
VALDA
BOOK OF RULES



4


20



36


52

Valda is a board game by Nathan Vermeulen

Art direction & design: Batist Vermeulen

Illustrations: Mateusz Mizak, Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski

Revision of the rules: Nathan Vermeulen & François Masquère

This is the Valda base game and can be expanded with
Valda: Rise of the Giants and Valda: Ragnarok

Published by Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba



During a fight against Loki, Thor let his hammer, Mjöllnir, fall on Tyr.
Tyr was guarding Yggdrasil, the tree of life.
As a result, Yggdrasil has now become climbable for mere mortals.

Valda is the Old Norse word for 'power' and that is exactly what this game is all about.
You are a humble Viking of a small Norse tribe and you seize the opportunity to become a God by collecting as many followers as possible.

Use the powers of the Gods in your favour.

You gain power by building temples, creating opportunities to receive better cards, by making clever use of your resources and by crushing your enemies.

The player with the most folllowers after 6 rounds is the winner and becomes a Norse God.

The game can be played with 2 to 5 players and takes about 0.5 hours per player.
For example: if there are 4 players, the game will last about 2 hours.

CONTENTS

- Ⓐ Book of rules
- Ⓑ Mythical world map
- Ⓒ 5 player boards
- Ⓓ 5 player pawns (Vikings)
- Ⓔ 9 dice in 3 colours:
  blue (3) – yellow (4) – white (2)
- Ⓕ 150 cards
- Ⓖ 90 resources:
  divine blood (30) , gold (30) & diamonds (30)
- Ⓗ 45 temple figures in 5 colours (9 per player)
- Ⓘ 55 wooden cubes in 5 colours (11 per player)
- Ⓙ 1 Drakkar pawn

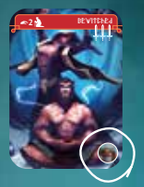


GAME SET-UP

CARDS

Take all the cards out of the game box and sort them in 3 stacks:
Sort out the action (yellow) cards without the picture of a God in the lower right corner in one pile and shuffle thoroughly. They form the A (Action) deck.
Sort out both the defence (with a shield in middle) and attack (red) cards without the picture of a God in the lower right corner together to form the B (Battle) deck. The A deck and B deck are the main decks. Place both decks, facedown, next to the map. Put the Battle deck on the right side of the
Action deck.





Sort the rest of the cards according to the God picture in the lower right corner. Create 7 divine decks, one for each God.

Shuffle each divine deck seperately and place them on the space of the corresponding God area of the map.

During the game, all played and discarded action cards will be placed in the discard pile next to the A deck and all played and discarded attack and defence cards will be placed in the discard pile next to the B deck.

Divine weapons follow a different rule. They are removed from the game when played or discarded.



Temple building sites, 5 in each area.

Put the Drakkar (counts as a round tracker) on space '1' of the round track, in the middle of the map.

Place all Vikings at the bottom of the Yggdrasil score track (on space '0').



GAME BOARD

The mythical world map (in short: 'map') is depicted on the game board, it represents the land of the Gods. Place it in the middle of the table.

The map consists of 7 God areas.



YGGDRASIL SCORE TRACK

There are several ways to gain followers: playing cards, using divine powers, building temples and gaining control over an area.

When you gain followers you move your Viking one space up the Yggdrasil tree for each follower gained. When you lose followers your Viking moves back one space for each loss.

There are safe havens at 0, 5, 12 and 20 followers. Once reached, you cannot lose followers below that threshold.

E.g. if you have reached 13 followers and a player successfully attacks you with a 'steal 2 followers' card, they will gain only 1 follower and you will drop down to 12.

If you pass 20 followers, you continue tracking from the bottom of the tree. Safe havens are still applicable after reaching 20 followers.

PLAYER BOARDS

During the game, players will use their cubes to keep track of their mines, blood drills and temples on their player board. All players place their cubes and temples as a reserve next to their player board.

Cubes placed in the resource production section of the player board represent the resource buildings: mines and blood drills. At the start of the game you have 2 mines and no blood drill. Place 1 cube on the first space of the mine track (yellow '2').



Players can use divine powers, these are powerful abilities that can be used in your turn.
Every divine power is depicted on the player boards. The divine power will become available to you when you have temple(s) on the corresponding God area. You can track the divine powers you use by placing cubes on the corresponding spaces.
If a temple is removed from the map, don't forget to also remove the corresponding cube from your player board. If one of your pieces is removed from your player board or from the game board due to an effect, return it to your reserve.



CARDS

There are 4 types of cards:

Action cards

effect when you play the card



They can be played during the Action phase.
They normally cost 1 ⚡ (action point) to play.

Attack cards

effect of the attack when the attack is successful



They can be played to attack an opponent in the Attack phase.

Defence cards

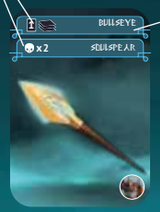
defence value



Defence cards are played to block an attack.

Divine weapons

every weapon has 2 abilities to choose from



Divine weapons have special abilities.



Divine weapons *are the most powerful cards in the game. They do not require a ⚡ to be played, and can be played anytime, even outside of your turn (when, depends on the divine weapon). Every weapon has 2 abilities to choose from. Each God only has 1 unique weapon card in their deck. When you play a divine weapon, choose which ability you use (only one), apply its effect immediately and then remove this weapon from the game.*
All other cards must be placed in the adequate discard pile, after use.

GAMEPLAY

Each player chooses a colour and takes the components and a player board in that colour.



All players draw 3 cards from deck A and 3 cards from deck B.



Every player receives 2 divine blood, 2 diamonds and 2 gold.



The game is played in 6 rounds.

The player who already played Valda is the starting player.
If several players have played Valda before, roll the white dice.
The player who rolls the most followers is the starting player.

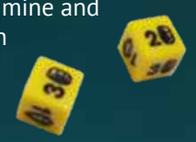
During a round, players will each take a turn, starting with the first player then turns go clockwise.
At the end of the Follower phase, their turn ends and the next player's turn begins.

During their turn, the active player will play all 5 phases, one after the other.



1. RESOURCE PHASE

Roll the resource dice depending on the amount of resource building(s) you own: mines and blood drills. Mines will allow you to roll yellow dice and blood drills will allow you to roll blue dice.
How many dice you can roll is indicated by the number under your cube on the mine and blood drill tracks. You start the game with 2 mines and 0 blood drills so you can roll 2 yellow dice.



You can own up to 4 mines and up to 3 blood drills.



The blood drills provide divine blood



The mines will provide gold and diamonds

In this phase you can also trade 4 resources of one kind for any 1 resource, as many times as you want.

2. ACTION PHASE



At the start of the Action phase, you draw 2 cards (or more with certain divine powers) from a main deck. By default you draw from 1 single main deck (A or B, not both).

Drawn cards at the start of the Action phase are placed face-up on the table in front of you.
These are visible to all opponents. When you draw cards at any other time they go directly into your hand.

If at any time there is no card in a deck, shuffle the corresponding discard pile to form a new A or B deck. Once a divine deck is empty, it is never replenished.

In the Action phase you can take actions by spending action points. You start the phase with 3.

You can take the following actions in any order, and repeat the same action several times. They all cost 1:

1 — Play an action card.
Only action cards that are in your hand or face-up on the table can be played.

1 — Receive a resource of choice.

1 — Draw a card from the A or B deck.

The icons explaining the effects, can be found on the back cover of this rulebook.

At the end of this phase, add to your hand the cards on the table in front of you (if any left). If you have more than 10 cards in your hand at the end of the phase, you must discard card(s) (of your choice) down to 10.
You cannot discard cards if you have 10 (or less) cards in hand.

When you play an action card you apply the effect in the upper left corner.



3. BUILDING PHASE

In this phase, players can build up to 2 buildings.
There are two kinds of buildings: **resource buildings** and **temples**.

Resource buildings can be mines or blood drills, they allow you to gain resources.
In the Resource phase you roll 1 die, respectively yellow or blue, for each mine and blood drill you own. To build a mine/blood drill you have to pay the construction cost by spending resources from your stockpiles.



Mine
1x divine blood
1x diamond
1x gold



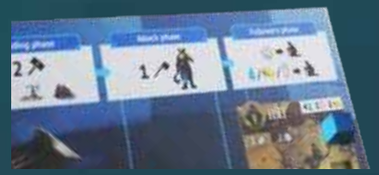
Blood drill
2x divine blood
2x gold

You then place the cube in the corresponding space on your player board to represent that building.

Temples allow you to use different divine powers, depending on which God area you build them in.
To build a temple you have to pay the construction cost (different for each God) indicated on the area you build it, by spending the resources from your stockpiles.

Every God area has 5 construction sites.
You can never have more than 3 temples in a God area.





You then place a cube in the corresponding space on your player board and a temple on the God area.

When you build a temple in a God area you immediately gain 1 follower and you draw 2 cards from the corresponding divine deck, choose 1 and add it to your hand.
Place the non chosen card at the bottom of its divine deck. Divine cards are always more powerful (and more complex) than cards coming from the main decks. When drawing from a divine deck you also have the possibility of gaining one of the most powerful cards of the game, a divine weapon.

Having **1 temple** in a God area allows you to use the first corresponding divine power listed on your player board. Having **a second temple** in a God area allows you to use the second power listed (instead of the first), a stronger version of the divine power. Except for Thor and Odin, where having a second temple allows you to use both divine powers. In areas where you can use both powers, this is indicated on the player board. Having **a third temple** in an area doesn't further improve the divine power, but gives you control on that area (see section 'Area Control').

Every God has their own personality. That personality is reflected in the divine powers and in the divine cards. You can accord your play style to that of the personality or powers that particular God has.

Divine powers can be used multiple times in your turn. The limit of uses is indicated in the arrow on the player board for that particular power. If there is no limited uses indicated, you can use the divine power as many times as you please (or as long as you have available resources).

Each power can be used during a specific phase, as shown on the player board.



See the section 'Meet the Gods' for all the Gods and their powers.

4. ATTACK PHASE

During the attack phase the active player will have to defend themself against their opponents. Every other player will, in turn, have the opportinuty to launch **1 attack on the active player**. Depending on the number of players, players can launch 2 attacks when they have a specific divine power of Surtur. See the Surtur section of the player board for the divine attacking powers.

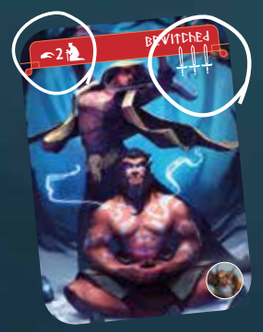
The attacking order is:
- The player with the most followers, then the second most... and so on.
- In case of a tie (in follower count), the player who has the most resources can attack first.
- In case of a further tie, go counter clockwise (starting on the right side of the active player).

When it is your turn to attack, you can decide not to and pass. If you pass, you cannot decide to attack later during this active player's phase. Resolve an attack before the next player declares theirs. **To attack, you play an attack card from your hand.**
Unless instructed otherwise, the attacking player can only attack with 1 card. When the player can perform 2 attacks, due to divine powers, they are done one after the other.

The attack value is the number of swords in the upper right corner.

The effect of the attack (if successful) is in the upper left corner.

The active player has the possibility to defend against the attack. But he can choose not to, in this case the attack is successful.



To defend an attack, the player can play as many defence cards from their hand as they want.



Sum up the defence value of all defence cards played. Then compare the attack value with the total defence value. If the attack value is higher than the defence, the attack is successful: apply its effect on the attacked player. If the total defence value is equal or higher, the defence is successful: the attack has no effect.

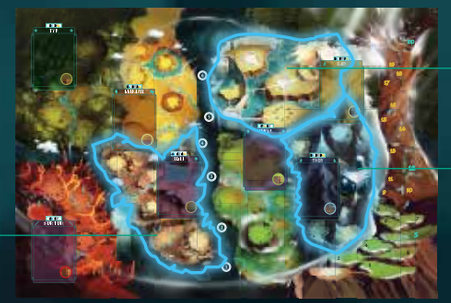
Once the attack has been resolved, discard all attack and defence cards played, and proceed to the next attack (or phase).

5. FOLLOWERS PHASE

During this phase you can trade resources for followers. It requires having temple(s) in Odin/Thor's area (see 'Meet the Gods').

What can be traded for and at what price is indicated on the player board.

This is also the phase where you can roll white dice if you have temple(s) in Loki's area.



END OF THE GAME

When every player has taken a turn, the round ends.
Move the Drakkar 1 space up. The 6th round is the last one, after that round the game ends.



The player who has collected the most followers wins the game and becomes a Norse God.

In case of a tie the player with the most temples, wins. In case of a second tie the player with the most resources, wins.



You can now claim your seat at the high council of Gladsheim and have an ale with Odin and Thor!

Game variant: Race to the Gods.
The game ends immediately when a player reaches 20 followers, that player wins the game and becomes a God.

AREA CONTROL

If at any time, you have **3 temples in an area** you gain control of that area. You immediately gain 1 follower (in addition to the one gained by building a temple), AND at the begining of the next Action phases you can choose to draw 1 card from the corresponding divine deck (instead of drawing from a main deck).

If you control more than 1 area, you may not need to draw cards from a main deck when starting your Action phase. In this case you draw 1 card from up to 2 divine decks you control (or 3 if you have temple(s) in Freya's area).

> Example with Freya's temples:
> *If you own 2 temples in Freya's area and have 1 other area under your control, you receive 1 card from the corresponding divine deck and 2 from the A or B deck. If you own 2 temples in Freya's area and have 2 areas under your control, you receive 1 card from the 2 corresponding divine decks and 1 from the A or B deck. If you own 2 temples in Freya's area and have 3 areas under your control, you receive 1 card from the 3 corresponding divine decks.*

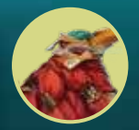


Once an area is controlled, no more temples can be built in this area, even if construction sites are still empty. The temples that were already in the God area remain. You can still use the divine power of a God area controlled by another player.

If, at any moment, there are less than 3 temples of the same colour, the area is immediately no longer controlled and temples can be built again, by any player (until it is controlled again).



MEET THE GODS



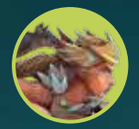
HEIMDALL *Watcher of the Gods*

Characteristics: rich - friendly - wise - trader

Temple cost: 2x diamond + 2x gold + 1x divine blood

Divine deck: higher chance to obtain resource cards.

Divine power:
- During the Resource phase, trade 2 identical resources for any 1 resource of choice (as many times you want).
- During the Resource phase, trade 1 resource for any 1 resource of choice (as many times you want).



FREYA *Goddess of Fertility*

Characteristics: beautiful – adventurous – possessive – combative

Temple cost: 3x diamond + 3x gold

Divine deck: higher chance to get more cards.

Divine power:
- Draw 3 cards (instead of 2) at the start of the Action phase, keep 2. The card you didn't keep is to be placed at the bottom of its deck.
- Draw 3 cards (instead of 2) at the start of the Action phase, keep all 3.



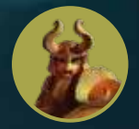
SURTUR *Fire Giant*

Characteristics: aggressive – bloodlust – impulsive – brutal

Temple cost: 2x divine blood + 2x diamonds

Divine deck: higher chance to draw attack cards.

Divine power:
- 2-3 players: You may attack twice during every Attack phase.
  4-5 players: All your attack cards get +1 attack value.
- 2-3 players: You may attack twice during every Attack phase and all your attack cards get +1 attack value.
  4-5 players: All your attack cards get +2 attack value.



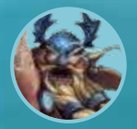
TYR *God of Justice*

Characteristics: protective – loyal – warrior – righteous

Temple cost: 2x divine blood + 2x gold

Divine deck: higher chance to draw defence cards.

Divine power:
- All your defence cards get +1 defence value.
- All your defence cards get +2 defence value.



THOR *God of Thunder*

Characteristics: powerful – popular – impulsive – combative

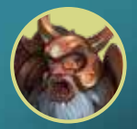
Temple cost: 2x diamond + 2x gold + 2 x divine blood

Divine deck: higher chance to gain followers.

Divine power: / Trade 3 diamonds or 3 gold for 1 follower.
This power can be used up to 3 times per turn during your Follower phase.
E.g. If you have 5 gold and 4 diamonds, you can trade them for a maximum of 2 followers (using 3 gold and 3 diamonds).

Trade 2 diamonds or 2 gold for 1 follower.
This power can be used up to 3 times per turn during your Follower phase.

If you have 2 temples you can use both powers.



