YGGDRASIL

13+ | 90 MIN. | 1-6

Yggdrasil, der Weltenbaum, die kosmische Esche, die die neun Welten beherbergt, ist in Gefahr. Sie und Ihre Mitspieler aus den mächtigen Göttergeschlechtern der Asen und Vanen müssen dem unerbittlichen Voranschreiten der Kräfte des Bösen entgegentreten. Sie müssen alles opfern, um zu verhindern, dass das Böse Yggdrasil vernichtet.Die letzte Schlacht, angekündigt schon seit den Urzeiten der Welt, beginnt. Ihr einziges Ziel dabei ist es, die Mächte des Bösen zurückzutreiben, damit Yggdrasil den Krieg des Universums überlebt.

SPIELABLAUF

Yggdrasil ist ein Spiel, bei dem die Spieler ein gemeinsames Ziel haben: Sie müssen in der Gestalt der nordischen Götter dem Angriff der Kräfte des Bösen während des Ragnarök widerstehen, um das Gleichgewicht des Universums zu bewahren und das Überleben von Yggdrasil zu sichern.

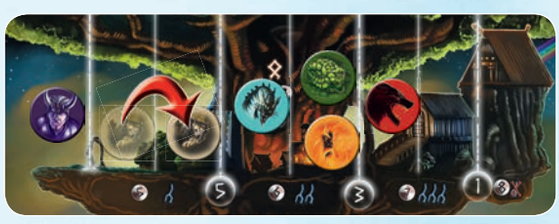


NIDHÖGG | SURT | JÖRMUNGAND | FENRIR | HEL | LOKI

Die Götter spielen reihum im Uhrzeigersinn. Während seines Zuges führt jeder Gott die folgenden Schritte aus:

1) EINE FEINDKARTE ZIEHEN

Wenn eine Feindkarte gezogen wird, wird der entsprechende Spielstein in Asgard um ein Feld nach rechts gezogen. Dann wird die Kraft des jeweiligen Feindes aktiviert.



Hel wurde gezogen. Ihr Spielstein zieht ein Feld vor.

2) DREI AKTIONEN DURCHFÜHREN

Der aktive Gott führt drei **unterschiedliche** der möglichen neun Aktionen aus. Jede Aktion entspricht dabei einer der neun Welten auf Yggdrasil.

SPIELENDE

NIEDERLAGE

Die Götter haben verloren, wenn am Ende des Zuges eines Gottes eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Es gibt 5 oder mehr Feinde jenseits der Mauer von Asgard.



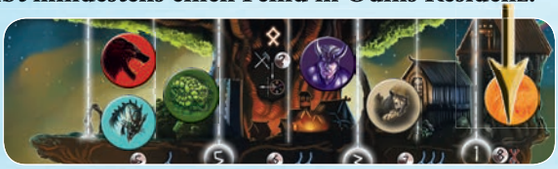
Surt, Fenrir, Nidhögg, Loki und Hel befinden sich rechts der Mauer von Asgard.

- Es gibt 3 oder mehr Feinde jenseits des Tors von Walhalla.



Surt, Nidhögg und Loki befinden sich rechts der Tors von Walhalla.

- Es gibt mindestens einen Feind in Odins Residenz.



Surt befindet sich in Odins Residenz.

SIEG

Die Götter haben das Spiel gewonnen, wenn keine Karte mehr auf dem Feindstapel liegt, nachdem der Effekt der letzten Karte eingetreten ist, und keine der vorher genannten Bedingungen für die Niederlage zutrifft.

YGGDRASIL CHRONICLES

COMING Q4 2019

Scelfr Yggdrasils
ascr standandi,
ymr iþ aldna tré,
enn iötunn losnar;
hræðaz allir
á helvegom,
áðr Surtar þann
sefi of gleypir.



EIN NEUES KOOPERATIVES SPIEL

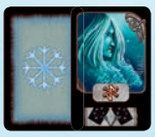
Spielvorbereitung



1 Spielplan



42 Feindkarten



16 Riesenkarten



18 Artefakte



4 Beutel



10 Sonderkarten



1 Plättchen «Versunkene Insel»



Die Walküren + Plastikfuß



6 Plättchen «Unzugängliche Welt»



1 Würfel



6 Götterkarten



47 Wikinger



42 Feuerriesen



1 Vane



8 Elfen



6 Feinde

Der Spielplan wird so auf den Tisch gelegt, dass er für alle Spieler gut erreichbar ist. Der sechsseitige Würfel und die 6 Plättchen «Unzugängliche Welt» werden daneben platziert. Jeder Mitspieler bekommt eine Götterkarte.

