



LORDS  
OF  
RAGNAROK

SOLO

REGELHEFT

Dieses Regelheft beschreibt, wie du Lords of Ragnarok gegen einen automatisierten Gegner spielst. Dabei triffst du auf einen oder mehrere Propheten von Surtur. Genau wie ein Mensch reißen sie Gebiete an sich, errichten Tempel, jagen Monster, kontrollieren Gebiete und bekämpfen deine Armeen, um vor dir eine der drei Siegbedingungen zu erreichen. Und sie treiben das Spiel ebenfalls in Richtung Ragnarök. Du kannst gegen verschiedene Propheten spielen. Jeder von ihnen hat unterschiedliche Eigenschaften und anfängliche Aktionskarten und konzentriert sich auf eine bestimmte Siegbedingung. Während du gegen die Propheten kämpfst, breitet sich Verwüstung über Midgard aus: Kannst du sie nicht aufhalten, droht dir die sichere Niederlage.

Wir empfehlen dir dringend, die Grundregeln für das Mehrpersonen-Spiel zu verinnerlichen, bevor du dich in den Solo-Modus stürzt. Außerdem solltest du in deinen ersten Solo-Partien nur gegen einen einzigen Propheten antreten. Sobald du das Spiel gegen einen Propheten gut beherrschst, kannst du deine Solo-Partien um weitere Propheten erweitern.

In den folgenden Regeln bezieht sich „du“ auf dich als einzige menschliche Person, während „der Prophet“ oder „er“ den automatisierten Gegner bezeichnet.

Die folgenden Regeln gelten für das Solo-Spiel gegen einen einzelnen Propheten. Die Regeln für mehrere Propheten im Solo-Modus und wie sie im Mehrpersonen-Spiel verwendet werden können, findest du auf Seite [8].

# SPIELMATERIAL:

## KARTEN:



**3 SETS MIT JE 6 BASIS-AKTIONS-KARTEN  
(18 KARTEN)**



**27 VERBESSERTERTE AKTIONS-KARTEN  
(IN 3 ARTEN: JARL, GODE, BEZWINGER)**



**12 HELDEN-AKTIONS-KARTEN**



**6 HERAUSFORDERUNGSKARTEN**



**1 SURTUR-MANIFESTATIONSKARTE**



**2 PROPHETEN-ÜBERSICHTSKARTEN**

## MARKER:



**5 VERWÜSTUNGSMARKER**



**1 SCHICKSALSMARKER**

## WEITERES MATERIAL:



**1 REGELHEFT**



**1 SURTUR-WÜRFEL  
(MIT DEN AUGENZAHLEN 1, 1, 1, 2, 2, 3)**

# SPIELAUFBAU

Befolge die Anweisungen zum Spielaufbau für das Spiel zu zweit. Für die Heldenauswahl gelten die folgenden Regeln:

1. Wähle 1 Helden als deinen Gegner und Surturs Propheten. Du darfst den Helden wählen oder zufällig bestimmen, je nachdem, was du bevorzugst. Gib dem Propheten die Abstammungskarte „Odinsson/Odinsdottir“.
2. Lege 1 persönliches Tableau und alle Komponenten einer beliebigen Farbe neben den Spielplan. Diese werden vom Propheten verwendet.
3. Lege die Surtur-Manifestationskarte neben das Tableau des Propheten und lege alle Verwüstungsmarker darauf.
4. Lege die Propheten-Übersichtskarten neben das Tableau des Propheten.
5. Bereite den Propheten wie folgt vor:
  - A. Lege die Abstammungskarte „Odinsson/Odinsdottir“ auf das Tableau des Propheten. Drehe die Heldentafel des Propheten auf die korruptierte Seite und lege sie auf sein Tableau.
  - B. Platziere seinen Helden und 2 seiner Armeen mit je Stärke 1 in das Startgebiet, dessen Nummer auf der korruptierten Heldentafel angegeben ist. Spielst du solo gegen einen einzigen Propheten, verwende die grau hinterlegte Nummer (rechtes Kästchen). Die schwarz hinterlegte Nummer (linkes Kästchen) entspricht den Gebieten auf dem Spielplan für mehr als 2 Personen. Sie wird nur verwendet, wenn du gegen mehrere Propheten spielst oder ihr Propheten zu einem Mehrpersonen-Spiel hinzufügt (siehe Seite [8]).
  - C. Nimm 1 Verwüstungsmarker von dem mit „5“ markierten Feld (links oben) und platziere ihn in das auf seiner korruptierten Heldentafel angegebene Gebiet.
  - D. Räume das Drakkar des Propheten zurück in die Schachtel. Es wird nicht verwendet.
  - E. Stelle die Attribute des Propheten auf die Werte ein, die auf seiner korruptierten Heldentafel angegeben sind.
  - F. Gib dem Propheten 1 zufällige Kampfkarte und lege sie verdeckt neben sein Tableau. Sie ist die erste Karte eines entstehenden Stapels, der als „Hand“ des Propheten oder seine „Handkarten“ bezeichnet wird. Du darfst dir diese Karten nicht ansehen, es sei denn, du wirst dazu aufgefordert.
6. Aktionsstapel des Propheten erstellen:
  - A. Wähle 1 zufälliges Set aus 6 Basis-Aktionskarten (A, B oder C) und füge die 2 Helden-Aktionskarten hinzu, die zu dem gewählten korruptierten Helden gehören (Markierung unten links). Räume alle anderen Basis- und Helden-Aktionskarten zurück in die Schachtel.
  - B. Mische diese 8 Karten zu einem Aktionsstapel, ziehe 3 davon zufällig und lege sie aufgedeckt in einer Reihe aus. Lege den Surtur-Würfel neben diese Aktionsreihe.
  - C. Mische die verbesserten Aktionskarten getrennt nach ihren drei Arten (Jarl , Gode  und Bezwinger ). Ziehe 6 Karten in der Kombination, die auf der korruptierten Heldentafel angegeben ist (ohne sie anzuschauen), und mische sie in den Aktionsstapel des Propheten. Räume die übrigen verbesserten Aktionskarten zurück in die Schachtel.
7. Auf der korruptierten Heldentafel ist ein Startvorteil angegeben. Handle diesen Startvorteil jetzt für den Propheten ab.
8. Wähle 1 Helden und 1 Abstammungskarte für dich selbst (wir empfehlen, 2 zufällige Heldentafeln und Abstammungskarten zu ziehen und dann jeweils 1 davon auszuwählen. Dann:
  - A. Nimm dir die Miniatur deines ausgewählten Helden und befestige den farbigen Heldenring an seinem Sockel.
  - B. Platziere alle Attributsmarker mit der unverletzten Seite nach oben auf dem ersten Feld jeder Attributslaste. Das abgedeckte Feld gibt deinen aktuellen Attributswert an.
  - C. Ziehe 1 Kampfkarte.
  - D. Platziere dein Drakkar in ein Meer deiner Wahl. 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 des Propheten platzieren. Hat das von dir gewählte Gebiet eine Bevölkerungsstärke von 2, platziere dort einen Kontrollmarker, wodurch du dort die Kontrolle übernimmst.
  - E. Lege die Abstammungskarte auf dein Tableau und erhalte den auf ihr angegebenen Bonus.
  - F. Lege die Heldentafel auf deine Abstammungskarte (du benötigst ihren Text nicht mehr).
9. Räume den Schicksalsmarker zurück in die Schachtel. Er wird im Solo-Spiel nicht verwendet (siehe Seite [8]).
10. Falls du den Schwierigkeitsgrad erhöhen möchtest, wähle eine oder mehrere Herausforderungskarten (entweder zufällig oder nach persönlicher Präferenz). Falls auf einer der gewählten Herausforderungen „SPIELAUFBAU“ steht, führe diese Anweisung jetzt aus und räume die Karte dann zurück in die Schachtel. Lege alle gewählten Herausforderungen, auf denen „REGEL“ steht, neben die Surtur-Manifestationskarte. Sie verändern die Regeln für den Rest des Spiels.