ODIN *Leader of the Gods*

Characteristics: wise – leader – powerful – negotiator

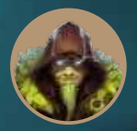
Temple cost: 3x diamond + 3x gold + 2x divine blood

Divine deck: higher chance to gain followers.

Divine power: / Trade 2 divine blood for 1 follower.
This power can be used up to 3 times per turn during your Follower phase.

Trade 3 divine blood for 2 followers.
This power can be used up to 2 times per turn during your Follower phase.

If you have 2 temples you can use both powers.



LOKI *God of Chaos*

Characteristics: cunning – evil – sly – clever

Temple cost: 4x divine blood + 1x diamond + 1x gold

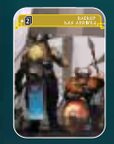
Divine deck: higher chance to draw cards with a twist.

Divine power: You can roll 1 white die during your Follower phase.
You can roll 2 white dice during your Follower phase.

When rolling a white die you gain followers depending on the number of , but you lose a follower for each 💀.

CARDS

ACTION CARDS (YELLOW) :
Can only be played during the Action phase of your turn. They cost 1 ϟ to play.



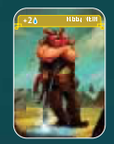
Backup has arrived

Draw the top 2 or 3 cards from the A or B deck (not both).



Bifrost Bridge

Take a look at the top card of 3 different divine decks. You cannot look at the top 3 cards of 1 divine deck. As this card shows the +1 ϟ, this card doesn't cost a ϟ.



Blood Vein

Gain 2 or 3 divine blood.



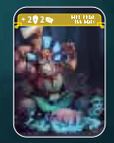
Drakkar

Draw the top card of a divine deck of your choice.



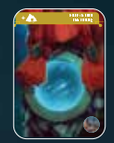
Freya – Goddess of Fertility

Discard up to 4 cards from your hand to draw an equal amount + 1 card from the A or B deck (not both).



Gift from the Gods

Gain 2 gold and 2 diamonds.



Glimpse into the Future

Build a blood drill or mine (depending on the icon) for free.

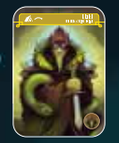


Infiltration

You can borrow an opponent's temple for your turn. Borrowing allows you to use the divine power of that God area. The opponent loses the use of that temple. If you aready had a temple there, it now counts as if you had 2. Borrowing never leads to a player gaining or losing control of an area. At the end of your turn, the opponent gets their temple back.

E.g. You can borrow a temple of Odin (who belongs to a fellow player) and trade your divine blood for followers in the Follower phase.

You can never borrow a temple if you cannot use its power before the end of your turn.



Loki – Trickster God

Move a temple of your own from one area to any another area. When you do this you receive the new divine power of the new area. You don't receive a follower nor a divine card from moving a temple. Only by building a temple, you gain a follower and a divine card. However you can gain a follower from gaining control of an area.



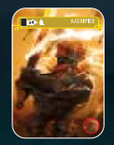
Odin – Leader of the Gods

Trade diamonds / gold for divine blood. You can do up to 5 trades.



Rune of Fertility

Roll a die of the colour shown.
Gain (or lose in case of a 💀) what the result shows.
If the icon colour is white, then roll the white die.



Sacrifice

Discard up to 4 cards and gain 1 follower for each card discarded.



Seduction

Gain 1 or 2 follower(s).



Spoils of War

Gain 2 or 3 diamonds.



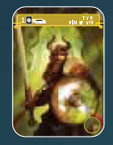
Thor – God of Thunder

Draw the top 2 or 3 cards from the A or B deck (not both). As this card shows the +1 ϟ, this card doesn't cost a ϟ.



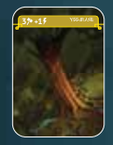
Treasure Chest

Gain 2 or 3 gold.



Tyr – God of War

Take any defence card from the discard pile. If you play this card and there are no defence cards in the discard pile this card has no effect.



Yggdrasil

You can build a total of 3 or 4 buildings (depending on the number shown) in your next Building phase instead of the normal 2. You play it in the Action phase but you gain the advantage in the Building phase. As this card shows the +1 ϟ, this card doesn't cost a ϟ.
This effect isn't stackable with other Yggdrasil cards.

ATTACK CARDS (RED) :

Can only be played in the Attack phase of an opponent.



Bewitched

Steal 1 or 2 follower(s) from the attacked player. Followers cannot be stolen when the attacked player is in a safe haven on the score tree.



Exiled

Move a temple of the attacked player. The attacker chooses the area the temple moves to. When you move a temple the opponent doesn't get a follower nor a card from the new location (unless he gains control of an area).



Fenrir

Steal a random card from the hand of the attacked player.



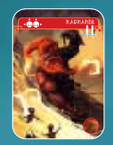
Heimdall

Steal up to 1 gold, 1 diamond and 1 divine blood from the attacked player.



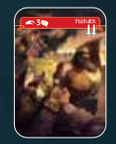
Kill / Double Kill

The attacked player loses 1 or 2 follower(s). A player in a safe haven cannot lose followers.



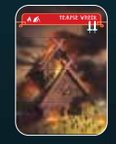
Ragnarok

The attacked player loses 2 followers. This is a particular attack: you can play it during any opponent's Attack phase but it targets all your opponents. Every opponent has to defend it like a normal attack. Resolve the attacks simultaneously.



Plunder

Steal resources (depending on the icons on the card) from the attacked player. You can steal as many resources as indicated on the card. If the opponent doesn't have enough resources, steal as much as they have.



Temple Wreck

Destroy a temple of the attacked player. The attacker chooses which temple after the attack is succesful.

DIVINE WEAPONS (BLUE) :

Only the special divine weapons can be played at any time, not the regular divine cards.



Deadly Dagger

Take any 2 attack cards from the discard pile.

Backstab

Play at the end of an opponent's Building phase. Cancel the last construction. The opponent recovers the resources spent for the construction cost.

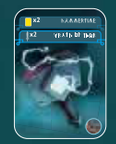


Bullseye

Take any card from a discard pile.

Soulspear

Play when any attack is successful. If the effect of an attack makes an opponent lose followers, double that amount. It doesn't apply to stolen followers.



Hammertime

After you have played an action card, apply its effect a second time.

Wrath of Thor

Double the total attack value of your attack.

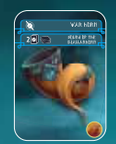


Resisted

Play after you successfully defend an attack. Gain 2 followers.

Surturs Claim

Play after an opponent's successful defence against you. The defending player has to defend again against the attack card just played.



War Horn

This attack cannot be defended. If the defender has played defence cards, they retrieve them in their hand.

Sound of the Gjallarhorn

Take any 2 defence cards from the discard pile.



Tyrs Revenge

Cancel an attack targeting you and take the attack card in your hand.

Thief

Steal 1 card from an opponent. You can take any card (in hand, without looking at it first; or in front of them), except a card being played.



Vanished

Play when any opponent plays an attack card (against any player), change the target of this attack. The new target can be any player (except the owner of the attack card) of your choice.

Crown of Fortune

Rotate a die to a result of your choice (yours or an opponents). Apply only the new result.

Valda est un jeu de Nathan Vermeulen

Conception et direction artistique: Batist Vermeulen

Illustrations: Mateusz Mizak, Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski

Traduction: Noëlle Michel & François Masquère

Révision des règles: Nathan Vermeulen & François Masquère

Le jeu de base peut être complété par deux extensions,
Valda: Rise of the Giants et Valda: Ragnarok.

Édité par Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba



Lors d'un combat contre Loki, Thor lâcha son marteau, Mjöllnir, qui atterrit sur Tyr, alors qu'il gardait Yggdrasil, l'arbre de vie. Yggdrasil n'étant plus protégé, les simples mortels peuvent désormais tenter de l'escalader.

Valda signifie « pouvoir » en vieux norrois, et c'est exactement ce dont il est question dans ce jeu.

Modeste chef d'un petit clan viking, vous saisissez l'opportunité de devenir un dieu en rassemblant le plus de disciples possible.

Utilisez les pouvoirs des dieux à votre avantage.

Vous gagnez en puissance en construisant des temples, obtenant ainsi de meilleures cartes, en employant vos ressources à bon escient et en triomphant de vos ennemis.

La partie dure 6 manches.
Le joueur qui parvient à rassembler le plus de disciples à la fin du jeu est déclaré vainqueur et devient un dieu nordique.

Ce jeu se joue de 2 à 5 joueurs, les parties durent environ 30 minutes par joueur.
Ainsi, si vous êtes 4 joueurs, le jeu durera environ 2 heures.

MATERIEL

Ⓐ Livret de règles

Ⓑ Plateau central

Ⓒ 5 Plateaux personnels

Ⓓ 5 Vikings

Ⓔ 9 Dés de 3 couleurs :
bleu (3) – jaune (4) – blanc (2)

Ⓕ 150 Cartes

Ⓖ 90 Ressources :
sang divin (30) , or (30) et diamant (30)

Ⓗ 45 Temples de 5 couleurs (9 par joueur)

Ⓘ 55 Cubes de 5 couleurs (11 par joueur)

Ⓙ 1 pion Drakkar



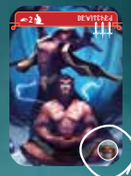
MISE EN PLACE DU JEU

CARTES

Prenez toutes les cartes de la boite et séparez-les en 3 paquets.
Mélangez ensemble les cartes action (jaunes) sans l'image d'un dieu dans le coin inférieur droit. Ce sera la pioche A,
A pour 'Action'.
Mélangez ensemble les cartes attaque et défense sans l'image d'un dieu dans le coin inférieur droit. Ce sera la pioche B, B pour 'Bataille'. Les pioches A et B constituent les pioches principales. Placez ces paquets face cachée à côté du plateau, la pioche A à gauche de la B.



A B



Triez le reste des cartes en fonction des images de dieux dans le coin inférieur droit. Formez 7 pioches divines, une par dieu. Mélangez chaque pioche divine séparément et placez-les sur le plateau central, à l'emplacement du territoire correspondant.

Pendant la partie, toutes les cartes action jouées ou défaussées sont placées dans une pile de défausse à côté de la pioche A, et toutes les cartes attaque et défense jouées ou défaussées sont placées dans une pile de défausse à côté de la pioche B.

Les armes divines suivent une règle différente. Elles sont retirées du jeu une fois jouées ou défaussées.



Sites de construction de temple, 5 par territoire.



Placez le drakkar (compteur de manche) sur la case 1 de la piste du plateau central.

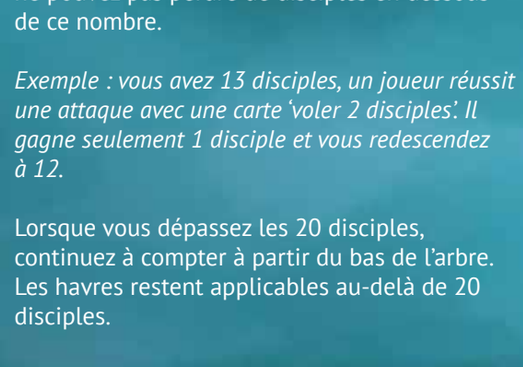
Placez les vikings de chaque joueur sur la case 0 de la piste de score Yggdrasil.



PLATEAU CENTRAL:

La carte du monde mythique est représentée sur le plateau central, y figurent les terres des dieux. Placez-le au centre de la table.

Le plateau central comporte 7 territoires de dieu.



PISTE DE SCORE YGGDRASIL:

Il y a différentes manières de gagner des disciples: en jouant des cartes, utilisant des pouvoirs divins, construisant des temples et gagnant le contrôle d'un territoire.

Quand vous gagnez des disciples, avancez votre viking sur l'arbre Yggdrasil, d'une case par disciple gagné. Si vous perdez des disciples, reculez d'une case pour chaque disciple perdu.

Il existe des havres de paix à 0, 5, 12 et 20 disciples. Lorsque vous atteignez un havre, vous ne pouvez pas perdre de disciples en dessous de ce nombre.

Exemple : vous avez 13 disciples, un joueur réussit une attaque avec une carte 'voler 2 disciples'. Il gagne seulement 1 disciple et vous redescendez à 12.

Lorsque vous dépassez les 20 disciples, continuez à compter à partir du bas de l'arbre. Les havres restent applicables au-delà de 20 disciples.

PLATEAUX PERSONNELS

Les joueurs utiliseront leurs cubes pour marquer leurs mines, forages de sang et temples sur leur plateau personnel. Chaque joueur place ses cubes et temples en réserve à côté de son plateau personnel.

Les cubes placés dans la section de production de ressources du plateau personnel représentent les bâtiments de ressources: les mines et les forages de sang.
Au début de la partie, vous avez 2 mines et pas de forage de sang. Placez un cube sur la première case des mines ('2' jaune).



Les joueurs peuvent utiliser des pouvoirs divins, de puissantes compétences utilisables chaque manche. Les différents pouvoirs divins sont représentés sur les plateaux personnels. Les pouvoirs divins sont utilisables si vous avez un/des temple(s) sur le territoire du dieu correspondant.
Vous marquerez les pouvoirs divins que vous pouvez utiliser en plaçant les cubes sur les cases correspondantes.
Si un temple est retiré du plateau central, n'oubliez pas de retirer le cube correspondant sur le plateau personnel. Lorsqu'un de vos éléments est retiré d'un plateau, replacez-le dans votre réserve.

TYPES DE CARTES

Il y a 4 types de cartes:

Cartes action

effet quand vous jouez la carte

jaune

nom



Elles peuvent être jouées durant la phase d'action. Il faut généralement dépenser 1 ϟ (point d'action) pour les jouer.

Cartes attaque

effet de l'attaque si elle est réussie

rouge

nom

valeur d'attaque (nombre d'épées)



Elles peuvent être jouées pour attaquer un joueur durant la phase d'attaque.

Cartes défense

valeur de défense

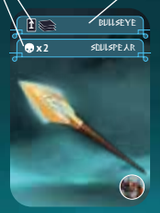


Elles sont jouées afin de se défendre d'une attaque.

Armes divines

choisissez l'effet quand vous jouez la carte

bleu foncé



Les armes divines possèdent des capacités spéciales. Ce sont les cartes les plus puissantes du jeu.



Les armes divines *ne requièrent pas de ϟ pour être jouées, et peuvent l'être à n'importe quel moment, même en dehors de votre tour (en fonction de l'arme).*
Chacune a 2 capacités au choix. Chaque dieu n'a qu'une seule arme unique dans sa pioche.
Quand vous jouez une Arme, choisissez quelle capacité vous utilisez (1 seule), appliquez son effet immédiatement puis retirez la carte du jeu. Toutes les autres cartes doivent être placées dans la pile de défausse adéquate après utilisation.

DEROULEMENT DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments et le plateau personnel de sa couleur.



Chaque joueur pioche 3 cartes de la pioche A et 3 cartes de la pioche B.



Chaque joueur reçoit 2 sang divin, 2 diamants et 2 or.



La partie dure 6 manches.

Le joueur qui a déjà joué à Valda est le premier joueur.
Si plusieurs joueurs ont déjà joué, lancez le dé blanc.
Celui qui obtient le plus de disciples commence.

Durant une manche, chaque joueur joue un tour, en commençant par le premier joueur, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Durant son tour, le joueur actif joue les 5 phases, l'une après l'autre.



1. PHASE DE RESSOURCES

Lancez les dés de ressources en fonction du nombre de bâtiments de ressources que vous avez: mines et forages de sang. Le nombre de dé(s) à lancer est indiqué sous le cube marquant vos mines et vos forages de sang. Vous débutez avec 2 mines et 0 forages,
et pouvez donc lancer 2 dés jaunes en début de partie.

Vous pouvez avoir jusqu'à 4 mines et 3 forages de sang.





Les forages de sang procurent du sang divin



Les mines procurent de l'or et des diamants

Durant cette phase, vous pouvez aussi échanger, autant de fois que vous voulez, 4 ressources identiques contre 1 ressource au choix.

2. PHASE D'ACTION



Au début de la phase d'action, piochez des cartes d'une pioche principale.
Piochez 2 cartes au total (ou plus grâce à certains pouvoirs divins).
Par défaut, vous piochez dans une seule pioche principale (A ou B, pas les deux).

Les cartes piochées au début de la phase d'action sont placées face visible sur la table devant vous. Elles sont visibles de tous. Quand vous piochez à n'importe quel autre moment, les cartes vont dans votre main.

À tout moment, si une pioche est vide, mélangez la défausse correspondante pour reformer une nouvelle pioche A ou B. Quand une pioche divine est vide, elle n'est jamais reconstituée.

