



LORDS
OF
RAGNAROK

REGELHEFT

SPIELMATERIAL:



1 DOPPELSEITIGER SPIELPLAN

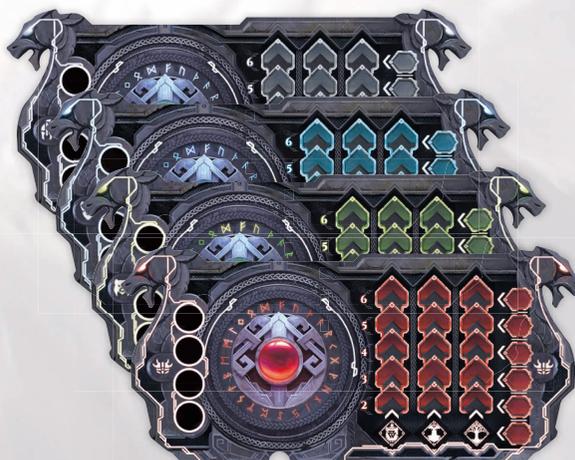
MARKER UND PLÄTTCHEN:



1 AKTIONSRAD



7 TEMPEL (UND STANDFÜSSE)



4 PERSÖNLICHE TABLEAUS



5 HELDENTAFELN

WEITERES MATERIAL:



8 MONSTERRINGE

4 HELDENRINGE



80 KONTROLLMARKER



1 MONSTERWÜRFEL



1 REGELHEFT



2 REICH-PLÄTTCHEN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT



24 ARMEESCHEIBEN



6 SCHMIEDEMARKER



36 RUNENMARKER



6 BEZWINGERMARKER



12 ATTRIBUTSMARKER



6 REICH-PLÄTTCHEN

KARTEN:



21 EREIGNISKARTEN



35 KAMPFKARTEN



36 SEGNUNGSKARTEN



3 GÖTTERKARTEN



6 MONSTERTABLEAUS



14 MONSTERANGRIFFKARTEN



6 ABSTAMMUNGSKARTEN



10 RAGNARÖK-VORZEICHENKARTEN



2 TEMPELKARTEN



3 GÖTTERARTEFAKT-KARTEN



6 MONSTERARTEFAKT-KARTEN



4 ÜBERSICHTSKARTEN #1



4 ÜBERSICHTSKARTEN #2



4 ÜBERSICHTSKARTEN #3



1 BOSS-TABLEAU (LOKI)

MINIATUREN:



MONUMENT DER FREYA (ZERLEGT)



MONUMENT DES ODIN (ZERLEGT)



MONUMENT DES THOR (ZERLEGT)



5 HELDEN



6 MONSTER



1 BOSS (LOKI)



24 ARMEEN



4 DRAKKAR



16 PRIESTER

WICHTIGE SPIELKONZEPTE

SPIELZIEL

In Lords of Ragnarok schlüpft ihr in die Rollen von Helden aus den nordischen Mythen, um Ländereien zu erobern, wilde Monster zu bekämpfen und große Monumente der nordischen Gottheiten zu errichten. Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, bis jemand 1 der 3 Siegbedingungen erfüllt und gewinnt ODER das Spiel mit der Ragnarök endet.

DIE DREI SIEGBEDINGUNGEN DES SPIELS SIND:

MÄCHTIGER JARL – Wer die Kontrolle über alle Gebiete von 3 Ländern hat, gewinnt sofort das Spiel.



GROSSER GODE – Wer die Kontrolle über 5 Gebiete mit errichteten Tempeln hat, gewinnt sofort das Spiel. Kontrollierst du 4 Gebiete mit Tempeln, kannst du diese Bedingung erfüllen, indem du die Kontrolle über ein weiteres Gebiet mit einem Tempel übernimmst oder einen Tempel in einem deiner Gebiete errichtest.



Im Spiel zu zweit musst du nur 4 Gebiete mit Tempeln kontrollieren (statt 5), um zu gewinnen.

FURCHTLOSER BEZWINGER – Wer den Boss bezwingt (im Grundspiel ist das Loki), gewinnt sofort das Spiel. Du kannst nur Jagd auf den Boss machen, wenn du zuvor 2 andere Monster bezwungen hast. Wer die Jagd auf Loki erfolgreich beendet, gewinnt sofort das Spiel.



Im Spiel zu zweit brauchst du nur 1 bezwungenes Monster (statt 2), damit du Jagd auf den Boss machen kannst.

BOSS

Der Boss ist ein mächtiges Wesen, das die Spielregeln ändert. Macht euch vor Beginn des Spiels mit den Regeln auf seinem Tableau vertraut. Wer den Boss bezwingt, erfüllt die Siegbedingung „Furchtloser Bezwinger“ und gewinnt sofort das Spiel. Für den Boss gelten die gleichen Jagd-Regeln wie für Monster, aber er ist KEIN Monster. Außerhalb der Jagd können Effekte, die nur Monster zum Ziel haben, nicht auf einen Boss angewendet werden, außer es ist ausdrücklich so angegeben (siehe „Ablauf einer Jagd“, Seite 11).

In jedem Spiel gibt es nur 1 Boss – ihr wählt ihn vor Beginn des Spiels aus. Loki ist der einzige Boss im Grundspiel, weitere Bosse gibt es in Erweiterungen.

RAGNARÖK

Die Ragnarök naht. Der lange Winter steht vor der Tür und drei Hähne werden krähen. Während des Spiels erfüllen sich verschiedene Vorzeichen der Ragnarök. Prüft jedes Mal, nachdem eine neue Stufe eines Monuments errichtet worden ist, ob ein Ragnarök-Vorzeichen erfüllt ist. Falls ja, dreht die entsprechende Ragnarök-Vorzeichenkarte auf die verdeckte Seite. Sind nach der Spezialaktion „Monument errichten“ mindestens 3 davon verdeckt, beginnt die Ragnarök.

Sobald die Ragnarök begonnen hat, ist jeder von euch noch ein letztes Mal am Zug. Das bedeutet: Der letzte Zug des gesamten Spiels wird von der Person ausgeführt, die die Spezialaktion „Monument errichten“ genutzt hat, mit der die Ragnarök ausgelöst wurde. Erfüllst du in deinem letzten Zug eine der drei Siegbedingungen, endet das Spiel sofort und du gewinnst. Ansonsten gewinnt am Ende der Ragnarök, wer die meisten Gebiete kontrolliert, die an Yggdrasil angrenzen (den zentralen Bereich des Spielplans mit dem Aktionsrad). Bei Gleichstand gewinnt, wer seinen letzten Zug früher ausgeführt hat.



DER SPIELPLAN

Der Spielplan von Lords of Ragnarok ist in drei Arten von Arealen unterteilt, die durch Grenzen getrennt sind: Gebiete, Reiche und Meere. Das runde Areal in der Mitte des Spielplans, auf dem sich das Aktionsrad befindet, ist Yggdrasil.



LÄNDER UND GEBIETE

LAND – Ein Land besteht aus 3 oder 4 Gebieten der gleichen Farbe (und einem eindeutigen Symbol). Kontrollierst du alle diese Gebiete, kontrollierst du das gesamte Land. Falls du mehrere Länder kontrollierst, kannst du das Spiel durch die Siegbedingung „Mächtiger Jarl“ gewinnen oder erfüllst einige der Ragnarök-Vorzeichen.

Gebiete sind die häufigsten Areale im Spiel. Die Gebiete sind von 1 bis 21 nummeriert (bzw. 1 bis 16 im Spiel zu zweit). Jedes Gebiet zeigt eine Bevölkerungsstärke und ein oder mehrere Symbole:

MONUMENT  – Es gibt 3 Gebiete mit Monumenten, dargestellt durch 4-teilige Miniaturen, die im Spiel errichtet werden. Ihr könnt Priester zu Monumenten entsenden, um eure Attribute zu erhöhen und weitere Götterboni zu erhalten. Jedes Monument beginnt auf Stufe 0 (Sockel) und kann bis zu Stufe 3 ausgebaut werden. Zu jedem Monument gehört eine spezielle Götterartefakt-Karte, angezeigt durch ein Artefaktsymbol in dem jeweiligen Gebiet. Wer ein Gebiet mit einem Monument kontrolliert, erhält dieses Artefakt.

SIEDLUNG  – Aktivierst du eine Armee in einem Gebiet mit einer Siedlung, darfst du ihre Armeestärke erhöhen. Mit der Spezialaktion „Ausheben“ kannst du neue Armeen in einem solchen Gebiet rekrutieren.

SCHREIN  – Befindet sich ein Schrein in einem Gebiet, das du kontrollierst, kannst du dort mit der Spezialaktion „Tempel errichten“ einen Tempel platzieren. In jedem Gebiet mit einem Schrein kann sich nur 1 Tempel befinden.

