



MIMIR'S

< H A L L E N G E



SPIELANLEITUNG

Regelvideo:



Jørgen Brunborg-Næss



Nicholas Westgård

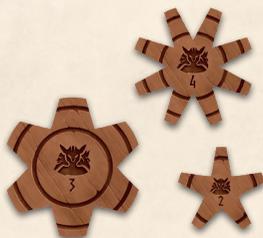


SPIELMATERIAL

Weltenplättchen (9)



Sternplättchen (3)



Startweltanzeiger (2)



Vorderseite

Rückseite

Schatzmarker (36)



Vorderseite

Rückseite*

Startmarker



Sichtschirme (4)



Spielanleitungen (4)



Englisch



Deutsch



Französisch



Norwegisch

Artefaktkarten (25)

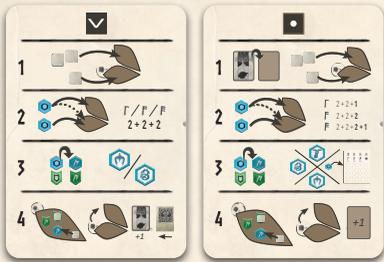


Vorderseite



Rückseite

Übersichtskarten (4)



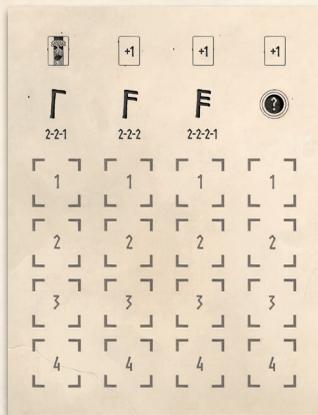
Vorderseite

Rückseite

Farbanzeiger (4): Groß



Strategieplan / Wertungstafel



Vorderseite



Rückseite

Strategiemarker (4): Klein



Vorderseite

Rückseite

Heermarker (4 Sets à 22)



Wikingermarker



18 St.



1 St.

Elitemarker



1 St.



1 St.



1 St.



SYMBOLE

| | | | | | |
|---|------------|---|---------|---|-----------|
|  | Rabe |  | Fell |  | Metall |
|  | Walküre |  | Holz |  | Edelstein |
|  | Lindwurm |  | Runde 1 |  | Eis |
|  | 1 Wikinger |  | Runde 2 |  | Erde |
|  | 2 Wikinger |  | Runde 3 |  | Feuer |

SCHWIERIGKEITSGRAD

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad von *Mimir's Challenge* nach euren Wünschen ändern. Lest dazu nur die Regeln, welche mit dem Symbol eures gewählten Schwierigkeitsgrads gekennzeichnet sind.



Vereinfachte Variante



Normale Variante

Spielt ihr *Mimir's Challenge* zum 1. Mal, folgt am besten den Anweisungen, die mit gekennzeichnet sind. So lernt ihr zunächst die Hauptmechanik des Spiels kennen. Herausforderung gefällig? Lest die Variante auf Seite 20.

EINLEITUNG

Das Gelage in Walhalla war in vollem Gange. Der Met floss. Alle prahlten mit ihrem Können.

„Ich bin der Meister des Krieges!“ rief Thor und schlug mit der Faust auf den Tisch. „Niemand kann es mit mir aufnehmen!“

Odin lehnte sich vor; sein Auge funkelte. „Stärke ist vergänglich. Weisheit besteht fort. Damit gewinnt man Schlachten.“

Sifs Stimme schnitt durch den Lärm. „Nicht Stärke und Pläne zählen. Die Kunst ist, zu wissen, wann man handelt – und wann nicht.“

Freya kniff die Augen zusammen. „Deinen Feind zu kennen ist, was wirklich zählt.“

Die Halle bebte. Schreie. Gelächter. Herausforderungen.

Hände griffen nach Waffen. Doch dann – ein Grollen. Mimir erhob sich.

„Genug!“ donnerte er. „Wenn ihr euch beweisen wollt, tragt es in den Welten aus. Ich gebe euch ebenbürtige Heere. Plant, kämpft und sammelt Schätze, um die Krone des Krieges zu erringen!“



Mimir

ÜBERBLICK

In *Mimir's Challenge* kontrolliert ihr ebenbürtige Heere und legt nacheinander Heermarker verdeckt auf Weltenplättchen. Anschließend deckt ihr alle Marker auf und führt Aktionen aus, um den Kampf für euch zu entscheiden.

Wer die Mehrheit auf einer Welt erringt, erhält Schätze. Schätze und fertiggestellte Artefakte gewähren euch am Ende Punkte.

Ihr spielt über 3 Runden. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!