Pendant la phase d'action vous pouvez réaliser des actions en dépensant des points d'action
Vous commencez la phase avec 3

Vous pouvez faire les actions suivantes, dans n'importe quel ordre. Chaque action peut être répétée. Elles coûtent toutes 1 :

1 Jouez une carte action.
Seules les cartes dans votre main ou face visible sur la table peuvent être jouées.

1 Recevez une ressource au choix.

1 Piochez une carte A ou B.

Les icônes décrivant les effets se trouvent à la fin de ce livret.

À la fin de la phase, prenez en main les cartes encore sur la table devant vous (s'il y en a). Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 cartes en main à la fin de la phase, défaussez des cartes au choix afin d'en avoir 10. Vous ne pouvez pas défausser si vous avez 10 cartes ou moins.

Quand vous jouez une carte action, appliquez l'effet indiqué dans le coin supérieur gauche.



3. PHASE DE CONSTRUCTION

Durant cette phase vous pouvez construire jusqu'à 2 bâtiments.
Il existe 2 types de bâtiments: **les bâtiments de ressources** et **les temples.**

Les bâtiments de ressources sont les mines et les forages de sang qui vous permettent de gagner des ressources. Pendant la phase de ressources, vous lancez 1 dé par mine et forage de sang que vous avez, respectivement jaune ou bleu. Pour construire une mine/forage vous devez payer le coût de construction en dépensant les ressources de vos réserves.



Mine
1x sang divin
1x diamant
1x or



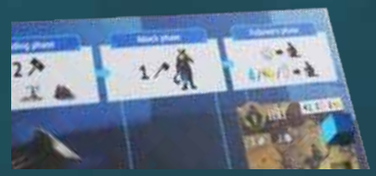
Forage de sang
2x diamant
2x or

Placez ensuite le cube sur la case correspondante de votre plateau personnel pour représenter ce bâtiment.

Les temples vous permettent d'utiliser différents pouvoirs divins, en fonction des territoires où ils sont construits. Pour construire un temple vous devez payer le coût de construction (différent pour chaque dieu) indiqué sur le territoire où il est construit, en dépensant les ressources de vos réserves.

Chaque territoire a 5 sites de construction.
Vous ne pouvez jamais avoir plus de
3 temples sur un même territoire.





Placez le temple sur le territoire et un cube sur la case correspondante de votre plateau personnel.

Quand vous construisez un temple dans un territoire, vous gagnez immédiatement 1 disciple et piochez 2 cartes de la pioche divine correspondante, gardez-en 1 au choix en main.

Quand vous recevez une carte divine, piochez-en 2 de la pioche divine correspondante et gardez-en 1. Placez l'autre en dessous de sa pioche divine.
Les cartes divines sont toujours plus puissantes (et plus complexes) que les cartes des pioches principales. En piochant des cartes divines vous aurez aussi la possibilité d'obtenir une des cartes les plus puissantes du jeu, une arme divine.

Avoir **1 temple** dans un territoire vous permet d'utiliser le premier pouvoir divin correspondant, représenté sur le plateau personnel. Y avoir **un second temple** permet d'utiliser le second pouvoir (au lieu du premier), une version plus puissante de ce pouvoir. Quand vous pouvez utiliser les 2 pouvoirs, ceci est indiqué sur le plateau personnel. Avoir **un troisième temple** ne modifie pas le pouvoir divin, mais vous donne le contrôle de ce territoire (voir 'Contrôle de territoire').

Chaque dieu possède sa propre personnalité, qui s'exprime non seulement dans son pouvoir divin, mais aussi dans ses cartes divines.

Les pouvoirs divins peuvent être utilisés plusieurs fois par tour. Le nombre maximal d'utilisation est indiqué dans la flèche présente dans la description du pouvoir sur le plateau personnel. S'il n'y a pas de limite, vous pouvez l'utiliser autant de fois que désiré (ou que les ressources le permettent).

Chaque pouvoir peut être utilisé durant une phase spécifique, comme présenté sur les plateaux personnels.

Les dieux et leurs pouvoirs sont expliqués dans 'Présentation des dieux'.



4. PHASE D'ATTAQUE

Durant la phase d'attaque, le joueur actif devra se défendre contre ses adversaires.
Chaque autre joueur a la possibilité d'**attaquer le joueur actif 1 fois**.
En fonction du nombre de joueurs, les joueurs peuvent attaquer 2 fois s'ils ont le pouvoir divin le permettant (Surtur). Voir la section de Surtur sur le plateau personnel.

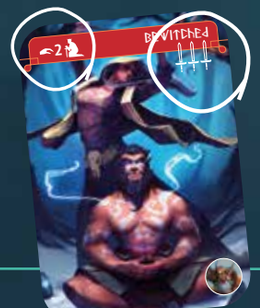
L'ordre pour attaquer est :
- Le joueur possédant le plus de disciples, puis le second, etc.
- Si plusieurs joueurs possèdent le même nombre de disciples, celui qui possède le plus de ressources attaque en premier.
- Si l'égalité persiste, les attaques se font dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par la droite du joueur actif.

Si vous ne souhaitez pas attaquer, vous pouvez passer votre tour. Si vous passez, vous ne pourrez pas attaquer plus tard durant la phase d'attaque de ce joueur actif. Résolvez une attaque avant que le joueur suivant déclare la sienne.

Pour attaquer, jouez une carte attaque de votre main.
Sauf mention contraire, le joueur attaquant n'attaque qu'avec une seule carte. Quand un joueur peut attaquer 2 fois, il fait ses 2 deux attaques quand c'est à son tour d'attaquer.

La valeur d'attaque correspond au nombre d'épées dans le coin supérieur droit.

L'effet de l'attaque (si réussie) est dans le coin supérieur gauche.



Puis, le joueur actif a la possibilité de se défendre contre l'attaque. Mais il peut choisir de ne pas le faire, dans ce cas l'attaque est réussie.

Pour se défendre il peut jouer autant de cartes défense qu'il veut.



Faites le total des valeurs de défense des cartes défense jouées.
Comparez-le à la valeur d'attaque. Si la valeur d'attaque est supérieure à la défense, l'attaque est réussie: appliquez son effet au joueur attaqué. Si la valeur totale de défense est supérieure ou égale à l'attaque, la défense est réussie: l'attaque n'a pas d'effet.

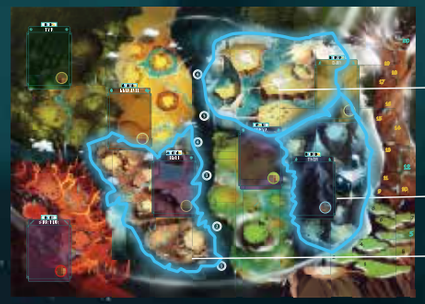
Une fois l'attaque résolue, défaussez toutes les cartes attaque et défense jouées, puis passez à l'attaque (ou phase) suivante.

5. PHASE DE DISCIPLES

Durant cette phase vous pouvez échanger des ressources contre des disciples, À condition d'avoir un/des temple(s) dans le territoire de Thor et/ou Odin (voir 'Présentation des dieux').

Les options et coûts d'échange sont indiqués sur le plateau personnel.

Si vous avez un/des temple(s) dans le territoire de Loki, vous pouvez aussi lancer des dés blancs durant cette phase.



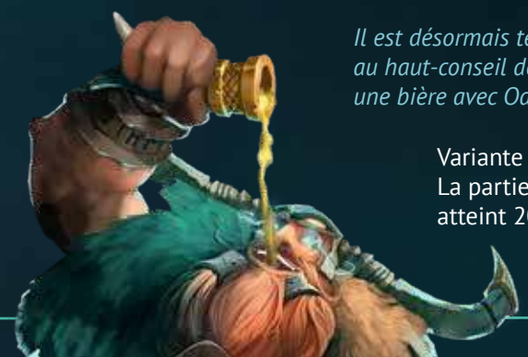
FIN DE LA PARTIE

Une fois que chaque joueur a joué son tour, la manche prend fin. Déplacez le drakkar d'une case vers le haut. Quand le bateau pénètre dans le royaume d'Asgard après 6 manches, la partie se termine.



Le joueur ayant rassemblé le plus de disciples gagne la partie et devient le nouveau dieu viking.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui possède le plus de temples.
Si l'égalité persiste, c'est le joueur avec le plus de ressources qui gagne.



Il est désormais temps de prendre place au haut-conseil de Gladsheim et de partager une bière avec Odin et Thor !

Variante de jeu: « Course à la divinité » :
La partie se termine immédiatement dès qu'un joueur atteint 20 disciples. Ce joueur est déclaré vainqueur.

CONTRÔLE DE TERRITOIRE



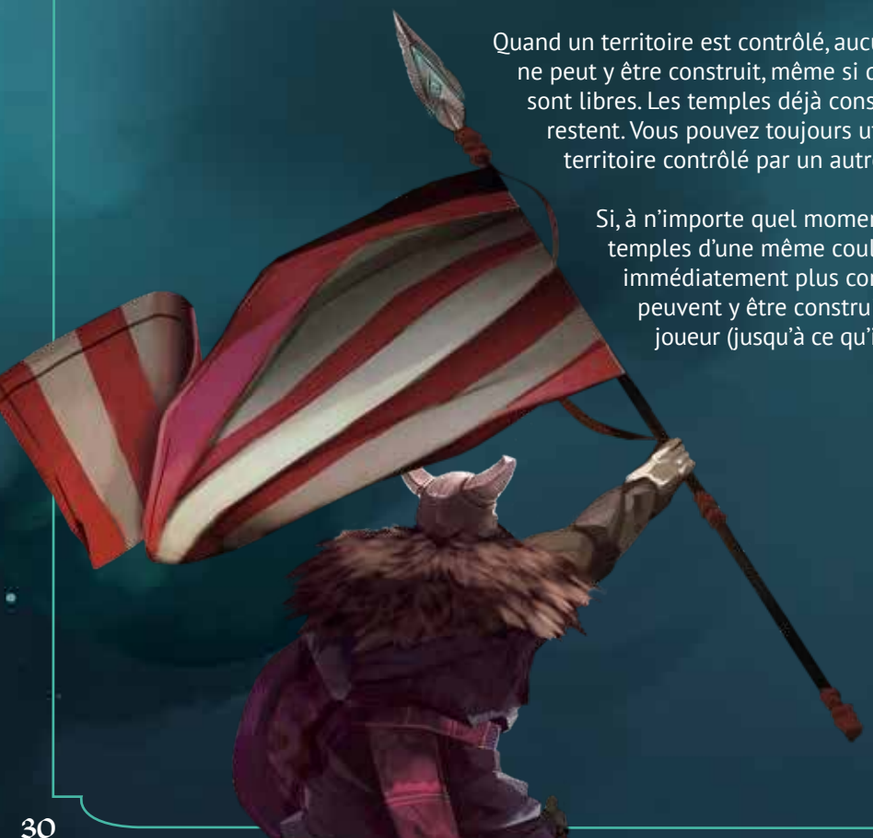
Si à n'importe quel moment, vous avez **3 temples dans un territoire vous en gagnez le contrôle**.
Vous gagnez immédiatement 1 disciple (en plus de celui gagné en construisant un temple), et au début des prochaines phases d'action vous pourrez choisir de piocher 1 carte de la pioche divine correspondante (au lieu de piocher dans une pioche principale).

Si vous contrôlez plusieurs territoires, vous pouvez ne pas avoir à piocher de cartes d'une pioche principale au début de votre phase d'action. Dans ce cas, piochez 1 carte dans 1 ou 2 (ou 3, si vous avez un/des temple(s) dans le territoire de Freya) pioches divines que vous contrôlez.

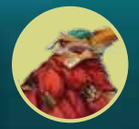
> Exemples de pioche avec des temples de Freya:
> *Si vous avez 2 temples de Freya et contrôlez 1 territoire, vous piochez 1 carte de la pioche divine et 2 cartes de la pioche A ou B. Si vous avez 2 temples de Freya et contrôlez 2 territoires, vous piochez 1 carte de 2 pioches divines et 1 carte de la pioche A ou B. Si vous avez 2 temples de Freya et contrôlez 3 territoires, vous piochez 1 carte de 3 pioches divines.*

Quand un territoire est contrôlé, aucun temple supplémentaire ne peut y être construit, même si des sites de construction sont libres. Les temples déjà construits dans ce territoire y restent. Vous pouvez toujours utiliser le pouvoir divin d'un territoire contrôlé par un autre joueur.

Si, à n'importe quel moment, il y a moins de 3 temples d'une même couleur, le territoire n'est immédiatement plus contrôlé, et des temples peuvent y être construits par n'importe quel joueur (jusqu'à ce qu'il soit de nouveau contrôlé).



PRESENTATION DES DIEUX



HEIMDALL *Gardien des dieux*

Attributs : riche – amical – sage – commerçant

Coût d'un temple : 2x diamant + 2x or + 1x sang divin

Pioche divine : chances accrues d'obtenir des cartes de ressources.

Pouvoir divin : Pendant la phase de ressources, échangez 2 ressources identiques contre 1 ressource au choix (autant de fois que souhaité).
Pendant la phase de ressources, échangez 1 ressource contre 1 ressource au choix (autant de fois que souhaité).



FREYA *Déesse de la fertilité*

Attributs : belle – aventureuse – possessive – combative

Coût d'un temple : 3x diamant + 3x or

Pioche divine : chances accrues d'obtenir plus de cartes.

Pouvoir divin : Piochez 3 cartes au début de la phase d'action (au lieu de 2) et gardez-en 2. La carte non choisie est placée sous sa pioche.
Piochez 3 cartes au début de la phase d'action (au lieu de 2).



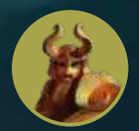
SURTUR *Géant du feu*

Attributs : agressif – sanguinaire – impulsif – brutal

Coût d'un temple : 2x sang divin + 2x diamant

Pioche divine : chances accrues de piocher des cartes attaque.

Pouvoir divin : À 2-3 joueurs : Vous pouvez effectuer 2 attaques à chaque phase d'attaque.
À 4 -5 joueurs : Toutes vos cartes attaque gagnent +1 valeur d'attaque.
À 2-3 joueurs : Vous pouvez effectuer 2 attaques à chaque phase d'attaque et toutes vos cartes attaque gagnent +1 valeur d'attaque.
À 4 -5 joueurs : Toutes vos cartes attaque gagnent +2 valeur d'attaque.



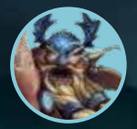
TYR *Dieu de la justice*

Attributs : protecteur – loyal – guerrier - juste

Coût d'un temple : 2x sang divin + 2x or

Pioche divine : chances accrues de piocher des cartes défense.

Pouvoir divin : Toutes vos cartes défense gagnent +1 valeur de défense.
Toutes vos cartes défense gagnent +2 valeur de défense.



THOR *Dieu du tonnerre*

Attributs : puissant – populaire – impulsif – combatif

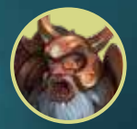
Coût d'un temple : 2x diamant + 2x or + 2x sang divin

Pioche divine : chances accrues de gagner des disciples.

Pouvoir divin : ▲ / ▲▲ Échangez 3 diamants ou 3 or contre 1 disciple.
Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à 3 fois par tour durant votre phase de disciples. *Ex: si vous avez 5 or et 4 diamants, vous pouvez les échanger contre un maximum de 2 disciples (en utilisant 3 or et 3 diamants).*

▲▲ Échangez 2 diamants ou 2 or contre 1 disciple.
Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à 3 fois par tour durant votre phase de disciples.

Si vous avez 2 temples vous pouvez utiliser les 2 pouvoirs.



ODIN *Chef des dieux*

Attributs : sage– chef– puissant – négociateur

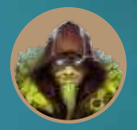
Coût d'un temple : 3x diamant + 3x or + 2x sang divin

Pioche divine : chances accrues de gagner des disciples.

Pouvoir divin : ▲ / ▲▲ Échangez 2 sang divin contre 1 disciple.
Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à 3 fois par tour durant votre phase de disciples.

▲▲ Échangez 3 sang divin contre 2 disciples.
Ce pouvoir peut être utilisé jusqu'à 2 fois par tour durant votre phase de disciples.

Si vous avez 2 temples vous pouvez utiliser les 2 pouvoirs.



LOKI *Dieu du chaos*

Attributs : rusé – malfaisant – sournois – intelligent

Coût d'un temple : 4x sang divin + 1x or + 1x diamant

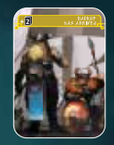
Pioche divine : chances accrues d'obtenir des cartes particulières.

