

CHAMPIONS OF MIDGARD

A GAME BY OLE STEINESS

RULEBOOK





JÁTÉK LEÍRÁSA



MEGHALT TORDHEIM JARL-JA.

Erős vezetés híján Tordheim virágzó kikötője katasztrófa sújtotta állapotba süllyedt. Rémisztő lények érezték meg Midgard gyengeségét, s most özönlenek, pusztítást és káoszt hozva magukkal. Trollok támadják a várost. Draugrok tartják rettegésben a közeli falvakat. Az utazókra és kereskedőkre szörnyek csapnak le. Az emberek szenvednek – egy hősrre várnak.

A **Champions of Midgard** játékban egy viking vezér vagy, aki **Dicsőséget** keres klánja számára, és az öreg Jarl helyére kíván lépni. Győzd le a trollokat, hogy megnyerd a városlakók támogatását! Őld meg a draugrokat, hogy aranyat szerezz utazásaidhoz! Pusztítsd el a szörnyeket rejtekhelyeiken, hogy **Dicsőséget** és isteni kegyet nyerj! Ha legyőzöd e legendás teremtményeket, bebizonyítod, hogy méltó vagy az új Jarl címére – **Midgard bajnokaként** fognak ünnepelni!



A JÁTÉK CÉLJA



A játék célja, hogy a 8. kör végére te szerezd meg a legtöbb **Dicsőséget**.

Dicsőséget főként ellenségek legyőzésével szerezhetsz, míg a város védelmének elmulasztásáért **Szégyent** kapsz, ami Dicsőségvesztéssel jár. A részleteket lásd a játék végi pontozásnál.





