

# CHAMPIONS OF MIDGARD

EIN SPIEL VON OLE

# VALHALLA

EINE ERWEITERUNG ZU CHAMPIONS OF MIDGARD

REGELN

# VALHALLA

In Valhalla kämpfen die von Walküren angeführten gefallenen Krieger an der Seite Odins und feiern mit Freyja bis in alle Ewigkeit. Nichts ist für einen gefallenen Wikingerkrieger ruhmreicher als der Einzug nach Valhalla. An Odins Seite und in Freyjas Reich scheint der Tod gar nicht so übel.

In dieser Erweiterung zu Champions of Midgard erhalten die Spieler Opfermarker für das Ableben ihrer Krieger. Diese Opfer verwandeln sich in Chancen für die Lebenden in Form von mächtigen Segen und stärkeren Kriegerern die deinem Clan beitreten und dir auf dem Weg zum Ruhm zur Seite stehen. Durch das Besiegen von epischen Monster aus dem Jenseits und dem Nutzen der Walkürens Segen wirst du weitere Wege finden, um mehr Ruhm in Midgard zu erlangen.



# SPIELMATERIAL



10 Berserkerwürfel

5 Anführerwürfel

10 Schildkriegerwürfel



1 Valhalla Spielplan



2 Anführertableaus



5 Grabstättenplättchen

5 Schicksalskarten



110 Opfermarker  
20 Schwertkämpfer  
20 Speerkämpfer  
20 Axtkämpfer  
20 Bogenschützen  
15 Schildkrieger  
15 Berserker

9 Anführerfähigkeiten-Tableaus



27 Walkürensengen-Karten



9 epische Monsterkarten

2 Runenkarten



1 Marktstand  
1 Militär (Trainer)

# SPIELVORBEREITUNG

**Champions of Midgard: Valhalla** benötigt ein paar zusätzliche Spielvorbereitungen im Vergleich zum Grundspiel von **Champions of Midgard**. Die folgenden Anweisungen gelten zusätzlich zum normalen Aufbau von **Champions of Midgard**, welcher ganz normal durchgeführt werden sollte, sofern hier nicht anders aufgeführt. Falls ihr mit den beiden Erweiterungen Dark Mountains und Valhalla spielt, solltet ihr beiden Anleitungen zum Spielaufbau genau folgen. Schritt 1 jeder Anleitung erklärt dir, welche Komponenten der Erweiterung mit Komponenten aus dem Grundspiel gemischt wird. Diese Schritte aus beiden Erweiterungen könnt ihr zusammenfassen, um euch zusätzliche Aufbauarbeit zu ersparen.

**Einige Komponenten in der Valhalla Erweiterung wurden so gestaltet, dass sie mit den Komponenten des Grundspiels von Champions of Midgard vermischt werden können. Alle Komponenten aus der Valhalla Erweiterung sind mit  markiert, so dass man sie leicht wieder vom Grundspiel trennen kann, wenn man das Grundspiel alleine spielen möchte. Zusätzlich sind einige Komponenten mit  markiert. Diese müssen aussortiert werden, wenn man ohne die The Dark Mountains Erweiterung spielen möchte.**

- 1 Vor dem Aufbau des ersten Spiels mit dieser Erweiterung sollten die neuen Schicksalskarten, Runenkarten und Marktstände mit denen des Grundspiels gemischt werden.
- 2 Legt die Berserkerwürfel und Schildkriegerwürfel zu den anderen Kriegerwürfeln neben dem Spielplan.
- 3 Legt die Opfermarker zu den anderen Markern neben dem Spielplan.
- 4 Legt den Valhalla-Spielplan neben den Hauptspielplan.
- 5 Mischt die Walkürensagen-Karten und legt sie verdeckt auf ihren Platz des Valhalla-Spielplans. Legt nun je 1 Karte offen auf die 4 leeren Plätze daneben und darunter.
- 6 Mischt die epischen Monsterkarten und legt 2 (3 im Spiel mit 4-5 Spielern) in die obere Reihe des Valhalla-Spielplans. Legt die ungenutzten Karten zurück in die Schachtel.
- 7 Gebt jedem Spieler das seinem gewählten Anführer entsprechende Anführerfähigkeiten-Tableau. Es wird unterhalb des Anführertableaus platziert. Legt zusätzlich ein Grabstättenplättchen neben das Anführertableau.
- 8 Zum Schluss erhält jeder Spieler noch einen Anführerwürfel zusätzlich zu seinen Startrohstoffen.