SPIELAUFBAU
SEITE 6

SPIELABLAUF
SEITE 9

SCHLUSSWERTUNG
SEITE 18

VARIANTE
SEITE 20

SPIELAUFBAU

SPIELBEREICH

Legt das **Sternplättchen** das eurer Personenanzahl entspricht (2, 3 oder 4) auf den Tisch. Legt die **Weltenplättchen** zufällig in seine Aussparungen. Jede Welt grenzt an 2 andere Welten. Legt den **Startweltanzeiger** an 1 zufällige Welt.



Wenn ihr **zu 2. oder 3. spielt**, wählt 1 der links gezeigten **Materialien**.



Entfernt alle **Artefaktkarten** und die 9 **Schatzmarker** dieses Materials aus dem Spiel.



Mischt die **Artefaktkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit. Nehmt alle je 1 Karte. Haltet sie geheim.

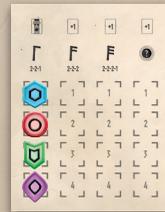
Sortiert die **Schatzmarker** in 3 Stapel, entsprechend der Rundensymbole auf ihrer Rückseite. Legt sie verdeckt neben den Welten bereit.



Wer von euch die längsten Haare hat, erhält den **Startmarker**. Ihr könnt aber auch eine zufällige Wahl treffen.



Legt den **Strategieplan** neben den Welten bereit. Legt eure **Strategiemarker** in zufälliger Anordnung darauf.





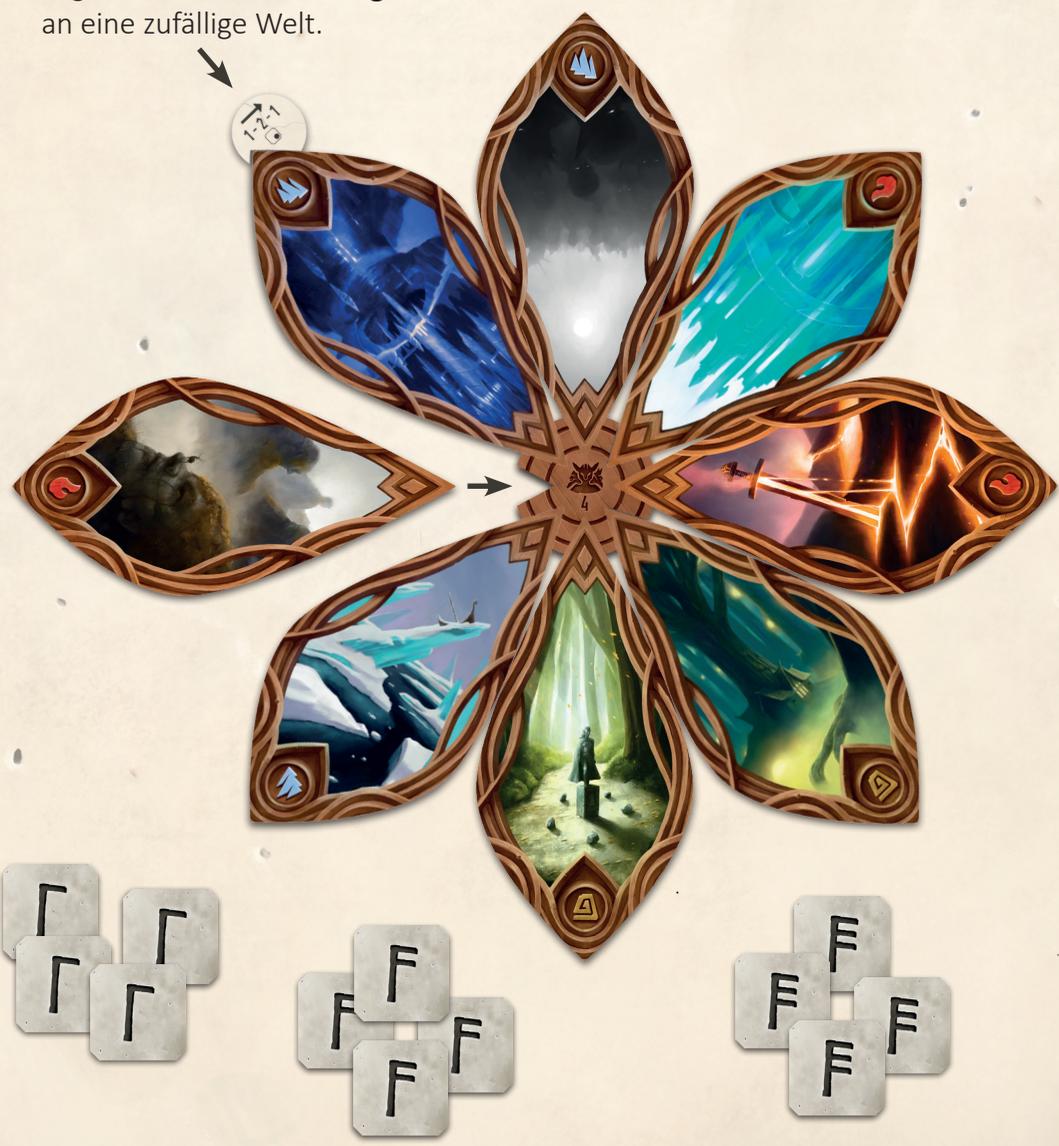
Anmerkung: Spielt ihr zu 4., setzt die Weltenplättchen mit den schmalen Enden an den Stern für 4 Personen. Beim Spiel zu 2. oder zu 3., setzt die Weltenplättchen mit den breiten Enden an den entsprechenden Stern.