A JÁTÉK RÉSZEI

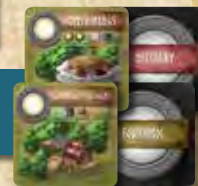


1 Játéktábla



5 Viking Vezér
Tábla
Mindegyikük egy
egyedi képességgel

8 Piaclapka
4 Katonai /
4 Gazdasági



20 Munkás Figura
5 darab színként



1 Forduló Jelző

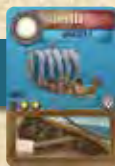


1 Kezdőjátékos Jelző

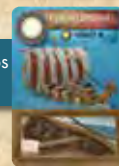
1 Kis Nyilvános
Hosszúhajó



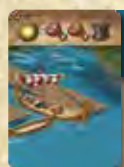
4 Magán
Hosszúhajó



1 Nagy Nyilvános
Hosszúhajó



8 Színes Játékos Jelző



8 Kereskedő
Hajó Kártya



10 Rúna
Kártya



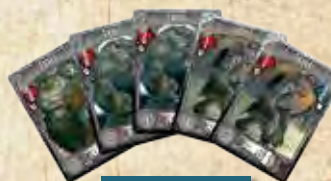
18 Utazás Kártya



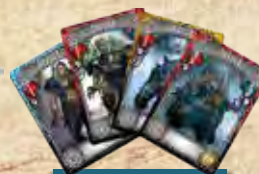
36 Szörny Kártya



12 Végzet Kártya



16 Troll Kártya



21 Draugr Kártya



20 Fa
Kocka



34 Viking Harcos Kocka
12 Kardos (Fehér Kocka)
12 Lándzsás (Piros Kocka)
10 Bárdos (Fekete Kocka)



60 Érme



30 Élelem
Kocka



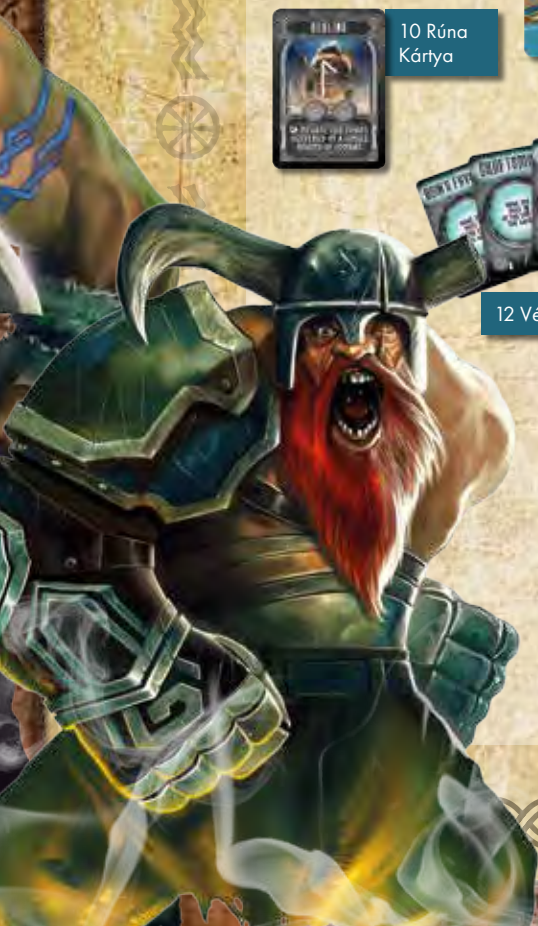
3 Sérülés Jelző



54 Kegye
Jelző



28 Szégyen Jelző
A Szégyen Jelzők a
játék végén Dicsőség
vesztéssel járnak





A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE



- 1 Helyezd a játéktáblát az asztal közepére.
- 2 Tedd a Fordulójelzőt az 1. forduló feliratú mezőre.
- 3 Keverd meg a Piaclapkákat, majd a játékoszámtól függően tedd őket felfordítva az üres helyekre. A Piaclapkák a tábla más helyeihez hasonlóan működnek, de minden játékban eltérő lehetőségeket kínálnak.

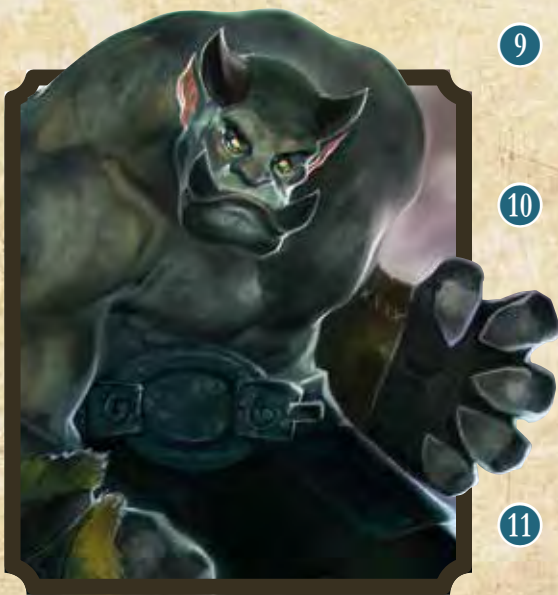
Két játékos esetén: 1 Katonai és 1 Gazdasági lapkát tegyél le.

Három játékos esetén: 1 Katonai és 2 Gazdasági lapkát tegyél le.

Négy játékos esetén: 2 Katonai és 2 Gazdasági lapkát tegyél le.

A megmaradt Piaclapkákat tedd vissza a dobozba.

- 4 Helyezd a Kis és Nagy Nyilvános Hosszúhajókat a táblán kijelölt mezőkre, a Magán Hosszúhajókat pedig a Hajóács műhelye közelébe, a tábla mellé. (A 3+ és 4+ jelzésű Magánhajókat olyan játékban, ahol nincs elég játékos, vissza kell tenni a dobozba.)
- 5 Keverd meg a Rúna-, Végzet-, Kereskedőhajó-, Troll-, Draugr-, Utazás- és Szörnykártyákat, majd tedd őket a megfelelő helyükre a táblán.
- 6 Helyezd el az Élelmet, Fát, Viking Harcosokat (Kardos, Lándzsás és Bárdos kockákat), Érmeket, Kegy- és Szégyenjelzőket a tábla mellé úgy, hogy minden játékos könnyen elérhesse őket.
- 7 Az a játékos kapja a Kezdőjátékos Jelzőt, aki legutóbb szerzett dicsőséget csatában. (Vagy válasszatok véletlenszerűen kezdő játékost.)
- 8 A kezdőjátékostól jobbra ülő játékostól indulva, az óramutató járásával ellentétes irányban mindenki választ egy Viking Vezér Táblát.
A Viking Vezér Tábla megmutatja a Vezér különleges képességét, és azt, hogy maximum hány harcossal rendelkezhet.



- 9 Minden játékos vegye magához a saját színének megfelelő munkás bábuikat, valamint kezdésként 1 Élelmet, 1 Fát, 1 Érmét, 1 Kegyjelzőt és 1 Kardos kockát.
- 10 Tegyél 1 korongot a pontjelölő sávra és 1-et a saját játékos tábládra a színed megjelöléséhez. Ezután 1 munkás bábut tegyél az általános készletbe (amit a Munkásház használatával lehet megszerezni), a többi 3-at pedig tartsd magadnál (kétfős játékban 4 marad nálad). A fennmaradó munkásokat tedd vissza a dobozba.
- 11 Végül minden játékos kap 1 véletlenszerű Végzet Kártyát – és kezdődhet a játék!