SCHMIEDE  – Zu Beginn des Spiels platziert ihr zufällige Schmiedemarker in diese Gebiete. Sie zeigen an, welche Runen-Art ihr dort erhalten könnt. Zu Beginn wird dort 1 Runenmarker ihrer Art platziert und jedes Mal wieder, wenn jemand ein Monument errichtet. Helden können Runen in ihrem Gebet-Schritt von den Schmieden aufsammeln. Zudem könnt ihr sie von euren Gebieten erhalten, wenn ihr ein Monument errichtet. Schmiedemarker können nicht vom Spielplan entfernt werden.

RUNEN

Im Laufe des Spiels könnt ihr auf verschiedene Weise Runen erhalten. Es gibt 3 Arten von Runen in Lords of Ragnarok, jede mit einem eigenen Symbol: Uruz , Othala  und Algiz .

Runen nimmst du meistens mit deinem Helden in deinem Gebet-Schritt von einer Schmiede auf. Du kannst Runen aber auch auf andere Weise erhalten. Falls du eine Rune von einer Schmiede erhältst, nimm dir die entsprechende Runenmarker von dort und lege ihn in deinen persönlichen Vorrat. Falls du eine Rune aus einer anderen Quelle erhältst, nimm dir eine Rune aus dem allgemeinen Vorrat (meistens kannst du die Art der Rune frei wählen) und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

Alle Runen, die du besitzt, befinden sich in deinem persönlichen Vorrat. Du kannst sie für Runenaktionen ausgeben. Die Anzahl der Runen in deinem persönlichen Vorrat ist durch die Weisheit  deines Helden begrenzt.

BEVÖLKERUNGSSTÄRKE UND KONTROLLE ÜBER GEBIETE

Ein Gebiet kann neutral sein oder von einer Person kontrolliert werden und mit ihrem Kontrollmarker markiert sein (es gilt als ihr Gebiet). In jedem Gebiet können sich nur Armeen einer einzigen Farbe befinden (außer während einer Schlacht). Hast du am Ende eines beliebigen Schrittes eines Zuges Armeen in einem neutralen Gebiet mit einer Gesamt-Armeestärke, die gleich oder höher ist als die Bevölkerungsstärke des Gebiets, übernimmst du sofort die Kontrolle über dieses Gebiet. Platziere dann einen deiner Kontrollmarker auf der Bevölkerungsstärke dieses Gebiets. Die Bevölkerungsstärke ist für den weiteren Spielverlauf nicht mehr relevant.



Grün aktiviert eine Armee und bewegt sie in ein angrenzendes Gebiet (19). Da die Armeestärke 4 ist und die Bevölkerungsstärke dieses Gebiets ebenfalls 4 ist, übernimmt Grün sofort die Kontrolle über dieses Gebiet und legt einen eigenen Kontrollmarker auf die Bevölkerungsstärke des Gebiets.

Behandelt kontrollierte Gebiete so, als ob ihre Bevölkerungsstärke 0 wäre. Das bedeutet, dass jede Armee einfach die Kontrolle über ein solches Gebiet übernehmen kann, indem sie es betritt. Befindet sich dort bereits eine Armee, wird dadurch eine Schlacht ausgelöst. Je nach Ergebnis wird das Gebiet übernommen oder bleibt unter der bisherigen Kontrolle.

REICHE UND MEERE

Neben Gebieten gibt es noch zwei weitere Arten von Arealen auf dem Spielplan:

MEERE – Wasserareale um den gesamten Spielplan herum. Nur Drakkar können sich in den Meeren aufhalten und dort bewegen. Drakkar unterschiedlicher Farben können sich in demselben Meer befinden. Meere können nicht kontrolliert werden und es gibt niemals Kämpfe zwischen Drakkar.

Du darfst deine Armeen und Helden über dein Drakkar von einem Gebiet, das an das Meer mit deinem Drakkar angrenzt, zu einem anderen bewegen. Für die Bewegung von Armeen und Helden (nur dafür!) gelten alle Gebiete, die an das Meer mit deinem Drakkar angrenzen, für dich als aneinander angrenzend.



Grün darf die Armee über sein Drakkar in alle markierten Gebiete bewegen.

REICHE – Areale, die nicht Teil eines Landes sind. Nichts kann in Reiche bewegt oder dort platziert werden mit Ausnahme von Kontrollmarkern. Ihr könnt Kontrollmarker auf einem Reich platzieren, um zu markieren, dass ihr mit dem Reich verbündet seid. Ihr könnt alle mit demselben Reich verbündet sein und ihr könnt mit jedem der Reiche gleichzeitig verbündet sein.

BÜNDNISSE

Du kannst dich mit Reichen verbünden, um bei Spezialaktionen ihren Bündnisbonus zu erhalten. Dazu muss dein Held in einem Gebiet sein, das an ein Reich angrenzt, und eine bestimmte Rune ausgeben (siehe Runenaktionen). Lege dann einen deiner Kontrollmarker auf das Reich, um das Bündnis zu markieren. Ist es das erste Bündnis mit diesem Reich (d. h. es liegt noch kein Kontrollmarker auf diesem Reich), ziehe zusätzlich 1 Kampfkarte. Du darfst dich mit jedem Reich nur einmal verbünden. Das Bündnis bleibt bis zum Ende des Spiels bestehen.

HELDEN

Helden und ihre Entwicklung ist einer der Hauptaspekte des Spiels. Jeder Held hat eine Spezialfähigkeit auf seiner Heldentafel und einen Abstammungsbonus von einer zu Beginn des Spiels gewählten Karte. Die Spezialfähigkeit gilt für das gesamte Spiel. Den Abstammungsbonus erhältst du nur zu Beginn des Spiels.

Jeder Held hat drei Attribute. Sie beginnen mit einem Wert von 2 und können bis auf maximal 6 erhöht werden:

AUTORITÄT  – bestimmt den Anfangswert der Armeestärke jeder Armee, die du im Spiel rekrutierst.

MACHT  – zeigt an, wie viele Kampfkarten du zu Beginn jeder Jagd ziehst. Außerdem legt sie fest, welche Gebiete du mit der Spezialaktion „Bemächtigen“ übernehmen kannst. Dein Held kann nur Gebiete übernehmen, deren Bevölkerungsstärke (neutrale Gebiete) oder Gesamt-Armeestärke (Gebiete anderer Personen) kleiner oder gleich deiner Macht ist.

WEISHEIT  – wird während der Jagd verwendet, wenn du den Schwachstellenwert überprüfst. Sie legt auch die maximale Anzahl für Kampfkarten und Runen fest, die du zu jedem Zeitpunkt in deinem persönlichen Vorrat haben darfst. Ein Held mit 2 Weisheit kann z. B. gleichzeitig 2 Kampfkarten UND 2 Runen in seinem Vorrat haben. Jedes Mal, wenn du eine Kampfkarte oder Rune nimmst und dadurch dein Limit überschreitest, nimmst du sie auf, musst aber sofort danach beliebige Runen bzw. Kampfkarten ablegen, bis du das Limit erreicht hast. Die einzige Ausnahme davon ist die Jagd, bei der du unbegrenzt viele Kampfkarten haben darfst – überzählige musst du jedoch sofort nach der Jagd ablegen.

WEITERES PERSÖNLICHES MATERIAL

PERSÖNLICHES TABLEAU – mit Attributsleisten und Platz für deine Heldentafel, deine Abstammungskarte sowie die Priester und Runen in deinem persönlichen Vorrat.

ARMEE – dargestellt durch eine Miniatur mit einer Armeestärke von 1 bis 6 auf ihrem Sockel. Du kannst die Stärke deiner Armeen im Spiel durch ihre Aktivierung und andere Effekte erhöhen. Sie kann durch verlorene Schlachten, Verluste, Effekte von Kampfkarten, das Stampfen eines Monsters, Gebietsangriffe und andere Effekte verringert werden. Wenn die Stärke einer Armee unter 1 sinkt, wird die Armee vernichtet, d. h. du musst sie vom Spielplan nehmen und zurück in deinen persönlichen Vorrat stellen. Die Gesamt-Armeestärke ist die Summe aller Armeestärken einer Farbe im gleichen Gebiet.

DRAKKAR – eine Miniatur, die sich nur auf Meeren bewegen kann. Armeen und Helden können dein Drakkar während ihrer Bewegung als „Brücke“ benutzen, d. h. für dich gelten alle Gebiete, die an das Meer mit deinem Drakkar grenzen, für die Bewegung als angrenzend.

PRIESTER  – Jeder Priester wird durch eine Miniatur dargestellt. Du erhältst Priester aus dem allgemeinen Vorrat und stellst sie in deinen persönlichen Vorrat (auf deinem Tableau), wenn du einen Tempel oder ein Monument errichtest oder als Belohnung während einer Jagd. In deinem Gebet-Schritt kannst du 1 Priester aus deinem persönlichen Vorrat auf ein beliebiges Monument mit einem leeren Priesterplatz platzieren (du musst das Gebiet mit dem Monument weder kontrollieren noch deinen Helden dort haben). Priester werden niemals an anderen Orten des Spielplans platziert.

