

Nidavellir Spielhilfe - KSR

HELDEN: Ein erhaltener Held muss sofort zugeordnet werden (können).

- AEGUR:** Bringt 2 Rang-Abzeichen bei Schmieden.
ARAL: Bringt 2 Rang-Abzeichen bei Jägern.
ASTRID: Spielende: Erhalte so viele SP wie Deine höchste Münze.
BONFUR: Entferne 1 Deiner Zwerge, der zuoberst in einer Spalte (Klasse) liegt.
 Liegt ein Held zuoberst, ist diese Klasse tabu.
 Bringt 3 Rang-Abzeichen bei Schmieden.
DAGDA: Entferne 2 Deiner Zwerge, die je zuoberst in einer Spalte (Klasse) liegen.
 Liegt ein Held zuoberst, ist diese Klasse tabu.
 Bringt 3 Rang-Abzeichen bei Jägern.
DWERG: Spielende: Je mehr Dwerge Du hast, umso mehr SP gibt es: 13 ... 135.
GRID: Sofort bei Erhalt: Werte eine Münze um 7 auf.
Spielende: 7 SP.
HOURYA: Hast Du mind. 5 blaue Rangzeichen, darfst Du Hourya zu Entdeckern legen.
 Hourya bringt auch 20 Mut-Punkte bei Entdeckern.
IDUNN: Idunn und jedes weitere blaue Rangabzeichen bringt +2 Mut-Punkte.
 Idunn bringt auch 7 Mut-Punkte bei der Klasse der Entdecker.
KRAAL: Bringt 2 Rang-Abzeichen bei Kriegerern und 7 Mut-Punkte.
LOKDUR: Bringt 1 Rang-Abzeichen bei Minenarbeitern und 3 Mut-Punkte.
SKAA: Spielende: 17 SP.
TARAH: Bringt 1 Rang-Abzeichen bei Kriegerern und 14 Mut-Punkte.
THRUD: Sofort bei Erhalt: Zuordnung als Joker bei einer Zwergenklasse.
Vor Schluss-Wertung: Thrud nach links neben Dein Tableau legen.
Spielende: 13 SP.
ULINE: Sofort bei Erhalt nimmst Du Deine Münzen aus Tavernen und Goldsack.
Ab sofort gilt für Dich:
 "Gebote abgeben": Du legst keine Münzen aus. Bei Aufdeckung der Gebote einer jeden Taverne legst Du 1 Münze dazu.
 "Münzen tauschen": Zeige 2 Münzen vor, addiere die Werte. Tausche aus.
 "Münzen aufwerten": Münze auf der Hand gg. aufgewertete Münze tauschen.
YLUD: Vor Zwischen-Wertung: Ylud einer beliebigen Zwergenklasse zuordnen.
 Effekt: 1 Rangabz. bei Schmieden/Jägern bzw. Mut-Punkte bei Zuordnung zu Entdeckern (11) / Kriegerern (7) / Minenarbeitern (1).
Vor Schluss-Wertung: Du darfst Ylud jetzt neu zuordnen.
ZORAL: Bringt 3 Rang-Abzeichen bei Minenarbeitern und 1 Mut-Punkt.

SCHLUSS-Wertung:

Rang-Abzeichen (RA)

17

z.B.
17 Mut-Punkte

1) Anzahl RA und Mut-Werte (Punkte):

- a) **KRIEGER (rot):** Mut-Werte addieren = SP. Wer meiste RA hat, addiert noch seine wertvollste Münze dazu. Patt: Jeder Beteiligte erhält den Bonus.
 b) **JÄGER (grün):** SP gemäß Anzahl der RA auf der Tabelle Eures Tableaus ablesen.
 c) **MINEN-A. (orange):** SP gemäß Anzahl der RA multipliziert mit Summe der Mut-Werte.
 d) **SCHMIEDE (lila):** SP gemäß Anzahl der RA auf der Tabelle Eures Tableaus ablesen.
 e) **ENTDECKER (blau):** Mut-Werte addieren = SP

- 2) **HELDEN:** SP von Helden links am Tableau. Siehe Erklärungen.
 3) **SP für Münzen:** Summe Eurer Münzen = SP. Goldenes Juwel = 3 SP:

SIEGER: Der/die Spieler mit den meisten SP gewinnen.

Zwergen-Karten im Spiel (2 - 4 Spieler): x = ohne Mut-Wert

Krieger	3	4	5	6	6	7	8	9
Jäger	x	x	x	x	x	x		
Minenarbeiter	0	0	1	1	2	2		
Schmiede	x	x	x	x	x	x	x	x
Entdecker	5	6	7	8	9	10	11	

je
Zeit-
Alter

KSRs: Ein Service der
Spielemagazine SPIELEREI
und H@LL9000
Autor: roland.winner@gmx.de
am 19.08.21

Nidavellir Spielhilfe - KSR

HELDEN: Ein erhaltener Held muss sofort zugeordnet werden (können).