## DAS SPIEL GEGEN DEN PROPHETEN

Der Prophet hat immer den ersten Zug.

Du führst deinen Zug wie üblich aus.

- Wenn du einen Kontrollmarker auf einen Kontrollmarker des Propheten auf dem Aktionsrad platzierst, nimmt er sich 1 beliebige Rune.
- Du kannst „Stampfen“ verwenden, um die Armeen des Propheten wie üblich zu schwächen.
- Du kannst eine Schlacht gegen einen Propheten auf die übliche Weise beginnen. Falls du ein Gebiet betrittst, das von einem Propheten kontrolliert wird, in dem aber keine Armee ist, kann es trotzdem zu einer Schlacht kommen. Siehe Seite [7] für den Ablauf einer Schlacht.
- Wenn du gegen ein Monster kämpfst, befolge alle Regeln des Grundspiels. Die Karten, die das Monster ausspielt, ziehst du zufällig aus den verfügbaren Karten.
- Wenn du ein Monster bezwingst, auf dessen Monstertableau 4 oder mehr Kontrollmarker des Propheten liegen, gib dem Propheten 1 Bezwingermarker.

Der Prophet ignoriert eine Reihe von Einschränkungen, die für eine menschliche Person gelten:

- Dem Helden des Propheten können keine Verletzungen zugefügt werden.
- Die Armeen des Propheten müssen sich nicht in einem Gebiet mit einer Siedlung befinden, um ihre Stärke zu erhöhen, und sie dürfen das Gebiet betreten, in dem sich Loki befindet.
- Der Prophet kann maximal 6 Runen haben, und es ist ihm egal, welche Symbole auf den Runen sind: Er kann jede Rune als beliebige Rune ausgeben.
- Der Prophet hat ein Handlimit von 8 Kampfkarten (unabhängig von seiner Weisheit).
- Der Prophet ignoriert den auf den Reich-Plättchen aufgedruckten Bonus. Immer wenn der Bonus eines Reiches abgehandelt wird, mit dem er verbündet ist, erhält er 1 Kampfkarte oder 1 Rune, je nachdem, wovon er weniger hat (Kampfkarte bei Gleichstand).
- Der Prophet verwendet niemals die Effekte von Segnungen und Artefakten. Immer wenn er eine solche Karte erhält, schiebe sie halb unter sein Tableau – sie beeinflusst Schlachten und die Jagd.

# DER SPIELZUG DES PROPHETEN

Bestimme eine Aktionskarte, indem du den Surtur-Würfel wirfst. Platziere ihn auf dem Würfelfeld in der Mitte der erwürfelten Aktionskarte in der Aktionsreihe (1 = ganz links, 2 = Mitte, 3 = ganz rechts). Diese Karte ist dann die gewählte Aktionskarte.



**Gleichstandsbrecher:** In vielen Fällen musst du ein Gebiet oder etwas in einem Gebiet für den Propheten auswählen. Falls es nach dem Auswerten aller Bedingungen mehrere gleichwertige Möglichkeiten gibt, schaue in die untere linke Ecke der gewählten Aktionskarte (oder die Karte ganz links, falls keine Karte gewählt worden ist). Falls dort „Max“ steht, wähle das Gebiet mit der höchsten Nummer unter den möglichen, steht dort „Min“, wähle stattdessen das mit der niedrigsten Nummer.

Im Falle eines Gleichstandes zwischen zwei Armeen unterschiedlicher Stärke im gleichen Gebiet ist es ähnlich: Wähle bei „Min“ die Armee mit der niedrigeren Stärke, bei „Max“ die mit der höheren Stärke.

Im Falle eines Gleichstandes zwischen mehreren Reichen: Wähle das im Uhrzeigersinn am weitesten links liegende Reich, wobei das erste Reich Muspelheim ist.

Im seltenen Fall eines Gleichstandes zwischen zwei Monstern im gleichen Gebiet: Wähle Loki, falls möglich, ansonsten wähle das Monster mit dem im Uhrzeigersinn am weitesten links liegenden Monstertableau, wobei das erste Monstertableau das ganz oben links ist.

## 1. GEBET

**Priester entsenden:** Falls der Prophet einen verfügbaren Priester hat, platziert er ihn auf eines der Monumente. Falls mehrere Optionen vorhanden sind:



In diesem Beispiel ist das bevorzugte Attribut des Propheten **Macht**.

- Falls die Differenz zwischen seinem bevorzugten Attribut (linkes Symbol auf seiner Heldentafel) und dem nächsthöheren Attribut 1 oder weniger ist, wähle das Monument, das sein bevorzugtes Attribut erhöht.
- Ansonsten (oder falls dieses Monument nicht verfügbar ist) wähle das verfügbare Monument, das sein niedrigstes Attribut erhöht. Bei weiteren Gleichständen gilt die auf seiner Heldentafel angegebene Attributpräferenz.

Erhöhe das entsprechende Attribut des Propheten. Je nach erhöhtem Attribut erhält der Prophet den Götterbonus: **Macht:** Kampfarten, **Weisheit:** Runen, **Autorität:** Stärke von Armee(n) erhöhen. Er erhöht immer die Stärke der Armee, die an die meisten Gebiete angrenzt, die er nicht kontrolliert. Die Höhe des Bonus hängt von der Stufe des Monuments ab.

**Rune schmieden:** Befindet sich mindestens 1 Rune im Gebiet des Propheten-Helden oder angrenzend dazu, nimmt er die Rune auf. Sind mehrere zur Auswahl, wählt er die Rune, die näher zu einem menschlichen Helden ist.

## 2. HELD

Platziere den Helden des Propheten direkt in das Gebiet, dessen Nummer oben auf der gewählten Aktionskarte angegeben ist. Hinweis: Für das Solo-Spiel auf dem Spielplan für 2 Personen gelten immer die grau hinterlegten Nummern (rechtes Kästchen).

Spielplan für 3–4 Personen

Spielplan für 2 Personen



## 3. RUNENAKTIONEN

Gehe die Aktionsreihe von links nach rechts durch, **überspringe** die gewählte Aktionskarte und handle die ersten 2 verfügbaren Runenaktionen ab, die er ausführen kann. Überspringe die Runenaktionen (und zähle sie nicht mit), für die der Prophet nicht bezahlen oder die er nicht abhandeln kann.



Falls der Prophet z. B. 2 Runen hat und die mittlere Karte gewählt wurde, handelt er „Bündnis schließen“ ab (und bezahlt 1 Rune), überspringt dann „Armee verstärken“, da er nicht bezahlen kann, überspringt dann beide Runenaktionen der gewählten Karte und handelt dann „Bündnis schließen“ ab (und bezahlt mit seiner letzten Rune).