BEWEGUNG

Die meisten Miniaturen im Spiel können bewegt werden. Dies gilt für Helden, Armeen, Drakkar, Monster und den Boss. Andere Miniaturen (wie Monumente oder Priester) können nicht bewegt werden. Für die verschiedenen Miniaturen gelten unterschiedliche Bewegungsregeln.

HELDEN BEWEGEN – Helden können sich in ein beliebiges angrenzendes Gebiet bewegen, unabhängig davon, wer dieses Gebiet kontrolliert oder welche anderen Miniaturen sich dort befinden. Helden können sich per Drakkar bewegen. Sie werden meistens im Helden-Schritt bewegt.

ARMEE BEWEGEN – Armeen können sich in ein beliebiges angrenzendes Gebiet bewegen, unabhängig davon, wer dieses Gebiet kontrolliert oder welche anderen Miniaturen sich dort befinden. Ausnahme: Armeen können niemals in das Gebiet mit Loki bewegt werden (dies ist seine spezielle Boss-Regel). Wenn du eine Armee in ein Gebiet bewegst, in dem sich Armeen einer anderen Farbe befinden, beginnt am Ende dieses Schrittes deines Zuges sofort eine Schlacht (siehe „Ablauf einer Schlacht“, S. 12). Du darfst Armeen per Drakkar bewegen. Meistens bewegst du sie im Manöver-Schritt oder mit der Spezialaktion „Mobilisieren“.

RÜCKZUG – Manchmal muss sich eine Armee zurückziehen. Dann musst du sie aus dem Gebiet, in dem sie sich befindet, in ein angrenzendes, von dir kontrolliertes Gebiet bewegen. Falls es kein solches Gebiet gibt, musst du sie vernichten (vom Spielplan nehmen und in deinen persönlichen Vorrat stellen). Während des Rückzugs kann sich eine Armee per Drakkar bewegen. Meistens muss sich eine Armee zurückziehen, nachdem sie eine Schlacht verloren hat. Monster und andere Effekte im Spiel können dich ebenfalls zum Rückzug zwingen. Ein Rückzug gilt für die Effekte des Spiels nicht als Bewegung.

DRAKKAR BEWEGEN – Ein Drakkar kann sich unabhängig von anderen Drakkar in ein beliebiges angrenzendes Meer bewegen. Du bewegst dein Drakkar meistens im Helden-Schritt.

MONSTER BEWEGEN – Monster können sich in ein beliebiges angrenzendes Gebiet bewegen, unabhängig davon, wer dieses Gebiet kontrolliert oder welche anderen Miniaturen sich dort befinden. Monster werden während ihrer Aktivierung bewegt und können während der Bewegung KEINE Drakkar verwenden.

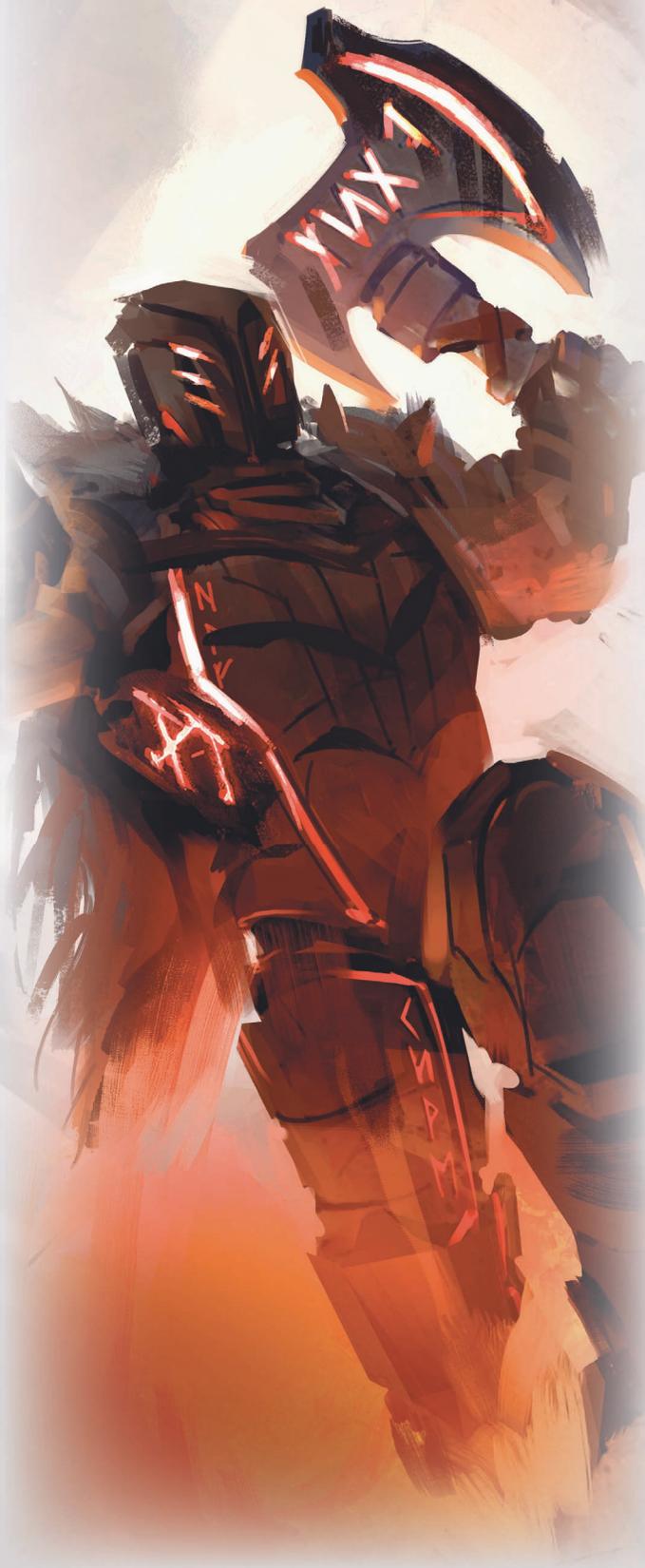
BOSS-BEWEGUNG – Jeder Boss hat verschiedene Bewegungsmöglichkeiten, die auf seinem Tableau beschrieben sind.

BEWEGEN UND PLATZIEREN

Einige Spieleffekte weisen dich an, Miniaturen auf dem Spielplan zu „platzieren“. Dies gilt nicht als Bewegung, sodass Effekte, die sich auf eine Bewegung beziehen, dabei nicht zur Anwendung kommen. Musst du eine Miniatur „platzieren“, nimmst du sie – je nach Spielsituation – vom Spielplan, aus dem allgemeinen oder deinem persönlichen Vorrat und stellst sie an den vom Effekt beschriebenen Ort auf dem Spielplan.

BESITZ UND PERSÖNLICHER VORRAT

In Lords of Ragnarok kannst du viele verschiedene Dinge besitzen. Falls du etwas besitzt, bedeutet das, dass es dir gehört. Du besitzt alles in deinem persönlichen Vorrat. Dies bezieht sich auf nicht eingesetzte Armeen, Priester und Runen in deinem persönlichen Vorrat (aber nicht im allgemeinen Vorrat) sowie auf Kampfkarten auf deiner Hand und auf Artefakte und Segnungskarten, die du im Spiel erhältst. Dir gehören auch alle Elemente des Spielplans, die unter deiner Kontrolle sind: Gebiete mit deinen Kontrollmarkern und Monster mit deinen Ringen. Reiche, Meere, Monumente und den Boss kannst du niemals besitzen (dafür aber Gebiete, in denen sie sich befinden). Alle Materialien, die sich nicht auf dem Spielplan oder in einem persönlichen Vorrat befinden, zählen zum allgemeinen Vorrat.



VORBEREITUNG

SPIELAUFBAU

1. Legt den Spielplan mit der Seite nach oben auf den Tisch, die eurer Personenzahl entspricht. Die Seite für das Spiel zu zweit ist mit markiert.
2. Platziert die Reich-Plättchen auf ihre jeweiligen Felder. Die Plättchen von Niflheim und Jotunheim für das Spiel zu zweit unterscheiden sich von denen für das Spiel zu dritt oder viert. Nehmt die zu eurer Personenzahl passenden Plättchen.
3. Platziert das Aktionsrad (mit der Seite nach oben, die eurer Personenzahl entspricht) so auf Yggdrasil, dass die Aktionen auf die angegebenen Reiche zeigen.
4. Nehmt die zu eurer Personenzahl passende Tempelkarte, wählt eine ihrer Seiten und legt sie neben den Spielplan. (Für die erste Partie empfehlen wir die Seite mit 2 Segnungsschlüsselwörtern.) Platziert die Tempel auf dieser Karte, bis alle Felder gefüllt sind. Räumt alle übrigen Tempel zurück in die Schachtel.
5. Platziert die Schmiedemarker nach dem Zufallsprinzip aufgedeckt auf ihre Felder in Gebieten mit Schmiedesymbol. Platziert 1 Rune der angegebenen Art auf jede Schmiede. Im Spiel zu zweit: Verwendet 3 Schmieden mit unterschiedlichen Runen und 1 zufällige weitere vom Rest.