Artefaktstapel



Spielaufbau für das Spiel zu viert.

Legt den **Startweltanzeiger** an eine zufällige Welt.



PERSÖNLICHER SPIELBEREICH



2. Wähle 1 Farbe. Nimm dir alle **Heermarker** und den **Farbanzeiger** dieser Farbe. Nimm dir die passende **Übersichtskarte**.

Entferne den Heermarker mit dem Raben aus dem Spiel. Walküre und Lindwurm bleiben im Spiel.



Rabe



Walküre



Lindwurm

1. Wähle 1 Gottheit und nimm dir den entsprechenden **Sichtschirm**.

i **Anmerkung:** Rabe, Walküre und Lindwurm unterscheiden sich von den Wikinger-Heermarkern.



3. Lege deine **Heermarker** hinter den **Sichtschirm**.

Lege deine **Artefaktkarte** hinter den Sichtschirm oder verdeckt daneben.

Lege den **Farbanzeiger** vor deinen Sichtschirm

SPIELABLAUF

Ihr spielt über 3 **Runden**, dargestellt durch diese Symbole: **Γ F F**

Jede **Runde** besteht aus 4 **Phasen**:

Rundenaufbau:

Verteilt
Schatzmarker.

 Füllt
Artefakt-
karten auf

Einsatz:

Setzt reihum
Heermarker auf den
Welten ein.

Siehe Seite 11.

Aktion:

Führt reihum die
Aktionen eurer
Elitemarker aus.

Siehe Seite 12.

Abschluss:

Bestimmt den
Ausgang des
Kampfes auf jedem
Weltenplättchen.
Nehmt euch je
1 Artefaktkarte.

Siehe Seite 15.

Folgt am Ende der 3. Runde den Anweisungen unter „Schlusswertung“ (*siehe Seite 18*).
Erhaltet Punkte durch **Schatzmarker** und gefertigte **Artefaktkarten**. Wer die meisten **Punkte**
hat, gewinnt!

Schatzmarker stellen Punkte und Material dar. Die Höhe der Punkte wird unten rechts im schwarzen Kreis angegeben. Das Material wird durch das entsprechende Symbol gekennzeichnet.

Beanspruche Schatzmarker in der Phase „Abschluss“ für dich.

Jede **Artefaktkarte** zeigt an, welches Material du für ihre Fertigung benötigst. Erhalte weitere Punkte indem du Material, das du während des Spiels gesammelt hast, für die Fertigstellung von Artefakten verwendest. Du darfst jedes Material nur 1x verwenden, um 1 Artefakt zu fertigen. Du darfst jedes Artefakt nur 1x fertigen.

Beispiel: Um Mjölneur zu fertigen, benötigst du 2 Holz und 2 Metall. Hast du diese gesammelt und verwendest sie, um das Artefakt zu fertigen, erhältst du 7 Punkte.



Holz und 4 Punkte



RUNDENAUFBAU

Verteilt die **Schatzmarker** für diese Runde verdeckt auf den Welten. Legt, beginnend beim **Startweltanzeiger**, wechselweise reihum je 1 und 2 Schatzmarker auf die Welten. Habt ihr alle Schatzmarker verteilt, dreht sie um.

i **Im Spiel zu zweit:** Legt die verbliebenen 2 Schatzmarker aus dieser Runde ab.

i **Anmerkung:** Der Startweltanzeiger dient zur Orientierung für die Verteilung der Schatzmarker während des Rundenaufbaus und zeigt den Startpunkt der Phase „Abschluss“ an. In den Phasen „Einsatz“ und „Aktion“ hat er keine Funktion.



● Zieht so viele **Artefaktkarten** wie Personen mitspielen. Legt sie offen und gut sichtbar in die Tischmitte.