Pouvoir divin : ▲ Vous pouvez lancer 1 dé blanc durant la phase de disciples.
▲▲ Vous pouvez lancer 2 dés blancs durant la phase de disciples.

Lancer un dé blanc vous permet de gagner des disciples en fonction du nombre de ⛸ obtenus, mais vous perdez un disciple pour chaque 💀 obtenu.

DESCRIPTION DES CARTES

CARTES ACTION (JAUNE) :
Ne peuvent être jouées que durant la phase d'action de votre tour. Coûtent 1 ϟ



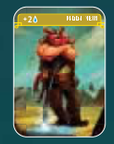
Backup has arrived

Piochez 2 ou 3 cartes de la pioche a ou b (pas les deux).



Bifrost Bridge

Regardez la première carte de 3 pioches divines différentes.
Vous ne pouvez pas regarder les 3 premières cartes d'une pioche divine.
Cette carte ayant le symbole +1 ϟ, elle ne coûte pas de ϟ.



Blood Vein

Gagnez 2 ou 3 sang divin.



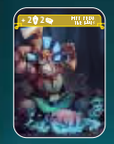
Drakkar

Piochez la carte du dessus d'une pioche divine de votre choix.



Freya – Goddess of Fertility

Échangez jusqu'à 4 cartes de votre main contre autant de carte + 1 de la pioche A ou B (pas les deux).



Gift from the Gods

Gagnez 2 or et 2 diamants.



Glimpse into the Future

Construisez gratuitement une mine ou un forage de sang (selon l'icône).

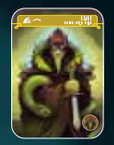


Infiltration

Vous pouvez emprunter un temple adverse pendant votre tour.
Emprunter signifie que vous pouvez utiliser le pouvoir divin du territoire.
L'adversaire perd l'usage de ce temple.
Si vous y aviez déjà un temple, comptez comme si vous en aviez 2 maintenant.
Emprunter ne provoque jamais de prise ou perte de contrôle d'un territoire.
À la fin de votre tour, l'adversaire récupère son temple.

Ex: si vous empruntez le temple d'Odin d'un adversaire, vous pouvez maintenant échanger du sang divin contre des disciples durant la phase de disciples.

Vous ne pouvez jamais emprunter un temple si vous ne pouvez pas utiliser son pouvoir avant la fin de votre tour.



Loki – Trickster God

Déplacez un de vos temples d'un territoire vers un autre de votre choix.
Vous ne gagnez ainsi ni le disciple ni la carte liés à la construction d'un temple.
Les disciples et cartes divines sont gagnés seulement en construisant un temple. Mais vous pouvez gagnez un disciple en prenant le contrôle d'un territoire.



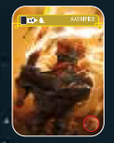
Odin – Leader of the Gods

Échangez du diamant/or contre du sang divin. Vous pouvez faire jusqu'à 5 échanges.



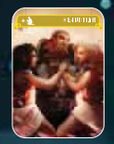
Rune of Fertility

Lancez un dé de la couleur indiquée.
Gagnez (ou perdez dans le cas d'un 💀) le résultat indiqué.
Ex: si l'icône est blanche, lancez un dé blanc.



Sacrifice

Défaussez jusqu'à 4 cartes, gagnez 1 disciple pour chaque carte défaussée.



Seduction

Gagnez 1 ou 2 disciples.



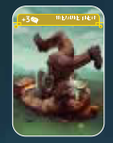
Spoils of War

Gagnez 2 ou 3 diamants.



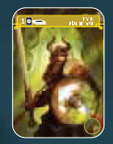
Thor – God of Thunder

Piochez 2 ou 3 cartes de la pioche a ou b (pas les deux). Cette carte ayant le symbole +1 ϟ, elle ne coûte pas de ϟ.



Treasure Chest

Gagnez 2 ou 3 or.



Tyr – God of War

Prenez une carte défense au choix dans la défausse. S'il n'y en a pas, cette carte est sans effet.



Yggdrasil

Vous pouvez construire jusqu'à 3 ou 4 bâtiments (en fonction du nombre indiqué) durant votre prochaine phase de construction, au lieu de 2. La carte est jouée durant la phase d'action mais l'effet s'applique à la phase de construction. Cette carte ayant le symbole +1 ϟ, elle ne coûte pas de ϟ. Cet effet n'est pas cumulable avec d'autres cartes Yggdrasil.

CARTES ATTAQUE (ROUGE) :

Ne peuvent être jouées que durant la phase d'attaque d'un adversaire.



Bewitched

Volez 1 ou 2 disciples du joueur attaqué. Les disciples d'un joueur sur un havre ne peuvent pas être volés. Les disciples d'un joueur sur un havre ne peuvent pas être volés.



Exiled

Déplacez un temple du joueur attaqué. L'attaquant décide vers quel territoire le temple est déplacé. Aucun disciple ni carte du nouveau territoire ne sont gagnés par cet effet (sauf prise de contrôle d'un territoire).



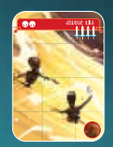
Fenrir

Volez 1 carte au hasard de la main du joueur attaqué.



Heimdall

Volez jusqu'à 1 or, 1 diamant et 1 sang divin du joueur attaqué.



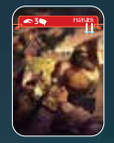
Kill / Double Kill

Le joueur attaqué perd 1 ou 2 disciples. Un joueur dans un havre ne peut pas perdre de disciple. Volez des ressources (indiquées sur la carte) du joueur attaqué.



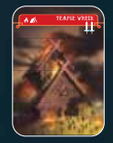
Ragnarok

Le joueur attaqué perd 2 disciples. Cette attaque est particulière: vous la jouez durant la phase d'attaque de n'importe quel adversaire, mais elle cible tous les adversaires. Chaque adversaire doit se défendre comme pour une attaque normale. Résolvez les attaques simultanément.



Plunder

Volez des ressources (indiquées sur la carte) du joueur attaqué. ous pouvez voler autant de ressources qu'indiqué sur la carte. Si l'adversaire n'a pas la totalité des ressources à voler, volez-en autant qu'il en a.



Temple Wreck

Détruisez un temple du joueur attaqué. L'attaquant choisit le temple une fois l'attaque réussie.

ARMES DIVINES: (BLEU)

Seules les armes divines peuvent être jouées à tout moment, pas les autres cartes divines.



Bullseye

Prenez une carte au choix dans une défausse.

Soulspear

À jouer quand l'attaque de n'importe quel joueur réussit. Si une attaque fait perdre des disciples à un adversaire, doublez les pertes. Cela ne s'applique pas aux disciples volés.



Deadly Dagger

Prenez 2 cartes attaque au choix dans la défausse.

Backstab

À jouer à la fin de la phase de construction d'un adversaire. Annulez la dernière construction. L'adversaire récupère les ressources dépensées en coût de construction.



Tyrs Revenge

Annulez une attaque contre vous et prenez en main la carte attaque jouée.

Thief

Volez 1 carte à un adversaire. Vous pouvez prendre n'importe quelle carte en main (au hasard) ou devant le joueur, sauf une carte en train d'être jouée.

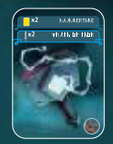


Vanished

À jouer quand un adversaire joue une carte attaque (contre n'importe quel joueur), changez la cible de cette attaque. La nouvelle cible peut être n'importe quel joueur de votre choix (sauf l'attaquant).

Crown of Fortune

Tournez un dé (lancé par vous ou un adversaire) sur la face de votre choix. Appliquez seulement le nouveau résultat.

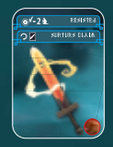


Hammertime

Après avoir joué une carte action, appliquez son effet une seconde fois.

Wrath of Thor

Doublez la valeur d'attaque totale de votre attaque.



Resisted

À jouer après que vous ayez réussi à défendre une attaque. Gagnez 2 disciples.

Surturs Claim

À jouer après qu'un adversaire réussisse à se défendre contre vous. Le joueur en défense doit se défendre à nouveau contre la carte attaque qui vient d'être jouée



War Horn

À jouer durant une attaque par n'importe quel joueur. Cette attaque ne peut pas être défendue. Si le défenseur a joué des cartes défense, il les reprend en main.

Sound of the Gjallarhorn

Prenez 2 cartes défense au choix dans la défausse.



Valda is een bordspel van Nathan Vermeulen.

Art direction & design: Batist Vermeulen

Illustraties: Mateusz Mizak, Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski

Herwerking van de spelregels: Nathan Vermeulen & François Masquère

Het Valda basisspel kan uitgebreid worden met
Valda: Rise of the Giants en Valda: Ragnarok.

Gepubliceerd door Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba

Een gevecht tussen Loki en Thor loopt uit de hand.
In het heetst van de strijd valt de hamer van Thor naar beneden
op Tyr, de bewaker van de levensboom Yggdrasil.
Yggdrasil is hierdoor onbewaakt waardoor gewone stervelingen
hun kans grijpen om de boom te beklimmen.

Valda is oud-Noors voor 'macht' en dat is precies waar het om draait in dit spel. Als Viking van een bescheiden clan, grijp je je kans om een God te worden. Het doel is om zoveel mogelijk volgelingen te verzamelen.

Maak nuttig gebruik van de goddelijke krachten en wordt machtiger door het bouwen van tempels, het tactisch spelen van kaarten, je grondstoffen juist in te zetten en door het verslaan van je vijanden.

Het spel duurt 6 ronden. De speler die de meeste volgelingen heeft verzameld na de laatste ronde wint het spel en treedt toe tot het Noorse Godendom.

Het spel kan gespeeld worden met 2 tot 5 spelers en duurt ongeveer een half uur per speler.
Bijvoorbeeld: met 4 spelers duurt het spel ongeveer 2 uur.

INHOUD

- Ⓐ Spelregelboek
- Ⓑ Wereldkaart
- Ⓒ 5 spelersborden
- Ⓓ 5 spelerspionnen (Vikings)
- Ⓔ 9 dobbelstenen in 3 kleuren:
  blauw (3) - geel (4) - wit (2)
- Ⓕ 150 speelkaarten
- Ⓖ 90 grondstoffen:
  goddelijk bloed (30), goud (30) en diamanten (30)
- Ⓗ 45 tempels in 5 kleuren (9 per speler)
- Ⓘ 55 blokjes in 5 kleuren (11 per speler)
- Ⓙ 1 drakkar pion



SPELOPZET

SPEELKAARTEN:

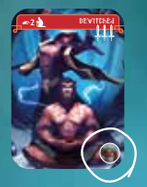
Neem alle kaarten uit de doos en sorteer in 3 stapels: Maak een stapel van de actiekaarten (geel) zonder een afbeelding van een God in de rechterbenedenhoek en schud deze kaarten grondig door elkaar. Deze stapel kaarten vormt trekstapel A (Actie). Maak een stapel van de verdedigingskaarten (met schild in het midden) samen met de aanvalskaarten (rood), beide zonder een afbeelding van een God in de rechterbenedenhoek. Schud deze kaarten grondig door elkaar. Deze stapel kaarten vormt trekstapel B (Battle).

De A en B stapels zijn de basisstapels.

Plaats beide trekstapels met de beeldzijde naar benenden, naast de wereldkaart.



Leg de B-stapel rechts van de A-stapel.



In de 3e en laatste stapel zitten alle kaarten met een afbeelding van een God in de rechterbenedenhoek.

Maak 7 goddelijke stapels, 1 voor elke God.

Schud elke stapel afzonderlijk en leg ze in hun overeenkomstig Godsgebied op de daarvoor voorziene plaats op de wereldkaart.
Tijdens het spel worden alle gespeelde en afgelegde actiekaarten op de aflegstapel gelegd naast trekstapel A en alle gespeelde en afgelegde verdedigings- en aanvalskaarten op de aflegstapel naast trekstapel B.

Goddelijke wapens volgen een andere regel. Ze worden van het spel verwijderd wanneer je ze speelt of aflegt.



Bouwplaatsen voor tempels, 5 in elk Godsgebied.



Plaats de Drakkar pion (die als ronde-'tracker' fungeert) in het midden van de wereldkaart op cijfer '1'.

SPEELBORD:

De wereldkaart wordt afgebeeld op het speelbord, deze stelt het land van de Goden voor. Plaats het in het midden van de tafel.

De wereldkaart is opgedeeld in 7 Godsgebieden.



YGGDRASIL SCOREBOOM:

Er zijn verschillende manieren om volgelingen te verzamelen: door het spelen van kaarten, door het gebruiken van goddelijke krachten, door het bouwen van tempels en door het controleren van een gebied.

Per verkregen volgeling, verplaats je je Viking 1 plaats naar boven op de Yggdrasil boom.
Per verloren volgeling, verplaats je je Viking 1 plaats naar beneden.

Vakjes 0, 5, 12 en 20 zijn veilige zones.
Wanneer je deze bereikt of passeert, kan je geen volgelingen verliezen onder die grens.

Bijvoorbeeld: je bezit 13 volgelingen en een speler valt je succesvol aan met een 'steel 2 volgelingen' kaart, dan krijgt de aanvaller slechts 1 volgeling en verplaats je je Viking naar vakje 12.

Van zodra je vakje 20 bereikt, tel je verder onderaan de boom. Veilige zones zijn nog steeds van toepassing na het bereiken van 20 volgelingen.

Plaats alle Vikings op vakje '0' van scoreboom Yggdrasil.



SPELERSBORDEN

Tijdens het spel gebruiken spelers hun blokjes om het aantal bloedboren, mijnen en tempels aan te duiden.
Alle spelers plaatsen hun blokjes en tempels als reserve naast hun spelersbord.

Blokjes die geplaatst worden in het grondstoffengedeelte van het spelersbord staan voor het aantal grondstoffengebouwen: mijnen en bloedboren. Aan het begin van het spel bezit je 2 mijnen en 0 bloedboren. Plaats 1 blokje op de eerste plaats van het mijnspoor (gele '2').



Grondstoffen die hier opgeslagen werden, kunnen gebruikt worden.

Spelers kunnen goddelijke krachten bemachtigen, dit zijn speciale acties die elke ronde kunnen gebruikt worden. Elke goddelijke kracht is aangeduid op de het spelersbord. Een goddelijke kracht wordt pas beschikbaar wanneer je (een) tempel(s) bezit in het overeenkomstige Godsgebied. Door blokjes te plaatsen op het Godengedeelte duid je aan welke goddelijke krachten je bezit. Als een tempel wordt verwijderd van de wereldkaart, vergeet dan niet ook het overeenkomstige blokje van je spelersbord te halen. Als 1 van je speelstukken door een effect wordt verwijderd, leg ze dan terug in je reserve.

KAARTEN

Er zijn 4 soorten kaarten:

Actiekaarten

het effect wanneer je deze kaart speelt



Ze kunnen gespeeld worden tijdens de Actiefase. Ze kosten normaal gezien 1 ⚡ (actiepunt) om te spelen

Aanvalskaarten

het effect wanneer de aanval succesvol is



Ze kunnen gespeeld worden om een tegenstander aan te vallen tijdens de Aanvalsfase.

Verdedigingskaarten

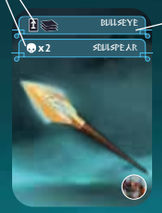
verdedigingskracht



Verdedigingskaarten kunnen gespeeld worden om een aanval te pareren.

Goddelijke wapens

elk wapen heeft 2 keuzemogelijkheden



Goddelijke wapens hebben speciale acties.



Goddelijke wapens *zijn de krachtigste kaarten in het spel. Ze kosten geen ⚡ en mogen op elk moment gespeeld worden, zelfs buiten je eigen beurt (wanneer is afhankelijk van het soort goddelijk wapen). Elke God heeft slechts 1 uniek wapen in hun Godstapel. Wanneer je een goddelijk wapen speelt, kies je welke inhoud het krijgt (slechts 1). Pas direct zijn effect toe en verwijder het wapen uit het spel. Alle andere kaarten worden na gebruik op de juiste aflegstapel gelegd.*

SPELVERLOOP

Elke speler kiest een kleur en neemt alle spelcomponenten, samen met het overeenkomstige spelersbord in het gekozen kleur.



Alle spelers trekken 3 kaarten van trekstapel A en 3 kaarten van trekstapel B. Dit is het starthand.



Elke speler ontvangt 2 goddelijk bloed, 2 diamanten en 2 goud.



Het spel duurt 6 ronden.

