NINE WORLDS

TURN SEQUENCE

1. Player order phase
2. Action points phase
3. Action phase
4. Battles & world powers phase
5. Valhalla phase
6. Scoring phase
7. Turn end phase

VICTORY POINTS

+1 Point for each stone on your player card.
+1 Point for each world you have a stone on.
+2 Points for each stone anywhere in the Nine Words.
+3 Points for a world where you dispute control.
+5 Points for a world you control.
-2 For each stone in Helheim.

ACTION POOL

No Players	AP per turn
3	7/8[ᛟ]
4	6/7[ᛟ] (+1)[↑]
5	5/6[ᛟ] (+2/+1)[▶]
6	4/5[ᛟ] (+2/+1)[▶]

ᛟ If a player controls their home world at the start of a round they gain the higher number.

↑ In a four player game, the first player gets one additional action point.

▶ In a five or six player game the first player gets two additional action points and the second player gets one additional action point.

ACTION POINTS

1 Move one stone from reserve to player card..

1 Move one of your own stones between adjacent worlds.

1 Move your avatar between adjacent worlds.

1 Move one stone from Helheim to reserve.

1 Move one stone from your player card to the world your avatar is on

2 Move one stone from your player card to any world (avatar not present).

2 Move another player's avatar to an adjacent world.

2 Move one opponent's stone between adjacent worlds. (own avatar present: -1 AP. Opponent's avatar present: +1AP).

3 Banish opponent's stone to Helheim (own avatar present: -1 AP. Opponent's avatar present: +1 AP).

WORLD POWERS

PROTECT
May neither be affected by, nor use, any world powers this turn.

RETRIEVE
Return one stone from Helheim to any world, or move two stones from reserve to player card.

MOVE
Move one stone to any adjacent world. This power may be used twice.

STEAL
Return one stone to the owning player's card and replace it with one of your own from player card or reserve.

EXCHANGE
Exchange one of your own stones with any other stone.

ADD
Add one stone to any world.

DESTROY
Return one stone to the owning player's reserve or two to their card(s).

SPEND
Spend two bonus action point immediately.

BANISH
Move one stone to Helheim.

NINE WORLDS

PHASEN EINES SPIELZUGS

1. Spielreihenfolge bestimmen
2. Aktionspunkte ermitteln
3. Aktionsphase
4. Kämpfe & Weltenkräftephase
5. Walhallaphase
6. Wertung
7. Ende des Spielzugs

SIEGPUNKTE

+1 Punkte für jeden Stein auf deinem Spielertableau.

+1 Punkte für jede Welt, in der du einen Stein hast.

+2 Punkte für jeden Stein in den Neun Welten.

+3 Punkte für eine Welt, in der du um die Kontrolle kämpfst.

+5 Punkte für eine Welt, die du kontrollierst.

-2 Punkte für jeden Stein in Helheim.

AKTIONSTABELLE

Anzahl der Spieler	Aktionspunkte pro Runde
3	7/8ᛟ
4	6/7ᛟ (+1)↑
5	5/6ᛟ (+2/+1)▶
6	4/5ᛟ (+2/+1)▶

ᛟ Wenn ein Spieler zu Beginn einer Runde seine Heimatwelt kontrolliert, erhält er die höhere Anzahl an AP. Andernfalls die niedrigere Anzahl.

↑ Bei 4 Spielern erhält der Startspieler einen zusätzlichen AP.

▶ Bei 5 oder 6 Spielern erhält der Startspieler zwei zusätzliche AP, der zweite Spieler am Zug einen zusätzlichen AP.

AKTIONSPUNKTE

1 Bewege einen Stein aus der Reserve auf das Spielertableau.

1 Bewege einen Stein von deinem Spielertableau zu der Welt, in der sich dein Avatar befindet.

1 Bewege einen deiner Steine zwischen angrenzenden Welten.

1 Bewege deinen Avatar zwischen angrenzenden Welten.

1 Bewege einen Stein aus Helheim in die Reserve.

2 Bewege einen Stein von deinem Spielertableau zu einer beliebigen Welt (ohne deinen Avatar).

2 Bewege einen gegnerisch en Avatar zu einer angrenzenden Welt.

2 Bewege den Stein eines Gegners zwischen angrenzenden Welten. (Dein Avatar anwesend -1 AP. Gegnerischer Avatar anwesend +1 AP).

3 Verbanne einen gegnerischen Stein nach Helheim (Dein Avatar anwesend -1 AP. Gegnerischer Avatar anwesend +1 AP).

WELTENKRÄFTE

BESCHÜTZEN

Du kannst in dieser Runde weder von einer Weltenkraft beeinflusst werden, noch selbst eine einsetzen.

WIEDERBRINGEN

Bringe einen Stein aus Helheim in eine beliebige Welt zurück oder bewege zwei Steine von der Reserve auf das Spielertableau.

BEWEGEN

Bewege einen Stein zu einer angrenzenden Welt. Diese Kraft darf zwei Mal genutzt werden.

STEHLEN

Bewege einen Stein zurück auf das Spielertableau seines Besitzers und ersetze ihn durch einen eigenen Stein (Spielertableau oder Reserve).

TAUSCHEN

Tausche einen deiner Steine mit einem beliebigen anderen Stein.

HINZUFÜGEN

Setze einen Stein in eine beliebige Welt.

ZERSTÖREN

Befördere einen Stein zurück in die Reserve seines Besitzers oder zwei Steine auf sein/ihre Spielertableau(s).

AUSGEBEN

Setze sofort zwei zusätzliche Aktionspunkte ein.

VERBANNEN

Verbanne einen Stein nach Helheim.