**Ihr seid nun bereit mit dem Spiel zu beginnen.**



# ♣ SPIELABLAUF ♣

## NEUE SYMBOLE UND REGELN

Ihr werdet ein neues Symbol  auf vielen neuen Komponenten vorfinden. Es bedeutet "ein Kriegerwürfel deiner Wahl". Durch die Schildkrieger-  und Berserkerwürfel  dieser Erweiterung wurde es notwendig. Merkt euch daher bitte, dass die Symbole  &  das gleiche bedeuten und somit auch gleich behandelt werden.

Zusätzlich werdet ihr gelegentlich  sehen. Dies bedeutet "ein Rohstoff deiner Wahl" (Nahrung, Holz oder Gold). Es hat eine Nummer in der Mitte die zeigt wie viele Rohstoffe ihr erhaltet (bzw. abgeben müsst). Dabei dürft ihr die Rohstoffe in beliebiger Kombination wählen.

Zu guter Letzt gilt, dass Schildsymbole  die im Kampf gewürfelt werden optional sind. In dieser Erweiterung gibt es Momente, bei denen ihr wollt, dass bestimmte Krieger sterben. Jedes gewürfelte -Ergebnis kann einen Verlust verhindern, aber darf auch ignoriert werden um den Verlust hinzunehmen, so als wenn man es nicht gewürfelt hätte.



# ANFÜHRERFÄHIGKEITEN & ANFÜHRERWÜRFEL

Wikingeranführer bringen ihren Clans Vorteile, indem sie sie anregen, bessere Arbeiter zu sein, bessere Händler und bessere Krieger. Ein Anführer kann auf viele Arten anführen, aber manche Dinge erreicht man nur auf dem Schlachtfeld.

Jeder Wikingeranführer hat jetzt eine sekundäre Fähigkeit, die nur als Ergebnis einer starken Führung auf dem Schlachtfeld aktiviert werden kann. Die neuen Anführerfähigkeiten-Tableaus werden unterhalb des Anführertableaus platziert. Sie zeigen die sekundäre Fähigkeit und haben Platz den Anführerwürfel.



**Dies ist der Platz für deinen Anführerwürfel. Andere Krieger halten sich nicht im Quartier des Anführers auf und ihre Würfel können diesen Platz daher nicht belegen.**

Anführerwürfel können wie jeder andere Würfel im Kampf genutzt (und verloren) werden. Anführerwürfel haben die folgenden Seiten:



Wenn du  würfelst, während dein Anführer am Kampf teilnimmt, aktiviert das die Fähigkeit deines Anführerfähigkeiten-Tableaus.



**In der ersten Kampfrunde würfelt Thyra das obige Ergebnis.**



**Zuerst nutzt sie ihre Anführerfähigkeit und nimmt ein  aus dem allgemeinen Vorrat. Anschließend vergleicht sie den Kampfschaden, besiegt den Troll und verliert einen Würfel.**

Genau wie andere Würfel kann der Anführer auch im Kampf besiegt werden. Thematisch werden die Anführerwürfel nur verwundet und nicht getötet. Sie kommen - bis sie geheilt werden können (siehe sofortiger Walkürensagen auf Seite 9-10) - in den allgemeinen Vorrat zurück. Ein Spieler kann niemals mehr als 1 Anführerwürfel besitzen.