De speler die Valda al heeft gespeeld, is de startspeler.
Indien meerdere spelers Valda reeds gespeeld hebben, rol dan met de witte dobbelstenen.
De speler die de meeste volgelingen werpt, is in dat geval de startspeler.

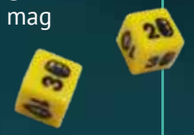
Tijdens een ronde spelen spelers om beurten in wijzerzin, startende met de startspeler.
Aan het eind van de Volgelingenfase, eindigt zijn/haar beurt en begint de beurt van de volgende speler.

De speler aan zet speelt in zijn/haar beurt de 5 fasen na elkaar.



1. GRONDSTOFFENFASE

Rol met de grondstoffendobbelstenen. Het aantal dobbelstenen is afhankelijk van hoeveel grondstoffengebouwen (mijnen en bloedboren) je bezit. Als je mijnen bezit, mag je met de gele dobbelstenen werpen en als je bloedboren bezit, met de blauwe. Hoeveel dobbelstenen je mag werpen, staat aangegeven bij de nummers op het spelersbord bij het mijn- en bloedspoor. Je bezit in het begin van het spel reeds 2 mijnen waardoor je met 2 gele dobbelstenen mag rollen.



Je kan tot 4 mijnen en 3 bloedboren bezitten.

Bloedboren geven goddelijk bloed

Mijnen geven goud en diamanten

In deze fase mag je ook 4 grondstoffen van dezelfde soort verhandelen voor 1 grondstof naar keuze (zo vaak je wenst).

2. ACTIEFASE



Aan de start van de Actiefase trek je 2 kaarten (of meer door bepaalde goddelijke krachten) van een basisstapel. Deze kaarten trek je van 1 stapel naar keuze, van trekstapel A of B (niet van beide).
Getrokken kaarten aan het begin van de Actiefase worden met de beeldzijde naar boven gelegd. Deze zijn voor iedereen zichtbaar. Wanneer je op een ander moment kaarten trekt, komen ze rechtsreeks in je hand terecht zonder ze te tonen aan tegenspelers.

Indien er op een bepaald moment geen kaarten meer in in trekstapel zijn, schud dan de overeenkomende aflegstapel om een nieuwe stapel A of B te vormen. Wanneer een goddelijke stapel leeg is, wordt deze niet aangevuld.

In de Actiefase besteden spelers hun actiepunten Je begint de fase met 3
Je kan de volgende acties in gelijk welke volgorde doen, of herhaal dezelfde actie verschillende keren.
Ze kosten elk 1 :

1 Speel een actiekaart. Actiekaarten die gespeeld kunnen worden, zijn kaarten die met hun beeldzijde open liggen of in je handkaarten zitten.

1 Ontvang een grondstof naar keuze.

1 Trek een kaart van trekstapel A of B.

De beschrijving van de iconen staan op de achterzijde van dit spelregelboek.

Op het eind van deze fase mag je de omgedraaide kaarten (indien er nog over zijn) op handen nemen. Indien je op het eind van de actiefase meer dan 10 kaarten op handen hebt dan moet je de overtollige kaart(en) afleggen. Je kan geen kaarten afleggen indien je 10 (of minder) kaarten in handen hebt.

Bij het spelen van aan actiekaart pas je het effect toe dat door iconen afgebeeld staat in de linker bovenhoek.



3. BOUWFASE

In de bouwfase kunnen spelers 1 of 2 gebouwen bouwen.
Er zijn 2 soorten gebouwen: **grondstoffengebouwen** en **tempels**.

Grondstoffengebouwen kunnen mijnen of bloedboren zijn. Ze genereren grondstoffen.
In de Grondstoffenfase werp je 1 dobbelsteen (gele of blauwe) per mijn en bloedboor je bezit.
Om mijnen en bloedboren te bouwen, betaal je met grondstoffen uit je voorraad de bouwkost die wordt vermeld op je spelersbord.



Mijn
1x goddelijk bloed
1x diamant
1x goud



Bloedboor
2x goddelijk bloed
2x goud

Plaats een blokje in de overeenkomstige plaats op je spelersbord zodat het correcte getal zichtbaar is.

Tempels Afhankelijk van in welk Godsgebied je een tempel bouwt, kan je verschillende goddelijke krachten gebruiken. Om een tempel te bouwen, betaal je met grondstoffen uit je voorraad de bouwkost (dat is verschillend voor elke God) die wordt vermeld op je spelersbord of wereldkaart.

Elke Godsgebied heeft 5 bouwplaatsen.
Je kan nooit meer dan 3 tempels in 1 Godsgebied plaatsen.





Plaats een blokje in de overeenkomstige plaats op je spelersbord en een tempel in het Godsgebied op de wereldkaart.

Wanneer je een tempel in een Godsgebied bouwt dan ontvang je onmiddellijk 1 volgeling en 1 goddelijke kaart.

Wanneer je een goddelijke kaart krijgt, trek dan 2 kaarten van de overeenkomstige trekstapel en kies 1 die je aan je handkaarten toevoegt. Plaats de niet gekozen kaart onderin de trekstapel.

Goddelijke kaarten zijn krachtiger (en complexer) dan kaarten uit de basisstapels. Bij het trekken van een goddelijke kaart, is er de mogelijkheid om het goddelijk wapen van die God te vinden.

Je mag de eerste goddelijke kracht gebruiken die aangeduid staat op je spelersbord bij het bezitten van **1 tempel** in een Godsgebied. Bij het bezitten van **2 tempels** in 1 Godsgebied mag je de tweede goddelijke kracht (vaak een verbetering van de eerste) gebruiken die aangeduid staat op je spelersbord. Met uitzondering van Thor en Odin, waarbij het bezitten van een tweede tempel je toegang geeft tot beide goddelijke krachten. In gebieden waar je beide krachten kan gebruiken, staat dit aangeduid op het spelersbord. Het bezitten van een **derde tempel** in een Godsgebied verbetert niet verder je goddelijke kracht(en) maar geeft je controle over dat gebied (zie sectie 'Gebiedscontrole').

Elke God heeft zijn/haar persoonlijkheid. Die persoonlijkheid reflecteert in de goddelijke krachten en goddelijke kaarten. Je kan je speelstijl aanpassen aan de krachten of persoonlijkheid die een God heeft.

Goddelijke krachten kunnen verschillende keren gebruikt worden in je beurt. Het aantal keren dat een goddelijke kracht kan gebruikt worden staat aangeduid in de pijl op het spelersbord van die specifieke kracht. Indien er geen limiet staat in de pijl dan kun je de goddelijke kracht zoveel gebruiken als je wil (en zolang je voldoende grondstoffen in je voorraad hebt).



Op het spelersbord staat onder elke fase welke kracht je in die fase kan gebruiken. Zie het onderdeel 'Maak kennis met de Goden' voor alle Goden en hun krachten.

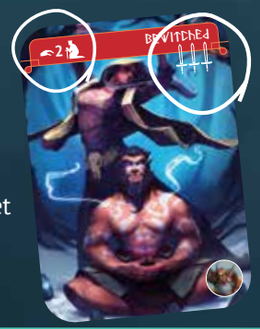
4. AANVALSFASE

Tijdens de aanvalsfase dient de speler aan zet zich te beschermen tegen aanvallen van tegenstanders. Om de beurt kunnen tegenstanders **1 aanval doen op de speler aan zet**.
Afhankelijk van het aantal spelers en wanneer ze de goddelijke kracht van Surtur bezitten, kunnen tegenstanders 2 aanvallen doen. Zie Surtur bij het onderdeel 'Maak kennis met de Goden'.

De volgorde van aanvallen is:
- De tegenstander met de meeste volgelingen, dan de tweede meeste... en zoverder.
- Bij gelijk aantal volgelingen, mag de tegenstander met de meeste grondstoffen eerst aanvallen.
- Wanneer er nog steeds een gelijkstand is, ga dan tegenwijzerzin (startend met de speler aan de rechterkant van de speler aan zet).

Wanneer je aan de beurt bent om aan te vallen, kun je beslissen om dit niet te doen. Indien je past, kun je niet beslissen om later in de aanvalsfase alsnog aan te vallen. Rond een aanval af vooraleer de volgende speler een aanval doet. **Om aan te vallen, speel je een aanvalskaart uit je hand.** Tenzij anders aangegeven, kan de aanvallende speler slechts aanvallen met 1 (rode) kaart. Wanneer de speler 2 aanvallen mag doen (door goddelijke krachten), worden beide aanvallen na elkaar uitgevoerd.

Het effect van de aanval (wanneer succesvol) staat in de linkerbovenhoek.



De speler aan zet heeft de mogelijkheid om zich te verdedigen tegen de aanval. Hij/zij kan ook kiezen om niet te verdedigen, in dit geval is de aanval succesvol.

De aanvalskracht wordt weergegeven door het aantal zwaarden in de rechterbovenhoek.



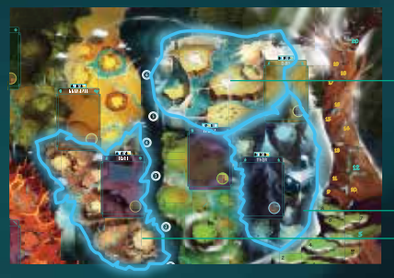
Om tegen een aanval te verdedigen, mag de speler zoveel verdedigingskaarten (uit handen) leggen als hij/zij wil.

Tel de verdedigingskracht samen van alle gespeelde verdedigingskaarten. Vergelijk daarna de aanvalskracht met de totale verdedigingskracht. Indien de aanvalskracht hoger is dan de verdedigingskracht, is de aanval succesvol: voer het effect uit. Indien de totale verdedigingskracht groter of gelijk is dan de aanvalskracht, is de verdediging succesvol: de aanval heeft geen effect.

Leg alle aanvals- en verdedigingskaarten af (op aflegstapel B) wanneer de aanval voorbij is, en ga verder naar de volgende aanval (of fase).

5. VOLGELINGENFASE

Tijdens de volgelingenfase kan je grondstoffen verhandelen in ruil voor volgelingen. Op het spelersbord staat voor elk Godsgebied aangeduid wat er kan geruild worden tegen welke prijs. Dit kan als je tempels bezit in de gebieden van Odin en of Thor (zie 'Maak kennis met de Goden').



Wie een tempel bezit in het gebied van Loki mag in deze fase met de witte dobbelste(e)n(en) werpen.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer iedere speler een beurt heeft gespeeld, eindigt de ronde. Verplaats de Drakkar 1 vakje naar boven. Na ronde 6 eindigt het spel.



De speler die de meeste volgelingen heeft verzameld, wint het spel en wordt een nieuwe Noorse God.

Bij een gelijkstand wint de speler met de meeste tempels. Indien er nog steeds een gelijkstand is, wint de speler met de meeste grondstoffen.



Je kan nu jouw plaats verzilveren in de hoge raad van Gladsheim en een biertje drinken samen met Odin en Thor.

Spelvariant: Race naar het Godendom.
Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een speler 20 volgelingen bezit. Die speler wint het spel en wordt een God.

GEBIEDSCONTROLE

Als je **drie tempels in een bepaald Godsgebied** bezit, word je eigenaar van dat gebied. Ontvang onmiddellijk 1 volgeling (aanvullend op de volgeling die je ontvangt bij het bouwen van een tempel). Daarnaast ontvang je bij elke start van je actiefase 1 kaart van de overeenkomstige goddelijke stapel (in plaats van die te trekken van de basisstapels).



Indien je meer dan 1 Godsgebied controleert, is het mogelijk dat je geen kaarten meer dient te trekken van de basisstapels bij de start van je actiefase. In dit geval trek je 1 kaart van 2 Goddelijke stapels die je controleert (of 3 als je een tempel bezit in het gebied van Freya).

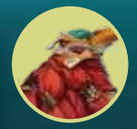
> Voorbeelden van gebiedscontrole bij Freya:
> *Indien je 2 tempels in het gebied van Freya bezit en een ander gebied controleert dan ontvang je 1 kaart van de overeenkomstige Goddelijke stapel en 2 kaarten van stapel A of B. Indien je 2 tempels in het gebied van Freya bezit en je 2 Godsgebieden controleert dan ontvang je 1 kaart van de 2 overeenkomstige Goddelijke stapels en 1 van stapel A of B. Indien je 2 tempels in het gebied van Freya bezit en je 3 Godsgebieden controleert dan ontvang je 1 kaart van de 3 overeenkomstige Goddelijke stapels.*



Eens een gebied onder controle is, mogen er geen tempels meer gebouwd worden in dit gebied (zelf al zijn er lege bouwplaatsen). De tempels die er reeds stonden voor de controle, mogen blijven staan. Ook de goddelijke krachten mogen nog steeds gebruikt worden.

Indien er minder dan 3 tempels van dezelfde kleur zijn in een Godsgebied dan is het gebied niet langer onder controle en kunnen er terug tempels in gebouwd worden.

MAAK KENNIS MET DE GODEN



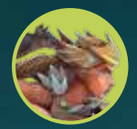
HEIMDALL *Wachter der Goden*

Kenmerken: rijk - vriendelijk - wijs - handelaar

Tempelkost: 2x diamanten + 2x goud + 1x goddelijk bloed

Goddelijke stapel: hogere kans op grondstoffenkaarten.

Goddelijke kracht:
- Tijdens de grondstoffenfase mag de speler 2 identieke grondstoffen verhandelen voor een grondstof naar keuze.
- Tijdens de grondstoffenfase mag de speler 1 grondstof verhandelen voor een grondstof naar keuze.



FREYA *Godin van de Vruchtbaarheid*

Kenmerken: mooi – avontuurlijk – bezitterig – strijdlustig

Tempelkost: 3x diamanten + 3x goud

Goddelijke stapel: hogere kans op meer kaarten.

Goddelijke kracht:
- Trek 3 kaarten (in plaats van 2) aan het begin van de Actiefase en hou er 2. De kaart die je niet kiest, leg je onderaan de stapel.
- Trek 3 kaarten (in plaats van 2) aan het begin van de Actiefase.



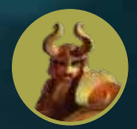
SURTUR *Vuurreus*

Kenmerken: agressief – bloeddorstig – impulsief – wreed

Tempelkost: 2x goddelijk bloed + 2x goud

Goddelijke stapel: hogere kans op aanvalskaarten.

Goddelijke kracht:
- 2-3 spelers: Je mag 2 keer aanvallen tijdens elke aanvalsfase.
  4-5 spelers: Al je aanvalskaarten hebben +1 aanvalskracht.
- 2-3 spelers: je mag 2 keer aanvallen tijdens elke aanvalsfase EN al je aanvalskaarten hebben +1 aanvalskracht.
  4-5 spelers: Al je aanvalskaarten hebben +2 aanvalskracht.



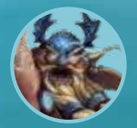
TYR *God van Rechtvaardigheid*

Kenmerken: beschermend – loyaal – vechter – rechtvaardig

Tempelkost: 2x goddelijk bloed + 2x goud

Goddelijke stapel: hogere kans op verdedigingskaarten.

Goddelijke kracht:
- Al je verdedigingskaarten hebben +1 verdedigingswaarde.
- Al je verdedigingskaarten hebben +2 verdedigingswaarde.



THOR *God van de Donder*

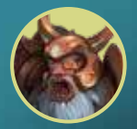
Kenmerken: machtig – populair – impulsief – strijdlustig

Tempelkost: 2x diamanten + 2x goud + 2x goddelijk bloed

Goddelijke stapel: hogere kans om volgelingen te verkrijgen.

Goddelijke kracht: ⛰ /⛰⛰ Verhandel 3 diamanten of 3 goud in ruil voor 1 volgeling.
Tijdens de volgelingenfase kan je deze kracht (in je beurt) tot 3 keer doen.
Bijvoorbeeld: indien je 5 goud en 4 diamanten bezit, kun je deze verhandelen voor een maximum van 2 volgelingen (door 3 goud en 3 diamanten te betalen).
⛰⛰ Verhandel 2 diamanten of 2 goud in ruil voor 1 volgeling.
Tijdens de volgelingenfase kan je deze kracht (in je beurt) tot 3 keer gebruiken.

Indien je 2 tempels bezit, mag je beide krachten gebruiken.



ODIN *Leider der Goden*

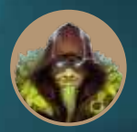
Kenmerken: slim – leider – machtig – onderhandelaar

Tempelkost: 3x diamanten + 3x goud + 2x goddelijk bloed

Goddelijke stapel: hogere kans om volgelingen te verkrijgen.