6. Stellt jeden Monumentsockel in das Gebiet mit dem zugehörigen Attributsymbol (Odin auf das Feld mit Autorität , Thor – Macht und Freya – Weisheit). Legt die restlichen Teile jedes Monuments in die Nähe des Gebiets mit dem Sockel. Legt neben jedes Monument die zugehörige Götterartefakt-Karte.
7. Nehmt euch die 6 Monstertableaus. Jedes Monstertableau hat ein Runensymbol oben rechts. Nehmt die beiden Monstertableaus mit dem gleichen Runensymbol und legt sie zufällig übereinander. Nehmt das nächste Paar mit dem gleichen Runensymbol und legt es auf die gleiche Weise rechts daneben. Macht dasselbe mit dem letzten Paar. Legt dann die Monsterartefakt-Karten und die Monsterminiaturen neben die zugehörigen Monstertableaus.
8. Legt das Boss-Tableau (Loki) und die zugehörige Miniatur neben den Spielplan.
9. Mischt alle Kartenstapel: Kampfarten, Monsterangriffskarten, Segnungskarten und Ereigniskarten. Platziert sie neben dem Spielplan. Im Spiel zu zweit: Entfernt vor dem Mischen alle Ereigniskarten der Nummern 17 und höher aus dem Ereignisstapel und räumt sie zurück in die Schachtel.
10. Legt alle übrigen Runenmarker als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

11. Legt die 5 Ragnarök-Vorzeichenkarten, die mit eurer Personenzahl gekennzeichnet sind, oberhalb des Spielplans als aufgedeckte Kartenreihe aus.
12. Nehmt euch jeweils 3 Übersichtskarten, 3 Attributsmarker und alle Komponenten eurer gewählten Farbe (persönliches Tableau, 6 Armeen, 4 Priester, 1 Drakkar, 20 Kontrollmarker, 2 Monsterringe und 1 Heldenring). Stellt die 4 Priester in den allgemeinen Vorrat und den Rest dieser Komponenten neben euer persönliches Tableau.
13. Zieht 1 Ereigniskarte und platziert den Boss (Loki) in das Gebiet, dessen Nummer auf der gezogenen Karte angegeben ist. Legt die Karte auf den Ereignis-Ablagestapel.
14. Platziert die ersten Monster auf dem Spielplan. Zieht dafür so viele Ereigniskarten, wie es eurer Personenzahl entspricht. Zieht die erste Ereigniskarte und prüft die Rune unter „PLATZIEREN“. Nehmt ein Monster, das diese Rune auf seinem Tableau hat, und platziert es in das Gebiet, dessen Nummer auf der gezogenen Ereigniskarte angegeben ist. Gibt es noch zwei Monster mit der gleichen Rune, nehmt das obere von beiden. Gibt es kein Monster mit der passenden Rune mehr (beide sind bereits auf dem Spielplan), geschieht nichts. Unabhängig davon, ob ihr das Monster auf dem Spielplan platziert habt oder nicht, die gezogene Karte zählt mit. Legt sie auf den Ereignis-Ablagestapel. Wiederholt diesen Schritt, bis die Anzahl der gezogenen Karten eurer Personenzahl entspricht.
15. Führt die Heldenauswahl auf der nächsten Seite aus.

4.



9.



11.



10.



8.



7.



SPIELABLAUF

HELDENAUSWAHL

Bestimmt per Zufall, wer die Heldenauswahl mit diesen Schritten beginnt:

1. Ziehe 2 zufällige Heldentafeln und 2 zufällige Abstammungskarten. Nimm dir außerdem die Abstammungskarte „Odinsson/Odinsdottir“.
2. Dann wähle 1 Heldentafel und 1 Abstammungskarte davon aus. Wählst du nicht die Abstammungskarte „Odinsson/Odinsdottir“, gib sie nach links weiter. Mische die nicht von dir gewählte Abstammungskarte und Heldentafel zurück unter den Rest (damit sie von den anderen gezogen werden können).

Führe nach deiner Auswahl diese Schritte aus:

3. Nimm dir die Miniatur deines ausgewählten Helden und befestige den farbigen Heldenring an ihrem Sockel.
4. Platziere alle Attributsmarker mit der unverletzten Seite nach oben (ohne „2“ darauf) auf dem ersten Feld jeder Attributleiste. Das Feld, das von einem Attributsmarker abgedeckt wird, gibt den aktuellen Attributswert an (deine Startwerte sind also 2).
5. Ziehe 1 Kampfkarte.
6. Platziere dein Drakkar in ein Meer deiner Wahl (selbst wenn andere Drakkar dort sind). Dann platziere deinen Helden und 2 Armeen mit je Stärke 1 in ein Gebiet, das an das Meer mit deinem Drakkar angrenzt. Du darfst deinen Helden und deine Armeen nicht in ein Gebiet mit Armeen oder Kontrollmarkern anderer Farben platzieren. Hat das von dir gewählte Gebiet eine Bevölkerungsstärke von 2, platziere dort einen Kontrollmarker, wodurch du dort die Kontrolle übernimmst.
7. Lege die Abstammungskarte auf dein Tableau und erhalte den auf ihr angegebenen Bonus.
8. Lege die Heldentafel auf deine Abstammungskarte (du benötigst ihren Text nicht mehr).

Wiederholt diese Schritte reihum im Uhrzeigersinn, bis ihr alle die Heldenauswahl abgeschlossen habt.

Wer die Abstammungskarte „Odinsson/Odinsdottir“ gewählt hat, beginnt das Spiel mit dem ersten Zug. Hat niemand diese Abstammungskarte gewählt, beginnt, wer die Heldenauswahl begonnen hat.

Ihr seid nun bereit, das Spiel zu beginnen.

SPIELZUG

In Lords of Ragnarok seid ihr abwechselnd im Uhrzeigersinn am Zug, bis das Spiel endet. Wer am Zug ist, gilt als aktive Person. Ein Spielzug besteht aus mehreren Schritten, die du in festgelegter Reihenfolge ausführst. Der einzige verpflichtende Schritt ist die Spezialaktion. Alle anderen Schritte darfst du überspringen.

1. GEBET

Du darfst beide der folgenden Optionen abhandeln:

PRIESTER ENTSENDEN – Du darfst 1 Priester aus deinem persönlichen Vorrat auf ein beliebiges Monument platzieren, falls sich dort ein freies Feld befindet. Dazu musst du weder das Gebiet mit dem Monument kontrollieren noch deinen Helden dort haben. Ein einmal auf einem Monument platzierter Priester verbleibt dort (und blockiert ein Feld des Monuments), bis jemand die Spezialaktion „Monument errichten“ ausführt. Wenn du einen Priester zu einem Monument entsendest, erhältst du einen Bonus der Gottheit, die es darstellt. Das Entsenden eines Priesters erhöht immer dauerhaft 1 Attribut deines Helden, je nach gewähltem Monument. Falls das Monument auf Stufe 1 oder höher ist, erhältst du den zusätzlichen Bonus, der auf der

zugehörigen Karte beschrieben ist. Höherstufige Monumente geben stärkere Boni. Das Attribut wird jedoch immer nur um 1 erhöht. Du kannst einen Priester zu einem Monument entsenden, selbst wenn du nicht alle Boni dieses Monuments erhalten kannst.



Grün platziert einen Priester auf das vollständig errichtete Thor-Monument und erhöht den Wert seines Macht-Attributs um 1 (in diesem Beispiel von 2 auf 3). Außerdem zieht Grün 3 Kampfkarten, da das Monument die Stufe 3 hat.

RUNE SCHMIEDEN – Ist dein Held in einem Gebiet mit einer Schmiede, die eine Rune enthält, darfst du die Rune aufnehmen und in deinen persönlichen Vorrat legen. Hast du dann mehr Runen als deine Weisheit  zulässt, nimmst du sie trotzdem auf, musst aber sofort 1 beliebige Rune ablegen, um das Limit einzuhalten (abgelegte Runen kommen in den allgemeinen Vorrat).

2. HELD

In diesem Schritt wählst du 1 dieser Optionen:

- A. Bewege deinen Helden um bis zu 2 Gebiete.
- B. Bewege dein Drakkar um bis zu 2 Meere.
- C. Heile 1 Verletzung deines Helden, indem du einen Attributsmarker umdrehst, der die verletzte Seite zeigt. Der Marker verbleibt nach der Heilung auf derselben Position der Attributleiste.

VERLETZUNGEN UND HEILUNG

Wird deinem Helden eine Verletzung zugefügt, drehe 1 unverletzten Attributsmarker deiner Wahl auf die verletzte Seite, ohne seine Position auf der Leiste zu verändern. Liegen bereits alle 3 Marker auf der verletzten Seite, kann dein Held keine weitere Verletzung erleiden (ignoriere sie). Liegt ein Attributsmarker auf seiner verletzten Seite, beträgt der Wert des Attributs immer 2, unabhängig von seiner Position auf der Leiste. Du darfst den Marker weiterhin verschieben, wenn das Attribut erhöht oder verringert wird. Heilst du eine Verletzung, drehe 1 Marker deiner Wahl von der verletzten auf die unverletzte Seite zurück.