1 Es werden so viele Elfen wie Mitspieler + 1 zusätzlicher Elf in die Heimstatt der Elfen ᚠ platziert.

2 Der Vane wird auf das erste Feld der Verstärkungsleiste in der Heimat der Vanen ᚹ gelegt.

3 Die 6 Spielplättchen der Feinde beginnen das Spiel in Asgard ᛟ.

4 Die 18 Artefakte werden in die Zwergenschmieden ᛏ gelegt.

5 Die 16 Riesenkarten werden gemischt und verdeckt auf die Eisfestung ᛚ gelegt.

6 Die Walküren werden auf die Regenbogeninsel in Midgard ᛗ gestellt.

7 Das Plättchen «Versunkene Insel» wird auf der schwarzen Insel platziert.

8 12 Feuerriesen beginnen das Spiel im Feuerreich ᛋ.

9 5 Wikinger werden ins Totenreich ᚺ gelegt.

10 Die Feindkarten werden je nach gewünschter Schwierigkeitsstufe mit entsprechenden Sonderkarten zusammengestellt und gemischt.

11 **Die Beutel werden folgendermaßen gefüllt:**





Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels kann nach Belieben angepasst werden.
Die 42 Feindkarten sind ein guter Ausgangspunkt für ein Einführungsspiel (auf leichter Stufe).
Einige Sonderkarten machen das Spiel schwieriger:
Die «Wütender Feind»-Karten (Eine für jeden Feind) lassen einen Feind zwei Felder statt nur einem vorrücken. Die Kraft des jeweiligen Feindes wird aber nur einmal nach der Bewegung aktiviert.
Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad werden bis zu sechs Feindkarten durch «Wütender Feind»-Karten ersetzt, so dass der Stapel immer noch 42 Karten enthält.
Die Ragnarök-Karten lassen mehrere Feinde auf einmal ein Feld vorrücken. Die speziellen Kräfte dieser Feinde werden dabei nicht ausgelöst. Für eine größere Herausforderung werden eine oder mehrere Ragnarök-Karten zu den anderen 42 hinzugenommen.
Wir empfehlen, die Sonderkarten gleichmäßig im Kartenstapel zu verteilen. Dafür werden die Feindkarten in so viele gleich große Stapel aufgeteilt wie Sonderkarten verwendet werden sollen. In jeden dieser Stapel wird eine Sonderkarte eingemischt und daraus danach wieder ein großer Stapel gebildet.
Die Anzahl der Spieler hat ebenfalls Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad: Je mehr Mitspieler, desto schwieriger wird es.

AKTIONEN AUF YGGDRASIL

Hinter dicken Mauern liegt das Schlachtfeld. Von dort aus kann man in der Ferne Odin auf seinem steinernen Thron sitzen sehen.

ASGARD

In Asgard bekämpfen die Götter die Feinde, um sie zurückzudrängen. Dies ist die Hauptaufgabe im Spiel.

Die Stärke eines Feindes richtet sich nach dem Feld, auf dem er sich befindet.

SCHLACHTEN

- Unter den 6 möglichen Feinden oder den aktiven Riesen einen Gegner auswählen.
- Der aktive Gott entscheidet, wie viele seiner Wikinger er einsetzen und damit wieder ins Totenreich (ᚺ) schicken will. Er darf auch darauf verzichten.
- Es wird gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl wird zur Anzahl der ausgesandten Wikinger addiert.
- Besitzt der aktive Gott eine Waffe gegen den gewählten Feind, wird deren Stufe ebenfalls zum Ergebnis hinzugerechnet. Waffen helfen nicht gegen Riesen.
- Der aktive Gott bestimmt wie viele seiner Elfen er einsetzen und dadurch wieder in die Heimstatt der Elfen (ᚠ) schicken will. Er darf auch darauf verzichten.
- Die gewählte Anzahl der Elfen wird zum vorherigen Resultat addiert.
- Wenn die so erhaltene Zahl mindestens so groß ist wie die Kraft des ausgewählten Feindes, wurde die Schlacht gewonnen, sonst ist sie verloren.



