

Material: 24 Camp-Karten: Wildschwein-Camp (neues Schild)
 = 12 Söldner 10 Marker für die 5 Zwergen-Klassen
 = 12 Artefakte 6 neue Helden-Karten
 2 "Olwyn's Double"-Karten
 1 neuer Wertungs-Block

Aufbau:

- 1) Platziert das Wildschwein-Schild (Camp) oberhalb der grünen Taverne.
- 2) Separiert die Camp-Karten nach Zeitaltern (I / II).
 Mischt jede Sorte und platziert jeden Stapel verdeckt links und rechts vom Camp-Schild.
- 3) Setzt die 6 neuen Helden mit dazu auf einen der Kartenhalter mit Helden.
- 4) 1. Runde: Deckt 5 Camp-Karten des 1. Zeitalters auf.

Änderungen im Spielablauf von Nidavellir:

1) Runden-Vorbereitung:

Zu Beginn des 2. Zeitalters: Entfernt alle Camp-Karten des 1. Zeitalters.
 Ergänzt die offene Auslage auf 5 Camp-Karten, wenn möglich.

3) Tavernen abhandeln:

- ◆ Immer wenn der Höchstbieter seine Karten-Wahl trifft, darf er statt 1 Karte von der aktuellen Taverne zu nehmen, nun 1 Karte vom Camp holen.
- ◆ Nach kompl. Abhandlung der Taverne wird letzte Tavernen-Karte abgeworfen.

ARTEFAKTE: *Platziert sie links am eigenen Tableau, wenn nichts anderes durch die Erklärung bestimmt wird. Heer = Streitmacht.*

ARTEFAKTE des 1. Zeitalters:

Fafnir Baleygr: Sofort nach Erhalt und während der Partie kann man vom Camp 1 Karte nehmen, statt 1 Karte von aktueller Taverne. ABER das geht nur, wenn der Höchstbieter es nicht macht.

Draupnir: Spielende: Jede Deiner Münzen mit Wert >= 15 bringt weitere 6 Punkte.

Vegvisir: Sofort nach Erhalt die Karte zu den Entdeckern legen. Die Karte bringt 1 Rang-Abzeichen und 13 Mut-Werte.

Svalinn: Spielende: Jeder Deiner Helden bringt 5 Punkte.

Megingjord: Ab sofort kannst Du keine weiteren Helden rekrutieren durch Set-Bildung. Siehe aber: Gjallarhorn.
Spielende: 28 SP

Vidofnir & Vedrfölnir: Sofort bei Erhalt deckst Du die Münzen am Goldsack auf. Werte eine der Münzen dort um 2 auf, die andere um 3. Sollte die "0" / "grüne 3" im Goldsack liegen, werte die andere Münze um 5 auf.

ARTEFAKTE des 2. Zeitalters:

Brisingamens: Sofort nach Erhalt durchsuchst Du den Abwurfstapel und nimmst 2 Karten Deiner Wahl (nur: Subvention / Zwerg) Abhandlung erfolgt wie üblich.
 Beachte: Die Karten der Erweiterung sind Söldner/Artefakte.
Spielende VOR Wertung:
 Wirf 1 beliebige Deiner Zwergen-Karten ab (kein Held). Sie darf aus irgendeiner Position in ihrer Klasse kommen.

Mjöllnir: Spielende: Wähle eine Deiner Zwergen-Klassen und erhalte soviele Punkte mal 2, wie dort Rang-Abzeichen liegen.

Höfud: Sofort nach Erhalt muss jeder andere Spieler irgendeine Karte aus seiner Streitmacht abwerfen, aber keinen Helden.

Hrafnsmerki: Spielende: Erhalte je Söldner in Deinem Heer 5 SP.

Jarnglöfi: Sofort nach Erhalt wirfst Du Deine "0" bzw "grüne 3" ab. Sollte diese Münze zu einem Gebot gehören, hast Du Pech, wenn diese Taverne noch nicht abgehandelt wurde.
Spielende: Erhalte 24 SP.

Gjallarhorn:* Sofort nach Erhalt rekrutierst Du 1 Helden, unabhängig von der durch Deine Sets bestimmte Anzahl.
 Für die Rekrutierung weiterer Helden gilt aber wie immer: Du musst immer 1 SET mehr haben als Helden, um dann einen neuen Helden zu nehmen.

SÖLDNER-Karten:

- ◆ Zunächst legst Du Söldner links an Deinem Tableau ab.
- ◆ Am Ende des 1. Zeitalters vor der Zwischen-Wertung platzierst Du die Söldner in Deiner Streitmacht. Das passiert ebenso vor dem Spielende.



Dazu sagt jeder Spieler die Anzahl seiner Söldner-Karten an.
 Wer die meisten Karten hat, darf mit der Zuordnung beginnen ODER passen.
 PASSES: Man ordnet erst nach allen anderen Spielern seine Söldner zu.
 Wer in Reihenfolge seiner Kartenanzahl (absteigend) dran ist, platziert alle seine Söldner.
 Patt: Die Juwelen entscheiden. Es erfolgt aber kein Juwelentausch.

KLASSEN-MARKER:

- ◆ Sollte eine Spalte im Heer insgesamt nur 1 Karte enthalten und die ist ein Söldner, markiere seine Klasse durch einen passenden Marker.

HELDEN:

- Andumia: Sofort bei Erhalt durchsuchst Du den Abwurfstapel nach Karten Deiner Wahl (nur: Subvention / Zwerg).
 Abhandlung wie üblich durchführen.
Spielende: 12 SP.
- Holda: Sofort bei Erhalt nimmst Du 1 beim Camp verfügbare Karte.
Spielende: 12 SP.
- Khrad: Sofort bei Erhalt addierst Du 10 zu Deiner niedrigsten Münze, außer "0" / "grüne 3".
Spielende: 4 SP.
- Jarika: Immer bei einer Münzaufwertung oder beim Münzentausch, die/den Du machst, erhöhe die Summe um 2.
Spielende: 8 SP.
- Olwyn: Sofort bei Erhalt nimmst Du seine 2 Doppelgänger + platzierst diese in 2 unterschiedlichen Klassen Deiner Wahl.
 Diese Doppelgänger gelten nichts als Helden. Ist mal ein Doppelgänger allein in einer Klasse, setze 1 Klassen-Marker auf diesem zur Klassen-Markierung ein.
Spielende: 9 SP.

Zolkur: Sofort bei Erhalt platzierst Du Zolkur bei Deinem Goldsack.
 Während Deines nächsten Münzentauschs wirfst Du die Münze mit kleinerem Wert ab (statt die höhere).
 Danach lege Zolkur links neben Dein Tableau.
Spielende: 10 SP.

*Besitzt Du auch Megingjord, darfst Du nun trotzdem 1 Helden rekrutieren.

Beachtet: Es gelten immer auch hier die Regeln, wann ein neuer Held rekrutiert werden muss.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 07.07.21