3. RUNENAKTIONEN

Du darfst in diesem Schritt Runen aus deinem persönlichen Vorrat ausgeben, um 1 Runenaktion auszuführen, die 1, 2 oder 3 Runen kostet.

Für alle Basis-Runenaktionen, die 1 Rune kosten, musst du eine bestimmte Rune ausgeben. Willst du zum Beispiel die Kontrolle über ein Monster übernehmen, musst du 1 Rune ausgeben, die dem Runensymbol auf seinem Monstertableau entspricht.

Für teurere Runenaktionen musst du 2 oder 3 Runen ausgeben, die alle unterschiedlich sein müssen (d. h. mit unterschiedlichen Symbolen). Es gibt 9 verschiedene Basis-Runenaktionen. Segnungskarten und andere Quellen können weitere Runenaktionen zur Auswahl geben.

BASIS-RUNENAKTIONEN:

1 Rune (gleich der Rune auf dem Boss-/Monstertableau oder Reich-Plättchen):

- Aktiviere den Boss (und führe seine Runen-Fähigkeit aus), falls er sich im selben Gebiet wie dein Held befindet.
- Übernimm die Kontrolle über 1 neutrales Monster, das sich im selben Gebiet wie dein Held befindet (siehe „Monster aktivieren und kontrollieren“, S. 10).
- Schließe ein Bündnis mit 1 Reich, das an das Gebiet mit deinem Helden angrenzt. Ziehe 1 Kampfkarte, falls du den ersten Kontrollmarker auf diesem Reich platzierst.

2 unterschiedliche Runen:

- Erhöhe die Stärke von 1 deiner Armeen auf dem Spielplan um 1 (sie muss nicht in einem Gebiet mit einer Siedlung sein).
- Aktiviere 1 neutrales oder von dir kontrolliertes Monster (siehe „Monster aktivieren und kontrollieren“, S. 10).
- Ziehe 1 Kampfkarte.
- Platziere deinen Helden in ein beliebiges Gebiet.

3 unterschiedliche Runen:

- Erhöhe 1 deiner niedrigsten Attribute um 1.
- Ziehe 2 Kampfkarten.

4. MANÖVER

In diesem Schritt darfst du 1 Armee aktivieren. Hast du keine Armee auf dem Spielplan, darfst du stattdessen 1 Armee rekrutieren.

ARMEEN AKTIVIEREN UND REKRUTIEREN

Aktiviere 1 Armee – Immer wenn du eine Armee aktivierst, wähle 1 der folgenden Optionen:

- Bewege die aktivierte Armee in ein beliebiges angrenzendes Gebiet.
- Erhöhe die Stärke der aktivierten Armee um 1, falls sie sich in einem von dir kontrollierten Gebiet mit einer Siedlung befindet.

Rekrutiere 1 Armee – Immer wenn du eine Armee rekrutierst, platziere 1 neue Armee aus deinem persönlichen Vorrat mit einer Armeestärke in Höhe deiner Autorität  auf dem Spielplan. Du darfst die rekrutierte Armee in ein beliebiges Gebiet platzieren, das an dein Drakkar angrenzt, oder in ein von dir kontrolliertes Gebiet mit einer Siedlung. Du darfst sie in ein Gebiet mit Armeen einer anderen Farbe platzieren (sofern das Gebiet an das Meer mit deinem Drakkar angrenzt), was eine Schlacht auslöst.

5. SPEZIALAKTIONEN

In diesem Schritt musst du 1 Spezialaktion auf dem Aktionsrad wählen, indem du einen Kontrollmarker auf dieses Aktionsfeld platzierst. Du kannst eine Spezialaktion nur dann wählen, wenn du in der Lage bist, ihren Effekt abzuhandeln. (Zum Beispiel darfst du die Spezialaktion „Ausheben“ nicht wählen, wenn alle deine Armeen bereits auf dem Spielplan sind.) Du darfst eine Aktion mit Kontrollmarkern anderer Farben wählen, aber nicht mit deinem eigenen. Liegen Kontrollmarker anderer Farben auf dem Aktionsfeld, platziere deinen Marker oben auf den Stapel (alle Kontrollmarker auf einem Aktionsfeld des Aktionsrads werden übereinandergestapelt).

Ist dies der erste Kontrollmarker, der auf dieses Aktionsfeld platziert wird, erhalten alle, die ein Bündnis mit dem angegebenen Reich haben, den Bonus dieses Reichs, beginnend mit der Person links von dir (du erhältst den Bonus also zuletzt).



Grün platziert einen Kontrollmarker auf die Spezialaktion „Monster“. Grün und Rot erhalten den Bündnisbonus, da dies der erste Kontrollmarker ist, der auf diese Aktion platziert wird, und beide mit dem Reich verbündet sind, das dieser Aktion zugeordnet ist (in diesem Fall Muspelheim). Rot erhält den Bonus vor Grün.

Befinden sich auf einem Aktionsfeld ein oder mehrere Kontrollmarker, nimmt sich die Person, deren Kontrollmarker gerade bedeckt wird, 1 beliebige Rune aus dem allgemeinen Vorrat.



Rot platziert einen Kontrollmarker auf den grünen Kontrollmarker. Daher erhält Grün sofort 1 beliebige Rune.

Ihr erhaltet Runen und/oder handelt Bündnisboni ab, bevor die gewählte Spezialaktion abgehandelt wird.

Die Spezialaktion „Monument errichten“ ist eine Ausnahme und funktioniert anders. Du darfst sie nur wählen, wenn du mindestens 1 Kontrollmarker auf einem beliebigen Aktionsfeld des Aktionsrads hast. Für die Spezialaktion „Monument errichten“ platziest du keinen Kontrollmarker – und niemand erhält Bündnisboni (es gibt kein Feld für einen Kontrollmarker und der Spezialaktion „Monument errichten“ ist kein Reich zugeordnet).

Nachdem du die gewählte Spezialaktion abgehandelt hast, ist dein Zug beendet. Es geht im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Zug weiter.

SPEZIALAKTIONEN

Die 7 Spezialaktionen werden im Folgenden beschrieben:

A. AUSHEBEN

Rekrutiere 1 Armee (siehe „Armeen aktivieren und rekrutieren“ auf der vorherigen Seite).

B. MOBILISIEREN

Aktiviere beliebig viele deiner Armeen auf dem Spielplan (aber mindestens 1). Nachdem du alle Aktivierungen abgehandelt hast, überprüfe, ob du die Kontrolle über ein neutrales Gebiet erhältst, und handle alle Schlachten in Gebieten mit Armeen zwei unterschiedlicher Farben ab. Falls mehr als 1 Schlacht abgehandelt werden muss, bestimmst du die Reihenfolge.

C. VORBEREITEN

Wähle 2 der folgenden Optionen (du kannst die gleiche Option doppelt wählen):

- Heile 1 Verletzung.
- Ziehe 1 Kampfkarte.
- Nimm dir 1 beliebige Rune (aus dem allgemeinen Vorrat).
- Erhöhe die Stärke von 1 deiner Armeen um 1, aber nur, falls die Armee in einem von dir kontrollierten Gebiet mit einer Siedlung ist.

D. TEMPEL ERRICHTEN

Wähle 1 deiner Gebiete mit einem Schrein und ohne Tempel. Nimm den Tempel vom Feld mit der niedrigsten verdeckten Zahl auf der Tempelkarte und platziere ihn in dieses Gebiet. Dann erhältst du 1 Priester. Hast du soeben das Schlüsselwort „Segnung“ auf der Tempelkarte freigelegt, beginnt nun eine Segnungsauswahl.

SEGNUNGSAUSWAHL

Die Segnungsauswahl wird ausgelöst, wenn ein Tempel errichtet und dadurch das Schlüsselwort „Segnung“ auf der Tempelkarte freigelegt wird. Zieht so viele Segnungskarten, wie ihr Personen seid plus 1, und legt sie offen in die Tischmitte. Dann wählt ihr reihum GEGEN den Uhrzeigersinn jeweils 1 Karte aus und legt sie neben das eigene Tableau. Wer den Tempel errichtet, beginnt. Sobald ihr alle je 1 Karte gewählt habt, ist die Segnungsauswahl beendet und die übrige, nicht gewählte Segnungskarte wird abgelegt.

Die Segnungen verleihen euch von jetzt bis zum Ende des Spiels einzigartige Fähigkeiten.

E. MONSTER

Wähle 1 dieser Optionen:

- Aktiviere 1 oder 2 verschiedene Monster (in beliebiger Reihenfolge). Du darfst zwischen neutralen Monstern und Monstern unter deiner Kontrolle wählen.
- Jage ein Monster, das sich im selben Gebiet wie dein Held befindet (siehe „Ablauf einer Jagd“, S. 10).
- Jage den Boss, falls er sich im selben Gebiet wie dein Held befindet. Dies ist nur möglich, falls du bereits 2 Monster bezwungen hast (oder 1 Monster im Spiel zu zweit).