10

1

2

5

5

6

5

3

4

4

5

5

5

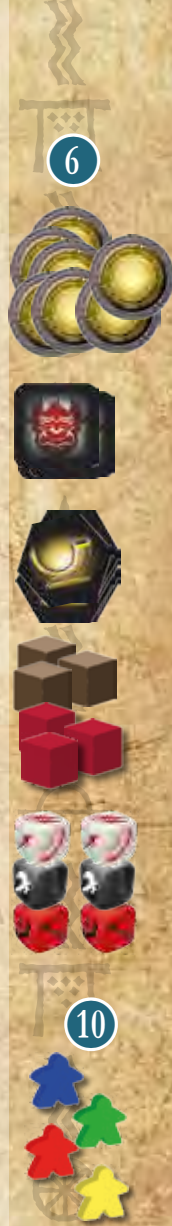
8

11

7

9

10





A JÁTÉK MENETE



A játék 8 fordulón át zajlik, melyek során klánod munkásait küldöd a városba, hogy fegyvereket és ellátmányt gyűjtsenek az ellenség hordáinak visszaveréséhez. A munkások előkészítik a terepet a viking harcosaidnak, hogy megküzdjenek a várost rendszeresen támadó trollokkal, a közeli falvakat sújtó draugrokkal, vagy a távoli partokon leselkedő szörnyekkel, akik a várost és a kikötőt fenyegetik. A legtöbb helyre a táblán csak 1 munkás léphet körönként – ha akarsz valamit, küldd oda először a munkásodat!

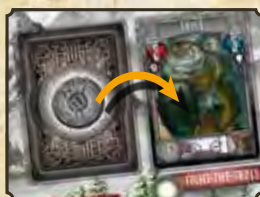
A 8. forduló végén az nyer, aki a legtöbb **Dicsőséget** gyűjtötte.

EGY FORDULÓ MENETE

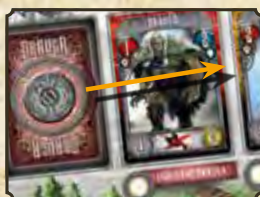
A **Champions of Midgard** teljes fordulójának lépéseit ikonok jelzik a játéktábla jobb felső sarkában. Ez játék közben és újrajátszáskor is segít az eligazodásban. Az alábbiakban részletezve is olvashatók:

FORDULÓ BEÁLLÍTÁSA

Minden forduló elején a táblán és a paklikban lévő helyeket így kell feltölteni. Az ebben a fázisban fontos táblarészeket kékkel jelöltük, hogy könnyen felismerhetők legyenek:



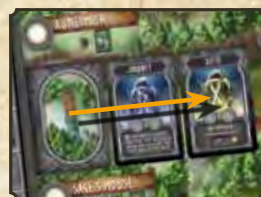
- 1 Helyezd a Troll pakli legfelső lapját felfordítva a tábla Troll mezőjére.



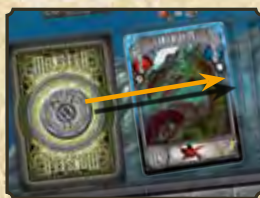
- 2 Helyezd a Draugr pakli legfelső 2 lapját felfordítva a Draugr mezőkre.



- 3 Minden üres Utazás mezőre tegyél le 1 Utazás Kártyát lefordítva.



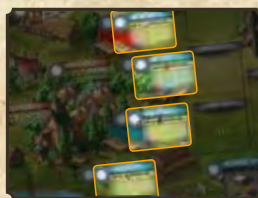
- 4 Minden üres Rúnahelyre a Rúnakovács mellett tegyél 1 Rúna Kártyát felfordítva.



- 5 Minden üres Szörny mezőre tegyél 1 Szörny Kártyát felfordítva.
Megjegyzés: a jobb szélső Utazás- és Szörny mező csak 4 játékos esetén használatos.



- 6 Fordítsd fel a Kereskedőhajó pakli legfelső lapját, és tedd a korábban felfedettek tetejére.



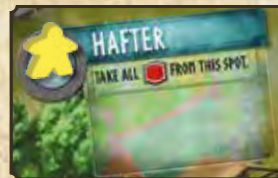
- 7 Adj 1 Viking Harcost (megfelelő színűt) a Kardkovácshoz, Dárdakészítőhöz és Bárdkovácsához, valamint 1 Élelmet a Füstölőhöz.

A kék színnel jelölt helyek minden körben újabb árut kapnak, akkor is, ha nem üresek. Ezek az áruk felhalmozódhatnak, így később még vonzóbbá válhatnak.

