

NINE WORLDS

KREATUREN & MONSTER

— EINE ERWEITERUNG FÜR NEUN WELTEN —



REGELN



SPIELINHALT



16 Monsterkarten
zweierlei Art Rang I und Rang II

Übersichtskarte



1 Karte "Halle der Krieger"



19 Rang I
Bonus-Marker



31 Rang II
Bonus-Marker



8 Kampf-Marker



1 Lykantrophia-
Marker

Die Schlachten um die Vorherrschaft in den Neun Welten werden gefährlicher: Wesen aus unseren dunkelsten Legenden wurden frei gelassen. Die Götter und Anführer der Welten können sich nicht mehr länger nur mit der Herrschaft über die Reiche beschäftigen. Sie sind gezwungen, sich zusammenzutun, um diese Gräuel zu besiegen, wollen sie nicht Verluste und Zerstörung verantworten. Auf alle die, die den Mut und den nötigen Einfallsreichtum aufbringen, diesen Feinden beizukommen, werden Belohnungen warten – Belohnungen, die vielleicht sogar im Kampf zwischen den Welten hilfreich sein könnten.



ÜBERBLICK



DAS SPIELZIEL VON NEUN WELTEN IST DAS ERRINGEN DER VORHERRSCHAFT DURCH DIE KONTROLLE MÖGLICHSIT VIELER EINZELNER WELTEN SOWIE DIE KONTROLLE ÜBER DEREN INDIVIDUELLE KRÄFTE.

Die Erweiterung “Kreaturen und Monster” eröffnet nun eine neue Spieldimension, in der die Spieler einige ihrer Spielsteine abordnen, um gegen Monster zu kämpfen. Die Steine kehren dann schließlich von der Schlacht zurück – und zwar zu ganz unterschiedlichen Orten, sogar nach Walhalla, auf die Spielertableaus oder nach Helheim.

Ein Sieg über die Monster wird belohnt mit Siegpunkten, Bonus-Markern und vielleicht auch mit Kräften der Monster, die von den Spielern dann strategisch genutzt werden können. Eine Niederlage dagegen wird Nachteile für all die mit sich bringen, die nicht mutig genug waren und zu wenig getan haben, um die Monster zu bezwingen. Die Nornen, die das Schicksal aller in Händen halten, werden mit ihnen hart ins Gericht gehen.

Der Schlüssel zu dieser Erweiterung ist das clevere Ausbalancieren der Aktionspunkte zwischen Aktionen in den Neun Welten und dem Bekämpfen der Monster.

AUFBAU

BAUT DAS SPIEL NEUN WELTEN GEMÄSS DEN NORMALEN REGELN AUF.

1 Bei einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern erhält jeder Spieler zu Beginn des Spiels 2 Kampf-Marker. Bei einem Spiel mit 5 oder 6 Spielern erhält jeder Spieler 1 Kampf-Marker.

2 Teilt die Monsterkarten nach Rang I und Rang II in zwei Stapel. Mischt beide Stapel und legt sie verdeckt neben das Spielfeld. Deckt dann vom Rang I-Stapel Karten auf, die Anzahl ist abhängig von der Spieleranzahl:

SPIELER	MONSTERKARTEN
3	2
4	3
5	4
6	5

3 **A** Legt diese Monsterkarten in eine vertikale Reihe. **B** An das untere Ende der Reihe legt ihr die Karte "Halle der Krieger".

4 **A** Sortiert auch die Bonusmarker nach Rang I und Rang II. **B** Legt je einen Rang I-Bonus-Marker offen neben jedes Bonusmarkersymbol auf den ausgelegten Monsterkarten. Die Farbe auf den Kartensymbolen entspricht der Farbe auf der Rückseite der Marker.

5 Zuletzt legt ihr den Lykantrophiemarker neben dem Spielfeld bereit. Jetzt kann das Spiel beginnen.



Die folgenden Regeln erklären den Einsatz der Erweiterung in einem regulären Spiel von 6 Runden mit 3-6 Spielern. Zusätzliche Hinweise zu Avatar-Kräften, zu einem erweiterten Spiel von 9 Runden, zu der Erweiterung "Sagen und Schätze" sowie zu einem 2-Spieler Spiel findet ihr am Ende dieser Spielregeln.