Wurde die Schlacht gewonnen, wird der Spielstein des Feindes um ein Feld nach links zurückgezogen, ohne die Kraft des Feindes zu aktivieren.

Wenn der Gott verliert, geschieht nichts.



Im Beispiel hat Hel eine Kampfstärke von 8, Jörmungand und Loki von 7, Nidhögg von 6 und Fenrir von 5. Die Stärke von Surt war 6. Wenn er eine Schlacht verliert, zieht er ein Feld rückwärts (nach links). Seine Stärke verringert sich auf 5.



Im Beispiel kämpft Odin mit Surt, der eine Stärke von 6 hat. Odin gibt 2 Wikinger ab und würfelt eine 2. Seine Stärke ist also 2+2=4. Er addiert seinen Waffenbonus von +1 und gibt zusätzlich 1 Elf ab. Seine Stärke ist jetzt 4+1+1=6.
Damit ist Odin nun genauso stark wie Surt und gewinnt die Schlacht.

Auf den Inseln der sieben Meere, den Kriegsgöttern zu Ehren, werden bald die Menschen ihren Tribut an die Walküren mit dem Leben bezahlen.

MIDGARD

In Midgard sammeln die Götter mit Hilfe der Walküren Wikinger ein, die sie in den Schlachten unterstützen können.

1. Falls gewünscht die Walküren bewegen.
Der Kampfwagen der Walküren kann von einer Insel auf die unmittelbar neben ihr liegende Insel versetzt werden. Das ist selbst dann möglich, wenn die Ausgangs- oder Zielinsel versunken sein sollte.

2. Die Walküren auf der Insel auf der sie sich befinden nach Wikingern suchen lassen.
Sie können einmal pro Runde nach Seelen auf der Insel suchen, auf der sich der Kampfwagen befindet, sofern diese Insel nicht versunken ist. Die Regenbogeninsel ist die Startinsel für den Kampfwagen der Walküren. Dort darf nicht gesucht werden.
Zur Suche nach den Seelen werden 3 Spielplättchen blind aus dem Beutel gezogen, der zu der Insel gehört, auf der der Walküren-Kampfwagen steht. Falls nicht mehr genügend Plättchen im Beutel sind, werden alle restlichen Plättchen entnommen. Die gezogenen Wikingerplättchen behält der aktive Gott, Feuerriesenplättchen werden in den Beutel zurückgelegt.
Anmerkung: Der Inhalt der Beutel darf während des Spiels überprüft werden; je seltener dies allerdings geschieht, desto herausfordernder wird das Spiel und desto verdienter der Sieg.



Die Walküren können zur weißen Insel ziehen oder zur grünen, die versunken ist. Sie können auch auf der blauen Insel bleiben.



Odin nimmt den grünen Beutel, der zur Insel gehört, auf der sich die Walküren befinden. Er zieht 3 Spielplättchen: 2 Wikinger und 1 Feuerriesen. Er behält die 2 Wikinger und legt den Feuerriesen zurück in den Beutel.

AKTIONEN AUF YGGDRASIL

Im Schatten der Steine bereiten sich die Zwerge auf den Krieg vor. Aus ihren glühenden Schmieden stammen die Waffen von hervorragender Qualität und mit berühmten Namen.

ZWERGENSCHMIEDEN

Nidavellir

Die Zwerge versorgen die Götter mit Waffen, die ihnen zusätzliche Stärke in der Schlacht bringen. Dieser dauerhafte Bonus sollte nicht unterschätzt werden.

Eine Waffe (Stufe 1) aus den Zwergenschmieden nehmen

oder

Eine Waffe der Stufe 1 oder 2 in die Zwergenschmieden legen, um eine Waffe der nächsthöheren Stufe zu erhalten. Beide Waffen müssen dabei denselben Feind bekämpfen. Waffen können sofort genutzt werden, nachdem sie aus den Zwergenschmieden geholt wurden.
Ein Gott darf mehrere unterschiedliche Waffen besitzen, und mehrere Götter können dieselbe Waffe auf unterschiedlichen Stufen nutzen.



Odin legt den Ring der Stufe 2 zurück und nimmt den Ring der Stufe 3. Von jetzt an besitzt er in Schlachten gegen Hel einen zusätzlichen Bonus von +3.

Auf den Ruf Freys erwachen die Kräfte der Natur. Von hellem Glanz umgeben ziehen die Elfen in den Krieg.