Artefaktstapel

EINSATZ

Setzt reihum **Heermarker** ein. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt, wer beginnt. In der vereinfachten Variante beginnt, wer den Startmarker hat. In der normalen Variante beginnt, wer auf dem Strategieplan am weitesten oben liegt.

| ☑ | Runde | Heermarker pro Runde |
|---|-------|----------------------|
| ┌ | | 2 + 2 + 2 |
| └ | | 2 + 2 + 2 |
| ┘ | | 2 + 2 + 2 |

Beispiel „Einsatz“: In der **1. Runde** hast du 3 Züge. Du setzt als erstes 2 Heermarker ein. Im nächsten und im darauf folgenden Zug, setzt du jeweils **2 weitere Heermarker ein**. Du setzt also in jeder Runde und in jedem Zug die gleiche Anzahl Heermarker ein.

| ● | Runde | Heermarker pro Runde |
|---|-------|----------------------|
| ┌ | | 2 + 2 + 1 |
| └ | | 2 + 2 + 2 |
| ┘ | | 2 + 2 + 2 + 1 |

Beispiel „Einsatz“: In der **1. Runde** hast du 3 Züge. Du setzt als erstes 2 Heermarker ein. Im nächsten Zug setzt du 2 weitere Heermarker und zuletzt **1 Heermarker ein**. Die Anzahl einzusetzender Heermarker erhöht sich in jeder Runde um 1.

Setze in deinem Zug Heermarker verdeckt auf 1 oder 2 Weltenplättchen ein. Wähle frei, welche Heermarker du einsetzen möchtest. Du darfst sie auf der gleichen oder auf 2 verschiedenen Welten einsetzen.

Du darfst jederzeit nachschauen, welche Heermarker du eingesetzt hast. Halte sie geheim.



AKTION

Deckt alle Heermarker auf, bevor es mit den Aktionen losgeht.

Spielt reihum. Der Schwierigkeitsgrad entscheidet, wer beginnt.

In deinem Zug darfst du:

- 1 deiner Elitemarker auf den Welten auswählen, **oder**
- für den Rest dieser Phase passen.



Rückseite Vorderseite

Hast du in dieser Runde keine Elitemarker mehr auf den Welteplättchen, **musst** du in deinem Zug **passen**.

Wählst du 1 deiner Elitemarker, darfst du seine **Aktion ausführen** (siehe „Aktionen“ auf der nächsten Seite) oder die Aktion überspringen. **Nimm** dann deinen gewählten Elitemarker **zurück** hinter den Sichtschirm.



Passt du, nimm alle deine verbliebenen Elitemarker zurück hinter den Sichtschirm.



Wenn du **passt**, nimm alle deine verbliebenen Elitemarker zurück hinter den Sichtschirm. Lege deinen **Strategiemarker** auf 1 leeren Platz deiner Wahl in der nächsten Spalte des **Strategieplans**. Er zeigt die neue Zugreihenfolge ab der Phase „Abschluss“.

Haben alle gepasst, beginnt die Phase „Abschluss“.

Zusammenfassung: Wähle in deinem Zug 1 der folgenden Aktionen:

Wähle 1 deiner platzierten Elitemarker

Passen in der Aktionsphase

Optional: Führe seine Aktion aus

Nimm alle deine Elitemarker auf den Welten zurück

Nimm deinen Elitemarker zurück

Wähle 1 leeren Platz in der nächsten Spalte des Strategieplans

AKTIONEN



Rabe

Fliege von dieser Welt auf 1 andere Welt deiner Wahl und **bring 1 Schatzmarker** dorthin mit.



Walküre

Bewege die Walküre auf 1 angrenzende Welt (optional). **Rufe dann bis zu 2 deiner** Heermarker aus den angrenzenden Welten **zu ihr**.



Lindwurm

Bewege den Lindwurm auf 1 angrenzende Welt (optional). **Verjage von dort bis zu 2 gegnerische** Heermarker auf 1 oder 2 angrenzende Welt(en) deiner Wahl.



Anmerkung: Führst du eine Aktion aus, entscheidest nur du darüber, wohin du deine eigenen und gegnerische Heermarker bewegst.

BEISPIEL „AKTION“

Zugreihenfolge in diesem Beispiel:



lila



blau



grün

Beispiel „Lindwurm“-Aktion:

Lila bewegt den Lindwurm nach Midgard. Dieser verjagt den *grünen* Wikingern und die *blaue* Walküre nach Niflheim. *Lila* hat nun die Mehrheit in Midgard. *Lila* beendet den Zug und nimmt den Lindwurm zurück hinter den Sichtschirm. Er kann in einer späteren Runde wieder eingesetzt werden.



Beispiel „Walküre“-Aktion:

Blau bewegt die Walküre nach Midgard und ruft 2 Wikinger aus Niflheim nach Midgard. Der Schatzmarker in Midgard hat einen höheren Wert und **Blau** braucht Metall für die Fertigstellung der eigenen Artefakte. **Blau** beendet den Zug und nimmt die Walküre zurück hinter den Sichtschirm.