BEZWUNGENE MONSTER UND BEZWINGERMARKER

Sobald ein Monster bezwungen wird, erhält der Held, der diesem Monster die letzte Wunde zugefügt hat, dessen Miniatur und stellt sie neben sein Tableau. Jeder andere Held mit mindestens 4 eigenen Kontrollmarkern auf den Wundenfeldern des Monstertableaus erhält 1 Bezwingermarker.

Bezwingermarker gelten in allen Belangen als „bezwungenes Monster“, z. B. für Ragnarök-Vorzeichenkarten und die Bedingung, den Boss jagen zu dürfen (also 2 Monsterniaturen oder 1 Miniatur + 1 Marker oder 2 Marker).

F. BEMÄCHTIGEN

Du kannst diese Spezialaktion nur ausführen, falls sich dein Held in einem Gebiet ohne andere Helden befindet. Du kannst sie in einem neutralen Gebiet ausführen, sofern deine Macht gleich oder höher ist als die Bevölkerungsstärke dieses Gebiets. Armeen anderer Farben in diesem Gebiet müssen sich zurückziehen. Du erhältst die Kontrolle über dieses Gebiet und darfst dort sofort 1 Armee rekrutieren.

Du kannst diese Spezialaktion auch in einem Gebiet ausführen, das von jemand anderem kontrolliert wird. Dazu muss deine Macht gleich oder höher sein als die Gesamt-Armeestärke in diesem Gebiet, falls es dort Armeen gibt. Alle diese Armeen müssen sich aus dem Gebiet zurückziehen. Sind keine Armeen in diesem Gebiet, darfst du „Bemächtigen“ unabhängig von der Macht deines Helden ausführen. In jedem Fall übernimmst du die Kontrolle über dieses Gebiet und darfst dort sofort 1 Armee rekrutieren.



Grün wählt die Spezialaktion „Bemächtigen“ und platziert einen Kontrollmarker auf das Aktionsrad. Er vergleicht seine Macht mit der Bevölkerungsstärke des Gebiets. Da beide Werte 2 sind, platziert Grün einen Kontrollmarker in dieses Gebiet und rekrutiert dort 1 Armee (mit einer Armeestärke gleich seiner Autorität).



G. MONUMENT ERRICHTEN (🏰)

Du darfst die Spezialaktion „Monument errichten“ nur wählen, falls du mindestens 1 Kontrollmarker auf einem Aktionsfeld des Aktionsrads hast. Führe dann nacheinander die folgenden Schritte aus:

1. Wähle 1 Monument und füge die nächste Stufe hinzu (den nächsten Teil der Miniatur). Du kannst kein vollständig errichtetes Monument wählen (bei dem alle 3 Stufen bereits errichtet sind).
2. Überprüfe alle aufgedeckten Ragnarök-Vorzeichenkarten. Falls ein Vorzeichen erfüllt ist, drehe diese Karte auf die verdeckte Seite. Falls dann mindestens 3 Ragnarök-Vorzeichenkarten verdeckt sind, beginnt die Ragnarök (siehe „Spielziel“, S. 4).
3. Führt gemeinsam die folgenden Schritte aus:
 - Entfernt alle Priester von allen Monumenten und stellt sie zurück in den allgemeinen Vorrat (nicht in eure persönlichen Vorräte).
 - Nehmt alle Kontrollmarker vom Aktionsrad zurück.
 - Ladet alle Artefakte auf.
4. Lege neue Runen in alle leeren Schmieden auf dem Spielplan.



5. Nimm dir (als Erbauer des Monuments) für jeden Tempel in deinen Gebieten 1 Priester aus dem allgemeinen Vorrat und stelle sie in deinen persönlichen Vorrat. Nimm dir außerdem alle Runen von Schmieden in Gebieten unter deiner Kontrolle.
6. Ziehe 1 Ereigniskarte und handle sie ab:
 - Überprüfe das Runensymbol im „Platzieren“-Abschnitt der gezogenen Ereigniskarte. Falls es noch ein Monster mit diesem Runensymbol auf seinem Tableau gibt, das noch nicht auf dem Spielplan ist und nicht bezwungen wurde, platziere dieses Monster in das Gebiet, dessen Nummer auf der gezogenen Ereigniskarte angegeben ist (oben). Sind noch beide Monster mit diesem Runensymbol vorhanden, platziere das obere von beiden (siehe „Spieldaufbau“, S. 7). Ist kein Monster mit dem entsprechenden Runensymbol mehr vorhanden (beide bereits auf dem Spielplan oder bezwungen), platziere kein neues Monster.
 - Fahre mit dem „Aktivieren“-Abschnitt der gezogenen Ereigniskarte fort und überprüfe das erste Runensymbol (von links). Aktiviere alle Monster mit diesem Runensymbol, die bereits auf dem Spielplan sind, beginnend mit dem Monster, dessen Monstertableau oben liegt. Mache dann das Gleiche mit dem zweiten Runensymbol dieses Abschnitts der Ereigniskarte.
 - Falls auf der Ereigniskarte ein Boss-Symbol (👹) ist, aktiviere den Boss (Loki).



MONSTER UND JAGD

MONSTER AKTIVIEREN UND KONTROLLIEREN

Wenn ein Monster aktiviert wird, bewegt es sich entweder oder führt einen Gebietsangriff aus. Falls das Monster von jemandem kontrolliert wird, entscheidet diese Person, was das Monster tut. Entscheidet sie sich für einen Gebietsangriff, muss sie alle Effekte abhandeln, auch wenn einige davon sie selbst betreffen. Wurde ein neutrales Monster aktiviert, wirft die aktive Person den Monsterwürfel, um zu bestimmen, was dieses Monster tut. Der Würfel hat 3 mögliche Ergebnisse:



- ➡ – Bewege das Monster in ein beliebiges angrenzendes Gebiet. Das Bewegen eines Monsters kann Stampfen auslösen.
- 🔥 – Handle den Gebietsangriff des Monsters ab (der auf seinem Tableau beschrieben ist). Muss hier eine Entscheidung getroffen werden, entscheidest du.
- ⚔️ – Du kannst wählen, ob du dieses Ergebnis als ➡ oder 🔥 behandeln willst.

Für ein neutrales Monster trifft die aktive Person alle Entscheidungen. Für ein kontrolliertes Monster trifft die kontrollierende Person alle Entscheidungen.

STAMPFEN

Jedes Mal, wenn sich ein Monster in ein Gebiet mit Armeen bewegt, verringert sich die Stärke von 1 dieser Armeen um 1. Gibt es mehr als 1 Armee, bestimmt die Person, die das Monster bewegt hat (die aktive bzw. kontrollierende Person), welche Armee ihre Stärke verringert. Wer das Monster kontrolliert, kann entscheiden, das Stampfen nicht auszulösen. Neutrale Monster stampfen hingegen immer, sobald sie ein Gebiet mit Armeen betreten.



Grün aktiviert den Draugr und würfelt den Monsterwürfel, da niemand dieses Monster kontrolliert. Das Würfelresultat ist „Bewegen“, also muss Grün den Draugr in ein angrenzendes Gebiet bewegen. Grün bewegt den Draugr in das Gebiet (19) mit der Armee von Rot. Diese Bewegung löst Stampfen aus, sodass die Stärke dieser Armee um 1 verringert wird.

MONSTER KONTROLLIEREN

Die Kontrolle über ein Monster markiert ihr mit euren farbigen Ringen. Ihr habt nur jeweils 2 Monsterringe, d. h. niemand kann mehr als 2 Monster gleichzeitig kontrollieren. Wer bereits 2 Monster kontrolliert und ein neues Monster kontrollieren möchte, muss den Ring von einem anderen eigenen Monster entfernen (und verliert dadurch die Kontrolle). Niemand kann die Kontrolle über den Boss übernehmen oder über ein Monster, das von jemand anderem kontrolliert wird.

EINE JAGD BEGINNEN

Eine Jagd ist ein Kampf zwischen einem Helden und einem Monster/Boss. Um eine Jagd zu beginnen, muss sich dein Held im selben Gebiet befinden wie dein Ziel (Monster/Boss), das du jagen willst. Dann musst du die Spezialaktion „Monster“ ausführen. Während einer Jagd ignorierst du das Kampfkartenlimit durch deine Weisheit (🧠).



KAMPFKARTEN – Diese Karten werden bei Schlachten zwischen Armeen und bei der Jagd auf Monster bzw. den Boss verwendet.

Jede Kampfkarte hat diese Merkmale:

1. Waffensymbol
2. Wert
3. Jagdeffekt
4. Schlachteffekt
5. Verlustsymbole (nur auf manchen Kampfkarten)



MONSTERANGRIFF-KARTEN – Diese Karten werden verwendet, um die Angriffe der Monster zu bestimmen.