HEIMSTATT DER ELFEN

Alfheim

Die Elfen erlauben es den Göttern, das Ergebnis einer Schlacht nachträglich zu beeinflussen.

Einen der Elfen, die sich in Alfheim befinden, nehmen. Diese Aktion kann nicht gewählt werden, wenn keine Elfen mehr verfügbar sind.



Aus dem Bau des Drachen fließt ein widerliches Gift. Die Götter müssen es unschädlich machen, sonst sterben sie auf immer.

WELT DER DUNKELHEIT

Niflheim

Ein Tausch kann den Göttern in kritischen Situationen helfen.

Beliebig viele Elfen und/oder Wikinger einem anderen Gott geben, von ihm nehmen oder mit ihm tauschen.



Odin gibt 2 Wikinger und 1 Elf an Freyja.

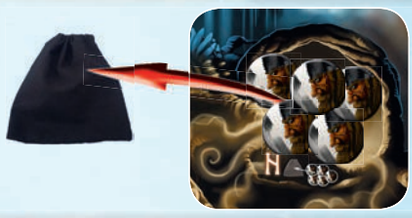
Alle, die in Verachtung sterben, kommen ins Königreich von Hel. Unheimlich, kalt und ruhelos ist ihr Gefängnis.

REICH DER TOTEN

Helheim

Die Götter können den Inhalt der Beutel zu ihren Gunsten verändern. Dies ist unverzichtbar für den Sieg.

5 Wikinger aus dem Reich der Toten in den Beutel einer Insel Ihrer Wahl legen.



Auf Befehl von Surt plagen Feuer und Flamme die Götter. Unaufhaltsam verzehren sie alles, was sich ihnen in den Weg stellt.

REICH DER FEUERS

Muspellheim

Die Götter können Feuerriesen aus den Beuteln entfernen. Auch diese Aktion verbessert ihre Chancen.

Aus dem Beutel einer Insel Ihrer Wahl blind 5 Spielplättchen ziehen. Falls nicht mehr genügend Plättchen im Beutel sind, werden alle restlichen Plättchen entnommen. Plättchen der Feuerriesen werden ins Feuerreich gelegt, Wikinger kommen zurück in den Beutel.



Unter den 5 gezogenen Plättchen sind 3 Feuerriesen. Sie werden ins Reich des Feuers gelegt. Die Wikinger kommen zurück in den Beutel.

AKTIONEN AUF YGGDRASIL



In Schnee, Frost und Eis haben die Riesen ihren Platz gefunden. Im Schutz von Utgard, ihrer Festung, schwelgen sie im Hass der Götter.

EISFESTUNG

Jötunheim

Die Riesen kämpfen im Auftrag Lokis. Sie schränken die Aktionen der Götter ein, wenn sie nicht bekämpft werden. Besiegte Riesen können außerdem genutzt werden, um die Kraft einer Rune zu aktivieren.

Einen aktiven Riesen oder den obersten Riesen vom verdeckten Stapel bekämpfen. Ein verdeckter Riese wird dazu nicht aufgedeckt oder aktiviert. Alle Riesen haben die Stärke 3 (siehe Abschnitt «Schlachten»).

Können die Götter den Kampf gewinnen, wird der Riese neben das Brett gelegt und hat damit keine Auswirkungen mehr auf das Spiel. Anderenfalls bleibt ein aktiver Riese weiterhin im Spiel, ein verdeckter Riese bleibt weiter auf seinem Stapel.

Sobald 4 Riesen besiegt wurden, die derselben Rune entsprechen, tritt sofort die Wirkung dieser Rune ein.



Odin kämpft gegen die Riesin Gialp, die die Götter daran hindert, Aktionen im Königreich des Feuers auszuführen. Er gewinnt den Kampf mit einer Stärke von 3. Er legt Gialp ab und erhält den dritten Teil der Daeg-Rune. Das Königreich des Feuers kann wieder genutzt werden.

WIRKUNG DER RUNEN



Sigel-Rune: Bis zu 15 Wikinger aus dem Reich der Toten werden beliebig unter den Göttern verteilt.



Daeg-Rune: Während der nächsten drei Züge ziehen die Götter keine Feindkarten vom Stapel.



Mann-Rune: Der Spielstein eines beliebigen Feindes wird 3 Felder rückwärts gezogen.