Siehe Seite [5] für das Abhandeln einzelner Runenaktionen. Hinweis: Die Liste der verfügbaren Runenaktionen des Propheten unterscheidet sich von deiner.

Falls der Prophet in seinem Zug keine Runenaktion abhandeln kann, nimmt er sich stattdessen 1 Rune.

## 4. MANÖVER

Für die Aktivierung der Armeen des Propheten ist es wichtig zu verstehen, was die **Eroberungsschwierigkeit** ist und wann ein Gebiet **erobert** werden kann.

Die Eroberungsschwierigkeit eines neutralen Gebiets ist gleich seiner Bevölkerungsstärke. Es kann erobert werden, falls seine Bevölkerungsstärke **kleiner oder gleich** ist als die höchste Stärke von 1 angrenzenden Propheten-Armee PLUS 1 pro Segnung/Artefakt unter seinem Tableau. Der Prophet kombiniert niemals Armeen, wenn er angreift.

**Eroberung eines neutralen Gebiets:**



Ein von einer Person kontrolliertes Gebiet ohne Armeen hat immer eine Eroberungsschwierigkeit von 0.

Ein von einer Person kontrolliertes Gebiet mit einer oder mehreren Armeen hat eine Eroberungsschwierigkeit, die der Summe der Armeestärken entspricht (einschließlich aller Boni durch Segnungen und anderer Effekte im Spiel). *Beispiel: Du hast in einem deiner Gebiete eine Armee mit Stärke 2 und eine Armee mit Stärke 1. Die Eroberungsschwierigkeit dieses Gebiets ist 3.*

Ein von einer Person kontrolliertes Gebiet kann erobert werden, falls seine Eroberungsschwierigkeit **kleiner** ist als die höchste Stärke von 1 angrenzenden Propheten-Armee PLUS 1 pro Segnung/Artefakt unter seinem Tableau PLUS 1 für jede seiner Handkarten (bis maximal zu seiner Weisheit). Der Prophet kombiniert niemals Armeen, wenn er angreift.

**Eroberung eines von einer Person kontrollierten Gebiets:**



Würde die Eroberung eines Gebiets dazu führen, dass der Prophet das Spiel sofort gewinnt (aufgrund der Bedingung „Mächtiger Jarl“ oder „Großer Gode“), greift er auch dann an, falls die Eroberungsschwierigkeit **gleich oder bis zu 2 höher** ist als die kombinierte Stärke des Propheten (stärkste angrenzende Armee plus 1 pro Segnung/Artefakt plus 1 pro Handkarte).

- Falls es mindestens 1 Gebiet gibt, das erobert werden kann, handle „Ein Gebiet erobern“ auf der nächsten Seite ab.
- Falls es kein Gebiet gibt, das erobert werden kann, erhöhe die Stärke der Armee, die an die meisten von Personen kontrollierten Gebiete angrenzt oder ihnen am nächsten ist (falls nötig, Gleichstandsbrecher anwenden).
- Falls die Stärke der Armee nicht erhöht werden kann (max. 6),

bewege die Armee in ein angrenzendes Gebiet, sodass sie an ein nicht vom Propheten kontrolliertes Gebiet angrenzt oder sich einem solchen nähert (falls nötig, Gleichstandsbrecher anwenden).

- Falls es kein solches Gebiet gibt, wiederhole die Schritte 2 und 3 für eine andere Armee des Propheten (falls nötig, Gleichstandsbrecher anwenden).
- Falls es keine anderen Armeen gibt oder es auch für diese unmöglich ist, die obigen Schritte abzuhandeln, überspringe den Manöver-Schritt.

Falls der Prophet keine Armeen auf dem Spielplan hat, rekrutiert er stattdessen 1 Armee (siehe Spezialaktion „Ausheben“, Seite [6]) und **platziert 1 Verwüstungsmarker**.

## EIN GEBIET EROBERN

Falls es nur 1 Gebiet gibt, das erobert werden kann, wähle dieses Gebiet als Ziel. Falls es mehrere Gebiete gibt, die erobert werden können, wähle das Gebiet aus, das der Prophet bevorzugt (wie auf seiner Heldentafel angegeben und nachfolgend erklärt).

### Ziel-Gebiet auswählen

-  Der Prophet bevorzugt als Ziel ein Gebiet mit einem Tempel gegenüber einem Gebiet mit einem Schrein (aber ohne Tempel) gegenüber einem Gebiet ohne Schrein. Bei Gleichstand bevorzugt er das Gebiet mit der niedrigsten Eroberungsschwierigkeit. Bei gleichen Schwierigkeitsgraden bevorzugt er Gebiete, die von Personen kontrolliert werden, oder solche, die diesen am nächsten sind.
-  Der Prophet bevorzugt als Ziel Gebiete, die von Personen kontrolliert werden, oder solche, die diesen am nächsten sind. Bei Gleichstand bevorzugt er das Gebiet mit der niedrigsten Eroberungsschwierigkeit. Bei gleicher Schwierigkeit bevorzugt er ein Gebiet mit einem Tempel gegenüber einem Gebiet ohne Schrein. Bei Gleichstand bevorzugt er das Gebiet mit der niedrigsten Eroberungsschwierigkeit.
-  Der Prophet bevorzugt als Ziel Gebiete, die zu einem Land bzw. zu Ländern gehören, von dem bzw. denen die wenigsten Gebiete nicht von ihm kontrolliert werden. Bei Gleichstand bevorzugt er ein Gebiet mit einem Tempel gegenüber einem Gebiet mit einem Schrein. Bei Gleichstand bevorzugt er das Gebiet mit der niedrigsten Eroberungsschwierigkeit.

Bewege 1 angrenzende Armee in das gewählte Gebiet. Falls es mehrere Armeen gibt, wähle die Armee mit der höchsten Stärke. Beachte, dass dies eine Schlacht gegen dich auslösen kann (siehe Ablauf einer Schlacht, Seite [7]).

## 5. SPEZIALAKTIONEN

Handle die erste verfügbare Option der folgenden Liste ab. Eine Aktion gilt als verfügbar, falls der Prophet noch keinen Kontrollmarker darauf hat UND er sie abhandeln kann.

- Ist die auf der gewählten Aktionskarte angegebene Spezialaktion verfügbar?** Platziere einen Kontrollmarker auf das Feld der gewählten Spezialaktion auf dem Aktionsrad, dann handle diese Spezialaktion ab.
- Ist seine Prioritäts-Spezialaktion** (auf seiner Heldentafel angegeben) **verfügbar?** Platziere einen Kontrollmarker auf das Feld seiner priorisierten Aktion auf dem Aktionsrad, dann handle diese Spezialaktion ab.
- Ist „Vorbereiten“ verfügbar?** Platziere einen Kontrollmarker auf das Feld „Vorbereiten“ auf dem Aktionsrad, dann handle die Spezialaktion „Vorbereiten“ ab.
- Ansonsten handle die Spezialaktion „Monument errichten“ ab.

Falls der Prophet den ersten Kontrollmarker auf einem Aktionsfeld platziert, werden wie üblich Bündnisboni ausgelöst. Falls der Prophet seinen Kontrollmarker auf deinem platziert, nimmst du dir wie üblich 1 Rune.