MUNKÁSLEHELYEZÉS

A munkáslehelyezési fázis során a játékosok felváltva helyezik el munkásaikat a tábla különböző helyszínein, és végrehajtják azok hatásait. A legjobb helyszínre csak egy munkás fér el.

A fázis a Kezdőjátékos Jelző birtokosától indul, majd az óramutató járásával megegyező irányban halad: minden játékos egyesével helyez le 1 munkást a szabad helyek egyikére, és végrehajtja az adott helyszín hatását. Ez a folyamat addig ismétlődik, míg minden játékos összes munkása elfogy. Ezután következik a Viking Harcosok kiosztása.



Placing a wor

A tábla helyszíneit színekkel jelölték, hogy könnyebb legyen megérteni a működésüket:



A Barna helyszínek azonnal aktiválódnak. Amint egy játékos munkást helyez ezekre, végrehajtja a helyszín leírását.



A Kék helyszínek szintén azonnal aktiválódnak, de különleges szerepük van a kör eleji előkészítésnél.



A Piros helyszínek harci helyszínek. Ide helyezve nincs azonnali hatás – a játékos ezzel lefoglalja a helyet, hogy a következő fázisban (Viking Harcosok kiosztása és harc) megküzdhesen az adott szörnyvel.



Megjegyzés: A Nyilvános Hosszúhajók különleges helyszínek: egyszerre barna és piros színűek. Az egyik hatásuk azonnal érvényesül, a másik pedig a harci fázisban aktiválódik.

Ez részletesebben a helyszínek leírásában olvasható.

A játéktábla helyszínei sokféle lehetőséget kínálnak, melyeket az alábbiakban részletesen is ismertetünk. Ha most játszol először a Champions of Midgarddal, javasolt minden helyszínt elolvasni, hogy jobban értsd a táblán szereplő ikonokat.

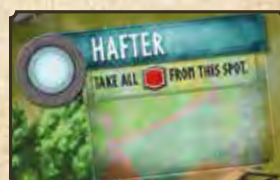
Fontos tudni, hogy sok helyszín lehetővé teszi Viking Harcos Kockák toborzását vagy erőforrások gyűjtését. Az Élelem, Fa, Érme, Kegy- és Szégyenjelzők korlátlanok. A Viking Harcos Kockák viszont korlátozott mennyiségben állnak rendelkezésre, és minden játékos maximum 8-at tarthat magánál – ezt a Viking Vezér Táblán látható Hosszúház is mutatja. Ha egy kockavétel túllépné ezt a határt, annyit tarthatsz meg, amennyi belefér, a többit vissza kell tenned a közös készletbe. (A harcosok nem állnak csatába, ha nincs számukra hely a házában!)

MUNKÁSLEHELYEZÉS - HELYSZÍNEK



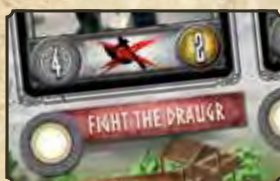
Bárdkovács

Gyűjtsd be az itt lévő összes Viking Bárdos Kockát, és tedd őket a saját készletedbe.



Dárdakészítő

Gyűjtsd be az itt lévő összes Viking Dárdás Kockát, és tedd őket a saját készletedbe.



Draugr Kártya 1-es és 2-es hely

A Viking Harcosok Kijelölése fázis során ide küldhetsz harcosokat, hogy megküzdjenek a draugrokkal.



Vadászmező

Küldj Viking Harcosokat vadászni Ételért a Harc Feloldása fázisban.

(Erre a mezőre több játékos is tehet munkást – nincs korlátozás a számukra. Kegyjelzők felhasználhatók újradobásra.)



Kardkovács

Gyűjtsd be az itt található összes Viking Kardos kockát, és tedd őket a saját készletedbe.



Troll Kártya Mező

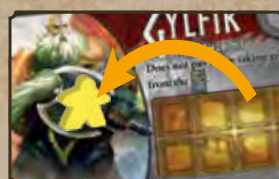
A Viking Harcosok Kijelölése fázis során küldj harcosokat, hogy megküzdjenek a trollal.



Munkásházak

Fizess 5, 4, 3 vagy 2 érmét, és szerezz meg egy plusz munkást.

Ez a munkás már az aktuális körben is használható. Az első játékos 5 érmét fizet, a következő 4-et, és így tovább.



Koldulás

Ha nem tudsz vagy nem akarsz aktiválni egy táblamezőt, Koldulatsz.

Helyezd az egyik munkásodat fekvé a saját játékos tábládra, majd vegyél 1 Élelmet és 1 Szégyenjelzőt a készletből.