2



3 A

4 B



4 B



4 B



3 B

MONSTERKARTEN

Es gibt 16 Monsterkarten in der Erweiterung "Kreaturen und Monster". Die 8 Rang I-Monster kommen in den ersten drei Runden des Spiels zum Einsatz (Ära I) und die 8 Rang II-Monster in den letzten drei Runden (Ära II).

Jede Monsterkarte ist wie das hier abgebildete Beispiel aufgebaut:

MONSTERPUNKTE

Die Punkte geben an, wie viel die Karte wert ist. Monsterpunkte entsprechen Siegpunkten in der Wertungsphase. Zusätzlich erhält in jeder Wertungsphase der Spieler mit den Monsterpunkten zusätzliche Bonuspunkte.

NAME

Der Name des Monsters in Englisch und Deutsch.

MONSTERKRAFT

Hier wird angezeigt, ob das Monster über eine Kraft verfügt.

BONUSFELDER

Hier werden die Bonus-Marker platziert. Die Felder sind entweder **gelb** (für Rang I-Marker) oder **blau** (für Rang II-Marker).

SANKTIONSSYMBOLS

Die Symbole zeigen die Art der Nachteile an, die den Spieler, der die Karte erhält.

STEINFELDER

Auf diese Felder legen die Spieler ihre Steine während der **Monsterphase**. Die Symbole auf jedem Steinfeld zeigen an, wohin der dort platzierte Stein bewegt wird, wenn das Monster besiegt wird. Die Monsterkarte selbst erhält der Spieler mit den meisten Steinen auf dieser Karte oder bei Gleichstand der Spieler, dessen Stein in der obersten Reihe weiter links ist.

SANKTIONSFELD

Das Feld enthält zwei durch einen Schrägstrich getrennte Ziffern. Die erste Ziffer benennt die Anzahl an Steinen, die ein Spieler auf diese Monsterkarte gesetzt haben muss, um Nachteile zu entgehen, sollte das Monster während einer Wertungsphase nicht besiegt sein. Die zweite Ziffer benennt die Anzahl an Sanktionen, die erfolgen – entweder für den Spieler, der Karte die erhält, wenn das Monster besiegt wird oder für jeden Spieler, der ungeschützt ist (also nicht genügend Steine zu diesem Kampf hinzugefügt hat), wenn das Monster während einer Wertungsphase nicht besiegt sein sollte.



SPIELABLAUF

DER SPIELABLAUF MIT DER ERWEITERUNG “KREATUREN UND MONSTER” FOLGT DEN REGELN DES GRUNDSPIELS – MIT DEN FOLGENDEN AUSNAHMEN

SPIELREIHENFOLGE BESTIMMEN

Nachdem die Spielreihenfolge ermittelt wurde, werden alle Spieler gefragt, ob sie die Reihenfolge durch einen “Spielreihenfolge-Änderungsmarker” beeinflussen wollen.

AKTIONSPHASE

In dieser Phase ändert sich nichts.

AKTIONS- UND MONSTERPHASE

Die Aktionsphase wird in zwei Phasen unterteilt:

AKTIONSPHASE

Zusätzlich zu den Standard-Aktionen können die Spieler einen oder mehrere Aktionspunkte einsetzen, um einen oder mehrere ihrer Steine (von ihrem Vorrat, ihrem Spielertableau oder aus einer beliebigen Welt) zur “Halle der Krieger”-Karte zu bewegen. Haben alle Spieler ihre Aktionspunkte verbraucht, können die Spieler gemäß der Spielreihenfolge einen oder mehrere Aktionspunkte-Marker einsetzen, um zusätzliche Aktionspunkte zu erhalten. Diese werden sofort ausgegeben.

MONSTERPHASE

Die Phase besteht aus mehreren Aktionen in folgender Reihenfolge:

STEINE EINSETZEN

Gemäß der Spielreihenfolge setzen die Spieler einen ihrer Steine von der Halle der Krieger zu einem leeren Steinfeld auf einer beliebigen Monsterkarte. Dies wird wiederholt, bis alle Steine von der Halle der Krieger verteilt sind. Das Setzen dieser Steine ist verpflichtend. Wenn alle verfügbaren Steinfeldern besetzt sind, verbleiben die überzähligen Steine auf der Halle der Krieger-Karte für spätere Runden. Falls es jedoch die letzte Spielrunde ist, kommen die Steine zurück in den Vorrat der einzelnen Spieler.