Jede dieser Karten hat diese Merkmale:

1. Wutwert
2. Schwachstellenwert
3. Kartenzieh-Angabe
4. Angriffseffekt



MONSTERTABLEAUS – Sie enthalten alle wichtigen Informationen über ein Monster:

1. Wundenfelder des Monsters
2. Rune des Monsters
3. Gebietsangriff
4. Spezialangriff
5. Belohnungen

WUNDENFELDER UND BELOHNUNGEN

Diese Felder zeigen an, wie widerstandsfähig das Monster ist und wie schwer es zu bezwingen ist. Du deckst diese Felder mit Kontrollmarkern ab, wenn du dem Monster während der Jagd Wunden zufügst. Jedes Feld zeigt 1 Waffensymbol. Eine Kampfkarte, die du während der Jagd ausspielst, muss dazu passen, damit du dem Monster eine Wunde zufügen kannst. Einige Wundenfelder geben eine Belohnung an. Du erhältst diese Belohnung während der Jagd, nachdem du die Wunde zufügst. Es gibt 4 Arten von Belohnungen:

REICH – Platziere 1 Kontrollmarker auf ein beliebiges Reich ohne einen deiner Marker. Diese Belohnung gilt als Schließen eines Bündnisses. Du ziehst also sofort 1 Kampfkarte, wenn du deinen Kontrollmarker auf ein Reich ohne Kontrollmarker legst.

PRIESTER – Erhalte 1 Priester aus dem allgemeinen Vorrat und stelle ihn in deinen persönlichen Vorrat.

ARMEE +1 – Erhöhe die Stärke von 1 deiner Armeen um 1 (sie muss nicht in einem von dir kontrollierten Gebiet mit Siedlung sein).

RUNE – Nimm dir 1 beliebige Rune aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

BOSS-WUNDENFELDER

Jedes Boss-Wundenfeld zeigt 2 Waffensymbole anstatt 1. Das bedeutet, dass du 2 Kampfkarten mit den 2 entsprechenden Waffensymbolen gleichzeitig spielen musst, um dem Boss diese Wunde zuzufügen.

ABLAUF EINER JAGD

Jede Jagd besteht aus einer Reihe von Runden, die abwechselnd von einem Monster/Boss und einem Helden bestritten werden. Während der Jagd werden die Aktionen und Entscheidungen des Monsters/Bosses von der Person getroffen, die es kontrolliert oder rechts vom jagenden Helden sitzt. Bevor du eine Jagd beginnst, führe die folgenden Schritte aus:

1. Verwende und handle alle Effekte mit dem Auslöser „Zu Beginn der/deiner Jagd“ ab.
2. Ziehe Kampfkarten in Höhe deiner Macht .
3. Wer das Monster bzw. den Boss kontrolliert, mischt alle Monsterangriff-Karten zu einem Stapel und zieht 2 davon.

Nun beginnt die Jagd mit der ersten Monsterrunde. Die Jagd dauert an, bis eine Endbedingung erfüllt ist.

Wichtig: Obwohl der Boss kein Monster ist, gelten alle Jagd-Regeln auch für den Boss und Effekte von Kampfkarten und Monsterangriff-Karten, die das Monster betreffen, betreffen auch den Boss, außer es ist ausdrücklich anders angegeben.

ENDE EINER JAGD

Die Jagd endet erfolgreich, wenn das Monster bezwungen wird, indem das letzte Wundenfeld auf seinem Monstertableau abgedeckt wird.

Die Jagd endet erfolglos, wenn:

- A. dem Helden eine Verletzung zugefügt wird und er bereits alle Attributsmarker auf der verletzten Seite hat.
- B. der Monsterangriff-Stapel zu Beginn einer Monsterrunde leer ist.
- C. der Effekt der Monsterangriff-Karte besagt, dass die Jagd endet.
- D. der jagende Held in seiner Runde nicht mindestens 1 Wunde zufügen kann oder will.

Endet die Jagd erfolglos (das Monster ist noch am Leben), wird dem Helden 1 Verletzung zugefügt.

ENDE DER JAGD AUF DEN BOSS

Wer die Jagd auf einen Boss beendet, indem er ihn bezwingt, beendet sofort das Spiel und gewinnt. Ist der Boss nach Ende einer Jagd noch am Leben, regeneriert er sich sofort – entfernt alle Kontrollmarker von den Wundenfeldern seines Tableaus.

MONSTERRUNDE

In dieser Runde greift das Monster an und der Held versucht sich zu verteidigen. Jede Monsterrunde folgt diesen Schritten:

1. Prüft, ob der Monsterangriff-Stapel leer ist – falls ja, endet die Jagd sofort erfolglos.
2. Das Monster wählt 1 Monsterangriff-Karte von seiner Hand und spielt sie aus. Es legt den Rest der Monsterangriff-Karten von seiner Hand ab.
3. Der Held darf nun so viele Kampfkarten ausspielen, wie er möchte (oder auch keine), um sich vor den Effekten des Monsterangriffs zu schützen. Für eine erfolgreiche Verteidigung muss der Gesamtwert der gespielten Karten gleich oder höher sein als der Wutwert der gespielten Monsterangriff-Karte. Alternativ kann der Held eine Kampfkarte mit einem Schildsymbol spielen, das die meisten Effekte von Monsterangriffen abwehrt, ihren Wutwert ignoriert und dadurch erfolgreich verteidigt.
4. Falls sich der Held erfolgreich verteidigt, ignoriert er die Effekte der Monsterangriff-Karte – andernfalls werden sie abgehandelt.
5. Der jagende Held zieht 1 Kampfkarte.
6. Schließlich addiert der jagende Held seine Weisheit und die Werte aller Kampfkarten, die er zur Verteidigung gegen den Monsterangriff gespielt hat. Falls die Summe gleich oder höher ist als der Schwachstellenwert der Monsterangriff-Karte, zieht der jagende Held 1 zusätzliche Kampfkarte.



Das Monster spielt die Monsterangriff-Karte „Spezialangriff“. Der jagende Held legt 2 Kampfkarten mit einem Gesamtwert von 4 ab. Das reicht, um sich erfolgreich zu verteidigen. Zudem zieht er 1 zusätzliche Kampfkarte, da die Summe der abgelegten Kampfkarten (4) und seiner Weisheit (3) mindestens so hoch wie der Schwachstellenwert des Spezialangriffs (7) ist.

7. Am Ende der Monsterrunde zieht das Monster neue Karten vom Monsterangriff-Stapel. Die Anzahl der zu ziehenden Karten steht auf der ausgespielten Monsterangriff-Karte. Danach legt es die gespielte Karte auf den Ablagestapel. Nun beginnt eine Heldenrunde.

MONSTERANGRIFF-STAPEL

Dieser Stapel wird während einer Jagd nie neu gemischt. Falls keine Karten mehr im Stapel sind und das Monster Karten ziehen muss, zieht es einfach so viele, wie es kann. Vor einer Jagd werden alle 14 Monsterangriff-Karten gemischt, um den Monsterangriff-Stapel für diese Jagd zu bilden.

HELDENRUNDE

In Heldenrunden kannst du dem Monster Wunden zufügen. Dazu musst du Kampfkarten mit einem Waffensymbol ausspielen, das dem Symbol auf einem beliebigen freien Wundenfeld des Monstertableaus entspricht. Wenn du eine Kampfkarte ausspielst, kannst du ihren Jagdeffekt abhandeln und einen Kontrollmarker auf ein Wundenfeld legen, dessen Symbol dem der gerade ausgespielten Kampfkarte entspricht. Befindet sich unterhalb des abgedeckten Wundenfelds eine Belohnung, erhältst du sofort diese Belohnung.

Du kannst dem Monster während deiner Heldenrunde beliebig viele Wunden zufügen. Die Heldenrunde endet in diesen drei Fällen:

1. Du kannst oder willst dem Monster keine Wunde zufügen. In diesem Fall endet die Jagd sofort erfolglos.
2. Nachdem du eine Wunde zugefügt hast, sind alle Wundenfelder auf dem Monstertableau bedeckt – damit hast du das Monster bezwungen. Die Jagd endet sofort erfolgreich.
3. Du beschließt, deine Runde zu beenden, nachdem du dem Monster mindestens 1 Wunde zugefügt hast. Die Jagd geht weiter, aber die Heldenrunde ist beendet und eine neue Monsterrunde beginnt.

EIN MONSTER BEZWINGEN

Sobald das letzte Wundenfeld auf dem Monstertableau abgedeckt wird, ist das Monster bezwungen. Wer das letzte Wundenfeld abgedeckt hat, erhält die Monsterrunde und stellt sie neben sein persönliches Tableau. Jeder andere Held mit mindestens 4 Kontrollmarkern auf diesem Monstertableau erhält 1 Bezwingermarker. Entfernt alle Kontrollmarker von diesem Monstertableau und räumt es zurück in die Schachtel.

MONSTER AUSSERHALB EINER JAGD VERWUNDET

Es gibt im Spiel Möglichkeiten, einem Monster auf andere Weise Wunden zuzufügen als während einer Jagd. Fügt du einem Monster außerhalb einer Jagd eine Wunde zu, erhältst du dafür keine Belohnung und du kannst dadurch nicht die Monsterartefakt-Karte erhalten. Monster können auch außerhalb einer Jagd bezwungen werden, wenn das letzte Wundenfeld abgedeckt wird. Wer dies schafft, erhält die Monsterrunde. Außerdem erhält jeder andere Held mit mindestens 4 Kontrollmarkern auf diesem Monstertableau 1 Bezwingermarker.