Beispiel „Passen“:

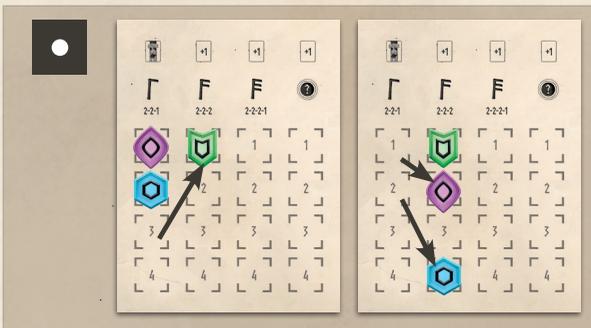
Grün wählt „Passen“. Es liegt noch ein **grüner Elitemarker** aus. Diesen nimmt **Grün** zurück. **Grün** setzt den eigenen Strategiemarker auf Platz 1 in der nächsten Spalte, um in der nächsten Phase beginnen zu dürfen.

Beispiel „Rabe“-Aktion:

Im 2. Zug nutzt **Lila** den Raben, der auf 1 anderen Welt liegt, um den dortigen Schatzmarker nach Midgard zu bringen. Nun liegen 2 Schatzmarker in Midgard. So erhält **Lila** auch 1 Schatzmarker (siehe „Abschluss“).

Alternatives Beispiel „Passen“:

Im 2. Zug hat **Blau** keine Elitemarker mehr übrig. **Blau** passt für den Rest der Aktionsphase. **Blau** wählt den letzten Platz auf dem Strategieplan. **Lila** passt erst im 3. Zug.



ABSCHLUSS

Bestimmt auf jedem Weltenplättchen, wer die Mehrheit hat. Beginnt beim **Startweltanzeiger**. Zählt die **Wikingers jeder Farbe in dieser Welt**. Der Heermarker mit den 2 Äxten zählt als 2 Wikingers.

Beginnt bei der Person mit den meisten Wikingern. Diese beansprucht 1 Schatzmarker und legt ihn auf 1 ihrer Wikingers auf dieser Welt. Wer die zweitmeisten Wikingers hat, ist als nächstes an der Reihe usw.. Ihr dürft auch entscheiden, keinen Schatzmarker zu beanspruchen.

i Anmerkung: Bei Gleichstand hat niemand die Mehrheit, also gibt es auch **keinen** Anspruch auf Schatzmarker. Falls **genügend Schatzmarker** für alle am Gleichstand beteiligten Personen **übrig** sind, dürfen diese in Zugreihenfolge je 1 Schatzmarker beanspruchen. Herrscht in 2 Gruppen Gleichstand, bestimmt bei jeder Gruppe einzeln, ob sie Schatzmarker beanspruchen dürfen. Beginnt bei der Gruppe mit der höheren Anzahl Wikingers. *Siehe Seite 16.*

i Anmerkung: Ihr dürft alle jeweils nur 1 Schatzmarker pro Weltenplättchen beanspruchen.

Ist eine Welt abgeschlossen, **nehmt eure Wikingersmarker mit den Schatzmarkern** darauf zu euch. Lasst die anderen Wikingersmarker und nicht beanspruchte Schatzmarker für die nächste Runde liegen.

Beispiel „Abschluss“:

Niflheim liegt näher an der Welt mit dem Startweltanzeiger.

Bestimmung von Niflheim:

Lila und Grün haben beide je 1 Wikingers auf dieser Welt. Es herrscht Gleichstand. Niemand sonst hat hier die Mehrheit. Da es nur 1 Schatzmarker gibt, nicht genug für beide Personen, beansprucht diesen niemand. Er bleibt für die nächste Runde liegen.

Bestimmung von Midgard:

Blau hat 2 Wikingers, Lila hat 1 Wikingers. Blau hat die Mehrheit und beansprucht den Metall-Schatzmarker mit 4 Punkten. Lila beansprucht den verbliebenen Holz-Schatzmarker mit 2 Punkten.



Sobald alle Welten abgeschlossen sind, nehmen **Blau** und **Lila** ihre Wikingermarker aus Midgard mit den beanspruchten Schatzmarkern zu sich. Sie legen die Marker hinter ihre Sichtschirme.

Alle anderen Wikingermarker und nicht beanspruchte Schatzmarker bleiben für die nächste Runde liegen.



Niflheim

Midgard

Beispiel „Mehrheit bei Gleichstand“:

Blau und **Rot** haben beide je 2 Wikinger auf dieser Welt. Es herrscht Gleichstand zwischen ihnen. **Grün** hat nur 1 Wikinger auf dieser Welt, ist aber an keinem Gleichstand beteiligt. Daher wird der Wikinger von **Grün** als Mehrheit gewertet. **Grün** darf 1 Schatzmarker beanspruchen. **Blau** und **Rot** sind zu sehr mit ihrem Streit beschäftigt, um es zu bemerken. Es bleibt 1 Schatzmarker übrig. Dieser reicht nicht, damit **Blau** und **Rot** beide je 1 Schatzmarker erhalten. So erhalten **Blau** und **Rot** in dieser Runde Nichts von dieser Welt.