Kampf-Marker

Sollten Steinfeldern frei bleiben, wird jedem Spieler in Spielreihenfolge die Möglichkeit gegeben, einen Kampf-Marker zu spielen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis keine Kampf-Marker mehr zur Verfügung stehen, alle Steinfeldern besetzt sind oder niemand mehr einen solchen spielen möchte.



MONSTERKARTEN ABHANDELN

Dies wird durchgeführt, wenn entweder alle Steinfelder auf einer Karte besetzt sind oder eine Wertung ansteht. Die Monsterkarten werden der Reihe nach abgehandelt, beginnend mit der Karte, die dem Nachziehstapel am nächsten liegt. Alle folgenden Schritte werden mit einer Karte durchgeführt, bevor es zur nächsten geht.



Steinfelder

Wenn alle Steinfelder auf der Monsterkarte besetzt sind, wurde das Monster besiegt.

Steine

Ermittelt, wie viele Steine die einzelnen Spieler beigetragen haben. Der Spieler mit den meisten Steinen auf dieser Karte gewinnt und nimmt sich die Monsterkarte. Bei Gleichstand gewinnt die Karte der Spieler, dessen Stein in der obersten Reihe weiter links liegt.

2. Platz

Ermittelt so auch den Spieler mit den zweitmeisten Steinen usw.

Beispiel: Der **gelbe** und der **blaue** Spieler haben Gleichstand.



Gelb gewinnt, weil er einen Stein am weitesten links in der obersten Reihe der Steinfelder hat.

BONUS-MARKER VERTEILEN

Der Spieler, der die Monsterkarte gewonnen hat, darf als erster einen Bonus-Marker wählen. Danach folgt der Zweit-Platzierte usw. Diese Aktion wird solange in dieser Reihenfolge durchgeführt, bis alle Marker verteilt wurden.

Die folgende Tabelle zeigt die Effekte der einzelnen Bonus-Marker sowie die Spielphasen, in welchen die Marker ausgespielt werden können



PHASE
1

Spielreihenfolge ändern

Dieser Marker erlaubt das Einsetzen des Markers zu verändern. Der Spieler kann seinen Rundenmarker um bis zu zwei Felder vor oder zurück versetzen.



PHASE
3

Siegpunkte

Der Spieler erhält sofort 2 Siegpunkte und der Marker wird abgelegt.



PHASE
3

Siegpunkte

Der Spieler erhält sofort 3 Siegpunkte und der Marker wird abgelegt.



PHASE
4

Weltenkräfte

Der Spieler darf vor der regulären Weltenkräfte-Phase eine Weltenkraft einsetzen (in Reihenfolge der Nummerierung der Welten). Für die Beschreibung der Kräfte s. die Spielregeln des Grundspiels.



PHASE
6

Bonus-Siegpunkte

Dieser Marker kann während jeder Wertungsphase der Ära II abgelegt werden, um 2 Siegpunkte für jede Welt zu erhalten, in der ein Stein des Spielers liegt. Maximal 10 Bonuspunkte.



PHASE
6

Bonus-Siegpunkte

Dieser Marker kann während jeder Wertungsphase der Ära II abgelegt werden, um 4/6/8 oder 10 Siegpunkte für 8/10/14 oder 18 Steine in den Neun Welten zu erhalten.



PHASE
6

Bonus-Siegpunkte

Dieser Marker kann während jeder Wertungsphase der Ära II abgelegt werden, um 4/6/8 oder 10 Siegpunkte für den Besitz von Monsterkarten mit dem Gesamtwert von 5/8/10 oder 12 Punkten zu erhalten.



PHASE
3

Aktionspunkt

Dieser Marker gewährt einen zusätzlichen Aktionspunkt, der eingesetzt werden kann, nachdem alle Spieler ihre Aktionspunkte eingesetzt haben.



PHASE
3

Kampf

Dieser Marker kann eingesetzt werden, nachdem alle Spieler ihre Steine in die Halle der Krieger gesetzt haben. Der Spieler darf einen Stein aus seinem Vorrat, vom Spielertableau oder aus einer beliebigen Welt auf eine beliebige Monsterkarte setzen.



PHASE
4

Temporärer Stein

Zu Beginn der Kampf- und Weltenkräfte-Phase darf der Spieler einen zusätzlichen Stein in eine beliebige Welt setzen.