**Verbündete des Propheten:** Immer wenn ein Reich aktiviert wird, auf dem der Prophet einen Kontrollmarker hat, ignoriert er den aufgedruckten Bonus und erhält stattdessen einfach 1 Kampfkarte oder 1 Rune, je nachdem, wovon er weniger hat (Kampfkarte bei Gleichstand).

## 6. BONUS UND AUFRÄUMEN

Auf manchen Aktionskarten ist unter der Spezialaktion ein Bonus angegeben (ggf. mit Bedingung). Falls dies für die gewählte Aktionskarte zutrifft, überprüfe jetzt die Bedingung (falls vorhanden), auch wenn die tatsächlich durchgeführte Spezialaktion von der auf der Karte angegebenen abweicht. Erfüllt der Prophet die Bedingung (oder gibt es keine), erhält er den angegebenen Bonus. Der Text und Effekt des Bonus beziehen sich immer auf den betreffenden Propheten und gelten nur für diesen. Falls der Bonus besagt, dass der Prophet eine Segnung erhält, ziehe 1 zufällige Segnungskarte und schiebe sie halb unter das Tableau des Propheten.

Lege zum Schluss die gewählte Aktionskarte zusammen mit dem Surtur-Würfel beiseite. Rücke die verbleibenden beiden Karten nach links (falls erforderlich), sodass alle Lücken geschlossen werden. Ziehe eine neue Karte vom Aktionsstapel und lege sie aufgedeckt an die Position ganz rechts.



Überprüfe dann das Symbol in der rechten unteren Ecke der (beiseitegelegten) gewählten Aktionskarte:

- Ist dort  abgebildet, entferne die gewählte Aktionskarte aus dem Spiel (räume sie zurück in die Schachtel).
- Ist dort  abgebildet, mische die gewählte Aktionskarte zurück in den Aktionsstapel.



kein Bonus

Karte aus dem Spiel entfernen



Bonus, falls der Prophet Schmieden kontrolliert

Karte zurück in den Aktionsstapel mischen

# RUNENAKTIONEN DES PROPHETEN

## MONSTER KONTROLLIEREN (1 RUNE)

Da alle Propheten die verschiedenen Runensymbole ignorieren, kann er die Kontrolle über jedes neutrale Monster übernehmen, das sich im Gebiet mit seinem Helden oder angrenzend dazu befindet. **Falls es kein Monster gibt, über das er die Kontrolle übernehmen kann** (kein Monster in seinem Gebiet oder angrenzend) **UND er kein Monster unter seiner Kontrolle hat, ignoriert er die Gebietseinschränkung** und übernimmt die Kontrolle über ein neutrales Monster, unabhängig von dessen Position auf dem Spielplan. Dabei wählt er das Monster, das seinem Helden am nächsten ist.

Falls es mehrere neutrale Monster gibt, über die er die Kontrolle übernehmen kann, bevorzugt er die Kontrolle über das Monster, das **mehr** (nicht bedeckte) **verbleibende Wundenfelder** hat.

Falls es kein neutrales Monster gibt, über das der Prophet die Kontrolle übernehmen kann, überspringe diese Aktion (ohne eine Rune auszugeben).

## BÜNDNIS SCHLIESSEN (1 RUNE)

Falls der Held des Propheten entweder an ein Reich angrenzt, mit dem er noch kein Bündnis hat, oder an ein Gebiet, das an ein solches Reich angrenzt (d. h. er würde 1 Bewegung benötigen, um an das Reich anzugrenzen), schließt er ein Bündnis mit diesem Reich. Ansonsten überspringe diese Aktion (ohne eine Rune auszugeben). Falls es mehrere Optionen gibt, wähle diejenige, die im Uhrzeigersinn am weitesten links liegt, beginnend mit dem Reich Muspelheim.

## ARMEE VERSTÄRKEN (2 RUNEN)

Falls der Prophet keine Armeen auf dem Spielplan hat oder alle seine Armeen bereits Stärke 6 haben, überspringe diese Aktion (ohne Runen auszugeben).

Erhöhe die Stärke von 1 Armee, die an die meisten Gebiete angrenzt, die nicht vom Propheten kontrolliert werden.

## MONSTER AKTIVIEREN (2 RUNEN)

Ein Monster kann vom Propheten aktiviert werden, falls er es kontrolliert oder es neutral ist.

Falls keines der aktivierbaren Monster dir Schaden zufügen kann (z. B. durch einen erfolgreichen Gebietsangriff oder Stampfen) oder es kein Monster gibt, das aktiviert werden kann, überspringe diese Aktion (ohne Runen auszugeben).

Falls die Aktivierung eines Monsters dir Schaden zufügen könnte, aktiviere dieses Monster. Falls mehrere Monster dir Schaden zufügen könnten, bevorzugt der Prophet die Aktivierung von Monstern, die er kontrolliert, gegenüber neutralen Monstern. Bei Gleichstand zwischen mehreren Monstern mit demselben Kontrollstatus gilt der Gleichstandsbrecher.

### MONSTERAKTIVIERUNGEN DES PROPHETEN

Immer wenn der Prophet ein Monster aktivieren muss und mehr als 1 unter seiner Kontrolle hat, aktiviert er das Monster, das deinen Armeen am nächsten ist. Führe dann folgende Schritte aus:

1. Falls das Monster in einem Gebiet ist, in dem es deine Spielelemente mit seinem Gebietsangriff schädigen könnte, handle den Gebietsangriff ab.
2. Falls es in ein Gebiet bewegt werden kann, in dem sein Stampfen deinen Armeen Schaden zufügen würde, bewege es in dieses Gebiet. Wähle bei Gleichstand das Gebiet mit der Armee mit der höheren Stärke.
3. Ansonsten bewege es in eine Richtung, die es näher an mindestens 1 deiner Armeen heranbringt. Gibt es mehrere Optionen, bevorzugt der Prophet, die Bewegung des Monsters in einem von dir kontrollierten Gebiet zu beenden.

Falls der Prophet ein neutrales Monster aktiviert, würfle mit dem Monsterwürfel. Falls ein Gebietsangriff ausgelöst wird, gehe wie üblich vor. Falls der Prophet ein neutrales Monster bewegen muss, wendet er den zweiten und dritten Schritt des oben beschriebenen Verfahrens an und ignoriert dabei jede Richtung, in der das Stampfen seine eigenen Armeen schädigen würde. Falls er die Aktion wählen darf, wähle zuerst den Gebietsangriff, falls möglich (Schritt 1). Ansonsten befolge die Schritte 2 und 3.

## KAMPFKARTEN ZIEHEN (2 RUNEN)

*Hinweis: Diese Aktion unterscheidet sich deutlich von deiner Runenaktion, um eine Kampfkarte zu ziehen.*

Der Prophet zieht Kampfkarten in Höhe seiner Weisheit (oder bis er 8 Karten hat). Falls er bereits 8 Karten auf der Hand hat, überspringe diese Aktion (ohne Runen auszugeben).

## ATTRIBUT ERHÖHEN (3 RUNEN)

Falls die Differenz zwischen seinem bevorzugten Attribut (ganz links auf seiner Heldentafel) und dem nächsthöheren Attribut 1 oder weniger beträgt, erhöhe sein bevorzugtes Attribut.