Beispiel „Gleichstand in 2 Gruppen“:

Blau und **Rot** haben beide je 2 Wikinger auf dieser Welt. Es herrscht Gleichstand zwischen ihnen. **Grün** und **Lila** haben jeweils 1 Wikinger. Zwischen den beiden herrscht ebenfalls Gleichstand. Da niemand die Mehrheit hat, wird zunächst der Gleichstand zwischen **Blau** und **Rot** aufgelöst. **Rot** liegt auf dem Strategieplan vor **Blau** und beansprucht 1 Schatzmarker, **Blau** beansprucht den anderen Schatzmarker. **Grün** und **Lila** erhalten in dieser Runde Nichts von dieser Welt.



Muspelheim



Vanaheim



Sind alle Welten abgeschlossen, **nehmt** euch je **1 neue Artefaktkarte vom Stapel**.

Gebt den **Startmarker** im Uhrzeigersinn weiter.



Sind alle Welten abgeschlossen, **beansprucht** je **1 der ausliegenden Artefaktkarten** in aktueller Zugreihenfolge. Du musst das Material zur Fertigung der Karte nicht besitzen, um sie zu beanspruchen. Möchtest du ihre Punkte erhalten, musst du das Material zum Ende des Spiels dafür besitzen und verwenden.



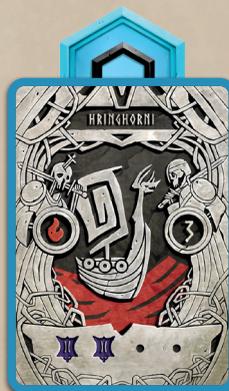
Beispiel „Artefaktkarte beanspruchen“:

Grün beginnt und nimmt Dromi, da **Grün** 2 Edelsteine aus dieser Runde besitzt. Damit hat **Grün** bereits die Hälfte des benötigten Materials, um dieses Artefakt zu fertigen. Der Fokus für **Grün** in den nächsten Runden liegt nun auf Fell- und Metall-Schatzmarkern.

Dann ist **Lila** dran. **Lila** besitzt 1 Holz aus Midgard und beansprucht Andvaranaut.

Blau ist zuletzt dran. Es bleibt nur Hringhorni übrig. **Blau** benötigt 2 Felle, hat in dieser Runde jedoch keine Fell-Schatzmarker erhalten. **Blau** muss Hringhorni nehmen, da sonst keine Karte übrig ist.

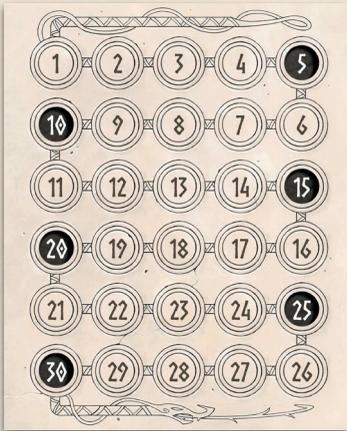
| | | | |
|-------|-------|---------|----|
| | +1 | +1 | +1 |
| | | | |
| 2-2-1 | 2-2-2 | 2-2-2-1 | ? |
| 1 | | 1 | 1 |
| 2 | | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 | 3 |
| 4 | | 4 | 4 |



Bewegt den Startweltanzeiger im Uhrzeigersinn weiter.



SCHLUSSWERTUNG



Nach 3 Runden endet das Spiel. Dreht den **Strategieplan** um. So könnt ihr die **Wertungstafel** nutzen. Legt die **Strategiemarker** nach links oben.

Für deine Punkte, addiere:

- Alle Werte auf deinen Schatzmarkern.
- Alle Werte deiner gefertigten Artefaktkarten.

Bewege deinen Strategiemarker entsprechend deiner Punkte auf der Wertungstafel vorwärts. Drehe deinen Marker auf die Seite mit der +30, sobald du dabei 30 Punkte überschreitest und beginne wieder von oben.

Um deine **Artefakte** zu fertigen, musst du **Schatzmarker** mit den richtigen Materialien darauf legen. Du darfst jedes Material nur 1× verwenden.



Yggdrasilblatt



Anmerkung: Du darfst 1 Karte auch auf die **Rückseite mit dem Yggdrasilblatt drehen**. Sie gilt dann als Ersatz für 1 Material, welches du verwenden darfst, um 1 anderes Artefakt zu fertigen. Du darfst auch mehrere Karten umdrehen, um mehr Yggdrasilblätter zu erhalten. Du darfst jedes Blatt nur 1× verwenden. Sobald die Karte umgedreht wurde, kannst du sie nicht mehr für Punkte verwenden.

Wer nach der Schlusswertung die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel!