PHASE
6

Bonus-Siegpunkte

Bonus-Siegpunkte: Dieser Marker kann während jeder Wertungsphase der Ära II abgelegt werden, um 2 Siegpunkte für jede kontrollierte Welt und 2 Punkte für jede geteilte Welt zu erhalten. Maximal 10 Bonuspunkte



PHASE
6

Bonus-Siegpunkte

Dieser Marker kann während jeder Wertungsphase der Ära II abgelegt werden, um 1 Siegpunkt für jeden Stein auf dem Spielertableau zu erhalten. Maximal 10 Bonuspunkte.



PHASE
6

Bonus-Siegpunkte

Dieser Marker kann während jeder Wertungsphase der Ära II abgelegt werden, um 2 Siegpunkte für jeden Stein beliebiger Spieler in Helheim zu erhalten. Maximal 10 Bonuspunkte.

SANKTIONEN-MARKER VERTEILEN

Wurde das Monster besiegt, erhält der Spieler 0, 1 oder 2 Sanktionen seiner Wahl – abhängig von der Nummer auf dem Sanktionsfeld der Monsterkarte. (siehe Abschnitt "Monsterkarten"). Der Spieler kann jeden Sanktions-Effekt nur einmal wählen.

Wurde das Monster nicht besiegt, und es findet gerade keine Wertung statt, werden keine Sanktionen verteilt. Die nächste Monsterkarte wird abgehandelt.

Wurde das Monster nicht besiegt und es findet eine Wertung statt, werden Sanktions-Marker an die Spieler verteilt (außer bei manchen Monstern der Phase I, die keine Sanktionen nach sich ziehen). Ungeschützte Spieler erhalten je nach Angabe auf dem Sanktionsfeld der Monsterkarte 1 oder 2 Sanktions-Marker. Reihum nehmen sich die Spieler die Marker, beginnend mit dem Spieler, der die meisten Steine auf diese Karte gesetzt hat. Bei Gleichstand wählt der Spieler zuerst, dessen Stein in der obersten Feldreihe weiter links liegt. Ist auch dies nicht möglich, bestimmt die Spielreihenfolge. Die Effekte der Marker werden jeweils sofort ausgeführt, bevor der nächste Spieler einen Marker aufnimmt. Beachtet, dass manche der Marker Nummern (4, 5 oder 6) haben, die nur in einem Spiel mit dieser Spieleranzahl zum Einsatz kommen. Eine 1 im Sanktionsfeld bedeutet, dass jede Sanktion nur einmal gewählt werden darf. Bei einer 2 dürfen die Sanktionen jeweils von 2 Spielern gewählt werden. Benutzt ungenutzte Steine, um zu markieren, welche Sanktionen bereits gewählt wurden.

SANKTIONEN

**Avatar bewegen**

Der Spieler zu deiner Rechten bewegt deinen Avatar zu einer beliebigen, angrenzenden Welt.

**Stein bewegen**

Der Spieler zu deiner Rechten bewegt einen beliebigen deiner Steine zu einer beliebigen, angrenzenden Welt.

**Aktionspunkt einsetzen**

Der Spieler zu deiner Rechten führt eine Aktion (Kosten:1) durch, die deine Steine oder deinen Avatar beeinflusst. Das heißt, es kann zwischen den beiden oberen Effekten gewählt werden.

**Zerstören**

Wähle einen beliebigen deiner Steine und nimm ihn zurück in deinen Vorrat.

**Verbannen**

Wähle einen beliebigen deiner Steine und setze ihn nach Helheim.

**Zurücknehmen**

Wähle einen beliebigen deiner Steine und lege ihn zurück auf dein Spielertableau.

**Verlieren**

Verliere Ein oder Zwei Siegpunkt.



ZURÜCKNEHMEN DER STEINE

Die Steine werden von der Monsterkarte wie folgt entfernt – beginnend mit dem linken Steinfeld der obersten Reihe, die Reihe entlang, dann die folgenden Reihen von links nach rechts.

Wurde das Monster besiegt geben die Symbole unter den Steinen an, wohin diese nun gesetzt werden müssen.



Walhalla



Helheim



Spielertableau



Spielervorrat



Beliebige Welt



Heimatwelt

Wurde das Monster nicht besiegt, nehmen die Spieler ihre Steine zurück in ihren Vorrat.

Der Gewinner der Monsterkarte legt diese offen neben sein Spielertableau. Hat niemand die Karte gewonnen, wird sie abgelegt. Sie wird zu diesem Zeitpunkt noch nicht ersetzt.