Tiwaz-Rune: Drei beliebige Feinde werden jeweils 1 Feld rückwärts gezogen.

DIE RIESEN



Der Riese mit diesem Symbol sorgt dafür, dass die Walküren die versunkene Insel nicht mehr betreten können (zwingt sie aber nicht, diese zu verlassen). Das Plättchen «Versunkene Insel» wird auf die Seite mit dem Strudel gedreht, solange der Riese aktiv ist.



Der Riese mit diesem Symbol hebt die Macht der Götter auf. Solange er im Spiel ist, dürfen die Götter ihre Sonderfähigkeiten nicht nutzen.



Diese Riesen verhindern alle Aktionen auf der jeweiligen Welt. Zur Erinnerung wird das Plättchen «Unzugängliche Welt» dort platziert.



Der Riese mit diesem Symbol verhindert, dass die Götter während einer Schlacht würfeln. Es zählt nur die Stärke der eingesetzten Wikinger, Waffen und Elfen.



Riesen mit diesem Symbol erhöhen die Kampfstärke des Feindes um 1 Punkt. Drehen Sie zur Erinnerung den Feindstein auf die +1 Seite.



Der Krieg der Vanen ist vorbei, die Gefangenen wurden gehängt. Nun steht man Seite an Seite mit den Asen, die man einstmals bekämpfte.

HEIMAT DER VANEN

Vanaheim

Mit dem Vanen können die Götter Aktionen einsetzen, um für zukünftige Bedrohungen gerüstet zu sein.

Spielstein «Heer der Vanen» um ein Feld auf der Verstärkungsleiste vorwärts bewegen

oder

Wirkung des aktuellen oder eines beliebigen vorherigen Feldes auf der Verstärkungsleiste ausführen und den Spielstein «Heer der Vanen» auf das Anfangsfeld zurücksetzen.



Im Beispiel kann der aktive Gott den Vanen auf das Startfeld zurücksetzen und 2 Wikinger nehmen oder die Walküren bewegen. Alternativ kann er den Vanen ein Feld weiter ziehen. Ein anderer Gott kann in seiner Aktion dann den Effekt des neuen Feldes nutzen.

- Die Walküren in Midgard um eine Insel versetzen, ohne nach Seelen zu suchen. Der Strudel kann auch hiermit nicht betreten werden.
- 2 Wikinger aus dem Reich der Toten nehmen.
- Die obersten 6 Karten des Feindstapels ansehen und in beliebiger Reihenfolge zurücklegen.
- Einen Feind in Asgard um ein Feld zurücksetzen.
- Einen beliebigen Riesen aus der Eisfestung ablegen, ohne ihn bekämpfen zu müssen. Danach den Riesenstapel mischen.

KRÄFTE DER FEINDE

Wenn eine Feindkarte gezogen wird, wird der entsprechende Spielstein in Asgard um ein Feld nach rechts gezogen. Dann wird die Kraft des jeweiligen Feindes aktiviert. Die Stufe der Kraft wird dabei durch das Feld bestimmt, auf das er gezogen wurde.

Achtung : Auf dem letzten Feld (Odins Residenz) wird die Kraft des Feindes nicht aktiviert, aber hier kann die Niederlage der Götter besiegelt werden.

Die Stufe der Kraft wird durch das  symbolisiert.

Nachdem die Kraft des Feindes aktiviert wurde, wird die Feindkarte abgelegt.



Die 8 Felder teilen sich in 5 Zonen mit jeweils 1, 2, 2, 2 und 1 Feldern auf.

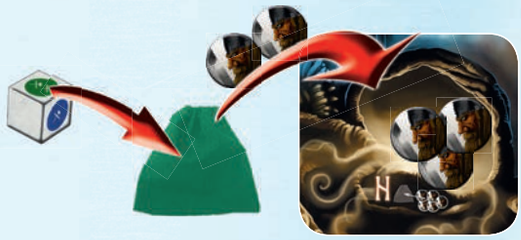
Hier wurde die Hel-Karte gezogen:
- *Der Hel-Spielstein wird ein Feld weiter nach rechts gezogen.*
- *Die Kraft Hels wird mit einer Stufe von 2 aktiviert.*



Nachdem die Riesin mich geboren hatte, wurde ich durch Odin nach Helheim verbannt. Diejenigen, die auf ihrem Strohlager sterben, werden in diesen düsteren Gefilden enden. Mit ihren Nägeln baue ich Naglfar, das schreckliche verfluchte Totenschiff, das nach Yggdrasil aufbrechen wird.