Ansonsten erhöhe sein niedrigstes Attribut. Bei weiteren Gleichständen gilt die auf seiner Heldentafel angegebene Attributpräferenz.

## ARMEE REKRUTIEREN (3 RUNEN)

*Hinweis: Diese Runenaktion steht nur dem Propheten zur Verfügung.*

Er rekrutiert 1 Armee wie nachfolgend für die Spezialaktion „Ausheben“ erklärt.

# ABHANDELN VON SPEZIALAKTIONEN

## AUSHEBEN

Platziere 1 Armee (mit einer Stärke in Höhe seiner Autorität) in ein Gebiet mit Siedlung, das er kontrolliert.

- Falls mehrere Gebiete mit Siedlung vorhanden sind, wähle das Gebiet, das am nächsten zu einem von einer Person kontrollierten Gebiet liegt. Bei Gleichstand wähle das Gebiet mit der kleineren **Verteidigungsstärke** (siehe Seite 7 für die Definition der Verteidigungsstärke).
- Falls der Prophet keine Gebiete mit Siedlung kontrolliert, gelten für das Platzieren der Armee alle seine Gebiete als hätten sie ein Siedlungssymbol. **Platziere zusätzlich 1 Verwüstungsmarker** (siehe Seite [7]).
- Falls der Prophet keine Gebiete kontrolliert, vergleiche die Eroberungsschwierigkeit aller Gebiete mit der Stärke der neu rekrutierten Armee und rekrutiere diese Armee in einem der Gebiete, die erobert werden können. Bestimme es, wie unter „Ziel-Gebiet auswählen“ beschrieben (siehe Seite [5]). **Platziere zusätzlich 1 Verwüstungsmarker.**
- In dem seltenen Fall, dass es kein Gebiet gibt, das erobert werden kann, erhöhe stattdessen die Autorität des Propheten um 1. **Platziere zusätzlich 1 Verwüstungsmarker.**

Falls alle seine Armeen bereits auf dem Spielplan sind, gilt diese Aktion als nicht verfügbar.

## MOBILISIEREN

Überprüfe für jede Armee des Propheten in aufsteigender Reihenfolge ihrer Stärke, ob sie erobern kann oder nicht (also ob sie an ein Gebiet angrenzt, das sie erobern kann).

- Falls die Armee erobern kann, bewege sie in das Ziel-Gebiet. Falls es mehrere mögliche Gebiete gibt, bestimme eines, wie unter „Ziel-Gebiet auswählen“ beschrieben (siehe Seite [5]). Handle die Schlacht, anders als in einem Mehrpersonen-Spiel, sofort ab.
- Falls sie nicht erobern kann und alle angrenzenden Gebiete bereits unter der Kontrolle des Propheten sind, bewege diese Armee in ein angrenzendes Gebiet, sodass sie anschließend an ein nicht vom Propheten kontrolliertes Gebiet angrenzt oder sich einem solchen nähert (falls nötig, Gleichstandsbrecher anwenden).
- Falls sie nicht erobern kann und bereits an eines oder mehrere Gebiete angrenzt, die nicht vom Propheten kontrolliert werden, erhöhe ihre Stärke um 1 (selbst in einem Gebiet ohne Siedlung). Falls ihre Stärke bereits 6 ist, zieht der Prophet stattdessen 1 Kampfkarte.

**Falls der Prophet während dieser Spezialaktion keine neuen Gebiete hinzugewonnen hat, platziere 1 Verwüstungsmarker.**

## VORBEREITEN

Falls der Prophet 6 Runen **und** 8 Kampfkarten hat, gilt diese Aktion als nicht verfügbar.

Ansonsten erhält er Runen in Höhe seiner Weisheit und zieht 2 Kampfkarten.

## TEMPEL ERRICHTEN

Falls der Prophet ein Gebiet mit einem Schrein und ohne Tempel kontrolliert, errichtet er dort einen Tempel und erhält 1 Priester. Falls er mehrere Schreine ohne Tempel kontrolliert, wende den Gleichstandsbrecher an. Gebiete des Propheten mit Tempel haben eine erhöhte Verteidigungsstärke (siehe Schlachten auf Seite [7]).

Falls dadurch eine Segnungsauswahl ausgelöst wird, **platziere 1 Verwüstungsmarker.**

**Segnungsauswahl und Prophet:** Immer wenn der Prophet an der Reihe ist, eine Segnung zu wählen, tut er dies zufällig und schiebt die gewählte Karte halb unter sein Tableau.

Falls der Prophet keine Gebiete mit Schreinen kontrolliert oder alle von ihm kontrollierten Gebiete mit Schreinen bereits Tempel haben, gilt diese Aktion als nicht verfügbar.

## MONSTER

Falls die Priorität des Propheten **nicht** „Monster“ ist ODER es **kein Monster gibt, das er jagen kann** (siehe unten), führe diese Schritte aus:

- Falls die Aktivierung eines neutralen oder vom Propheten kontrollierten Monsters dir Schaden zufügen könnte (z. B. durch einen erfolgreichen Gebietsangriff oder Stampfen), aktiviert er dieses Monster.
- Falls mehrere Monster dir Schaden zufügen könnten, bevorzugt er ein Monster, das er kontrolliert, gegenüber einem neutralen Monster. Wende den Gleichstandsbrecher an, falls mehrere Monster mit demselben Kontrollstatus vorhanden sind.

**Platziere 1 Verwüstungsmarker, unabhängig davon, ob auf diese Weise ein Monster aktiviert wurde.**

- Falls keines der neutralen und von ihm kontrollierten Monster dir Schaden zufügen könnte, gilt diese Aktion als nicht verfügbar.

**Monster, die gejagt werden können:** Normalerweise können nur Monster gejagt werden, die sich im selben Gebiet wie der Held des Propheten oder angrenzend dazu befinden. Für jede unter das Tableau des Propheten geschobene Karte (Artefakt oder Segnung) können auch Monster gejagt werden, die sich 1 Gebiet weiter entfernt befinden (d. h. bei 2 Karten unter dem Tableau sind alle Monster innerhalb von 3 Bewegungen verfügbar).

Loki kann nicht gejagt werden, es sei denn, der Prophet hat bereits genügend Monster bezwungen (einschließlich derer, für die er Bezwingermarker erhalten hat), um Loki jagen zu dürfen (1 beim Spiel auf dem Spielplan für 2 Personen, 2 beim Spiel auf dem größeren Spielplan). **Falls Loki gejagt werden kann, ignoriert der Prophet alle anderen Monster.**

Falls die Priorität des Propheten „Monster“ ist UND es mindestens 1 Monster gibt, das er jagen kann, jagt er:

1. Der Prophet zieht Kampfkarten in Höhe seiner Macht (und ignoriert dabei sein übliches Limit von 8 Karten). **Decke alle Kampfkarten des Propheten auf.**
  - Ein Schild-Symbol gilt für den Propheten als **Joker-Symbol** (es passt zu jedem Wunden-Symbol). Füge zuerst alle anderen Wunden zu, bevor du Wunden mithilfe von Schilden zufügst.
2. Falls mehrere Monster gejagt werden können, wähle das Monster aus, das unter Berücksichtigung der Kampfkarten des Propheten die wenigsten verbleibenden Wundenfelder hätte, nachdem es gejagt worden wäre.
  - Das bedeutet: Falls es ein Monster gibt, das er bezwingen kann, entscheidet er sich für dieses, anstatt sich eine neue Beute zu suchen.
3. Lege jede Karte von der Hand des Propheten ab, die dem gejagten Monster eine Wunde zufügen kann und platziere 1 Kontrollmarker auf das entsprechende Wundenfeld.
  - Falls mehrere Wundenfelder verfügbar sind, platziere ihn auf ein Feld mit einer Belohnung, falls möglich. Dann wähle das sich am weitesten rechts befindliche freie Feld.
4. Falls mindestens 1 Wunde auf ein Feld mit einer Belohnung platziert wurde, erhält der Prophet insgesamt genau 1 Priester (nicht mehr), unabhängig von der aufgedruckten Belohnung.
5. Falls der Prophet das letzte Wundenfeld ohne Belohnung bedeckt, erhält er das zugehörige Monsterartefakt und schiebt es halb unter sein Spielertableau. Falls das Monster nicht bezwungen wurde und es weniger als 4 Kontrollmarker des Propheten hat, **platziere 1 Verwüstungsmarker.**
6. Nachdem die Jagd beendet ist, zähle die verbleibenden Kampfkarten, mische sie zurück in den Kampfstapel und gib dem Propheten die gleiche Anzahl an Kampfkarten (aber nicht mehr als 8 und verdeckt, damit du nicht weißt, welche Kampfkarten der Prophet hat).

**Es werden keine Monsterangriff-Karten gezogen oder abgehandelt.**

## BEMÄCHTIGEN

Falls der Prophet die Kontrolle über das Gebiet übernehmen kann, in dem sich sein Held befindet, tut er das. Dazu muss seine Macht gleich oder höher sein als die Bevölkerungs-/Armeestärke dieses Gebiets. Er erlangt die Kontrolle über das Gebiet und rekrutiert dort 1 Armee mit einer Stärke in Höhe seiner Autorität.

Falls er in dem Gebiet mit seinem Helden nicht die Kontrolle übernehmen kann, überprüfe auch alle Gebiete, die an seinen Helden angrenzen. Falls er in mehreren davon die Kontrolle übernehmen kann, bestimme eines, wie unter „Ziel-Gebiet auswählen“ beschrieben (siehe Seite [5]). Falls er auch in keinem der Gebiete, die an seinen Helden angrenzen, die Kontrolle übernehmen kann, gilt diese Aktion als nicht verfügbar. Im Gebiet mit deinem Helden kann der Prophet niemals die Kontrolle übernehmen.

## MONUMENT ERRICHTEN

1. Wähle das unvollendete Monument aus, das in der Attributpräferenz des Propheten am weitesten links steht, und errichte die nächste Stufe davon.
2. Überprüfe alle offenen Ragnarök-Vorzeichenkarten. Falls ein Vorzeichen erfüllt ist, drehe diese Karte auf die verdeckte Seite. Falls jetzt keine neue Vorzeichenkarte umgedreht wurde, **platziere 1 Verwüstungsmarker**. Falls dann mindestens 3 Vorzeichenkarten verdeckt sind, beginnt die Ragnarök (siehe „Siegbedingungen“ im Grundspiel-Regelheft).
3. Führe die Schritte 3–6 gemäß den Regeln des Grundspiels aus (wobei der Prophet als der Erbauer des Monuments gilt).

## SCHLACHTEN

Wenn eine Schlacht zwischen dir und dem Propheten stattfindet, bestimme zuerst die Schlachtwerte beider Seiten:

1. Dein Schlachtwert ist für dich wie üblich deine Gesamt-Armeestärke (Summe der Stärken deiner Armeen in dem Gebiet).
2. Der Schlachtwert des Propheten ist, falls er angreift, die Stärke der einzelnen angreifenden Armee. Falls du jedoch den Propheten angreiffst, ist sein Schlachtwert seine **Verteidigungsstärke**. Diese ist die Summe aus:
  - A. der Stärke aller Armeen in dem Gebiet PLUS
  - B. der Stärke der Armee mit der höchsten Stärke, die an dieses Gebiet **angrenzt** („die unterstützende Armee“) PLUS
  - C. der **Autorität** des Propheten, falls das Gebiet einen bereits errichteten **Tempel** enthält.

In beiden Fällen (Prophet greift an oder verteidigt) **erhöht sich der Schlachtwert des Propheten um 1** pro Segnung/Artefakt unter seinem Tableau.

### Angriff auf unverteidigte Gebiete des Propheten:

Eine Schlacht wird auch dann ausgelöst, wenn du 1 oder mehrere deiner Armeen in ein Gebiet ohne Armeen bewegst, das vom Propheten kontrolliert wird, solange die Verteidigungsstärke des Gebiets nicht 0 ist. Anders ausgedrückt: Ein Angriff auf die Tempel des Propheten oder auf Gebiete, die an mindestens 1 seiner Armeen angrenzen, löst immer eine Schlacht aus.

## ABLAUF EINER SCHLACHT

3. Erstelle den Schlachtstapel des Propheten:
  - A. Mische seine Handkarten zusammen. Falls seine Weisheit gleich oder höher ist als die Anzahl seiner Handkarten, bilden alle Karten seinen verdeckten Schlachtstapel.
  - B. Falls seine Weisheit niedriger ist als die Anzahl seiner Handkarten, wähle zufällige Handkarten in Höhe seiner Weisheit aus, um den verdeckten Schlachtstapel zu bilden. Die verbleibenden Karten kommen wieder als verdeckte Handkarten neben das Tableau des Propheten.

4. Falls der Prophet der Verteidiger ist und eine unterstützende Armee hat, bewege die unterstützende Armee in das Gebiet der Schlacht. (Hinweis: Auf diese Weise kannst du eine Armee „weglocken“.)
5. Wenn du an der Reihe bist, spielst du deine Kampfkarte normal aus, einschließlich ihres Effekts, oder du passt.
6. Wenn der Prophet an der Reihe ist, eine Kampfkarte zu spielen:
  - A. Er passt, falls eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:
    - Sein Schlachtstapel ist leer ODER
    - Du hast gepasst UND er hat einen höheren Schlachtwert (oder den gleichen als Verteidiger).
  - B. Ansonsten ziehe 1 zufällige Karte von seinem Schlachtstapel und decke sie auf. Addiere die Stärke der Karte zu seinem Schlachtwert, aber ignoriere ihren Effekt.
7. Beim Zuweisen von Verlusten:
  - A. Du handelst diesen Schritt wie üblich ab.
  - B. Der Prophet verringert die Stärke seiner beteiligten Armee mit der höchsten Stärke um 1, unabhängig von Verlustsymbolen auf seinen eigenen Karten, seinem Sieg oder seiner Niederlage. **Ausnahme:** Den letzten Stärkepunkt einer Armee verliert er nur (und vernichtet sie damit), falls er die Schlacht verloren hat.
8. Der Verlierer der Schlacht zieht sich wie üblich zurück. Falls der Prophet gezwungen ist, sich zurückzuziehen, zieht er in ein angrenzendes Gebiet, das er kontrolliert (wende den Gleichstandsbrecher an). Für die Übernahme der Kontrolle über das Gebiet nach der Schlacht gelten die entsprechenden Regeln des Grundspiels.
9. Nach der Schlacht erhält der Prophet alle in seinem Schlachtstapel verbliebenen Karten zurück auf seine Hand.