Bei Gleichstand gewinnt wer:

- Die meisten Schatzmarker hat
- Die meisten verbliebenen Wikinger auf den Welten hat

Herrscht immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

Beispiel Schlusswertung:

Du hast die folgenden Schatzmarker und Artefaktkarten im Spiel erhalten.

Du erhältst 18 Punkte von den Schatzmarkern, indem du ihre Werte addierst. Bewege deinen Strategiemarker auf Platz 18 der Wertungstafel.

Lege deine Schatzmarker auf die Artefaktkarten um anzuzeigen, welche davon du gefertigt hast.



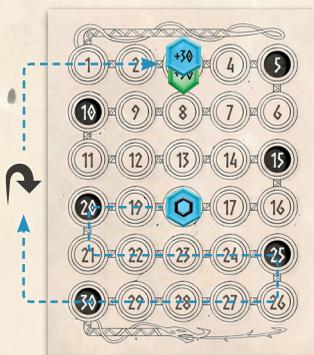
Du hast alle Materialien um Mjölner und Hringhorni zu fertigen, hast aber nicht genug Holz für Gjallarhorn. Du drehst Skidbladnir um, verwendest das Yggdrasilblatt als Holz und stellst Gjallarhorn fertig. So hast du Mjölner (7 Punkte), Gjallarhorn (5 Punkte) und Hringhorni (3 Punkte) fertiggestellt. Du erhältst zusammen 15 Punkte für deine Artefakte.



Yggdrasilblatt

Bewege deinen Strategiemarker um 15 Plätze vorwärts. Sobald du die 30 Punkte überschreitest, drehe deinen Marker auf die Seite mit der +30 und beginne wieder von oben.

Du hast insgesamt 33 Punkte erreicht. Grün hat ebenfalls 33 Punkte erreicht. Grün hat 7 Schatzmarker, du hast 8. Du gewinnst den Gleichstand.



VARIANTE



Während „**Einsatz**“:

Wann immer du einen **Heermarker** auf 1 Weltenplättchen setzt, darfst du 1 Artefaktkarte von deiner Hand vorzeigen, die das **Essenzsymbol dieser Welt** hat.

Tust du das, darfst du sofort **1 weiteren Heermarker auf diese Welt setzen**.

Die genutzte Artefaktkarte **bleibt aufgedeckt** liegen und kann nicht wieder auf diese Weise genutzt werden. Am Spielende darfst du diese Karte wie üblich verwenden: Fertigstellen des Artefakts oder Umdrehen für ein Yggdrasilblatt.

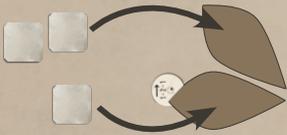


Schreibt hier eure Hausregeln und selbst erdachten Varianten auf.

RUNDENZUSAMMENFASSUNG: VEREINFACHTE VARIANTE

Rundenaufbau:

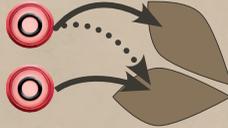
Verteilt die Schatzmarker (1-2-1 usw.).



Einsatz:

Reihum: Setze Heermarker verdeckt auf 1 oder 2 Welten ein.

Gleiche oder unterschiedliche Welten.



Heermarker pro Runde:

2 + 2 + 2

Aktion: Deckt alle Heermarker auf. **Reihum: Führe** 1 Aktion aus oder passe.

Führe 1 Aktion aus oder führe „Später“ aus:



Walküre: Bewege sie auf 1 angrenzende Welt (optional), **rufe** 1 oder 2 deiner Heermarker aus den angrenzenden Welten zu ihr.



Lindwurm: Bewege ihn auf 1 angrenzende Welt (optional), **verjage** 1 oder 2 gegnerische Heermarker aus dieser Welt auf 1 oder 2 angrenzende Welt(en) deiner Wahl.

Später: Nimm den Elitemarker zurück.

Passe in der Phase „Aktion“:

Nimm alle deine verbliebenen Elitemarker aus allen Welten zurück.

Abschluss:

Wertet jede Welt im Uhrzeigersinn aus. Beginnt beim Startweltanzeiger:

Wer die meisten Wikinger auf dieser Welt hat (dann die zweitmeisten, usw.), beansprucht 1 Schatzmarker und legt ihn auf 1 eigenen Wikinger hier.

Sind bei Gleichstand genügend Schatzmarker für alle daran beteiligten Personen vorhanden, beansprucht diese in Zugreihenfolge. Nehmt nach Abschluss 1 Welt eure Wikinger mit dem darauf liegenden Schatzmarker zu euch.

Sobald alle Welten abgeschlossen wurden:

Zieht in neuer Zugreihenfolge alle je 1 **Artefaktkarte** vom Stapel.

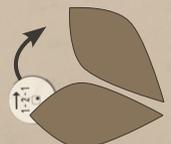


+1

Gebt den Startmarker im Uhrzeigersinn weiter.



Bewegt den Startweltanzeiger.