HEL

Die Totengöttin Hel holt Wikinger aus den Beuteln ins Reich der Toten.



Würfeln.
Aus dem durch den Würfel angegebenen Beutel Wikinger in Höhe der Stufe des Feldes nehmen, auf dem Hel angekommen ist. Die Wikinger, die Hel aus dem Beutel entfernt, kommen nicht ins Reich der Toten, sondern werden aus dem Spiel genommen. Die Götter können sie in dieser Partie nicht mehr einsetzen.
Falls nicht mehr genügend Plättchen im Beutel sind, werden alle übrigen Plättchen entnommen.

Der Würfel zeigt den grünen Beutel. Hel befindet sich auf dem vierten Feld, direkt hinter der Mauer von Asgard. Die Stufe ihrer Kraft beträgt dort 2. Der aktive Gott entfernt also 2 Wikinger aus dem grünen Beutel.



Von jenseits des Himmels führe ich die Söhne Muspels mit verzehrenden Flammen und erstickenden Schatten in den Krieg. Unter meinen Schritten bricht Bifrost zusammen, mein Feuerschwert wird Yggdrasil verbrennen.

SURT

Surt führt die Feuerreisen beim Angriff auf Midgard an. Er stört das Gleichgewicht zwischen Feuerriesen und Wikingern in den Beuteln.



Würfeln.
Aus dem Reich des Feuers eine Anzahl Feuerriesen nehmen, die der Stufe des Feldes entspricht, auf dem Surt angekommen ist.
Diese Plättchen in den Beutel legen, der durch den Würfel angegeben wird.
Falls nicht mehr genügend Feuerriesenplättchen im Reich des Feuers liegen, werden alle übrigen Plättchen in den Beutel gelegt.

Der Würfel zeigt den blauen Beutel. Surt befindet sich auf dem fünften Feld, vor dem Tor von Walhalla. Die Stufe seiner Kraft ist dort 2. Der aktive Gott legt zwei Feuerriesen in den blauen Beutel.



In Midgard wurde ich ins Meer geworfen, wo ich nunmehr den Stürmen gebiete. Ich bin die mächtigste aller Schlangen und umspanne mit meinem Leib die ganze Welt. Mein Herz ist schwarz vor Zorn, und meine machtvolle Umarmung wird Yggdrasil zermalmen.

JÖRMUNGAND

Jörmungand durchkreuzt die Pläne der Götter in Midgard. Er sorgt dafür, dass die Götter auf einer Insel nicht nach Seelen suchen können, und drängt die Walküren zurück auf die Regenbogeninsel.



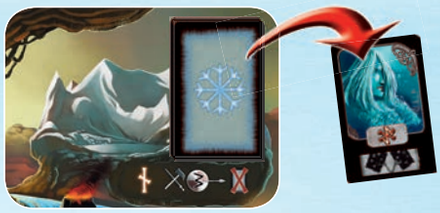
Würfeln.
Das Plättchen «Versunkene Insel» auf die vom Würfel gezeigte Midgard-Insel legen.
Die Walküren auf die Regenbogeninsel setzen.
Jörmungands Kraft ist unabhängig von seiner Stufe.

KRÄFTE DER FEINDE



Den Göttern als Bruder bekannt, säe ich Zwietracht unter meinesgleichen. Ich bin ein Meister der Lüge und des Schwindels. Auch wenn ich manchmal zu bereuen scheine, habe ich den Bogen schon gespannt, dessen Pfeil Yggdrasil durchbohren wird.

LOKI



Loki, der Verräter, verbreitet mit seinen Riesen Panik auf Yggdrasil.

So viele Riesenkarten ziehen wie die Stufe des Feldes angibt, auf dem Loki angekommen ist. Diese Karten werden offen neben die Eisfestung gelegt. Die aufgedeckten Riesen werden aktiv, das heißt der auf der Karte angegebene Effekt tritt sofort ein und dauert so lange an wie die Riesen im Spiel bleiben.
Falls nicht mehr genügend Karten in der Eisfestung liegen, werden alle übrigen Riesen ins Spiel gebracht.