Goddelijke kracht: ⛰ /⛰⛰ Verhandel 2 goddelijk bloed in ruil voor 1 volgeling.
Tijdens de volgelingenfase kan je deze kracht (in je beurt) tot 3 keer doen.
⛰⛰ Verhandel 3 goddelijk bloed in ruil voor 2 volgelingen.
Tijdens de volgelingenfase kan je deze kracht (in je beurt) tot 2 keer doen.

Indien je 2 tempels bezit, mag je beide krachten gebruiken.



LOKI *God van de Chaos*

Kenmerken: sluw – kwaadaardig – geslepen – slim

Tempelkost: 4x goddelijk bloed + 1x diamanten + 1x goud

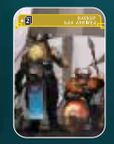
Goddelijke stapel: hogere kans om kaarten met een twist te trekken.

Goddelijke kracht: ⛰ Je mag met 1 witte volgelingendobbelsteen werpen in de volgelingenfase.
⛰⛰ Je mag met 2 witte volgelingendobbelstenen werpen in de volgelingenfase.

Bij het werpen van een witte dobbelsteen verkrijg je een volgeling bij 🐇
maar verlies je een volgeling bij 💀.

KAARTUITLEG

ACTIEKAARTEN (GEEL) :
Kunnen enkel gespeeld worden tijden de Actiefase van jouw beurt. Kosten 1 ϟ om te spelen.



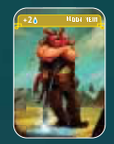
Backup has arrived

Trek de bovenste 2 of 3 kaarten (afhankelijk van het getal op de kaart) van trekstapel A of B (niet van beide).



Bifrost Bridge

Bekijk de bovenste kaart van 3 verschillende goddelijke stapels.
Je mag niet kijken naar de bovenste 3 kaarten van 1 goddelijke stapel. Deze kaart toont het icoon +1 ϟ, wat wil zeggen dat het geen ϟ kost om deze kaart te mogen spelen.



Blood Vein

Ontvang 2 of 3 goddelijk bloed.



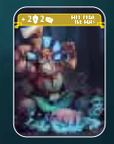
Drakkar

Trek de bovenste kaart van een goddelijke stapel naar keuze.



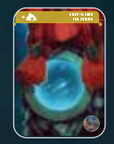
Freya – Goddess of Fertility

Leg tot 4 kaarten af om evenveel kaarten (plus 1 extra) te trekken van trekstapel A of B (niet van beide).



Gift from the Gods

Ontvang 2 goud en 2 diamanten.



Glimpse into the Future

Bouw een bloedboor of mijn gratis (afhankelijk van het icoon op de kaart).

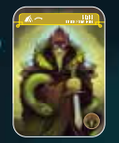


Infiltration

Je kan een tempel van een tegenstander lenen voor jouw beurt. Hierdoor mag je de goddelijke kracht van dat Godsgebied gebruiken. De tegenstander verliest het gebruik van die tempel. Indien je al een tempel in het gekozen Godsgebied bezit dan bezit je nu 2 tempels in dat Godsgebied. Lenen leidt nooit tot het winnen of verliezen van controle over een Godsgebied. Op het eind van je beurt geef je de tempel terug aan je tegenstander.

Bijvoorbeeld: je kan een tempel van Odin lenen (die een tegenstander bezit) waar je dan je goddelijk bloed kan verhandelen voor volgelingen in de volgelingenfase.

Je kan geen tempel lenen van een speler als je hem niet kan gebruiken vóór het einde van je beurt.



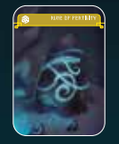
Loki – Trickster God

Verplaats een tempel die je bezit van één Godsgebied naar een ander. Wanneer je dit doet, ontvang je de goddelijke kracht van het nieuwe gebied. Je ontvangt geen volgeling noch een kaart van de goddelijke stapel. Alleen bij het bouwen van een tempel, ontvangt de speler een volgeling en een goddelijke kaart. Bij het controleren van een gebied ontvang je wel een volgeling.



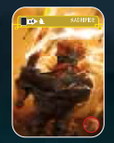
Odin – Leader of the Gods

Verhandel diamanten / goud voor goddelijk bloed. Je kan dit tot 5 keer doen.



Rune of Fertility

Werp een dobbelsteen in de kleur van het icoon op de kaart. Ontvang (of verlies bij 💀) het gerolde resultaat.
Bijvoorbeeld: Indien het icoonkleur wit is, werp dan met een witte dobbelsteen.



Sacrifice

Leg tot 4 kaarten af en ontvang 1 volgeling per kaart die werd afgelegd.



Seduction

Ontvang 1 of 2 volgeling(en).



Spoils of War

Ontvang 2 of 3 diamanten.



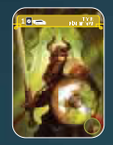
Thor – God of Thunder

Trek de top 2 of 3 kaarten van trekstapel A of B (niet van beide).
Deze kaart toont het icoon +1 ϟ, wat wil zeggen dat het geen ϟ kost om deze kaart te mogen spelen.



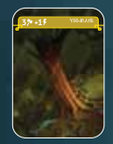
Treasure Chest

Ontvang 2 of 3 goud.



Tyr – God of War

Neem een verdedigingskaart naar keuze van de aflegstapel. Als je deze kaart speelt en er zijn geen verdedigingskaarten in de afleg-stapel dan heeft deze kaart geen effect.



Yggdrasil

Je mag in je komende bouwfase een totaal van 3 of 4 gebouwen bouwen (afhankelijk van het getal op de kaart) in plaats van het normale 2. Je speelt deze kaart in de actiefase maar het voordeel ontvang je pas in de bouwfase. Deze kaart toont het icoon +1 ϟ, wat wil zeggen dat het geen ϟ kost om deze kaart te mogen spelen.

Dit effect is niet cumulatief met andere Yggdrasil kaarten.

AANVALSKAARTEN: (ROOD) :

Kunnen enkel gespeeld worden in de aanvalsfase van een tegenstander.



Bewitched

Steel 1 of 2 volgelingen van je doelwit. Volgelingen kunnen niet gestolen worden wanneer je doelwit zich op een veilige zone op de Yggdrasil boom bevindt.



Exiled

Verplaats een tempel van je doelwit. De aanvaller kiest naar welk gebied de tempel wordt verplaatst. Wanneer je de tempel van je tegenstander verplaatst, krijg hij/zij geen goddelijke kaart noch een volgeling in de nieuwe locatie.



Fenrir

Steel een willekeurige kaart uit de hand van je doelwit.



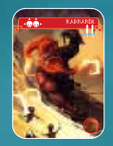
Heimdall

Steel tot 1 goud, 1 diamant en 1 goddelijk bloed van je doelwit.



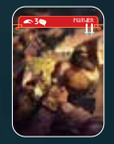
Kill / Double Kill

De aangevallen speler verliest 1 of 2 volgeling(en). Een speler die op een veilige zone staat, kan geen volgelingen verliezen.



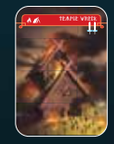
Ragnarok

De aangevallen speler verliest 2 volgelingen. Dit is een speciale aanval: je speelt hem tijdens de aanvalsfase van 1 tegenstander maar hij geldt voor al je tegenstanders. Elke tegenstander kan deze aanval individueel verdedigen zoals een normale aanval. Handel de aanvallen tegelijkertijd af.



Plunder

Steel grondstoffen (afhankelijk van het getal en de iconen op de kaart) van je doelwit. Je steelt maximaal het aantal grondstoffen die op de kaart vermeld staan. Indien je tegenstander niet genoeg grondstoffen heeft, steel je zoveel je kan.



Temple Wreck

Vernietig een tempel van je doelwit. De aanvaller kiest welke tempel er vernietigd wordt na een succesvolle aanval.

GODDELIJKE WAPENS: (BLAUW) :

Alleen de goddelijke wapens kunnen op elk moment gespeeld worden, niet de reguliere goddelijke kaarten.

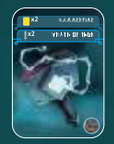


Deadly Dagger

Neem 2 aanvalskaarten (naar keuze) van de aflegstapel.

Backstab

Speel op het einde van de bouwfase van een tegenstander. Verwijder het laatst gebouwde gebouw. De speler ontvangt de grondstoffen terug die hij/ zij betaalde voor dit gebouw.



Hammertime

Speel nadat je een actiekaart hebt gespeeld. Pas het effect een tweede keer toe.

Wrath of Thor

Verdubbel de aanvalskracht van jouw aanval.



Vanished

Speel wanneer een tegenstander een aanvalskaart (tegen om het even wie) speelt. Verander het doelwit van deze aanval. Het nieuwe doelwit kan om het even welke speler van jouw keuze zijn (behalve de eigenaar van de aanvalskaart).

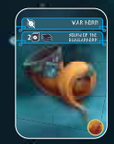
Crown of Fortune

Verdraai een dobbelsteen naar een resultaat naar keuze (je eigen of die van een tegenstander). Voer enkel het nieuwe resultaat uit.



Resisted

Speel nadat je succesvol een aanval hebt verdedigd. Ontvang 2 volgelingen.



Surturs Claim

Speel nadat een tegenstander succesvol verdedigde op een aanval. De verdediger dient opnieuw te verdedigen tegen dezelfde aanval.

War Horn

Speel tijdens een aanval. Deze aanval kan niet worden verdedigd. Indien de verdediger reeds verdedigingskaarten had gelegd, mag hij/zij deze terug op handen nemen. Voer het effect van de aanvalskaart uit.

Sound of the Gjallarhorn

Neem 2 verdedigingskaarten (naar keuze) van de aflegstapel.



Bullseye

Neem een kaart (naar keuze) van de aflegstapel.

Soulspear

Speel bij een succesvolle aanval. Indien het effect van een aanval maakt dat een tegenstander volgelingen verliest, verdubbel dan dit aantal. Dit is niet van toepassing op gestolen volgelingen.



Tyrs Revenge

Annuleer een aanval waarvan jij het doelwit bent en neem de aanvalskaart op handen.

Thief

Steel 1 kaart van een tegenstander.
Je kan om het even welke kaart stelen: een willekeurige handkaart of een kaart die voor de speler ligt. Een kaart die reeds gespeeld is, mag niet worden gestolen.



Valda ist ein Spiel von Nathan Vermeulen

Künstlerische Leitung & Design: Batist Vermeulen

Illustrationen: Mateusz Mizak, Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski

Deutsche Übersetzung: Manuel Klein

Regelrevision: Nathan Vermeulen & François Masquère

Dies ist das Valda-Hauptspiel, welches mit Valda: Rise of the Giants & Valda: Ragnarok erweitert werden kann.

Produziert von Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba

Während eines Kampfes mit Loki ließ Thor seinen Hammer auf Tyr herabfallen, den Wächter von Yggdrasil, dem Baum des Lebens. Dies macht Yggdrasil nun für Sterbliche erklimmbar.

Valda bedeutet „Macht" im Alt-Nordischen, und darum geht es in diesem Spiel.

Du, ein bescheidener Häuptling eines kleinen Wikingerstammes, wurdest auserkoren ein Gott zu werden. Du erreichst dieses Ziel, indem du möglichst viele Anhänger um dich scharst.

Nutze die Macht der Götter zu deinem Vorteil.

Du erringst Macht indem Du Tempel baust, Vorteile aus erhaltenen Karten ziehst, deine Ressourcen optimal ausschöpfst und deine Feinde zerschmetterst.

Das Spiel geht über sechs Runden.

Der Spieler mit den meisten Anhängern am Ende der letzten Runde gewinnt und wird zum Gott.

Das Spiel kann mit 2 bis 5 Spielern gespielt werden und dauert etwa eine halbe Stunde pro Spieler.
Wenn Du also zum Beispiel mit vier Spielern spielst, wird das Spiel etwa 2 Stunden lang dauern.

SPIELINHALT

- Ⓐ Regelbuch
- Ⓑ Mythische Weltkarte
- Ⓒ 5 Spieler-Übersichten
- Ⓓ 5 Spielerfiguren (Wikinger)
- Ⓔ 9 Würfel in drei Farben: Blau (3), Gelb (4), Weiß (2)
- Ⓕ 150 Spielkarten
- Ⓖ 90 Ressourcen: 30 göttliches Blut, 30 Gold und 30 Diamanten
- Ⓗ 45 Tempelfiguren in 5 Farben (9 für jeden Spieler)
- Ⓘ 55 Holzblöcke in 5 Farben (11 für jeden Spieler)
- Ⓙ 1 Drakkar-Marker



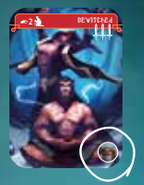
SPIELAUFBAU

SPIELKARTEN:

Nimm alle Karten aus der Box und sortiere sie in drei Stapel.
Lege alle Aktionskarten (gelb) ohne das Bild eines Gottes in der rechten unteren Ecke auf einen Stapel und mische ihn gründlich. Dieser Stapel stellt das Basisdeck A dar. “A” steht für Aktion.
Lege alle Verteidigungs- (mit einem Schild in der Mitte) und Angriffskarten (rot) ohne das Bild eines Gottes in der rechten unteren Ecke auf einen Stapel und mische ihn gründlich. Dies bildet das Basisdeck B. “B” steht für Kampf (=”Battle”). Deck A und B sind die Basisdecks.

Lege beide Basisdecks verdeckt neben die Weltkarte. Platziere dabei das Kampfdeck (B) rechts vom Aktionsdeck (A).





Sortiere den Rest der Karten nach dem Bild eines Gottes in der rechten unteren Ecke. Erstelle somit 7 Götterdecks, eines für jeden Gott. Mische jedes der Götterdecks und lege sie auf das jeweilige Feld in den Götterreichen auf der Weltkarte.

Während des Spiels werden alle gespielten und abgeworfenen Aktionskarten auf einem Abwurfstapel neben dem Basisdeck A und alle gespielten und abgeworfenen Verteidigungskarten auf einem Abwurfstapel neben dem Basisdeck B platziert.

Göttliche Waffen folgen anderen Regeln. Diese werden aus dem Spiel entfernt wenn sie gespielt oder abgeworfen werden.



Bauplätze für Tempel, 5 in jedem Reich.

Platziere den Drakkar Schiffmarker, welcher als Rundenzähler fungiert, in der Mitte der Weltkarte.

Stelle alle Spielerfiguren auf die “0” auf dem Yggdrasil Punktezähler.



SPIELBRETT:

Die auf dem Spielbrett dargestellte Mythische Weltkarte (oder kurz: Weltkarte) repräsentiert das Land der Götter. Platziert das Spielbrett in der Mitte des Tisches.

Die Weltkarte ist unterteilt in sieben Götterreiche.



YGGDRASIL PUNKTEZÄHLER:

Es gibt verschiedene Wege Anhänger zu erhalten: Das Spielen von Karten, Nutzung von göttlichen Kräften, das Errichten von Tempeln und das Erlangen von Kontrolle über Regionen der Weltkarte.

Für jeden Anhänger, den Du erhältst bewegst du deinen Wikinger jeweils ein Feld den Yggdrasil-Baum hinauf. Für jeden verlorenen Anhänger bewegt sich dein Wikinger ein Feld zurück.

Auf dem Punktezähler gibt es einige sichere Bereiche (bei 0, 5, 12 und 20 Anhängern). Sobald Du einen solchen Bereich erreichst, kannst du nicht mehr unter diesen Wert fallen

Wenn Du also z.B. 13 Anhänger hast und ein Spieler dich mit einer “Stiehl 2 Anhänger”-Karte angreift, so erhält er lediglich einen Anhänger und du fällst auf 12.

Überschreitest du 20 Anhänger, so zählst du von den Wurzeln des Baumes an weiter. Sichere Bereiche gelten auch weiterhin, wenn Du mehr als 20 Anhänger erreichst.

SPIELERÜBERSICHTEN

Während des Spiels nutzen die Spieler ihre Holzblöcke um die vorhandene Menge Minen, Blutschürfer und Tempel anzuzeigen. Alle Spieler legen ihre Holzblöcke und Tempel als Reserve neben ihre Spielerübersicht.

Holzblöcke in dem Bereich Ressourcenproduktion auf der Spielerübersicht stellen die Ressourcengebäude dar: Minen und Blutschürfer.
Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Spieler zwei Minen, jedoch keinen Blutschürfer. Lege einen Holzblock auf das erste Feld der Minen-Übersicht (gelbe “2”).