MONSTERKRÄFTE NUTZEN

Alle Spieler können nun in Spielreihenfolge eine oder auch alle Monsterkräfte ihrer Monsterkarten aktivieren. Die folgenden 2 Tabellen erklären die einzelnen Monsterkräfte. ►



Monsterkräfte stellen einen neuen Typ von Effekten dar und zählen nicht als Aktionen oder Weltenkräfte. Effekte, die Auswirkungen auf Aktionen oder Weltenkräfte haben, haben also keine Auswirkungen auf Monsterkräfte.

MONSTERKRÄFTE WÄHREND DER MONSTERPHASE



Anlocken

1x pro Runde kannst du einen einzelnen Stein eines beliebigen Spielers von einer angrenzenden Welt zu deinem Avatar in die Welt bewegen, in der dein Avatar sich befindet.



Abstoßen

1x pro Runde kannst du einen beliebigen Stein aus der Welt, in der sich dein Avatar befindet, in eine angrenzende Welt setzen.



Zerstören

1x pro Runde kannst du einen beliebigen Stein eines beliebigen Spielers in dessen Vorrat zurücklegen.



Zurückschicken

1x pro Runde kannst du einen beliebigen Stein eines beliebigen Spielers auf dessen Spielertableau zurücklegen.



Weltenkraft

1x pro Runde kannst du eine Weltenkraft kopieren. Beachte, dass die Weltenkraft Asgards das Nutzen aller anderen Weltenkräfte in der darauf folgenden Weltenkräfte-Phase beeinflusst (sowohl per Marker als auch der Welten selbst).



Verändern

1x pro Runde kannst du den Lykantrophia-Marker unter einen beliebigen Spielerstein in einer Welt setzen, sofern du in dieser Welt auch einen Stein hast. Bis zum Ende der folgenden Kampf- und Weltenkräfte-Phase wird dieser Stein als deiner angesehen und zählt entsprechend bei den Auswertungen. Solltest du einen Stein im Kampf verlieren, kann dieser Stein nicht ausgewählt werden, es sei denn, es wäre dein letzter in dieser Welt. Dieser Stein kann niemals nach Walhalla gelangen.



SITUATIVE MONSTERKRÄFTE



Auswählen

Diese Kraft kommt während der Walhallaphase zum Einsatz. 1x pro Runde wertest du 3 statt 2 Punkte für deine Steine in Walhalla, die dann zu deiner Heimatwelt zurückkehren. Alternativ kannst du nur 2 Punkte werten und den Stein zu einer beliebigen Welt transferieren.



Zurückkehren

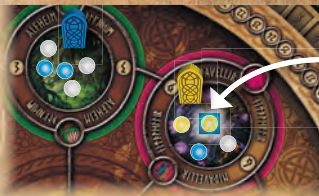
1x pro Runde, wenn einer deiner Steine aus einem beliebigen Grund von einer Welt in deinen Vorrat gelegt wird, kannst du diesen in die Ausgangswelt zurück setzen. Geschieht dies während eines Kampfes, setzt du den Stein erst zurück, wenn der Kampf beendet wurde und die Kontrolle über Weltenkräfte nicht beeinflusst wird. Um anzuzeigen, dass diese Kraft benutzt wurde, kannst du die Monsterkarte umdrehen und dann zum Rundenende wieder aktivieren.

KAMPF- UND WELTENKRÄFTE-PHASE

Die Phase besteht aus mehreren Aktionen in folgender Reihenfolge:

ZU BEGINN DIESER PHASE

Zu Beginn dieser Phase werden alle Spieler in Spielreihenfolge gefragt, ob sie eine Temporären-Stein-Marker spielen möchten. Dieser wird eingesetzt, indem er in einer beliebigen Welt platziert wird.



Temporären-Stein-Marker

Auf den Marker wird dann ein Stein aus dem Vorrat des Spielers gelegt. Es wird solange reihum gefragt, bis keine Marker mehr vorhanden sind oder alle gepasst haben. Bis zum Ende der Kampf- und Weltenkräfte-Phase wird dieser Stein regulär für diesen Spieler gewertet, wenn es um die Vorherrschaft in einer Welt und den Zugang zu deren Weltenkraft geht. Während eines Kampfes wird dieser Stein nicht entfernt, außer es ist der letzte Stein dieses Spielers in der jeweiligen Welt. Ein Temporärer Stein kann nicht nach Walhalla versetzt werden.