ARTEFAKT-BELOHNUNG

Falls nach der Jagd auf ein Monster (egal ob bezwungen oder nicht) alle Wundenfelder, die keine Belohnung zeigen, abgedeckt sind und die zugehörige Monsterartefakt-Karte noch verfügbar ist (weil sie noch niemand erhalten hat), erhältst du die Monsterartefakt-Karte.



SCHLACHTEN UND WEITERE REGELN

SCHLACHTEN

Eine Schlacht ist ein Kampf zwischen den Armeen zweier Farben. Befinden sich am Ende eines beliebigen Schrittes eines Zuges zwei oder mehr Armeen verschiedener Farben in dem gleichen Gebiet, müsst ihr dort eine Schlacht austragen. Falls ihr zum gleichen Zeitpunkt mehrere Schlachten austragen müsst, bestimmt die aktive Person die Reihenfolge.

ABLAUF EINER SCHLACHT:

- KAMPFKARTEN SPIELEN:** Beginnend mit dem Verteidiger dürft ihr abwechselnd je 1 Kampfkarte spielen oder passen. Nach dem Ausspielen einer Kampfkarte handelst du sofort ihren Schlachteffekt ab und legst sie vor dir ab. Der Wert aller vor dir abgelegten Karten erhöht im nächsten Schritt deinen Schlachtwert. Karten mit Verlustsymbolen darfst du nur ausspielen, falls die Gesamtzahl deiner in dieser Schlacht ausgespielten Verlustsymbole die Gesamt-Armeestärke deiner Armeen in der Schlacht nicht übersteigt. Wenn du passt, darfst du in dieser Schlacht keine Kampfkarten mehr ausspielen. Dein Gegner darf noch so viele Karten spielen, wie er möchte. Habt ihr beide gepasst, geht es weiter mit dem nächsten Schritt.
- SCHLACHTWERT BESTIMMEN:** Addiert jeweils die Werte eurer ausgespielten Kampfkarten, die Gesamt-Armeestärke eurer Armeen in dem Gebiet der Schlacht sowie alle weiteren relevanten Effekte (Artefakte, Segnungen und Spezialfähigkeiten der Helden). Das Gesamtergebnis ist euer jeweiliger Schlachtwert. Wer den höchsten Schlachtwert hat, gewinnt die Schlacht. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger.
- VERLUSTE (VERLIERER):** Zuerst muss der Verlierer jeder eigenen Armee in dem Gebiet der Schlacht 1 Verlust zuweisen, d. h. ihre Stärke jeweils um 1 verringern. Dann verringert der Verlierer die Stärke seiner Armeen um 1 für jedes Verlustsymbol auf Kampfkarten, die er in dieser Schlacht gespielt hat. Er kann frei entscheiden, wie er die Verluste seiner gespielten Kampfkarten (nicht die für das Verlieren der Schlacht) unter seinen Armeen in dem Gebiet aufteilt. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass es mehr Verluste gibt, als er zuweisen kann. In diesem Fall werden alle seine Armeen in diesem Gebiet vernichtet (siehe unten) und weitere Verluste ignoriert.
- RÜCKZUG:** Der Verlierer muss alle seine Armeen aus dem Gebiet der Schlacht zurückziehen. Alle Armeen müssen sich in das gleiche angrenzende Gebiet zurückziehen.
- VERLUSTE (GEWINNER):** Der Gewinner muss alle Verluste von Kampfkarten, die er gespielt hat, auf seine Armeen aufteilen, wie es der Verteidiger in Schritt 3 getan hat (aber er erleidet keine Verluste für das Verlieren der Schlacht).
- GEBIETSKONTROLLE:** Überprüft zum Schluss, ob der Gewinner der Schlacht die Kontrolle über das Gebiet übernimmt. Falls die Gesamt-Armeestärke des Gewinners gleich oder höher ist als die Bevölkerungsstärke des Gebiets (bzw. 0, falls kontrolliert), übernimmt er die Kontrolle.

EINE ARMEE VERNICHTEN

Falls die Stärke einer Armee unter 1 verringert werden muss oder eine Armee sich nicht zurückziehen kann, wird sie vom Spielplan entfernt und zurück in den jeweiligen persönlichen Vorrat gestellt.



Grün aktiviert eine Armee und bewegt sie in das angrenzende Gebiet mit einer Armee von Rot. Grüns Manöver-Schritt endet und nun wird die Schlacht abgehandelt. Rot spielt eine „Speer“-Kampfkarte (+2 Schlachtwert). Grün spielt eine „Schwert“-Kampfkarte (+3 Schlachtwert). Rot passt und Grün passt ebenfalls. Grün gewinnt die Schlacht mit einem Schlachtwert von 7 (der Schlachtwert von Rot beträgt 6). Rot verringert seine Armeestärke um 1, weil er die Schlacht verloren hat, und zieht seine Armee zurück. Grün verringert seine Armeestärke um 1 für das eine Verlustsymbol auf der von ihm gespielten Kampfkarte. Grün übernimmt die Kontrolle über das Gebiet.

ARTEFAKTE

Immer wenn du ein Artefakt erhältst, erhältst du es in aufgeladenem Zustand. Du kannst jedes deiner aufgeladenen Artefakte erschöpfen (um 90 Grad drehen), um seinen Effekt zu dem auf der Artefaktkarte beschriebenen Zeitpunkt zu verwenden.

Es gibt zwei Arten von Artefakten, die genau gleich funktionieren. Ihr erhaltet sie aber auf unterschiedliche Weise:

MONSTERARTEFAKTE – Jedes Monsterartefakt gehört zu einem bestimmten Monster. Du erhältst das Artefakt eines Monsters nach der Jagd (unabhängig davon, ob es noch lebt oder nicht), falls alle Wundenfelder, die keine Belohnung zeigen, mit Kontrollmarkern abgedeckt sind und dieses Monsterartefakt noch niemand zuvor erhalten hat.

GÖTTERARTEFAKTE – Diese mächtigen Gegenstände gehören zu den Gebieten mit Monumenten. Wenn du die Kontrolle über ein solches Gebiet übernimmst (unabhängig von der Stufe des Monuments), erhältst du das Götterartefakt, das zu diesem Monument gehört – egal ob es aktuell jemand besitzt oder nicht. Du erhältst das Götterartefakt in aufgeladenem Zustand.

KARTEN UND ABLAGESTAPEL

Es gibt 4 Kartenstapel im Spiel: Ereigniskarten, Kampfkarten, Monsterangriff-Karten und Segnungskarten. Segnungs-, Ereignis- und Kampfkarten werden neu gemischt, sobald ihr Stapel leer ist und jemand eine weitere Karte ziehen muss. Nehmt dazu alle Karten aus dem entsprechenden Ablagestapel und mischt sie zu einem neuen Stapel. Die Monsterangriff-Karten werden vor jeder Jagd neu gemischt. Ihr dürft alle diese Ablagestapel zu jedem Zeitpunkt des Spiels durchsehen.

BEGRENZTES MATERIAL

Im Spiel verwendet ihr verschiedene Komponenten wie Runen, Armeen, Tempel, Priester etc. Diese Ressourcen sind begrenzt. Falls sie im Spiel ausgehen, kann sie niemand mehr erhalten. Die einzigen unbegrenzten Komponenten sind Kontrollmarker. Sollten sie ausgehen, verwendet beliebigen Ersatz.



AUTOR: Adam Kwapiński

LEITUNG DER ENTWICKLUNG: Ernest Kiedrowicz

TESTS UND ENTWICKLUNG: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz

REGELHEFT: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

ARTDIRECTION: Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

ILLUSTRATIONEN: Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański

GRAFISCHE GESTALTUNG: Adrian Radziun, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

DTP: Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

3D-GRAFIKEN: Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomiczy

REDAKTION: Tyler Brown

LEKTORAT: Tyler Brown, Justin Nnorom

PRODUKTION: Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matosz, Witold Chudy

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Andreas Wolfsteller, Sebastian Wenzlaff

DTP-BETREUUNG DER DEUTSCHEN AUSGABE: Jędrzej Cieślak

KOORDINATION DER ÜBERSETZUNGEN: Jakub Molendowicz, Łukasz Potoczny, Adrianna Kocięcka

EIN BESONDERER DANK GEHT AN: Mateusz Gospodarczyk, Piotr Kołodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Mątek, Paweł Migryt, Michał Sienko, Julia Sinielewicz, Jacek Toboła, Przemysław Kotliński und sein Testteam sowie an Ken Cunningham und CodedCardboard für die Erstellung eines TTS-Prototyps. Wir danken allen, die ihre Zeit und Mühe für Tests, Blindtests und die Entwicklung des Spiels eingesetzt haben.