# OPFERMARKER



In **Champions of Midgard: Valhalla** gibt es Opfermarker die zu den unterschiedlichen Wikingerkriegerwürfeln im Spiel passen. Diese Marker repräsentieren deine auf dem Weg zum Ruhm verstorbenen Krieger, die nun Valhalla bewohnen, die Zustimmung der Walküren erhalten und die epischen Monster an Odins Seite besiegen. Die Marker sind Rohstoffe, mit denen man einen Walkürensegen aktiviert oder epische Monsterkarten beansprucht. Jedes Mal wenn du beim Spiel mit der **Valhalla** Erweiterung einen Wikingerkrieger zurück in den allgemeinen Vorrat legst, erhältst du den entsprechenden Marker und legst ihn auf dein Grabstättenplättchen.

**Opfermarker erhältst du immer dann, wenn deine Würfel aus welchem Grund auch immer in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden (im Kampf besiegt, verhungert auf der Reise, verloren durch ein Ereignis). Du erhältst sie aber nicht, wenn du versuchst mehr Würfel zu sammeln als du lagern kannst. Würfel die so in den allgemeinen Vorrat gelegt werden sind nicht deine und produzieren daher auch keinen Opfermarker.**

Nach der Ausführung eines beliebigen Kampfortes kannst du eine beliebige Anzahl an gesammelten Opfermarkern ausgeben, um Effekte auf dem Valhalla-Spielplan zu aktivieren. Kauf 1 oder mehrere Walkürensegen und/oder besiege 1 oder mehrere epische Monster. Die Opfermarker die du aus gibst können gerade erst generiert und/oder aus alten Runden eingelagert sein. Wenn mehrere Spieler an einem Ort ihren Kampf ausführen (z.B. die Jagdgründe – Hunting Grounds), führen sie die Käufe in der Reihenfolge der platzierten Arbeiter aus (1. Eingesetzter Arbeiter zuerst). Du siehst eventuell das Symbol . Es bedeutet: "Ein Opfermarker deiner Wahl."

Beim Kauf eines Walkürensogens oder beim Besiegen epischer Monster darfst du mehrere Karten gleichzeitig kaufen. Die Karten werden nach Abschluss deiner Käufe aufgefüllt, sofern nicht anders vermerkt. Zusätzlich sind die folgenden Möglichkeiten immer verfügbar:



**Immer wenn du Opfermarker aus gibst, darfst du diese Effekte ein Mal oder mehrfach nutzen:**

- Gib 2 beliebige Opfermarker aus und erhalte 1 Ruhm.
- Gib 3 beliebige Opfermarker aus und nimm dir einen Wikingerkriegerwürfel deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat (dies beinhaltet nicht deinen Anführerwürfel).

**Wikingeranführerwürfel haben keine entsprechenden Opfermarker, da der Anführer nie getötet wird. Stattdessen ist er nur verletzt und der Würfel wird in den allgemeinen Vorrat gelegt, bis ein Walkürensogen es erlaubt ihn zurückzuholen.**

# WALKÜRENSEGEN

Durch die Walkürensegen zeigen die Walküren ihre Gunst gegenüber den Wikingern, die ihre Krieger tapfer in den Kampf um Ruhm führen! Es gibt 2 Arten von Walkürensegen: Sofortige und permanente Walkürensegen (beide werden auf den folgenden Seiten genauer beschrieben).

Sofortige Walkürensegen geben dir Rohstoffe, Ruhm oder Wikingerkriegerwürfel zusätzlich zu dem wohl wichtigsten Vorteil – der Heilung deines verwundeten Wikingernführers.

Permanente Walkürensegen geben dir sofortigen Ruhm und die Fähigkeit, die dir bis zum Spielende zur Verfügung steht.

**Kartenname**

**Kartenkosten**

**Karteneffekt**



*Karten mit dem gleichen Namen haben öfters leicht unterschiedliche Kosten und ebenso leicht unterschiedliche Effekte. Schaut beim Kauf der Karten genau hin.*

## SOFORTIGE WALKÜRENSEGEN

Sofortige Walkürensegen-Karten sind der primäre Weg, um an die neuen Berserker- und Schildkriegerwürfel zu gelangen. Alle Karten dieser Sorte haben dieses Symbol , mit dem du deinen Wikingernführer heilen darfst (sofern er verwundet ist). Beim Kauf einer sofortigen Walkürensegen-Karte nimmst du dir direkt einen Wikingernführerwürfel aus dem Vorrat und legst ihn auf dein dazugehöriges Tableau – natürlich nur, sofern du noch keinen solchen Würfel dort liegen hast.

