



ERWEITERUNG SPIELREGEL



Liebe Spieleschmiede! Wir empfehlen euch, zunächst das Grundspiel zu spielen, bevor ihr irgendeine der Erweiterungen ausprobiert. So werdet ihr am besten mit der Spielmechanik vertraut, bevor die Komplexität noch erhöht wird.



Dank eurer wundervollen Unterstützung konnten wir dieses Spiel realisieren. Als Zeichen unserer Anerkennung haben wir diese exklusive Kartenerweiterung in die Schachtel gepackt. Diese Spielregel ist eine Anregung, wie ihr die exklusiven Karten in euer Spiel einbauen könnt.

SPIELMATERIAL

110 KARTEN



12 EREIGNIS-
KARTEN



16 EINHEITEN-
KARTEN



4 VERTEIDIGUNGS-
KARTEN



12 GEBÄUDE-
KARTEN



25 KARTEN
ODINS PFAD



21 KARTEN
GÖTTLICHE
GUNST



15 MISSIONS-
KARTEN



5 SPIELLENDE-
BONUSKARTEN

**HINWEIS: ALLE
KARTEN DIESER
ERWEITERUNG SIND
MIT DEM**



MARKIERT.

NEUE SPIELMECHANIKEN

EREIGNISSE

Diese Erweiterung enthält einen neuen Kartentyp, der alle Spieler betrifft: Ereignisse. Manche sind gut, manche schlecht, aber alle stellen die Spieler vor neue Bedingungen.

SPIELAUFBAU

Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt neben dem Stapel der Göttlichen Günsten gestapelt.



REGELN

Der jeweils erste Spieler, der 5, 12 und 20 Siegpunkte erreicht, nimmt die oberste Karte des Ereigniskartenstapels. Ohne sie sich anzusehen, legt er sie verdeckt in seinen Dorfbereich. Diese Karte wird in der nächsten Spielrunde nach der Nachziehphase aufgedeckt und abgewickelt (also direkt vor der Aktionsphase). Alle Ereignisse betreffen alle Spieler.

Beispiel:

David ist der erste Spieler, der 12 Siegpunkte erreicht. Er nimmt sich eine Göttliche Gunst und legt dann die oberste Karte des Ereigniskartenstapels verdeckt in seinen Dorfbereich. Nachdem in der nächsten Spielrunde alle Spieler Karten nachgezogen haben, deckt David die Karte auf und liest sie laut vor.

KARTEN VERNICHTEN

Das Wort **vernichten** bedeutet, eine eigene Handkarte zu entfernen. Odins Pfad-Karten werden auf den Abwurfstapel der Karten für Odins Pfad gelegt. Vernichtete Einheiten- und Verteidigungskarten werden auf ihren jeweiligen Vorratstapel zurückgelegt. Vernichtete Grundkarten werden aus dem Spiel entfernt und in die Spielschachtel zurückgelegt (wie z. B. Karten Göttliche Gunst, falls jemand wirklich solch eine Karte vernichten will).

HINWEIS: Kein Spieler kann eine Karte vernichten, die er in dieser Spielrunde gespielt hat, da er sie nicht mehr auf der Hand hat.



Beispiel:
Matthias stellt fest, dass er zu viele Verteidigungskarten gekauft hat und ständig zu viele davon auf der Hand hat. Er spielt die Todesfee-Karte und entscheidet, einen Mühnerturm aus seiner Hand zu vernichten. Die Karte legt er auf den passenden Stapel zurück. Anschließend kann er mit seiner Todesfee angreifen.

VORSCHLÄGE ZUM AUFBAU

- **Einheiten:** Todesfee / Odins Hunde / Seeschlangen / Mörserkröten
- **Verteidigungen:** Mühnerturm / Schafkanone
- **Gebäude:** Nektarfabrik / Brauerei / Drakkar / Ahnenhalle / Goldepot / Bierdepot
- **Odins Pfad**
 - Es werden alle 40 Karten des Grundspiels genommen.
 - Alle Karten Odins Pfad dieser **exklusiven Spieleschmiede-Erweiterung** werden hinzugefügt.
 - Mischt alle Karten zusammen und bildet daraus Odins Pfad.
- **Göttliche Günte**
 - Es werden nur die 21 Karten Göttliche Günte dieser **exklusiven Spieleschmiede-Erweiterung** benutzt statt der Karten des Grundspiels.
 - Der Aufbau erfolgt wie im Grundspiel.
- **Spielende-Bonuskarten**
 - Es werden die 8 Spielende-Bonuskarten des Grundspiels genommen.
 - Der Kampfschweinkönig wird entfernt.
 - Fügt alle Spielende-Bonuskarten dieser Erweiterung hinzu.
 - Der Aufbau erfolgt wie im Grundspiel.
- **Ereigniskarten**
 - Die Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt neben dem Stapel der Göttlichen Günte gestapelt.
- **Missionen**
 - Es werden alle Missionskarten des Grundspiels genommen.
 - Der Gastwirt und die Gießerei werden entfernt.
 - Alle Missionskarten dieser exklusiven Spieleschmiede-Erweiterung werden hinzugefügt.
 - Der Aufbau erfolgt wie im Grundspiel.

DIE GÖTTLICHE GUNST KARTEN



Die Karten Göttliche Gunst dieser Erweiterung sind alternativ zu den 12 Karten Göttliche Gunst des Grundspiels. Wenn die Spieler mit diesen neuen Karten Göttliche Gunst spielen möchten, bleiben alle Karten Göttliche Gunst des Grundspiels in der Schachtel und die Spieler benutzen nur die 20 Karten Göttliche Gunst dieser Erweiterung.

EIGENE AUFBAUIDEEN

Wir empfehlen, zunächst mit dem oben vorgeschlagenen Aufbau zu spielen. Aber die Spieler können natürlich auch ihre eigenen Vorstellungen einbringen und alle oder nur manche Karte dieser Erweiterung benutzen. Prinzipiell können die Spieler Kombinationen nach Lust und Laune benutzen, denn mit diesem Spiel ist alles möglich. Dennoch gibt es einiges zu beachten:

- Es muss darauf geachtet werden, keine Missions- und Spielende-Bonuskarten zu benutzen, die sich auf in dieser Kombination nicht benutzte Karten beziehen.
- Je mehr Möglichkeiten hinzugefügt werden, über den empfohlenen Satz von 12 verschiedenen Karten (Einheiten / Verteidigungen / Gebäude) hinaus, desto schwieriger und langwieriger werden die Entscheidungen. Man sollte seine Mitspieler gut kennen, wenn mit sehr großen Kombinationen gespielt werden soll.
- Alle Karten dieser Erweiterung sind leicht durch das Symbol links unten auf den Karten zu identifizieren.

Die Spieler sollen, können und dürfen gerne ihre Kombinationen mit anderen Spielern teilen, entweder auf der Projektseite der Spieleschmiede oder auf boardgamegeek.com.

CREDITS

Autoren: Julien Vergonjeanne, Vincent Vergonjeanne
Grafische Gestaltung: Mateusz Komada
Regellektorat: Dawid Cichy, George Monnat Jr., Benjamin Bailey