- AEGUR:** Bringt 2 Rang-Abzeichen bei Schmieden.
ARAL: Bringt 2 Rang-Abzeichen bei Jägern.
ASTRID: Spielende: Erhalte so viele SP wie Deine höchste Münze.
BONFUR: Entferne 1 Deiner Zwerge, der zuoberst in einer Spalte (Klasse) liegt.
 Liegt ein Held zuoberst, ist diese Klasse tabu.
 Bringt 3 Rang-Abzeichen bei Schmieden.
DAGDA: Entferne 2 Deiner Zwerge, die je zuoberst in einer Spalte (Klasse) liegen.
 Liegt ein Held zuoberst, ist diese Klasse tabu.
 Bringt 3 Rang-Abzeichen bei Jägern.
DWERG: Spielende: Je mehr Dwerge Du hast, umso mehr SP gibt es: 13 ... 135.
GRID: Sofort bei Erhalt: Werte eine Münze um 7 auf.
Spielende: 7 SP.
HOURYA: Hast Du mind. 5 blaue Rangzeichen, darfst Du Hourya zu Entdeckern legen.
 Hourya bringt auch 20 Mut-Punkte bei Entdeckern.
IDUNN: Idunn und jedes weitere blaue Rangabzeichen bringt +2 Mut-Punkte.
 Idunn bringt auch 7 Mut-Punkte bei der Klasse der Entdecker.
KRAAL: Bringt 2 Rang-Abzeichen bei Kriegerern und 7 Mut-Punkte.
LOKDUR: Bringt 1 Rang-Abzeichen bei Minenarbeitern und 3 Mut-Punkte.
SKAA: Spielende: 17 SP.
TARAH: Bringt 1 Rang-Abzeichen bei Kriegerern und 14 Mut-Punkte.
THRUD: Sofort bei Erhalt: Zuordnung als Joker bei einer Zwergenklasse.
Vor Schluss-Wertung: Thrud nach links neben Dein Tableau legen.
Spielende: 13 SP.
ULINE: Sofort bei Erhalt nimmst Du Deine Münzen aus Tavernen und Goldsack.
Ab sofort gilt für Dich:
 "Gebote abgeben": Du legst keine Münzen aus. Bei Aufdeckung der Gebote einer jeden Taverne legst Du 1 Münze dazu.
 "Münzen tauschen": Zeige 2 Münzen vor, addiere die Werte. Tausche aus.
 "Münzen aufwerten": Münze auf der Hand gg. aufgewertete Münze tauschen.
YLUD: Vor Zwischen-Wertung: Ylud einer beliebigen Zwergenklasse zuordnen.
 Effekt: 1 Rangabz. bei Schmieden/Jägern bzw. Mut-Punkte bei Zuordnung zu Entdeckern (11) / Kriegerern (7) / Minenarbeitern (1).
Vor Schluss-Wertung: Du darfst Ylud jetzt neu zuordnen.
ZORAL: Bringt 3 Rang-Abzeichen bei Minenarbeitern und 1 Mut-Punkt.

SCHLUSS-Wertung:

Rang-Abzeichen (RA)

17

z.B.
17 Mut-Punkte

1) Anzahl RA und Mut-Werte (Punkte):

- a) **KRIEGER (rot):** Mut-Werte addieren = SP. Wer meiste RA hat, addiert noch seine wertvollste Münze dazu. Patt: Jeder Beteiligte erhält den Bonus.
 b) **JÄGER (grün):** SP gemäß Anzahl der RA auf der Tabelle Eures Tableaus ablesen.
 c) **MINEN-A. (orange):** SP gemäß Anzahl der RA multipliziert mit Summe der Mut-Werte.
 d) **SCHMIEDE (lila):** SP gemäß Anzahl der RA auf der Tabelle Eures Tableaus ablesen.
 e) **ENTDECKER (blau):** Mut-Werte addieren = SP

- 2) **HELDEN:** SP von Helden links am Tableau. Siehe Erklärungen.
 3) **SP für Münzen:** Summe Eurer Münzen = SP. Goldenes Juwel = 3 SP:

SIEGER: Der/die Spieler mit den meisten SP gewinnen.

Zwergen-Karten im Spiel (2 - 4 Spieler): x = ohne Mut-Wert

Krieger	3	4	5	6	6	7	8	9
Jäger	x	x	x	x	x	x		
Minenarbeiter	0	0	1	1	2	2		
Schmiede	x	x	x	x	x	x	x	x
Entdecker	5	6	7	8	9	10	11	

je
Zeit-
Alter

KSRs: Ein Service der
Spielemagazine SPIELEREI
und H@LL9000
Autor: roland.winner@gmx.de
am 19.08.21