## SPIELENDE & VERWÜSTUNG

Ihr beide – sowohl du als auch der Prophet – könnt mit den 3 Siegbedingungen des Grundspiels (Mächtiger Jarl, Großer Gode, Furchtloser Bezwinger) entsprechend den Regeln des Grundspiels gewinnen, je nachdem, wie die Spielsituation ist. Die Auswertung der 4. Siegbedingung (Ragnarök) funktioniert etwas anders.

## VERWÜSTUNG PLATZIEREN

Die Spezialaktionen des Propheten platzieren Verwüstungsmarker, wenn der Prophet „in Rückstand gerät“, oder sie beschleunigen das Ende des Spiel, ohne dabei zu viel für seinen eigenen Sieg zu tun. Platziere 1 Verwüstungsmarker, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- Während der Spezialaktion „Ausheben“ kontrolliert der Prophet kein Gebiet mit Siedlung.
- Mit der Spezialaktion „Mobilisieren“ gewinnt der Prophet kein neues Gebiet hinzu.
- Die Spezialaktion „Tempel errichten“ löst eine Segnungsauswahl aus.
- Die Spezialaktion „Monster“ führt „nur“ dazu, dass ein Monster aktiviert wird, um dir Schaden zuzufügen.
- Die Spezialaktion „Monster“ führt dazu, dass eine Jagd beendet wird, bei der weniger als 4 Kontrollmarker des Propheten auf den Wundenfeldern des Monsters liegen.
- Die Spezialaktion „Monument errichten“ führt nicht dazu, dass eine Ragnarök-Vorzeichenkarte verdeckt wird.
- Im Spielzug des Propheten befindet sich während des Schritts „Manöver“ keine seiner Armeen auf dem Spielplan.

Wenn du dazu angewiesen wirst, platziere 1 Verwüstungsmarker in ein Gebiet, das beide der folgenden Bedingungen erfüllt:

- Das Gebiet grenzt an das Aktionsrad an.
- In dem Gebiet liegt noch kein Verwüstungsmarker.

Falls es mehrere solcher Gebiete gibt, wähle bevorzugt eines, das vom Propheten kontrolliert wird, dann ein neutrales, dann eines, das von dir kontrolliert wird. Falls weiterhin Gleichstand besteht, wende den Gleichstandsbrecher an.

Nimm immer den am weitesten links liegenden Verwüstungsmarker von der Surtur-Manifestationskarte.

Verwüstungsmarker haben keinen Einfluss auf die Kontrolle über Gebiete.

## VERWÜSTUNG ENTFERNEN

Falls du ein Gebiet mit einem Verwüstungsmarker und einer Armee mit einer Stärke kontrollierst, die mindestens der kleinsten Zahl auf der Surtur-Manifestationskarte entspricht (die am weitesten rechts stehende, nicht verdeckte Zahl), darfst du eine Aktivierung dieser Armee nutzen, **um den Verwüstungsmarker zu entfernen**. Tust du das, lege den Marker auf das am weitesten rechts gelegene freie Feld auf der Surtur-Manifestationskarte zurück.

Falls es sich dabei um eines der beiden Felder ganz links handelt (was die Aktivierung einer Armee mit Stärke 4 oder 5 erfordert), darfst du 1 zufällige Segnungskarte erhalten und vom Stapel ziehen.

## SURTUR MANIFESTIERT SICH

Falls der Prophet einen Verwüstungsmarker platzieren müsste und bereits alle 5 Verwüstungsmarker auf dem Spielplan sind, manifestiert sich stattdessen Surtur und zerstört Midgard. **Du verlierst sofort das Spiel.**

## RAGNARÖK

Die Ragnarök wird auf dieselbe Weise ausgelöst, nämlich am Ende einer Spezialaktion „Monument errichten“, wenn 3 oder mehr Ragnarök-Vorzeichenkarten verdeckt sind. Danach ist jede Person noch ein letztes Mal am Zug. Bei der Überprüfung des Sieges zählt **jeder Verwüstungsmarker auf dem Spielplan als zusätzliches Gebiet unter der Kontrolle des Propheten**, egal ob du es kontrollierst oder nicht. Bei Gleichstand gewinnt der Prophet.

Beispiel:

- Du kontrollierst 3 Gebiete angrenzend zu Yggdrasil (und dem Aktionsrad), davon 1 mit Verwüstungsmarker.
- Der Prophet kontrolliert 1 Gebiet, ebenfalls mit Verwüstungsmarker.
- Das letzte Gebiet ist neutral, hat aber auch 1 Verwüstungsmarker. Du kontrollierst also 3 Gebiete, der Prophet jedoch 4 (1 tatsächlich von ihm kontrolliertes Gebiet + 3 Verwüstungsmarker). Er gewinnt und du verlierst.

# DAS SPIEL GEGEN MEHRERE PROPHETEN

Es ist möglich, gegen bis zu 3 Propheten **mit jeweils einer anderen Prioritäts-Spezialaktion** zu spielen. Gib jedem von ihnen beim Spielaufbau ein persönliches Tableau und alle erforderlichen Komponenten in verschiedenen Farben. Bereite sie entsprechend den Angaben auf ihren Heldentafeln vor. Verwende den Spielplan für 3–4 Personen und die Ragnarök-Vorzeichenkarten, die mit „3+“ gekennzeichnet sind. Platziere aber nur den Start-Verwüstungsmarker des **ersten** Propheten. Jeder Prophet hat seine eigene Aktionsreihe und seinen eigenen Aktionsstapel.

Die Propheten haben jeweils einen eigenen Zug und sind immer in der gleichen Reihenfolge am Zug, bevor du am Zug bist. Bestimme ihre Reihenfolge per Zufall während des Spielaufbaus. Sobald zwischen zwei deiner Züge ein Verwüstungsmarker platziert wurde, ignoriere alle weiteren Effekte, die einen weiteren Verwüstungsmarker platzieren würden.

Die folgenden Regeln verwenden das Konzept des „höheren Anspruchs“. Der Anspruch des aktiven Propheten auf ein Gebiet ist **höher** als der des Propheten, der es momentan kontrolliert, falls eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Das fragliche Gebiet hat einen Tempel und der kontrollierende Prophet **hat insgesamt weniger Tempel** auf dem Spielplan als der aktive Prophet.
- Der aktive Prophet kontrolliert **mehr Gebiete im selben Land** als der Prophet, der das fragliche Gebiet kontrolliert.

*Hinweis: Es ist möglich, dass ein Prophet einen höheren Anspruch auf ein Gebiet hat als ein anderer Prophet und es bei einem anderen Gebiet genau umgekehrt ist.*

## EROBERUNG PROPHET GEGEN PROPHET

Ein Prophet kann das Gebiet eines anderen Propheten erobern, falls er einen höheren Anspruch darauf hat UND die Stärke der Armee, die sich zur Eroberung vorbereitet, **gleich oder höher** ist als entweder die Stärke der Armee des kontrollierenden Propheten oder die Stärke von **1** unterstützenden Armee – je nachdem, welche höher ist. Andere Modifikatoren werden für beide Seiten nicht berücksichtigt (Karten unter den Tableaus, Autorität, Tempel etc.). Wenn eine solche Eroberung stattfindet, wird keine Schlacht abgehandelt.