Die Spieler können göttliche Kräfte nutzen. Dies sind mächtige Fähigkeiten, die jede Runde genutzt werden können. Jede göttliche Kraft ist auf der Spielerübersicht abgedruckt. Die göttliche Kraft steht dir zur Verfügung, wenn du Tempel im entsprechenden Götterreich besitzt. Um nachzuverfolgen, welche göttlichen Kräfte Du besitzt, lege einen Holzblock auf die entsprechenden Felder.
Wird ein Tempel von der Weltkarte entfernt, vergiss nicht ebenfalls den betreffenden Holzblock von deiner Spielerübersicht zu entfernen. Wird aufgrund eines Spieleffekts ein Holzblock von deiner Spielerübersicht entfernt, lege ihn zurück in deine Reserve.

KARTEN

Es gibt 4 Arten von Karten:

Aktionskarten

Effekt, wenn Du die Karte spielst.



Sie können während der Aktionsphase gespielt werden. Das Ausspielen kostet normalerweise 1 (Aktionspunkt).

Angriffskarten

Effekt der Karte, wenn der Angriff erfolgreich ist.



Sie können gespielt werden, um einen Gegner in der Angriffsphase anzugreifen.

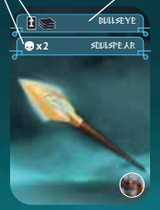
Verteidigungskarten



Verteidigungskarten werden gespielt, um einen Angriff abzuwehren.

Göttliche Waffen

Entscheide dich für einen der beiden Effekte.



Göttliche Waffen haben spezielle Fähigkeiten. Diese Karten sind die mächtigsten im Spiel.



Göttliche Waffen *Sie erfordern kein ⚡ um sie zu spielen und können jederzeit ausgespielt werden, sogar außerhalb deines Zugs (wann genau, hängt von der Waffe ab).*
Jede göttliche Waffe hat 2 Fähigkeiten aus denen du wählen kannst. Jeder Gott hat nur eine einzigartige Waffenkarte in seinem Deck. Wenn Du eine göttliche Waffe ausspielst, entscheide dich für einen der beiden Effekte, wende diesen sofort an und entferne anschließend die Karte aus dem Spiel. Alle anderen Karten werden nach Nutzung auf ihren entsprechenden Abwurfstapel gelegt.

SPIELABLAUF

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die gleichfarbigen Komponenten und die Spielerübersicht.



Jeder Spieler zieht 3 Karten vom Basisdeck A und 3 Karten vom Basisdeck B.



Jeder Spieler erhält 2 Göttliches Blut, 2 Diamanten und 2 Gold.



Das Spiel geht über sechs Runden.

Der Spieler, welcher Valda schon einmal gespielt hat, ist der Startspieler.
Falls mehrere oder kein Spieler Valda gespielt hat, werft die weißen Würfel.
Der Spieler, welcher die meisten Anhänger würfelt ist der Startspieler.

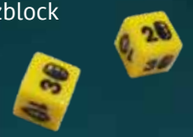
Während einer Spielrunde, beginnend mit dem Startspieler,
führt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn seinen Spielzug durch.
Am Ende der Anhängerphase endet der Zug und der Zug des nächsten Spielers beginnt.

Während seines Zugs führt der aktive Spieler alle fünf Phasen der Reihe nach durch.



1. RESSOURCEN-PHASE

Wirf Ressourcen-Würfel abhängig von der Anzahl Ressourcen-Gebäude, die du besitzt: Minen und Blutschürfer. Minen erlauben dir das Werfen von gelben Würfeln, Blutschürfer das von blauen Würfeln. Wie viele Würfel Du werfen darfst, wird durch die Zahl unter deinem Holzblock auf den Bereichen für Minen und Blutschürfer angezeigt.



Du startest das Spiel mit 2 Minen und keinen Blutschürfern, also darfst Du 2 gelbe Würfel werfen. Du kannst bis zu 4 Minen und 3 Blutschürfer besitzen.



Die Blutschürfer produzieren göttliches Blut



Minen produzieren Gold und Diamanten

In dieser Phase kannst Du außerdem 4 Ressourcen des gleichen Typs gegen 1 beliebige andere Ressource eintauschen, so oft wie Du möchtest.

2. AKTIONSPHASE



Zu Beginn der Aktionsphase ziehst du Karten von einem Basisdeck.
Du ziehst insgesamt 2 Karten (oder mehr durch diverse göttliche Kräfte).
Normalerweise ziehst Du die Karten von einem einzelnen Basisdeck (A oder B, nicht beide).

Zu Beginn der Aktionsphase gezogene Karten legst Du offen vor dir auf dem Tisch ab. Alle Gegner können sich diese Karten ansehen. Wenn Du zu irgendeinem anderen Zeitpunkt Karten ziehst, nimmst Du sie direkt auf deine Hand.

Befindet sich zu irgendeinem Zeitpunkt keine Karte mehr in einem Basisdeck, mische den zugehörigen Abwurfstapel und bilde aus ihm ein neues Basisdeck A oder B. Wenn ein Götterdeck jemals aufgebraucht ist, wird es nicht neu gebildet.

In der Aktionsphase kannst Du Aktionen durchführen, indem Du Aktionspunkte ausgibst.
Du beginnst jede Aktionsphase mit 3 .

Du kannst die folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen, oder auch die selbe Aktion mehrfach. Sie alle kosten 1 :

1 Spiele eine Aktionskarte. Nur Aktionskarten, welche sich auf deiner Hand oder offen vor dir auf dem Tisch befinden können gespielt werden.

1 Erhalte eine Ressource deiner Wahl.

1 Ziehe eine Karte vom Basisdeck A oder B.

Eine Erklärung der Symbole findet sich auf der Rückseite dieses Regelhefts.

Wenn Du eine Aktionskarte ausspielst, wende den Effekt in der oberen linken Ecke an.



Am Ende dieser Phase nimm alle Karten, welche vor dir auf dem Tisch liegen (sofern vorhanden) auf die Hand. Wenn Du am Ende dieser Phase mehr als 10 Karten auf der Hand hast, musst Du Karten deiner Wahl abwerfen, bis Du nur noch 10 auf der Hand hast. Du kannst keine Karten abwerfen, wenn Du 10 (oder weniger) Karten auf der Hand hast.

3. BAUPHASE

In dieser Phase kannst Du bis zu 2 Gebäude bauen.
Es gibt zwei Arten von Gebäuden: **Ressourcengebäude** und **Tempel**.

Ressourcengebäude können Minen oder Blutschürfer sein, welche dir Ressourcen einbringen.
In der Ressourcenphase wirfst Du einen Würfel (gelb für Minen, blau für Blutschürfer) für jedes Ressourcengebäude, das du besitzt. Um eine Mine oder einen Blutschürfer zu bauen, musst Du die Errichtungskosten aus deinem Vorrat bezahlen.



Mine
1x göttliches Blut
1x Diamant
1x Gold



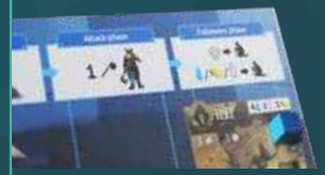
Blutschürfer
2x Diamant
2x Gold

Anschließend legst du einen Holzblock auf das entsprechende Feld auf deiner Spielerübersicht um das Gebäude darzustellen.

Tempel erlauben Dir den Einsatz verschiedener göttlicher Kräfte, je nachdem in welcher Region du sie baust. Um einen Tempel zu bauen, musst du die in der Region, in welcher du baust dargestellten Errichtungskosten aus deinem Vorrat bezahlen. Diese Kosten variieren je nach Gott.

In jedem Götterreich gibt es fünf Bauplätze. Du kannst niemals mehr als 3 Tempel in einem Götterreich haben.





Anschließend legst du einen Holzblock auf das entsprechende Feld auf deiner Spielerübersicht und einen Tempel in der Region der Weltkarte.
Wenn Du einen Tempel in einem Götterreich baust, erhältst Du sofort 1 Anhänger und ziehst zwei Karten vom entsprechenden Götterdeck. Wähle eine der beiden Karten und nimm sie auf die Hand.

Wenn du eine Karte vom Götterdeck erhältst, ziehe zwei Karten und wähle eine davon. Schiebe die nicht gewählte Karte unter das entsprechende Götterdeck. Götterkarten sind immer mächtiger (und komplexer) als Karten aus den Basisdecks.

Wenn Du Karten von den Götterdecks ziehst hast Du darüber hinaus die Chance, eine der mächtigsten Karten des Spiels zu erhalten: Eine Göttliche Waffe.

Wenn Du **1 Tempel** in einem Götterreich besitzt, erlaubt dir dieser den Einsatz der betreffenden ersten Göttlichen Kraft, welche auf deiner Spielerübersicht aufgeführt sind. Besitzt Du **2 Tempel** in einem Götterreich, so erhältst Du Zugriff auf die zweite Göttliche Kraft (statt der ersten), eine stärkere Version dieser Kraft. Ausnahmen hierzu sind Thor und Odin, wo dir der zweite Tempel den Einsatz beider Kräfte erlaubt. Götterreiche, welche dir den Einsatz beider Kräfte erlauben, sind auf deiner Spielerübersicht gekennzeichnet. Besitzt du **drei Tempel** in einem Götterreich, so verbessert sich deine göttliche Kraft nicht weiter, aber du hast nun die Kontrolle über dieses Götterreich (siehe "Gebietskontrolle"). Jeder Gott hat eine eigene Persönlichkeit. Diese Persönlichkeit spiegelt sich in seinen göttlichen Kräften und Karten wider. Du kannst deinen Spielstil nach Belieben an die Persönlichkeit eines Gottes anpassen.

Göttliche Kräfte können mehrmals in deinem Zug benutzt werden. Die maximale Häufigkeit der Nutzung ist in dem Pfeil für die spezielle göttliche Kraft auf deiner Spielerübersicht vermerkt. Sind dort keine maximalen Nutzungen angegeben, kannst Du die Kraft so oft einsetzen, wie Du möchtest (sofern Du die erforderlichen Ressourcen hast).



Jede Kraft kann während einer bestimmten Phase eingesetzt werden, wie auf der Spielerübersicht angezeigt.

Siehe das Kapitel "Lerne die Götter kennen" für eine Übersicht über die Götter und ihre Kräfte.

4. ANGRIFFSPHASE

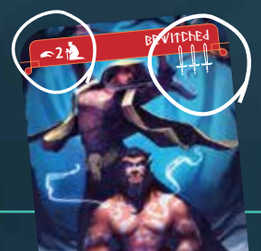
In der Angriffsphase muss sich der aktive Spieler gegen die Angriffe seiner Gegner verteidigen. Jeder andere Spieler hat, der Reihe nach, die Gelegenheit **einen einzelnen Angriff** auf den aktiven Spieler durchzuführen. Abhängig von der Anzahl Spieler können die Spieler 2 Angriffe durchführen, wenn Sie die entsprechende göttliche Kraft von Surtur haben. Siehe die Kräfte von Surtur auf der Spielerübersicht.

Die Reihenfolge der Angriffe ist:
- Der Spieler mit den meisten Anhängern, dann der mit den zweitmeisten, usw.
- Im Falle eines Gleichstands (Anhänger) darf der Spieler mit den meisten Ressourcen zuerst angreifen.
- Falls weiterhin Gleichstand herrscht, gehe gegen den Uhrzeigersinn vor (beginnend rechts vom aktiven Spieler).

Wenn Du an der Reihe bist anzugreifen, kannst Du dich dagegen entscheiden und passen. Wenn du passt, kannst Du nicht später im Zug dieses aktiven Spielers angreifen. Führe einen Angriff vollständig aus, bevor der nächste Spieler seine Entscheidung trifft.

Um anzugreifen spielst Du eine Angriffskarte von deiner Hand.
Sofern nicht anders angegeben, kann der angreifende Spieler nur mit 1 Karte angreifen. Wenn ein Spieler aufgrund göttlicher Kräfte 2 Angriffe durchführen darf, so werden sie beide hintereinander durchgeführt. Die Angriffsstärke ist die Anzahl Schwerter in der oberen rechten Ecke einer Karte.

Der Effekt der Angriffskarte im Falle eines erfolgreichen Angriffs findet sich in der oberen linken Ecke.



Jetzt kann sich der aktive Spieler gegen den Angriff verteidigen. Er kann sich auch gegen eine Verteidigung entscheiden, wodurch der Angriff dann automatisch erfolgreich ist.



Um einen Angriff abzuwehren kann der aktive Spieler so viele Verteidigungskarten von seiner Hand spielen wie er möchte.

Addiere die Verteidiungsstärke aller gespielten Verteidigungskarten. Vergleiche dann die Angriffsstärke mit der kombinierten Verteidigungsstärke.

Ist die Angriffsstärke höher als die Verteidigungsstärke, so ist der Angriff erfolgreich: Führe den Angriffseffekt gegen den aktiven Spieler aus. Ist die Verteidigungsstärke gleich oder höher, ist der Angriff erfolgreich abgewehrt: Der Angriff hat keinen Effekt.
Sobald der Angriff durchgeführt wurde, wirf alle soeben gespielten Angriffs- und Verteidigungskarten ab und fahre mit dem nächsten Angriff (oder der nächsten Phase) fort.

5. ANHÄNGERPHASE

In dieser Phase kannst Du Ressourcen ausgeben um Anhänger zu erhalten. Dies setzt voraus, dass Du Tempel in Thors oder Odins Reich hast (siehe 'Lerne die Götter kennen').



Welche Ressource(n) für welchen Preis gehandelt werden können, ist auf der Spielerübersicht angegeben.

In dieser Phase kannst du darüber hinaus weiße Würfel werfen, wenn Du Tempel in Lokis Reich hast.

SPIELENDE

Wenn jeder Spieler seinen Zug absolviert hat, endet die Runde.
Am Ende jeder Runde bewegt sich Drakkar langsam auf sein Ziel zu.
Wenn das Schiff das Reich Asgard nach 6 Runden erreicht, endet das Spiel.



Der Spieler, welcher die meisten Anhänger um sich versammelt hat, gewinnt das Spiel und wird zum Wikingergott.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Tempeln. Herrscht weiterhin Gleichstand, so gewinnt der Spieler mit den meisten Ressourcen.



Du kannst nun deinen Platz bei den Göttern einnehmen und ein Horn voll Met mit Odin und Thor trinken!

Spielvariante: Das Rennen um die Göttlichkeit
Dies ist ein alternatives Spielende, bei welchem der Spieler, welcher zuerst 20 Anhänger hat, das Spiel sofort gewinnt und zum Gott wird.

GEBIETSKONTROLLE



Wenn Du zu irgendeinem anderen Zeitpunkt **3 Tempel** in einem Götterreich hast, kontrollierst Du dieses Reich.
Du erhältst sofort einen Anhänger (zusätzlich zu dem, welchen Du durch den Bau des Tempels erhalten hast), UND zu Beginn jeder nachfolgenden Aktionsphase kannst Du dich entscheiden 1 Karte vom betreffenden Götterdeck zu ziehen, statt von den Basisdecks.

Kontrollierst Du mehr als ein Reich, kann es sein, dass Du zu Beginn deiner Aktionsphasen keine Karten von den Basisdecks mehr ziehen musst. In diesem Fall ziehe 1 Karte von bis zu 2 (oder 3, falls Du Tempel in Freyas Reich hast) Götterdecks unter deiner Kontrolle.

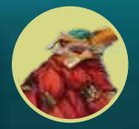
> Beispiele mit Freyas Tempeln:
> *Wenn Du 2 Tempel in Freyas Reich besitzt und 1 Reich unter deiner Kontrolle steht, erhalte 1 Karte vom Götterdeck und 2 Karten von den Basisdecks A oder B. Wenn Du 2 Tempel in Freyas Reich besitzt und 2 Reiche unter deiner Kontrolle stehen, erhalte 1 Karte von zwei Götterdecks und 1 Karte von den Basisdecks A oder B.*

Sobald ein Reich unter der Kontrolle eines Spielers ist, können dort keine Tempel mehr gebaut werden, auch wenn noch freie Plätze verfügbar wären. Alle bereits gebauten Tempel verbleiben dort. Du kannst weiterhin die göttlichen Kräfte eines Gottes nutzen, dessen Reich von einem anderen Spieler kontrolliert wird.

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt weniger als 3 Tempel der selben Farbe in einem Reich stehen, so ist dieses Reich ab sofort nicht mehr unter der Kontrolle des Spielers und es dürfen dort (bis zum erneuten erlangen einer Gebietskontrolle) erneut Tempel von allen Spielern gebaut werden.