MUNKÁSLEHELYEZÉS – PIACLAPKÁK

A Piaclapkák ugyanúgy működnek, mint a többi táblamező, de minden játékban más lehetőségeket kínálnak. Egy Piaclapka általában csak egyszer használható, néhány kivétellel.

Gazdasági Piaclapkák



Aumingi

Fizess 1 Élelmet a készletbe, és vegyél 1 Kegyelzőt. Ez a művelet akár 3-szor is megismételheted egyetlen aktiválás során.



Skald

Kapsz 2 Dicsőséget.



Bökezű Kereskedő

Vegyél 1 Élelmet és 1 Fát a készletből.



Gazdag Idegen

Kapsz 2 Érmét a készletből.

Katonai Piaclapkák



Népi Harcosok

Fizess 1 Élelmet a készletbe, és vegyél 2 Viking Kardos kockát.



Portyázók

Fizess 1 Fát a készletbe, és vegyél 2 Viking Dárdás kockát.



Jomsvikingek

Fizess 2 Érmét a készletbe, és vegyél 1 Viking Kardos és 1 Viking Bárdos kockát.



Varégok

Fizess 1 Érmét a készletbe, és vegyél 1 Viking Kardos és 1 Viking Dárdás kockát.

VIKING HARCOSOK KIJELÖLÉSE

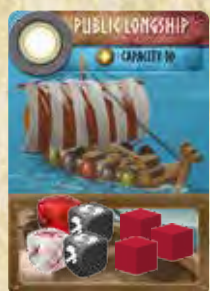
Minden játékos, aki munkást helyezett harci helyszínre (Troll Kártya Mező, Draugr Kártya Mező vagy Hosszúhajó(k)), most kijelöli Viking Harcos kockáit. A kijelölés egyszerre történik.



A troll elleni harcra küldött Viking Harcosokat a Troll Kártyára kell helyezni.



A draugr elleni harcra küldött Viking Harcosokat a megfelelő Draugr Kártyára kell tenni.



A Hosszúhajók Viking Harcosokat visznek a távoli partokra, hogy ott Szörnyekkel harcoljanak. Ebben a fázisban a játékosoknak Élelmet és Viking Harcos kockákat is kell kijelölniük a Hosszúhajókra. Mind az Élelem, mind a Viking Harcos kockák beleszámítanak a hajó kapacitásába, és a játékosok nem helyezhetnek a hajóra több egységet, mint amennyit az elbír.

Azok a Viking Harcosok, akik nincsenek más célra kijelölve, automatikusan vadásznak, ha a játékos munkást helyezett a Vadászmezőre.

Egyes ellenségek harci korlátozással rendelkeznek:



Ha egy ellenségen „nincs kard/bárd/dárda” szimbólum szerepel, akkor az adott típusú Viking Harcost nem lehet kijelölni az ellene való harcra.

Az ilyen tiltott típusú harcosok ugyan utazhatnak a hajón, de még a harc első köre előtt megsemmisülnek – nem vesznek részt a csatában, és dobás nélkül visszakerülnek a közös készletbe.

Megengedett, hogy egy játékos ne jelöljön ki kockát egy harci helyszínre.

Miután minden játékos befejezte a Viking Harcosok kijelölését, kezdődik a *Harc Végrehajtása* fázis.

Előfordulhat, hogy valakinek előnyös lehet kivárni a többiek kijelölése után. Ebben az esetben bármely játékos kérheti, hogy ez a fázis sorrendben haladjon: a kezdőjátékostól indulva, az óramutató járásával megegyezően.

A HARC VÉGREHAJTÁSA

A Harc Végrehajtása fázis az alábbi sorrendben történik:

- 1 Először azok a játékosok, akik munkást helyeztek a Vadászmezőre, eldobják az összes máshova nem kijelölt kockájukat, és annyi Élelmet gyűjtenek, amennyi találatot dobtak. Legfeljebb 6 Élelem gyűjthető vadászatból — akkor is, ha a dobott találatok száma több mint 6.
- 2 Ezután, ha egy játékos kijelölt Viking Harcosokat a Troll elleni harcra, azok harcba bocsátkoznak a Trollal, amíg a Troll vagy a játékos el nem esik.



SZÉGYEN: Ha senki sem öli meg a Trollt, minden játékos kap 1 Szégyen jelzőt a készletből a kör végén. A Szégyen pontvesztést jelent a játék végén. Ha valaki megöli a Trollt, az a játékos eldobhat egy saját Szégyen jelzőt (ha van neki), és kiválaszt egy másik játékost, aki kap 1 Szégyen jelzőt a készletből. (A városlakók hajlamosak hirtelen megváltoztatni véleményüket a védőkről és a cserbenhagyókról.)