- Falls der bisherige Kontrollleur weder eine Armee in dem Gebiet noch angrenzend dazu hatte (unterstützend), gibt es keine Verluste.
- Ansonsten müssen sowohl der Angreifer als auch der Verteidiger die Stärke von je 1 beteiligten Armee verringern (entweder im Gebiet oder – im Falle des Verteidigers – unterstützend), außer dies würde die Stärke der Armee auf 0 reduzieren (und sie vernichten). Anschließend zieht sich der Verlierer in ein angrenzendes Gebiet zurück, das er kontrolliert.

## BEMÄCHTIGEN

Wenn ein Prophet ein Gebiet für die Aktion „Bemächtigen“ auswählt, bevorzugt er es, eines deiner Gebiete zu übernehmen, dann ein Gebiet eines anderen Propheten, auf das er einen höheren Anspruch hat (siehe oben), und erst dann ein neutrales Gebiet. Er übernimmt niemals die Kontrolle über ein Gebiet, das einem Propheten gehört, ohne einen höheren Anspruch darauf zu haben. Ein Prophet kann in einem Gebiet mit dem Helden eines anderen Propheten niemals die Kontrolle übernehmen.

# SPIELENDEN UND RAGNARÖK

Jeder Prophet arbeitet auf seine eigene Siegbedingung hin (Mächtiger Jarl, Großer Gode oder Furchtloser Bezwingler). Für die Ragnarök addierst du die Anzahl der Verwüstungsmarker im Spiel zur Anzahl der Gebiete, die von jedem Propheten kontrolliert werden. Du gewinnst, falls du mehr Gebiete kontrollierst, als **jeder** einzelne von ihnen.

Beispiel: Du kontrollierst 3 Gebiete, und zwei der Propheten kontrollieren je 1. Falls 1 Verwüstungsmarker im Spiel ist, gewinnst du (3 gegen jeweils 1+1), aber falls es 2 Marker sind, verlierst du (3 gegen jeweils 1+2). Würde einer von ihnen 2 Gebiete kontrollieren (und der andere keines), verlierst du auch bei 1 Verwüstungsmarker im Spiel, da dies ein Unentschieden von 3 gegen 2+1 bedeuten würde.

## PROPHETEN IM MEHRPERSONEN-SPIEL

Baut wie üblich auf und fügt bis zu 2 Propheten hinzu wie oben beschrieben. Beachtet, dass die Gesamtzahl der menschlichen Personen plus Propheten nicht höher sein darf als 4. Gebt der letzten menschlichen Person in Spielreihenfolge den **Schicksalsmarker**.

In zufällig ermittelter Reihenfolge sind alle Propheten vor allen menschlichen Personen am Zug.

## DER SCHICKSALSMARKER

Wer den **Schicksalsmarker besitzt, trifft die Wahl**, wenn ein Prophet zu irgendeinem Zeitpunkt zwischen mehreren **gleichwertigen Optionen** wählen muss, bei denen Spielelemente von mehreren Personen betroffen sind (anstatt wie im Solo-Spiel den Gleichstandsbrecher zu verwenden). Im Anschluss wird der Schicksalsmarker an die Person weitergegeben, deren Spielelement als Ziel gewählt wurde. Wer den Schicksalsmarker hat, darf auch ein eigenes Spielelement als Ziel wählen und den Marker in diesem Fall behalten.

Beispiele für den Einsatz des Schicksalsmarkers: eine Armee in eines von zwei Gebieten mit gleicher Eroberungsschwierigkeit bewegen (die von verschiedenen Personen kontrolliert werden); oder die Kontrolle in einem von zwei Gebieten zu übernehmen (die von verschiedenen Personen kontrolliert werden) usw.

Falls zwischen mehreren Spielelementen gewählt werden muss, die derselben Person gehören, gilt der normale Gleichstandsbrecher.

Falls keine Spielelemente gefährdet sind, die einer Person gehören, wird das Spielelement ausgewählt, das sich (während der Zielauswahl) näher an etwas befindet, das von einer Person kontrolliert wird, wobei der normale Gleichstandsbrecher gilt. (Propheten versuchen stets, sich Spielelementen zu nähern, die von Personen kontrolliert werden.)

In diesen Fällen wird der Schicksalsmarker nicht weitergegeben.

## ERWEITERUNGS-KOMPATIBILITÄT DIE GOTTHEITEN HEL, HEIMDALL UND AEGIR

Wenn du zusätzliche Gottheiten aus Erweiterungen verwendest, erhältst du ihre Götterboni wie üblich. Propheten erhalten jedoch Boni abhängig von dem Attribut, das mit dieser Gottheit verbunden ist:

- Stärke – Kampfkarten.
- Weisheit – Runen.
- Autorität – Armeestärke. Der Prophet erhöht immer die Stärke der Armee mit den meisten angrenzenden Gebieten, die er nicht kontrolliert.

Die Höhe des erhaltenen Bonus hängt von der Stufe des Monuments ab.

Wenn du den Götterbonus von Hel erhältst, darfst du wählen, was der Prophet verliert. Du kannst jedoch nicht die Option „1 Verletzung zufügen“ wählen.

Propheten erhalten und verwenden keine Snekkar.

## REICHE

Du kannst im Solo-Spiel alle zusätzlichen Reiche verwenden. Ihr aufgedruckter Bonus funktioniert wie üblich. Diese Änderung hat keine Auswirkungen auf Propheten, da diese immer Runen oder Kampfkarten erhalten, wenn ein Bündnisbonus ausgelöst wird.

**Asgard** – Falls der Prophet noch nicht mit dem Reich Asgard verbündet ist, entscheidet er sich immer dafür, zuerst mit dem Reich Asgard ein Bündnis zu schließen, falls möglich.

## ARTEFAKTE/SEGNUNGEN/KAMPFKARTEN

Da der Prophet die Effekte von Segnungen, Kampfkarten und Artefakten nicht verwendet, gibt es keine Anpassung der Regeln.

## MONSTER

Falls du Meeresungeheuer (Jörmungandr und/oder Kraken) im Solo-Spiel verwendest, verwende für den/die Propheten keine Heldentafeln mit der Priorität „Monster“.

Alle anderen Monster können ohne Anpassung der Solo-Regeln verwendet werden.

## BOSS

**Fenrir** – Dieser Boss wird im Solo-Spiel nicht unterstützt.

**Nagfar** – Du kannst diesen Boss im Solo-Spiel verwenden. Verwende in diesem Fall aber keine Heldentafeln mit der Priorität „Monster“. Propheten ignorieren die passive Fähigkeit von Nagfar.

## ERWEITERUNG FÜR DAS SPIEL ZU FÜNFT

Dieser Modus wird nicht unterstützt.

AUTOR: Adam Kwapiński

AUTOR DES SOLO-MODUS: David Turcz

ENTWICKLUNG DES SOLO-MODUS: Xavi Bordes, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

TESTS UND ENTWICKLUNG: Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Wojciech Frelich, Gonzalo „Owen“ López, Paweł Samborski, Kieran Symington, 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 UND LEKTORAT: Tyler Brown

PRODUKTION: Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, 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 Kolodyński, Joanna Kurek, Martyna Machnica, Aleksandra Małek, Paweł Migryt, Michał Sierńko, Julia Sinielowicz, Jacek Tobała. 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.