MITWIRKENDE

Spielidee: Jørgen Brunbörg-Næss

Illustration: Nicholas Westgård

Übersetzung & Lektorat: Translation Circus (Corinna Schülter, Markus Jost)

Entwicklung: Åse und Kristian Rørmark Ek



Es wurde keinerlei generative KI verwendet um Mimir's Challenge, sowie alle darin enthaltenen Grafiken zu erstellen.

Herausgeber: Mistzone Games

Mistzone AS
Gjerløvsveien 11
1621 Gressvik
Norway



Brauchst du ein Ersatzteil?

Schreib uns an games@mistzone.com

Danke an alle, die das Spiel mit uns getestet haben!

Adrian Gjessing, Alexander Nygaard, Anna Szreter, Arild Glemminge, Birger Tuen Thorvaldsen, Christofer Stray Spetalen, Claresingoma, Dale LaPlante, Einar Nørstegård, Elias Brunsgård Ek, Emil Ekornhol, Erlend Hove Lillebø, Eva Andersson, Felix Volkart Nordahl, Fredrik Endresen, Fredrik Kaupang, Geir Atle Hegsvold, Hans Olav Elsebø, Håvard Fidjeland, Håvard Gunnerud, Hege Stensland, Irene Danielsen, Ivo Ivanov, Jan Roberth Korsvik, Joakim Andal Vetle Øien, Joakim Tun Thunæs, Johannes Lindrupsen, Jonathan Skramstad Jørstad, Jürgen Kiedaisch, Knut Blix, Kristian Amundsen Østby, Lars Andreas Lillehaug, Leo Brüser, Maria Ødegaard, Maria Rullestad Teigen, Marius Zell-Flagstad, Marthe Brekke, Mauritz Solberg, Mikkel Brevik-Persson, Mille Thrane, Miriam Løvdahl, Oda Kristine Hanssen, Odd Nilsen, Peder Thrane, Per Daniel Thorsrud, Per-Christian Rosmo, Petter Bossum, Pia Katrine Myrstad Ringkilen, Rita M. Sund, Robert Schappacher, Roger Bjelde, Ronny Myrstad Ringkilen, Runi Beate Hestetun, Simen Karlsen, Sondre Saltvik, Stein Olsen, Steinar Watne, Sunniva Tronsmed Varjord, Thomas Madsen, Thor Egil Braadland, Torgeir Tjong, Trond Bamble, Víctor Païam

Besonderer Dank geht an Przemysław Kasztelaniec, Glenn Karlsen und Loïc Lamy

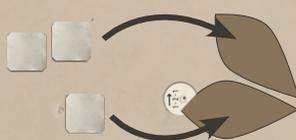
RUNDENZUSAMMENFASSUNG: NORMALE VARIANTE

Rundenaufbau:

Füllt die Artefaktkarten auf, 1 pro Person.



Verteilt die Schatzmarker (1-2-1 usw.).



Einsatz:

Reihum: Setze Heermarker verdeckt auf 1 oder 2 Welten ein.

Gleiche oder unterschiedliche Welten.



Aktion: Deckt alle Heermarker auf. Reihum: Führe 1 Aktion aus oder passe.

Führe 1 Aktion aus oder führe „Später“ aus:



Rabe: Fliege mit 1 Schatzmarker auf 1 andere Welt deiner Wahl.



Walküre: Bewege sie auf 1 angrenzende Welt (optional), **rufe** 1 oder 2 deiner Heermarker aus den angrenzenden Welten zu ihr.



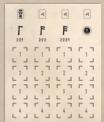
Lindwurm: Bewege ihn auf 1 angrenzende Welt (optional), **verjage** 1 oder 2 gegnerische Heermarker aus dieser Welt auf 1 oder 2 angrenzende Welt(en) deiner Wahl.

Später: Nimm den Elitemarker zurück.

Passe in der Phase „Aktion“:

Nimm alle deine verbliebenen Elitemarker aus allen Welten zurück.

Wähle 1 leeres Feld in der nächsten Spalte des Strategieplans.



Abschluss: Wertet jede Welt im Uhrzeigersinn aus

Beginnt beim Startweltanzeiger: Wer die meisten Wikinger auf dieser Welt hat (dann die zweitmeisten, usw.), beansprucht 1 Schatzmarker und legt ihn auf 1 eigenen Wikinger hier. Sind bei Gleichstand genügend Schatzmarker für alle daran beteiligten Personen vorhanden, beansprucht diese in Zugreihenfolge.

Nehmt nach Abschluss 1 Welt eure Wikinger mit dem darauf liegenden Schatzmarker zu euch.

Sobald alle Welten abgeschlossen wurden:

Nehmt in Zugreihenfolge alle je 1 **Artefaktkarte**.

+1

Bewegt den Startweltanzeiger im Uhrzeigersinn weiter.

