssen 1 Karte aus der Hand auswählen und dann aufdecken. Hat die Karte einen ST-Bonus, wird er zur ST der Spielfiguren addiert. Größte Gesamt-ST gewinnt. Bei Unentschieden verlieren alle.

Alle Verlierer nehmen ihre Karte(n) zurück auf die Hand. Alle ihre Spielfiguren werden getötet und nach Walhall gestellt.

Gewinnt der aktive (plündernde) Spieler, erhält er die Belohnung des Plünderungsplättchens und dreht das Plättchen um.

Der Sieger erhält Ruhm entsprechend seines Äxte-Wertes und wirf seine Karte(n) ab.

3. Abwerfen

Alle Spieler werfen alle Karten bis auf 1 ab.

4. Aufgaben

Alle Aufgabenkarten aufdecken. Erfüllte Aufgaben bringen Ruhm und Belohnungen. Alle Aufgaben werden abgeworfen.

5. Ragnarök

Das dem Untergang geweihte Gebiet wird zerstört. Alle Spielfiguren im Gebiet und dem angrenzenden Fjord werden getötet und nach Walhall gestellt.

Jede so getötete Figur bringt Ruhm, abhängig vom aktuellen Zeitalter.

Das Untergangsplättchen in das Gebiet legen, das im nächsten Zeitalter zerstört wird.

6. Walhall

Alle Spielfiguren gehen in den Vorrat ihres Besitzers zurück.

Ende des Zeitalters

Alle Plünderungsplättchen auf Vorderseite drehen. Startspielermarker nach links weitergeben.

Spielende

Bonus-Ruhm für das Erreichen legendärer Stufen bei den Clan-Werten vergeben.

Der Spieler mit dem meisten Ruhm gewinnt.