- 3 Ezután balról jobbra haladva minden Draugr Kártyára küldött Viking Harcosal harc következik. Ha egyik játékos sem küldött harcost egy Draugr Kártyára, lépj tovább a következő lépésre.
- 4 Végül, a bal szélső távoli parttól a jobb szélsőig haladva, a játékosok végrehajtják utazásukat, majd harcolnak a Szörnyekkel az alábbi lépések szerint. Ha egy helyszínre nem küldtek hajót, azt hagyd ki, és lépj tovább a következőre.

A. Fedd fel az Utazás Kártyát, és hajtsd végre a hatását (részletesen leírva a szabályfüggelékben). A veszteségek mindig a hajón lévő Harcosokból és Élelemből származnak. Ha egy hajó ki lett jelölve egy távoli helyre, az Utazás Kártyát akkor is fel kell fedni és eldobni, ha a hajóra végül nem került Harcos.

B. Etess meg minden Viking Harcost. Rendelkezned kell elég Élelemmel a hajón, hogy minden Harcost megetess. A tábla bal szélén lévő 2 helyszín közelebb van a kikötőhöz, így rövidebb az út — 1 Élelem 2 Viking Harcost táplál. A jobb oldali 2 helyszín messzebb van — 1 Élelem 1 Harcost etet. Ez a táblán is fel van tüntetve. Ha nincs elég Élelem, az éhező Harcosok meghalnak, és visszakerülnek a közös készletbe. Minden útra vitt Élelem visszakerül a készletbe, még akkor is, ha több volt a szükségesnél.

Megjegyzés: Korábbi kiadásokban ezek a helyek fordítva voltak.

C. Harc a Szörnyvel!



A HARC RÉSZLETEI



A Trollok, Draugrok, Krakenek és Szörnyek elleni harc ugyanúgy zajlik. Ezeket együtt ellenségeknek nevezzük. Az ellenségeknek van egy Támadóértékük és egy Védekezőértékük. Ahhoz, hogy egy játékos legyőzzön egy ellenséget, annyi sebzést kell okoznia, amely eléri vagy meghaladja az ellenség Védekezőértékét (ezt hívjuk halálos sebzésnek).



Ellenség
Támadóértéke

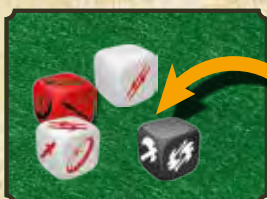


Ellenség
Védekezőértéke

A harc több fordulóból áll, melyek során a játékos eldobja az ellenség ellen bevetett Viking Harcos kockáit, hogy sebzést okozzon, majd elszenvedi az ellenség támadását azzal, hogy Harcosait eldobja. A játékos sebzése és az ellenség sebzése egyszerre történik, így ha a játékos halálos sebzést is okoz, akkor is kárt szenved az ellenségtől. A harc akkor ér véget, amikor egy forduló végén az alábbiak közül legalább egy igaz:

- * Az ellenség halálos sebzést szenvedett.
- * Az összes bevetett Viking Harcos kocka elpusztult.

Kövessd az alábbi lépéseket egy harci forduló végrehajtásához:



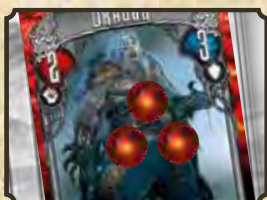
1

Támadj az összes bevetett Viking Harcos kockával: dobj velük.



2

(Opcionális) Dobj el 1 Kegy jelzőt, hogy újradozd a most dobott kockák egy részét vagy mindet. Ezt a lépést többször is megismételheted, ha több Kegy jelződ van, és úgy döntesz, hogy elhasználod őket.



3

Minden egyes dobott Fegyver Eredményért tegyél 1 Sebzés jelzőt az ellenség kártyájára. (Egyes kockaoldalakon 2 fegyver szerepel — ezek 2 találatnak számítanak.)



4

Dobd el annyi Viking Harcos kockádat, amennyi az ellenség Támadóértéke volt. Minden dobott Pajzs Eredmény 1-gyel csökkenti a veszteséget.