Loki zieht auf das dritte Feld, vor der Mauer von Asgard. Die Stufe seiner Kraft ist noch 1. Eine Riesenkarte vom Stapel wird aufgedeckt und neben die Eisfestung gelegt. Es ist Gialp. Bis er besiegt wird, dürfen die Götter keine Aktionen mehr im Reich des Feuers ausführen.



Die Leichname der Meineidigen sind für mich eine köstliche Nahrung in Niflheim. Der Sonnenadler ist mein ärgster Feind. Ich nage an der dritten Wurzel, und das Gift, das aus meinen Zähnen fließt, wird Yggdrasil umbringen.

NIDHÖGG



Nidhögg beschleunigt das Spiel, da er einen anderen Feind mitzieht.

Der Feind, der am weitesten links liegt (es kann sich dabei auch um Nidhögg selbst handeln) wird um ein Feld nach rechts gezogen, ohne dass die Kraft des Feindes dadurch aktiviert wird.
Falls sich mehrere Feinde auf dem am weitesten links liegenden Feld befinden, wählen die Götter einen von ihnen aus.

Nidhöggs Kraft ist unabhängig von seiner Stufe.

Nidhögg zieht Surt, den am weitesten links liegenden Feind, um ein Feld vorwärts.



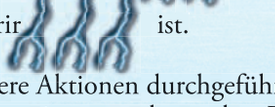
Die Götter hatten Angst vor mir und wollten mich in Fesseln legen. Doch keine Kette hielt mir stand, nur Gleipnir konnte mich bändigen. Aber die Jahre der Gefangenschaft sind vorüber, und der Zorn, den sie zu unterdrücken suchten, wird nun Yggdrasil verschlingen.

FENRIR



Fenrir lässt die Götter Aktionen verschwenden. Er ist ein furchteinflößender Feind. Lassen Sie ihn nicht zu weit kommen!

Die Fenrir-Karte bleibt offen liegen, solange die Götter ihn nicht beruhigt haben. Wenn Fenrir gezogen wurde, gibt es keine Wahl : Er muss **zunächst** beruhigt werden, bevor andere Aktionen durchgeführt werden können.
Zur Beruhigung von Fenrir muss folgendes Ergebnis gewürfelt werden :

-  ,  oder  , wenn die Stufe von Fenrir  ist.
-  oder  , wenn die Stufe von Fenrir  ist.
-  , wenn die Stufe von Fenrir  ist.

Erst wenn Fenrir beruhigt ist, können andere Aktionen durchgeführt werden. Solange dies nicht gelungen ist, muss weiter versucht werden, Fenrir zu beruhigen. **Jeder neue Versuch gilt als eine eigene Aktion.** Wenn Fenrir am Ende aller möglichen Aktionen eines Gottes immer noch zornig ist, muss der nächste Gott versuchen, ihn zu beruhigen (nachdem er seine Feindkarte gezogen und ausgewertet hat).

Wenn Fenrir ein weiteres Mal aufgedeckt wird, bevor er besänftigt werden konnte, rückt sein Stein ein Feld vor und die neu gezogene Karte wird sofort ohne weitere Auswirkung abgelegt. Der aktive Gott muss danach wieder versuchen, Fenrir zu beruhigen.

Odin hat Fenrir gezogen, der ein Feld vor zieht und die Mauer von Asgard passiert. Die Stufe seiner Kraft ist 2. Um ihn zu besänftigen, würfelt Odin:
Erste Aktion: Ergebnis - Schwarz - Er muss es noch einmal versuchen.
Zweite Aktion: Ergebnis - Grün - Er muss es noch einmal versuchen.
Dritte Aktion: Ergebnis - Grün - Ein weiterer Fehlversuch. Sein Zug endet.
Der folgende Spieler, Thor, zieht eine Feindkarte : Surt. Surt zieht ein Feld vor und wendet seine Kraft an. In seiner ersten Aktion muss Thor Fenrir beruhigen.
Er würfelt: Ergebnis - Weiß - Fenrir ist besänftigt.
Thor kann seine verbleibenden 2 Aktionen wie gewohnt ausführen.

KRÄFTE DER GÖTTER

TRANCE

Durch Aufgabe meiner göttlichen Macht
stärkte ich meiner Brüder Kraft,
denn durch die Magie des Sedjr
bin ich von nun an den Welten verbunden.