WENN DIE KÄMPFE BEENDET SIND UND DIE KONTROLLE ÜBER DIE JEWEILIGEN WELTENKRÄFTE BESTIMMT WURDE

Jeder Spieler entscheidet, ob er einen Weltenkräfte-Marker einsetzen möchte. Diese werden in derselben Reihenfolge wie die Weltenkräfte abgehandelt – beginnend mit Asgard. Die Marker lösen exakt dieselbe Kraft und dieselben Effekte aus wie die entsprechende Weltenkraft. Ein Spieler muss diesen Marker nicht einsetzen, sondern kann ihn für einen späteren Einsatz aufbewahren. Falls mehrere Spieler Marker mit derselben Weltenkraft einsetzen möchten, wird dies in Spielreihenfolge durchgeführt.



NACHDEM ALLE GEWÜNSCHTEN WELTENKRÄFTE-MARKER EINGESETZT SIND

Wenn die Spieler alle gewünschten Weltenkräfte-Marker eingesetzt haben, werden die Weltenkräfte selbst in regulärer Weise aktiviert und durchgeführt.

AM ENDE DER WELTENKRÄFTE-PHASE



Am Ende der Weltenkräfte-Phase werden alle Temporären Steine zurück in den Steinvorrat der Spieler gelegt und die Marker werden abgelegt. Der Lykanthropie-Marker wird zurück auf die Werwolf-Karte gelegt und der zuvor betroffene Stein ist wieder unter der Kontrolle seines Besitzers.

WALHALLAPHASE

Diese Phase verläuft unverändert, nur die Monsterkraft der Walküre kann auch in dieser Phase zum Einsatz kommen.

WERTUNGSPHASE

Bei einer Wertung in einer der Wertungsrunden (Runde 3 und 6) werden Monsterpunkte zu den Siegpunkten gezählt. Der Spieler mit den meisten Monsterpunkten erhält noch zusätzlich 5 Siegpunkte. Bei einem Gleichstand erhalten die betreffenden Spieler jeweils 3 Siegpunkte. Während jeder Wertungsphase der Ära II, können die Spieler werten, indem sie einen oder mehrere der Bonus-Siegpunkte ablegen. Bedenkt, dass jeder ungenutzte Bonus-Marker am Ende des Spiels 1 Siegpunkt zählt.



RUNDENENDE

Die Monsterkraft des Draugr wird wiederhergestellt (dreht die Karte auf die Bildseite, um anzuzeigen, dass die Kraft verfügbar ist). Wenn nun Lücken in der Monsterauslage entstanden sind, füllt diese mit neuen Monsterkarten, immer ausgehend vom Nachziehstapel. Stellt sicher, dass die Monsterkarten zu Ende der Runden 1 und 2 Monster des Rang I sind. (Wenn z.B. Am Ende der zweiten Runde bereits 6 Monster besiegt wurden, können in Runde 3 nur noch 2 Monsterkarten ausgelegt werden.) Dementsprechend werden ab der 3. Runde nur noch Monster des 2. Rangs ausgelegt. Legt die entsprechenden Bonus-Marker auf die neu gelegten Monsterkarten.





REGELN FÜR SPIELVARIANTEN

SPIELEN IM TEAM

Wenn in der Team-Variante die Bündnis-Option genutzt wird, werden die Spielersteine innerhalb des Teams separat behandelt, wenn der Gewinner der Monsterkarte und die dazugehörigen Sanktionen ermittelt werden. Die Regeln für die Verteilung der Sanktionen für unbesiegte Monster verläuft wie oben beschrieben. Wenn mit der Allianz-Option gespielt wird, werden die Steine eines Teams zusammengezählt, wenn es um das Ermitteln des Gewinners einer Monsterkarte geht. Das Siegerteam darf entscheiden, welcher Spieler die Monsterkarte erhält und wer die Sanktionen auf sich nimmt. Ebenso dürfen Sanktionen von unbesiegten Monstern im Team aufgeteilt werden.