Kein Spieler darf zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel mehr als 1 Wikingernführerwürfel besitzen. Sofortige Walkürensegen-Effekte treten sofort ein und werden anschließend verdeckt vor dir abgelegt.

# SOFORTIGE WALKÜRENSEGEN (FORTGESETZT)



## Göttlicher Ruhm (Divine Glory) x5

Hol dir deinen Anführerwürfel aus dem allgemeinen Vorrat zurück. Erhalte den/die abgebildeten Gunstmarker.



## Das Glück der Götter (Fortune of the Gods) x3

Hol dir deinen Anführerwürfel aus dem allgemeinen Vorrat zurück. Erhalte 3 Rohstoffe deiner Wahl.



## Freyja's Segen (Freyja's Blessing) x3

Hol dir deinen Anführerwürfel aus dem allgemeinen Vorrat zurück. Erhalte 1 Gunstmarker oder gib 1 Schuldmarker



## Ein Fest für Odin (Odin's Feast) x3

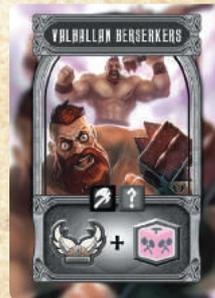
Hol dir deinen Anführerwürfel aus dem allgemeinen Vorrat zurück. Erhalte 3 Nahrung.

ab. Wiederhole dies, sofern abgebildet.



## Valhallischer Kampftrupp (Valhallan Fighting Band) x2

Hol dir deinen Anführerwürfel aus dem allgemeinen Vorrat zurück. Erhalte die abgebildete



## Valhallische Berserker (Valhallan Berserkers) x4

Hol dir deinen Anführerwürfel aus dem allgemeinen Vorrat zurück. Erhalte die abgebildete

Anzahl an Schildkrieger- und Berserkerwürfeln aus dem allgemeinen

Anzahl an Berserkerwürfeln aus dem allgemeinen Vorrat.



## Valhallan Shieldwarriors x4

Hol dir deinen Anführerwürfel aus dem allgemeinen Vorrat zurück. Erhalte die abgebildete Anzahl an Schildkriegerwürfeln

aus dem allgemeinen Vorrat.

**Vergesst nicht:** Karten mit dem gleichen Namen haben öfters leicht unterschiedliche Kosten und ebenso leicht unterschiedliche Effekte. Schaut beim Kauf der Karten genau hin.

**Vergesst nicht:** Entfernt alle Karten mit dem Symbol  wenn ihr nicht auch mit der **The Dark Mountains** Erweiterung spielt.

# PERMANENTE WALKÜRENSEGEN

Permanente Walkürensorgen bringen dir beim Kauf eine variable Anzahl an Ruhm ein und geben dir eine Fähigkeit, die bis zum Spielende aktiv ist. Sie haben dieses Symbol , welches bedeutet „Erhalte Ruhm entsprechend der aktuellen Rundenzahl.“. Sie haben zusätzlich die weiter unten beschriebenen permanenten Fähigkeiten. Beim Kauf einer „Permanenter Walkürensorgen“-Karte erhältst du sofort Ruhm entsprechend der aktuellen Rundenzahl und platzierst die Karte anschließend offen vor dir.



## Bogen des Jägers (Bow of the Hunter) x2

Erhalte sofort Ruhm. Ab sofort erhältst du immer 1 Rohstoff deiner Wahl, wenn du mit mindestens einem

Würfel jagst. Es ist nicht erforderlich, dass du einen Treffer würfelst um die Belohnung zu erhalten.



## Amulette der Feinde (Enemy Amulets) x4

Erhalte sofort Ruhm. Ab sofort erhältst du einen Rohstoff deiner Wahl, wann immer du einen Feind dieser Art besiegst.