- 5 Ellenőrizd, hogy az ellenfél kapott-e halálos sebzést:



- A.** Ha az ellenfél halálos sebzést kapott: vedd el az ellenfél kártyát és gyűjtsd be a rajta jelzett jutalmat. A túlélő Viking Harcosokat vedd vissza a saját készletedbe. Ebben a példában a játékos 6 Dicsőséget kap a pontozósávon és 4 Érmét a készletből. A legyőzött ellenfél kártyákat egy közös lefelé fordított pakliban kell tartani. A legyőzött ellenfelek számát, típusát és színét a játék során nem kell felfedni az ellenfeleknek.
- B.** Ha az ellenfél nem kapott halálos sebzést, és még maradtak Viking Harcosaid: kezdj új harci kört.

- C.** Ha az ellenfél nem kapott halálos sebzést, és nincs több Viking Harcosod: a harcosaid elbuktak, nem kapsz jutalmat. Távolítsd el a Szörnyről az összes Sebzés jelzőt.

Minden ellenfél Dicsőséget ad legyőzésekor. Emellett a Trollok legyőzése Fát, a Draugrok legyőzése Érmét, a Szörnyek legyőzése pedig Kegy Jelzőt ad.

TISZTOGATÁS

- 1 Vedd vissza a munkásaidat minden helyről, a Közös Hosszúhajókat tedd vissza a táblára, a Magán Hosszúhajókat pedig a saját területedre.
- 2 Ha a Trollt nem győzték le, dobd el a Troll-kártyát, és minden játékos kap 1 Szégyen jelzőt.
- 3 Dobj el minden legyőzetlen Draugr Kártyát.
- 4 Dobj el minden felfedett Utazás Kártyát.
- 5 Tegyél 1 Érmét minden legyőzetlen Szörny kártyára. Ez plusz jutalom annak, aki végül legyőzi a Szörnyet. Egy Szörny több Érmét is gyűjthet, mielőtt legyőzik.
- 6 Ha ez volt a 8. forduló, jöhet a végső pontozás. Egyébként léptesd a Forduló jelzőt és kezdj egy új fordulót.

Az eldobott Troll- és Draugr Kártyák a táblán jobb alsó sarokban lévő szörny dobópakliba kerülnek.

Gyors emlékeztető

A játék lépései a tábla jobb felső sarkában található gyors áttekintéshez, és egy referencia kártya is segít az ikonok jelentésének felidézésében.



JÁTÉK VÉGE ÉS VÉGSŐ PONTOZÁS

A 8. forduló után a játék véget ér, és megkezdődik a végső pontszámítás.

Javasoljuk, hogy a játékosok egyenként számolják ki pontjaikat, a **Dicsőség** sávon legutolsónak állóval kezdve.

Először rendezzék a legyőzött Szörnyeket és Draugrokat szín szerint, és tegyék magatok elé. Ezután az alábbiak szerint pontozzátok:



Végzet Kártyák – Ha egyedül teljesítetted a saját Végzet kártyádon szereplő feltételt, teljesen beteljesítetted a sorsát, és a nagyobb **Dicsőség** bónuszt kapod. Ha holtversenyben vagy, csak részben érted el a célját, és a kisebb bónuszt kapod. Csak a saját Végzet kártyáidra kaphatsz pontot. Más játékos kártyájának feltételét teljesítve vagy megosztva nem kapsz **Dicsőséget**, csak megakadályozod, hogy ők megkapják. Legalább 1 szükséges tárggyal kell rendelkezned a feltétel teljesítéséhez.



Ellenség szettek (mindhárom színből 1) – A városlakókat lenyűgözi, hogy különböző harci körülményekkel is szembenéztél! Minden teljes szettért 5 **Dicsőséget** kapsz.

A Trolloknak nincs színük, és nem számítanak a végső pontozásban.



Rúnák (használt vagy nem használt) – A hatalom jelképei, és a kártyán feltüntetett érték szerint adnak **Dicsőséget**.



Magán Hosszúhajók – A hajók státuszszimbólumok, és a típusuktól függően adnak **Dicsőséget**.



Istenek kegye – Minden el nem költött Kegy Jelző 2 **Dicsőséget** ér.



Érmék – Minden 3 megmaradt Érme után 1 **Dicsőséget** kapsz.



Szégyen – A hírnevétől függően veszítesz **Dicsőséget**, a táblázat szerint.

1	= -1	4	= -10
2	= -3	5	= -15
3	= -6	6+	= -21

A legtöbb Dicsőséggel rendelkező játékos Midgard Bajnoka lesz. Megkapja a Jarl címet, és megnyeri a játékot!

Holtverseny esetén az nyer, aki a legtöbb ellenséget (összes kártya, Trollokkal együtt) győzte le. Ha még ekkor is döntetlen, a játékosok megosztva ünneplik győzelmüket.



I. Utazás Kártya hatások

Minden csendes – Nincs hatás.