2-SPIELER-VARIANTE

Ein 2-Personen-Spiel folgt den beschriebenen Regeln des Grundspiels, in dem jeder Spieler zwei Avatare kontrolliert und den Startwelten mit den dazugehörigen Steinen. Der Aufbau für diese Erweiterung folgt einem 4-Spieler-Aufbau – somit werden 3 Monster ausgelegt. Jeder Avatar erhält zu Beginn des Spiels 2 Kampf-Marker. Die Steine der einzelnen Welten werden unabhängig voneinander betrachtet, wenn es darum geht, wer die Monsterkarte gewinnt, zu welcher Welt ein Stein zurückgesetzt wird und in welcher Reihenfolge Boni gewählt werden. Alle errungenen Boni werden auf das Spielertableau des der Steinfarbe entsprechenden Avatars gelegt. Die von einem Spieler eingesetzten Bonus-Marker mit den entsprechenden Effekten zählen immer für den Avatar, von dem aus der Marker bewegt wurde. Ebenso wird eine gewonnene Monsterkarte neben das Spielertableau des Avatars gelegt, dessen Farbe der der meisten Steine auf dieser Monsterkarte entspricht. Auch die Monsterkräfte werden stets von dem jeweiligen Avatar eingesetzt. Von den Monsterkarten werden nur die ersten 4 Sanktionen genutzt, alle, die mit 5 oder 6 markiert sind, werden ignoriert. Monsterpunkte werden für jeden Avatar gesondert gewertet, ebenso die Zusatzpunkte für die meisten Monsterpunkte.

AVATARKRÄFTE

Wenn die Avatarkraft des Ullr genutzt wird und die Wahl darauf fällt, einen Stein aus Walhalla in die Welt zu setzen, in der dein Avatar ist, kannst du 3 Punkte werten, wenn du gleichzeitig die Walküren-Monsterkraft benutzt, genauso als wäre es deine Heimatwelt.

KOMPLETTES SPIEL

Das Basis Spiel kann mit den Erweiterungen “Schätze und Geheime Pläne”, “Kreaturen und Monster” und den Avatarkräften zu einem fortgeschrittenen und komplexen Spiel kombiniert werden. In dieser Kombination kann die Spieldauer mindestens 3 Stunden, wenn nicht sogar länger, betragen. Das Spiel folgt den normalen Regeln für die einzelnen Erweiterungen und Elemente wie sie hier beschrieben sind.

LANGE SPIELVARIANTE

Im langen Spiel werden 9 statt 6 Runden gespielt, mit Wertungsphasen am Ende der Runden 3, 6 und 9. Am Ende der Runde 6 nimmt alle Monsterkarten, die bisher nicht im Spiel waren (sowohl Rang I als auch Rang II). Mischt diese zusammen mit den Monstern, die nicht besiegt und abgelegt wurden. Aus diesem Deck wird entsprechend der Spieleranzahl die neue Monster-Auslage gebildet. Danach spielt ihr normal weiter. Alle Monsterkarten, die im Spiel sind, müssen in der Wertungsphase der Runde 9 abgehandelt werden, wenn sie nicht schon besiegt wurden. Die sechs verschiedenen Bonus-Marker können in den Wertungsphasen der Runden 4-9 abgehandelt werden.

SCHÄTZE UND GEHEIME PLÄNE - ERWEITERUNG

Ein kombiniertes Spiel mit den Neun Welten-Erweiterungen “Schätze und Geheime Pläne” und “Kreaturen und Monster” erfordert keine Änderungen außer den folgenden: Spieler müssen sich entscheiden, einen Temporären-Stein-Marker zu spielen, bevor der Einsatz von Schätzen angekündigt wird, die einen Einfluss auf den Beginn der Kampfphase haben (d.h. Gambentain, Gjallarhorn, Gungnir.) Steine, die auf Saerimnir platziert wurden, werden nicht als Walhalla-Steine betrachtet und können so nicht von der Walküren-Monsterkraft beeinflusst werden.

CREDITS

Spiel Entwurf

Illustrationen

Grafikdesign

Regeln

Deutsche Übersetzung

Richard Denning

Andree Schneider

Matthew Comben

Akha Hulzebos

Stefanie D Kuschill

Mein Dank gilt den Spieletestern:

Jane, Helen, und Matthew Denning, James

Wale, Chris Finnegan, Bryan Ash, Patrick

Campbell, Mick Pearson, Matt Sewell, Mark

Evans, Malcom Harrison, Alex Hickman, Jeff

Quantrill, Neil Heslop and Kate Evans.

Außerdem möchte ich mich bei allen bedanken,

die mein Spiel auf der UK Games Expo, der

SPIEL in Essen, der Dragonmeet, Tabletop

Scotland, Airecon, Compulsion und auf

anderen Conventions oder online gespielt

haben.

Das Spieldesign ist Copyright von

Medusa Games © 2022

16 Boldmere Drive, Sutton Coldfield, B73 5ES

www.medusagames.co.uk