Jedes der vier Amulette gilt für eine bestimmte Feindesart.



## Schild des Feindschlächters (Enemy Slayer Shields) x4

Erhalte sofort Ruhm. Ab sofort blockt 1 Schildwurf allen Schaden einer Kampfrunde (beim Kampf mit der abgebildeten Feindesart). Du darfst – wenn

du willst - Würfel bis maximal zur feindlichen Angriffsstärke verlieren.

Jedes der vier Schilde gilt für eine bestimmte Feindesart.



## Loki's Kompass (Loki's Compass) x2

Erhalte sofort Ruhm. Ab sofort darfst du dir während der Begegnung mit einer Reisekarte einen

Schuldmarker nehmen, um den negativen Effekt der aufgedeckten Karte zu ignorieren.

**Vergesst nicht:** Beim Kauf einer „Permanenter Walkürensorgen“-Karte erhält der Spieler sofort Ruhm entsprechend der aktuellen Rundenzahl. (z.B. Erhält man in der 6. Runde 6 Ruhm.)

**Vergesst nicht:** Entfernt alle Karten mit dem Symbol  wenn ihr nicht auch mit der **The Dark Mountains** Erweiterung spielt.

# BERSERKER- & SCHILDKRIEGERWÜRFEL

## Berserkerwürfel

Berserkerwürfel sind ein neuer und mächtiger Wikingerkrieger Typ mit nur einer leeren Seite und 3 Doppeltreffern! Allerdings sind Berserker aufgrund ihrer waghalsigen Natur die ersten, die im Kampf sterben. In jedem Kampf in dem Wunden zugewiesen werden (Würfel werden aufgrund der Feindeskampfstärke die höher als die gewürfelten Schilde ist zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt), sind Berserkerwürfel die ersten die geopfert werden. Berserkerwürfel haben die folgenden Seiten:



## Schildkriegerwürfel

Schildkriegerwürfel sind ein neuer und mächtiger Wikingerkrieger Typ mit 2 blockenden Seiten, die gleichzeitig einen Treffer landen! Sie sind großartige Krieger zum Schutz der waghalsigen Berserker. Schildkriegerwürfel haben die folgenden Seiten:



# EPISCHE MONSTER

Epische Monster sind mächtige Kreaturen, die einem nach ihrer Niederlage große Boni für das Spielende bringen können. Jeder von ihnen bringt nach ihrem Tod eine Anzahl sofortigen Ruhms und einen zusätzlichen Effekt der bei Spielende ausgelöst wird und viele Punkte bringen kann.

**Kartenname**



**Kartenkosten**

**Karteneffekt**

Da nur eine begrenzte Anzahl an epischen Monstern verfügbar ist, musst du dich beeilen, wenn du der Erste sein willst, der eine solche Kreatur besiegt. In den meisten Spielen wird nicht jeder Spieler in der Lage sein ein episches Monster zu besiegen. In einem solchen Fall hilft einem vielleicht die Möglichkeit mehr Walkürensagen-Karten zu kaufen.



### Fenrir

Erhalte sofort 8 Ruhm. Bei Spielende erhältst du 4 Ruhm für jeden besiegten Troll.



### Fylgja

Erhalte sofort 9 Ruhm. Bei Spielende wird jede Schicksalskarte doppelt gewertet.



### Geirrod

Erhalte sofort 10 Ruhm. Bei Spielende erhältst du 3 Ruhm für jeden besiegten Bergrisar.



### Haugbui

Erhalte sofort 7 Ruhm. Bei Spielende erhältst du 3 Ruhm für jeden besiegten Draugr.



### Jormungandr

Erhalte sofort 9 Ruhm. Bei Spielende erhältst du 4 Ruhm für jedes besiegte Monster.



### Nidhoggr

Erhalte sofort 12 Ruhm. Bei Spielende zählt jeder gelbe besiegte Feind für 2 Sets.



### Pesta

Erhalte sofort 10 Ruhm. Bei Spielende erhältst du 1 Ruhm für jeden Schuldmarker im Spiel. (Zähle die Schuldmarker bei allen Spielern inkl. dir selbst zusammen.)