LERNE DIE GÖTTER KENNEN



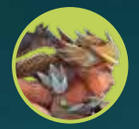
HEIMDALL *Wächter der Götter*

Charakter: reich – freundlich – weise - Händler

Tempelkosten: 2x Diamant + 2x Gold + 1x göttliches Blut

Götterdeck: erhöhte Chance auf Ressourcenkarten.

Göttliche Kraft:
- Während der Ressourcenphase, handele 2 identische Ressourcen gegen 1 Ressource deiner Wahl (so oft du willst).
- Während der Ressourcenphase, handele 1 identische Ressourcen gegen 1 Ressource deiner Wahl (so oft du willst).



FREYA *Göttin der Fruchtbarkeit*

Charakter: wunderschön – wagemutig – besitzergreifend – streitlustig

Tempelkosten: 3x Diamant + 3x Gold

Götterdeck: Erhöhte Chance auf mehr Karten.

Göttliche Kraft:
- Ziehe zu Beginn der Aktionsphase 3 Karten (statt 2) und behalte 2 von ihnen. Die nicht behaltene Karte wird unter ihr Deck geschoben.
- Ziehe zu Beginn der Aktionsphase 3 Karten (statt 2).



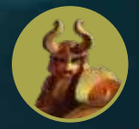
SURTUR *Feuerriese*

Charakter: Aggressiv – blutdürstend – impulsiv – brutal

Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 2x Diamant.

Götterdeck: Erhöhte Chance auf Angriffskarten.

Göttliche Kraft:
- 2-3 Spieler: Du kannst in jeder Angriffsphase zwei Mal angreifen.
  4 -5 Spieler: Alle deine Angriffskarten erhalten +1 Angriffsstärke.
- 2-3 Spieler: Du kannst in jeder Angriffsphase zwei Mal angreifen und alle deine Angriffskarten erhalten +1 Angriffsstärke.
  4 -5 Spieler: Alle deine Angriffskarten erhalten +2 Angriffsstärke.



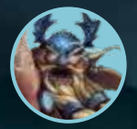
TYR *Gott der Gerechtigkeit*

Charakter: schützend – loyal – Krieger – rechtschaffen

Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 2x Gold

Götterdeck: Erhöhte Chance auf Verteidigungskarten.

Göttliche Kraft:
- Deine Verteidigungskarten erhalten +1 Verteidigungskraft.
- Deine Verteidigungskarten erhalten +2 Verteidigungskraft.



THOR *Gott des Donners*

Charakter: kraftvoll – berühmt – impulsiv – kriegerisch

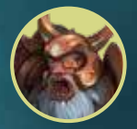
Tempelkosten: 2x Diamant + 2x Gold + 2 x göttliches Blut

Götterdeck: erhöhte Chance auf Anhänger.

Göttliche Kraft: ⛰ /⛰⛰ Gib 3 Diamant oder 3 Gold aus, um einen Anhänger zu erhalten.
Du kannst diese Kraft bis zu drei Mal in jeder eigenen Anhängerphase benutzen.
Besitzt du zum Beispiel 5 Gold und 4 Diamanten, kannst Du sie gegen maxi mal 2 Anhänger tauschen (indem Du 3 Gold und 3 Diamanten verbrauchst).

⛰⛰ Gib 2 Diamant oder 2 Gold aus, um einen Anhänger zu erhalten.
Du kannst diese Kraft bis zu drei Mal in jeder eigenen Anhängerphase benutzen.

Wenn Du 2 Tempel besitzt, kannst Du beide Kräfte nutzen.



ODIN *Oberster der Götter*

Charakter: weise – Anführer – mächtig – Unterhändler

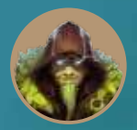
Tempelkosten: 3x Diamant + 3x Gold + 2x göttliches Blut

Götterdeck: Erhöhte Chance auf Anhänger.

Göttliche Kraft: ⛰ /⛰⛰ Gib 2 göttliches Blut aus um 1 Anhänger zu erhalten.
Du kannst diese Kraft bis zu drei Mal in jeder eigenen Anhängerphase benutzen.

⛰⛰ Gib 3 göttliches Blut aus um 2 Anhänger zu erhalten.
Du kannst diese Kraft bis zu zwei Mal in jeder eigenen Anhängerphase benutzen.

Wenn Du 2 Tempel besitzt, kannst Du beide Kräfte nutzen.



LOKI *Gott des Chaos*

Charakter: gerissen – böse – schlau – weise

Tempelkosten: 4x göttliches Blut + 1x Diamant + 1x Gold

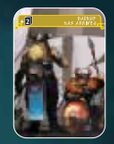
Götterdeck: Erhöhte Chance auf Karten mit besonderen Effekten.

Göttliche Kraft: ⛰ Du kannst in jeder eigenen Anhängerphase einen weißen Würfel werfen.
⛰⛰ Du kannst in jeder eigenen Anhängerphase zwei weiße Würfel werfen.

Wenn Du einen weißen Würfel wirfst, erhalte so viele Anhänger wie die Anzahl ⛵ auf dem Würfel, jedoch verlierst Du einen Anhänger für jedes gewürfelte 💀

BESCHREIBUNGEN DER KARTEN

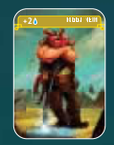
AKTIONSKARTEN: (GELB) :
Kann nur während der Aktionsphase deines Zugs gespielt werden. Kosten 1 ⚡



Backup has arrived
Ziehe die obersten 2 oder 3 Karten vom Basisdeck A oder B (nicht beiden).



Bifrost Bridge
Sieh dir die oberste Karte von drei unterschiedlichen Götterdecks an. Du darfst dir nicht die obersten 3 Karten EINES Decks ansehen. Da diese Karte +1 ⚡, zeigt, kostet sie keine ⚡ wenn sie ausgespielt wird.



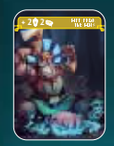
Blood Vein
Erhalte 2 oder 3 göttliches Blut.



Drakkar
Ziehe die oberste Karte eines Götterdecks deiner Wahl.



Freya – Goddess of Fertility
Wirf bis zu 4 Karten von deiner Hand ab und ziehe genauso viele Karten +1 vom Basisdeck A oder B (nicht beiden).



Gift from the Gods
Erhalte 2 Gold und 2 Diamanten.



Rune of Fertility
Wirf einen Würfel der angegebenen Farbe. Erhalte (oder verliere im Falle eines 💀) was das Wurfergebnis anzeigt.

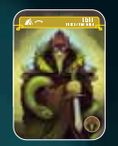
Beispiel: Ist die Farbe des Symbols weiß, so wirf einen weißen Würfel.



Infiltration
Du kannst dir einen gegnerischen Tempel für deinen Zug ausleihen. Ausleihen erlaubt dir die Nutzung der göttlichen Kraft dieses Reichs. Der Gegner darf den Tempel nicht benutzen. Hast Du in diesem Reich bereits einen Tempel, so zählst Du nun, als hättest Du zwei. Ausleihen führt nie dazu, dass ein Spieler die Gebietskontrolle über ein Reich verliert oder gewinnt. Am Ende deines Zugs erhält der Gegner seinen Tempel zurück.

Beispiel: Du kannst dir einen Tempel des Odin (welcher einem Mitspieler gehört) ausleihen, und daraufhin in der Anhän gerphase göttliches Blut ausgeben um Anhänger zu erhalten.

Du kannst dir keinen Tempel ausleihen, wenn Du seine Kraft nicht bis zum Ende deines Zugs einsetzen kannst.



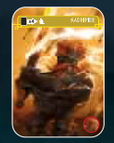
Loki – Trickster God
Bewege einen deiner eigenen Tempel von einem Reich in ein anderes.
Wenn du dies machst, erhalte weder einen Anhänger noch eine Karte für das Bewegen des Tempels. Nur durch das Bauen von Tempeln erhältst du Anhänger und Götterkarten. Allerdings kannst Du einen Anhänger erhalten, wenn Du durch das Verschieben Gebietskontrolle erlangst.



Odin – Leader of the Gods
Verbrauche Diamanten/Gold um göttliches Blut zu erhalten.
Du kannst bis zu 5 Mal handeln.



Glimpse into the Future
Baue kostenlos einen Blutschürfer



Sacrifice

Wirf bis zu 4 Karten ab und erhalte 1 Anhänger je abgeworfener Karte.



Seduction

Erhalte 1 oder 2 Anhänger.



Spoils of War

Erhalte 2 oder 3 Diamanten.



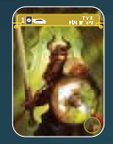
Thor – God of Thunder

Ziehe die obersten 2 oder 3 Karten vom Basisdeck A oder B (nicht beiden). Da diese Karte +1 ϟ, zeigt, kostet sie keine ϟ wenn sie ausgespielt wird.



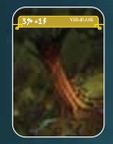
Treasure Chest

Erhalte 2 oder 3 Gold.



Tyr – God of War

Nimm eine beliebige Verteidigungskarte vom Abwurfstapel. Wenn Du diese Karte spielst, und sich keine Verteidigungskarten auf dem Abwurfstapel befinden, so hat diese Karte keinen Effekt.



Yggdrasil

Du kannst in deiner nächsten Bauphase 3 oder 4 Gebäude bauen (abhängig von der angegebenen Nummer), anstatt der normalerweise erlaubten 2 Gebäude. Du spielst diese Karte in der Aktionsphase, aber erhältst ihren Vorteil in der Bauphase. Da diese Karte +1 ϟ, zeigt, kostet sie keine ϟ wenn sie ausgespielt wird. Dieser Effekt ist nicht kumulativ zu anderen Yggdrasil-Karten.

ANGRIFFSKARTEN: (ROT) :
Kann nur in der Angriffsphase eines Gegners gespielt werden.



Bewitched

Stiehl 1 oder 2 Anhänger des angegriffenen Spielers. Anhänger können nicht gestohlen werden, wenn der angegriffene Spieler sich auf einem sicheren Bereich auf dem Punktezähler befindet.



Exiled

Bewege einen Tempel des angegriffenen Spielers. Der Angreifer wählt das Reich, in welches der Tempel bewegt wird. Wenn Du den Tempel bewegst, erhält der Gegner keinen Anhänger und keine Karten aus dem neuen Reich (es sei denn, er erlangt Gebietskontrolle).



Fenrir

Stiehl eine zufällige Karte von der Hand des angegriffenen Spielers.



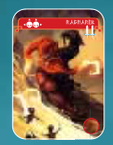
Heimdall

Stiehl bis zu 1 Gold, 1 Diamant und 1 göttliches Blut vom angegriffenen Spieler.



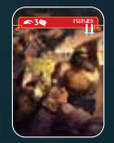
Kill / Double Kill

Der angegriffene Spieler verliert 1 oder 2 Anhänger. Ein Spieler auf einem sicheren Bereich kann keine Anhänger verlieren.



Ragnarok

Der angegriffene Spieler verliert 2 Anhänger. Dies ist ein besonderer Angriff: Du kannst ihn während der Angriffsphase eines Gegners spielen, aber er greift ALLE anderen Spieler an. Jeder Gegner muss sich dagegen verteidigen, wie gegen einen normalen Angriff. Handle die Angriffe gleichzeitig ab.



Plunder

Stiehl Ressourcen (abhängig von den Symbolen auf der Karte) vom angegriffenen Spieler. Du kannst so viele Ressourcen stehlen, wie auf der Karte angegeben. Wenn der Gegner nicht genug Ressourcen hat, stiehl so viele wie möglich.



Temple Wreck

Zerstöre einen Tempel des angegriffenen Spielers. Der Angreifer wählt, welcher Tempel zerstört wird, nachdem der Angriff erfolgreich ist.

GÖTTLICHE WAFFEN: (BLAU)
Nur die Göttlichen Waffen können jederzeit gespielt werden, nicht die regulären Götterkarten.



Bullseye

Nimm eine beliebige Karte von einem Abwurfstapel.

Soulspear

Spielen, wenn ein beliebiger Angriff erfolgreich ist. Wenn der Effekt des Angriffs einen Gegner Anhänger verlieren lässt, verdoppele die Anzahl verlorener Anhänger. Dies trifft nicht auf gestohlene Anhänger zu.



Tyrs Revenge

Unterbinde einen Angriff gegen dich und nimm die Angriffskarte auf deine Hand.

Thief

Stiehl eine Karte von einem Gegner. Du kannst eine beliebige Karte nehmen (von der Hand, ohne sie zuvor anzusehen oder vor dem Gegner liegend), außer einer soeben gespielten Karte.

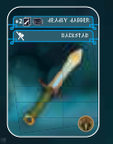


Vanished

Spielen, wenn ein Gegner eine Angriffskarte gegen einen beliebigen Spieler ausspielt. Ändere das Ziel des Angriffs. Das neue Ziel kann ein beliebiger Spieler (außer dem Besitzer der Angriffskarte) nach deiner Wahl sein.

Crown of Fortune

Drehe einen (eigenen oder gegnerischen) Würfel auf ein beliebiges Ergebnis. Wende dann das neue Ergebnis an.

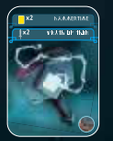


Deadly Dagger

Nimm 2 Angriffskarten vom Abwurfstapel.

Backstab

Am Ende der Bauphase eines Gegners spielen. Verhindere die zuletzt durchgeführte Bauaktion. Der Gegner erhält die für den Bau aufgewendeten Ressourcen zurück.



Hammertime

Nachdem Du eine Aktionskarte gespielt hast, wende ihren Effekt ein zweites Mal an.

Wrath of Thor

Verdopple die Angriffsstärke deines Angriffs.



Resisted

Spielen, nachdem Du einen Angriff erfolgreich abgewehrt hast. Erhalte 2 Anhänger.

Surturs Claim

Spielen, nachdem ein Gegner einen deiner Angriffe erfolgreich abgewehrt hat. Der verteidigende Spieler muss sich erneut gegen die soeben gespielte Angriffskarte verteidigen.



War Horn

Während eines Angriffs spielen. Der Angriff kann nicht abgewehrt werden. Wenn der Gegner Verteidigungskarten gespielt hat, so erhält er sie zurück auf die Hand.

Sound of the Gjallarhorn

Nimm 2 beliebige Verteidigungskarten vom Abwurfstapel.

Action point
Actiepunt
Point d'action
Aktionspunkt

Attack value
Aanvalskracht
Valeur d'attaque
Angriffsstärke

Roll a dice
Werp met de dobbelsteen
Lancer un dé
Einen Würfel werfen

Build
Bouw
Construire
Bauen

Player of choice
Speler naar keuze
Joueur au choix
Beliebiger Spieler

Move
Verplaats
Déplacer
Bewegen

Temple
Tempel
Temple
Tempel

Lose 1 follower
Verlies een volgeling
Perdre un disciple
Verliere 1 Anhänger

Steal
Steel
Voler
Stehlen

Follower
Volgeling
Disciple
Anhänger

Defence value
Vededigingswaarde
Valeur de défense
Verteidigungsstärke

Discard pile
Aflegstapel
Pile de défausse
Abwurfstapel

Divine blood
Goddelijk bloed
Sang divin
Göttliches Blut

Blood drill
Bloedboor
Forage de sang
Blutschürfer

Divine card
Goddelijke kaart
Carte divine
Götterkarte

Gold
Goud
Or
Gold

Mine
Mijn
Mine
Mine

Player
Speler
Joueur
Spieler

Diamond
Diamant
Diamant
Diamant

Reroll
Werp opnieuw
Relancez
Erneut würfeln

Borrow
Leen
Emprunter
Ausleihen

Face-down card from main deck
Gesloten kaart van een basisstapel
Carte face cachée pioche principale
Verdeckte Karte vom Basisdeck

Succesful
Succesvol
Réussite
Erfolgreich

All opponents
Alle tegenstanders
Tous les adversaires
Alle Gegner

Attack
Aanval
Attaquer
Angriff

Attack card
Aanvalskaart
Carte attaque
Angriffskarte

Play an action card
Actiekaart spelen
Jouer une carte action
Spiele eine Aktionskarte

Destroy
Vernietig
Détruire
Zerstören

Switch with a main deck
Verwissel met een basisstapel
Échanger avec pioche principale
Mit Basisdeck austauschen

Face-up card from base deck
Open kaart van basisstapel
Carte face visible pioche principale
Offen Karte vom Basisdeck

Defence card
Verdedigingskaart
Carte défense
Verteidigungskarte

Trade
Verhandel
Échanger
Handeln

Look at
Bekijk
Regarder
Ansehen