Kraken – Harcolj a Krakennel. Legyőzése 3 Dicsőséget ad. A túlélő Harcosok folytatják a harcot a Szörnyel.

Eltévedve – Dobj el 2 tetszőleges tárgyat (2 Élelem, 2 Viking Harcos vagy 1–1).

Szélcsend – Dobj el 1 Élelmet.

Vihar – Dobj el 1 Élelmet vagy 1 Viking Harcost (választásod szerint).

Örvény – Dobj el 1 Viking Harcost.

II. Viking Vezérek

Asmundr a Jámbor – Odin kiválasztottjaként a Kegye megszerzését Dicsőséges küldetésévé tette! Képessége miatt a Kegye Jelzők ingyenesek számára, mindig megkapja a 2 Dicsőséget, akár újradob, akár nem. Mégis érdemes takarékoskodnia velük céljai vagy mások akadályozása érdekében. Újradobáskor a Kegye jelzőt eldobja.

Dagrun, a Kiválasztott – Bölcsességét nem fejlesztette a harci edzések miatt, de nem veszítette el teljesen. Ha a Látnok Házába helyez munkást, 1 extra Végzet kártyát húz, és abból választ, a másikat a pakli aljára teszi. Az Igaz Látomás rúnával 4 kártyát húz, de csak 1-et tart meg.

Gylfir, a Tengerjáró – Félig kereskedő, félig harcos, a kikötőben jó kapcsolatai vannak. A Kereskedő Hajónál díjmentesen kapja a kártyán jelzett jutalmat.

Svanhildr, a Kardforgató – Kardját éppoly halálössé tette, mint bárki más fegyverét. Nála a Kardos kockán 1 találat = 2 sebzés, 2 találat = 3 sebzés. Vadászatnál több Élelmet kaphat, de ő a maximum.

Ullr, a Berzerker – Félelem nélkül harcol, és ezt tanítja embereinek is. Bármely harci körben, ahol 1 vagy több kockán 2 találat van, azonnal kap 1 Dicsőséget (a csata kimenetelétől függetlenül).

III. Rúna Kártyák

Minden rúnát egyszer lehet használni, és a „fordítsd fel” ikont tartalmazza. Bármikor aktiválható.

Ajándék – Vegyél 4 tetszőleges nyersanyagot (Fa, Élelem, Érme).

Dicsőség – Ellenség legyőzésekor használd, és 50%-kal több Dicsőséget kapsz (lefelé kerekítve).

Gyógyítás – Semlegesíts egy harci kör veszteségét. Folytatáskor a veszteségek teljesek.

Utazás – Egy Utazás kártya felfedése után dobj el hatást nélkül, húzz újat és alkalmazd azt.

Tudás – Nézd meg az összes lefordított Utazás kártyát a táblán.

Lehetőség – Vadászat vagy harc dobás után az üres eredményeket újradobod.

Reakció – Vadászat vagy harc dobás után a pajzs találatként is számít (Svanhildr-nél 2 találat).

Siker – Fedd fel 1 Végzet kártyádat, és azonnal pontozd, majd a játék végén újra.

Igaz Látomás – Bölcsék Házánál 2 extra Végzet kártyát húzol, 1-et tartasz meg.

Gazdagság – Duplázd meg Érméid számát, de max. 5-öt nyerhetsz így.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

Az alábbi változatok célja, hogy testre szabhasd a Midgard bajnokai élményt. Alkalmazásuk teljesen opcionális, és nem ajánlott az első néhány játék alkalmával. Javasoljuk, hogy először az alap szabályokkal játsszatok, mielőtt kipróbálnátok egy vagy mindkét javasolt módosítást. Jó szórakozást!

1. Változat – A dicsőség csarnoka

A városlakók nyilvántartást vezetnek minden vezető harci sikereiről.

Játsszatok úgy, hogy a legyőzött ellenségkártyák nyíltan, a győztes játékos előtt maradnak.

Ez a változat több stratégiai döntést tesz lehetővé a Végzet Kártyákkal kapcsolatban.

2. Változat – Bizalmatlan falusiak

A városlakók bizalmatlanok mindenkivel szemben, aki a régi jarl helyébe akar lépni.

Minden játékos a játék elején 1 Szégyen Jelzővel kezd.

Ez a változat általában mozgalmasabb végső pontozást eredményez, mivel több Szégyen Jelző kerül játékba.



CREDITS

Game Design: Ole Steiness

Development: Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough

Art: Victor P. Corbella

Graphic Design: Andre Garcia

Rulebook Layout: Mathew Hobson & Nick Banjai

Editing: Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowicz

Playtesters: Rafael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowicz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek & The N.C. Triad Gamers