### Surtr

Erhalte sofort 12 Ruhm. Bei Spielende zählt jeder rote besiegte Feind für 2 Sets.

Schuldmarker bei allen Spielern inkl. dir selbst zusammen.)

**Vergesst nicht: Entfernt alle Karten mit dem Symbol  wenn ihr nicht auch mit der **The Dark Mountains** Erweiterung spielt.**



### Ymir

Erhalte sofort 12 Ruhm. Bei Spielende zählt jeder blaue besiegte Feind für 2 Sets.

# BEISPIEL FÜR DAS NUTZEN DER OPFERMARKER

Asmundr sendet 2 Schwertkämpfer und 2 Speerkämpfer in den Kampf gegen einen Troll. Er würfelt 1 Leer, 1 Schild und 2 einzelne Treffer.



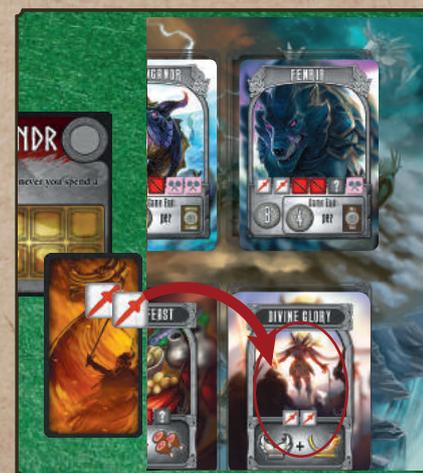
Er besiegt den Troll und erhält 6 Ruhm sowie 1 Holz als Belohnung. Anschließend wirft er einen Schuldmarker ab und befiehlt Gylfir einen aus dem Vorrat zu nehmen.

Anschließend legt er seine 2 Schwertkämpfer aufgrund der Angriffskraft des Trolls in den allgemeinen Vorrat zurück und nimmt sich 2 Schwertkämpfer-Opfermarker.



Zum Abschluss dieses Kampfes kann Asmundr die beiden Opfermarker (sowie weitere die er bisher gesammelt hat) ausgeben, um eine Walkürensagen-Karte zu kaufen oder ein episches Monster zu besiegen.

Er beschließt seine 2 Schwertkämpfer-Opfermarker für einen "Göttlicher Ruhm"-Segen (Divine Glory) auszugeben. Er nimmt sich sofort seinen Anführerwürfel und 1 Gunstmarker aus dem allgemeinen Vorrat. (Asmundr hätte auch seine Marker sparen und nichts kaufen können, um später Fenrir für seine 8 Ruhm und den Spielende-Bonus zu besiegen!)



# APPENDIX P

## I. Wikingeranführer

**Hemming der Tauscher** - Hemming ist ein genauso guter Handwerker wie Kämpfer und wahrscheinlich besser aufgrund seiner Fähigkeit Materialien eines Typs in die eines anderen Typs zu verwandeln. Einmal pro Runde kann Hemming einen Rohstoff in seinem Besitz gegen einen anderen Rohstoff aus dem allgemeinen Vorrat tauschen.

**Thyra die Walkürenegeborene** - Thyra hat immer schon eine Verbindung zum Reich der Seelen gehabt – obwohl in ihren Adern das Blut von Valhalla fließt. Beim Tausch von Opfermarkern für Würfel darf sie 2 beliebige Marker abgeben, um einen Würfel ihrer Wahl aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten (anstatt der normalerweise benötigten 3 Opfermarker).

## II. Wikingerkrieger-Kräfte

**Asmundr's Schlachtgebet** - **Erhalte einen Gunstmarker.** Nimm dir sofort 1 Gunstmarker aus dem allgemeinen Vorrat.

**Dagrun's Prophetic Vision** - **Führe eine Hütte des Weisen (Sage's Hut) Aktion durch.** Führe eine komplette Hütte des Weisen Aktion durch. Wähle eine Reisekarte und schau sie dir an (Land oder See). Nimm anschließend eine weitere Schicksalskarte (nutze Dagrun's Fähigkeit "Ziehe zwei und behalte 1 davon").