Durch Selbstaufopferung kann ein Gott sich in Trance versetzen, um die Kraft aller Götter zu stärken.
Gibt es zusätzlich zu den üblichen 9 Aktionen eine weitere Aktionsmöglichkeit.



Mit dieser neuen Aktion kann der aktive Gott sich in Trancezustand versetzen oder daraus erwachen. Dazu wird die Götterkarte auf die andere Seite gedreht (normal oder Trance). Der aktive Gott kann während eines Zuges eine Trance entweder beginnen oder beenden, aber nicht beides.

Die Trance

Solange sich ein Gott in Trance befindet, verfügen alle Götter über eine neue Kraft: die Trance-Kraft des Gottes in Trance. Diese Kraft kann von allen Göttern einschließlich des Gottes in Trance selbst genutzt werden.
Aber

- ein Gott in Trance verliert seine persönliche Kraft und
- ein Gott in Trance kann keine Aktionen in Asgard durchführen, d.h. er kann keinen der sechs Feinde angreifen.

	Persönliche Kraft		Trance-Kraft
 Odin	Darf zu Beginn seines Zuges 2 (statt 1) Feindkarten ziehen und eine davon auswählen. Die andere Karte kann er zurücklegen oder unter den Stapel schieben.	*Du bist der mächtige König der Götter. Die Helden sterben im Kampf für dich. Auf dass Weisheit und List deinen Arm verstärken, ließest du dein linkes Auge an der Quelle Mimirs.*	Wenn die Götter einen Riesen in der Eisfestung besiegen, können sie statt diesem einen beliebigen Riesen ablegen. Das kann ein aktiver oder ein Riese aus dem verdeckten Stapel sein.
 Thor	Thor hat einen dauerhaften Bonus von +1 in Schlachten.	*Du bist der Sohn Odins, und deine Kraft ist überwältigend. Die Riesen nehmen sich vor dir in Acht, denn du beschützt die Männer von Midgard.*	Die Kampfstärke aller Riesen wird um 1 reduziert.
 Frey	Frey darf in seinem Spielzug 4 Aktionen (statt 3) durchführen, aber immer nur auf unterschiedlichen Welten.	*Du bist ein Vane, und du regierst über die Welt in der du geboren wurdest. Aber für die Liebe deines Lebens hast du auf das Schwert Mimming verzichtet, und das könnte zu deinem Untergang führen.*	Bei einer Aktion in der Heimat der Vanen lösen die Götter alle Felder vom Anfang der Leiste bis zur aktuellen Position aus. Der Vanenstein wird auf den Anfang der Leiste zurückgesetzt.
 Heimdall	Heimdall darf bei der Suche nach Seelen in Midgard 4 Plättchen (statt 3) ziehen.	*Du bist der Wächter der Regenbogenbrücke Bifrost. Deine geschärften Sinne ermöglichen es dir, bis ans Ende der Welt zu sehen. Aber wenn dein Horn Gjallahorn ertönt, ist Asgard selbst in Gefahr.*	Alle Götter (einschließlich Heimdall) haben jetzt Heimdalls persönliche Kraft als Trance-Kraft.
 Tyr	Tyr kann in jeder Situation zweimal würfeln und sich eines der beiden Ergebnisse aussuchen.	*Du bist Odins Bruder, und dein Urteil ist gefürchtet. Du besitzt nur noch eine Hand, denn als die Wut des Wolfes gebändigt werden musste, warst du der Einzige, der Mut zeigte und nicht zurückwich.*	Im Kampf müssen die Götter ihre Wikinger erst nach dem Würfelwurf einsetzen.
 Freyja	Freyja kann 2 ihrer 3 Aktionen auf derselben Welt ausführen. Sie darf während eines Zuges eine Trance beginnen und beenden.	*Du bist die erste unter den Walküren und empfängst die Toten. Wenn die Kette deinen Hals schmückt, erweisen dir alle Götter die Ehre.*	Nach einer Schlacht wird nur die Hälfte der eingesetzten Wikinger (abgerundet) ins Reich der Toten gelegt. Die andere Hälfte bekommt Freyja.

Autoren : Cédric Lefebvre & Fabrice Rabellino
Gestaltung : Pierô & Gwendal Le Roux

WWW.LUDONAUTE.FR

Ludonaute™

© 2018 Ludonaute
20 Boulevard Dethez
13800 Istres France
contact@ludonaute.fr