**Gylfir's Vorratsreihen** - **Nimm dir 1 Belohnung einer aktuell ausliegenden Handelsschiffkarte.** Nimm nur 1 auf der Karte abgebildeten Gegenstand, nicht die ganze Belohnung.

**Hemming's Runenschnitzer** - **Aktiviere den Effekt einer der offen ausliegenden**

**Runenkarten oder nimm dir 1 Holz aus dem Vorrat.** Es liegt an dir, welchen Effekt du nutzen möchtest.

**Jorunn's Erzähle die Geschichte** - **Erhalte 1 Ruhm für jeden Wikingerkrieger-Würfel, den du in dieser Kampfrunde verloren hast.** Wenn du keine Verluste erlitten hast, erhältst du einen Gunstmarker. Du kannst den Gunstmarker nicht wählen, wenn du Würfel verloren hast.

**Ragnhild's Geländeausbildung** – **Du darfst einen der anderen Wikingerkrieger-Würfel aus diesem Kampf mit einem Würfel aus dem allgemeinen Vorrat austauschen und ihn sofort würfeln sowie das Ergebnis ausführen.** Du darfst das Ergebnis des ausgetauschten Würfels nicht ausführen. Du darfst deinen Anführerwürfel nicht austauschen. Du erhältst keinen Opfermarker für den in den allgemeinen Vorrat zurückgelegten Würfel.

**Svanhildr's legendäre Führung** – **Wähle das Ergebnis eines Schwertkämpferwürfels in diesem Kampf und dreh ihn auf eine Seite deiner Wahl.** Wenn am Kampf keine Schwertkämpfer-Würfel teilnehmen, gibt es keinen Effekt.

**Thyra's Wählender der Getöteten** – **Erhalte einen beliebigen Opfermarker aus dem allgemeinen Vorrat.** Dies gilt zusätzlich zu den Opfermarkern die du durch den Verlust von Würfeln in diesem Kampf erhältst.

**Ullr's Berserkerruf** – **Nimm einen Berserkerwürfel aus dem allgemeinen Vorrat und füge ihn dem Kampf hinzu indem du ihn sofort würfelst.**

## NEUE SYMBOLE



- Schildkriegerwürfel



- Ein beliebiger Rohstoff (Die Zahl bestimmt wie viele)



- Beliebiger Würfel



- Ein beliebiger



- Berserkerwürfel



Hol dir deinen  
Anführerwürfel aus dem  
allgemeinen Vorrat zurück  
(sofern verletzt)



Dark Mountains  
Erweiterung



- Valhalla Erweiterung



Erhalte Ruhm  
- entsprechend der  
aktuellen Rundenzahl



## DANKSAGUNG

**Autor:** Ole Steiness

**Entwicklung:** Joshua Lobkowitz & Shane Myerscough

**Illustrationen:** Jakub Politzer, Alberto Moldes, Victor P. Corbella, and Andre Garcia

**Grafikdesign:** Nick Banjai

**Layout der Regeln:** Nick Banjai, Tyler Myatt

**Redaktion:** Joshua Lobkowitz, Owen Reissmann, Dawn Lobkowitz

**Spielertester:** Ben Whiteman, Hal Moore, Charlie Theel, Matthew Roberts, Connie Roberts, Rebecca Barr, Vincent Gasperson, Bunny Burn, Jimmy Joe, Dawn Lobkowitz, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Pedro Mendoza, Aaron Belmer, Thomas Steiness, Adel Hadi, Simon Gjerloev, Christian Engelbrecht, Daniel Skjold Pedersen, Morten Weilbach, Johannes Sjolte, die Besucher und Mitarbeiter bei Pieces STL Board Game Cafe... und viele weitere.

**Spezieller Dank an:** All unsere Kickstarter-Unterstützer für ihre Hilfe und Unterstützung!

**Dank an euch für eure Hilfe dieses Spiel zu einem Besonderen zu machen!**