



MIMIR'S

< H A L L E N G E



REGELHEFTE

Regelvideo:



Jørgen Brunborg-Næss



Nicholas Westgård

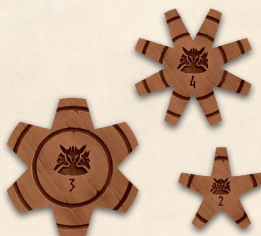


INNHOOLD I ESKEN

Riker (9)



Stjernebrikker (3)



Startrikemarkører (2)



forside

bakside

Skattebrikker (36)



forside

bakside

Startspillerbrikke



Spillerskjermer (4)



Regelhefter (4)



Engelsk



Tysk



Fransk



Norsk

Artefaktkort (25)



forside



bakside

Hjelpekort (4)



forside

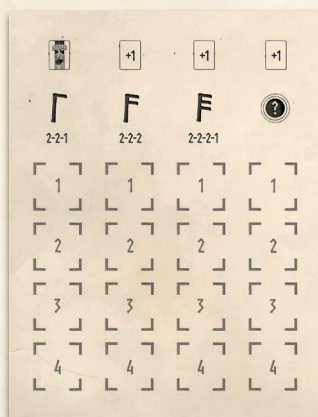
bakside

Spillerfargemarkører (4): store

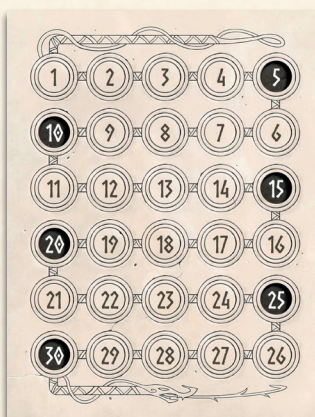


Turrekkefølgebrett / Poengtellebrett

Turmarkører (4): små



forside



bakside



forside

bakside

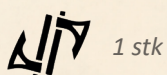
Hærbrikker (4 sett med 22 stk)



Vikinger



18 stk



1 stk

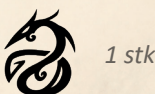
Elitebrikker



1 stk



1 stk



1 stk



IKONER

	Ravn		Skind		Metall
	Valkyrje		Treverk		Edelsten
	Orm		Runde 1		Is
	1 viking		Runde 2		Jord
	2 vikinger		Runde 3		Ild

VANSKELIGHETSGRAD

Vanskelighetsgraden i *Mimir's Challenge* kan justeres ut ifra hva spillergruppen ønsker. For normal eller mindre utfordrende versjon av spillet, velg et symbol nedenfor og følg de tilhørende reglene.



Mindre utfordrende



Normal vanskelighetsgrad

Er dette første gang dere spiller *Mimir's Challenge*? Da kan dere følge forslagene merket med ☒ for å fokusere på hovedmekanikkene i spillet. Når dere har lest reglene og føler at dere ønsker en ekstra utfordring, så kan dere sjekke ut varianten på side 20.

INTRODUKSJON

Gildet i Valhall buldret med lyd. Mjøden fløt friskt. Høylytt skryt runget gjennom hallen. «Jeg er den beste krigeren!» ropte Tor og slo neven i bordet. «Ingen av dere kan stå imot meg!»

Odin lente seg frem, det ene øyet glitret. «Styrke svinner. Visdom varer. Det er det som vinner slag.»

Siv reiste seg, stemmen hennes skar gjennom larmen. «Det handler ikke kun om makt eller planer. Ekte dyktighet er å vite når man skal handle – og når man skal la være.»

Frøya smalnet øynene. «Det å kjenne fienden er det som virkelig teller.»

Hallen eksploderte. Rop. Latter. Trusler.

Hender grep etter våpen. Så – BOOM. Mimir reiste seg.

«Nå er det nok!» dundret stemmen hans. «Hvis dere vil bevise noe, gjør det på slagmarken. Jeg gir dere like hærer. Dere skal bruke kløkt, kjempe og samle skatter. Den som samler mest, vil vinne tittelen 'Den sanne krigsmester'!»



Mimir

OVERSIKT

I *Mimir's Challenge* (Mimirs utfordring) kontrollerer dere identiske hærer og plasserer hærbrikker med forsiden ned på Norrøne riker. Deretter snus brikkene med forsiden opp og dere gjør handlinger for å påvirke utfallet.

Spilleren med flertall i hvert rike får velge én skatt. Skatter og fullførte artefaktkort gir poeng ved spillets slutt.

Spillet går over tre runder, og spilleren med flest poeng etter tredje runde vinner!

OPPSETT
SIDE 6

HVORDAN SPILLE
SIDE 9

PØNGTELLING
SIDE 18

VARIANT
SIDE 20

OPPSETT

SPILLOMRÅDET

Velg **stjernebrikken** som passer til antall spillere (2, 3 eller 4). Plasser den på bordet, og plasser tilfeldig valgte **riker** inn i den. Hvert rike vil være ved siden av to andre riker. Plasser **startrikebrikken** på et tilfeldig valgt rike.



Hvis dere spiller med **2 eller 3 spillere**, velg én av **materialtypene** som vises til venstre.

Fjern alle **artefaktkort** som krever det valgte materialet, og de 9 **skattebrikkene** som inneholder det, fra spillet.



Stokk **artefaktkortene** og legg dem i en bunke med forsiden ned ved siden av rikene. Del ut ett kort til hver spiller. Hold kortet ditt skjult for de andre spillerne.

Del **skattebrikkene** i 3 bunker, én for hverrunde, basert på rundemarkøren på baksiden. Legg dem med forsiden ned ved siden av rikene.



Gi **førstespillerbrikken** til spilleren med lengst hår, eller velg en tilfeldig start-spiller.



Plasser **turrekkefølgebrettet** ved siden av rikene, og legg **turmarkørene** i en tilfeldig rekkefølge i første kolonne.





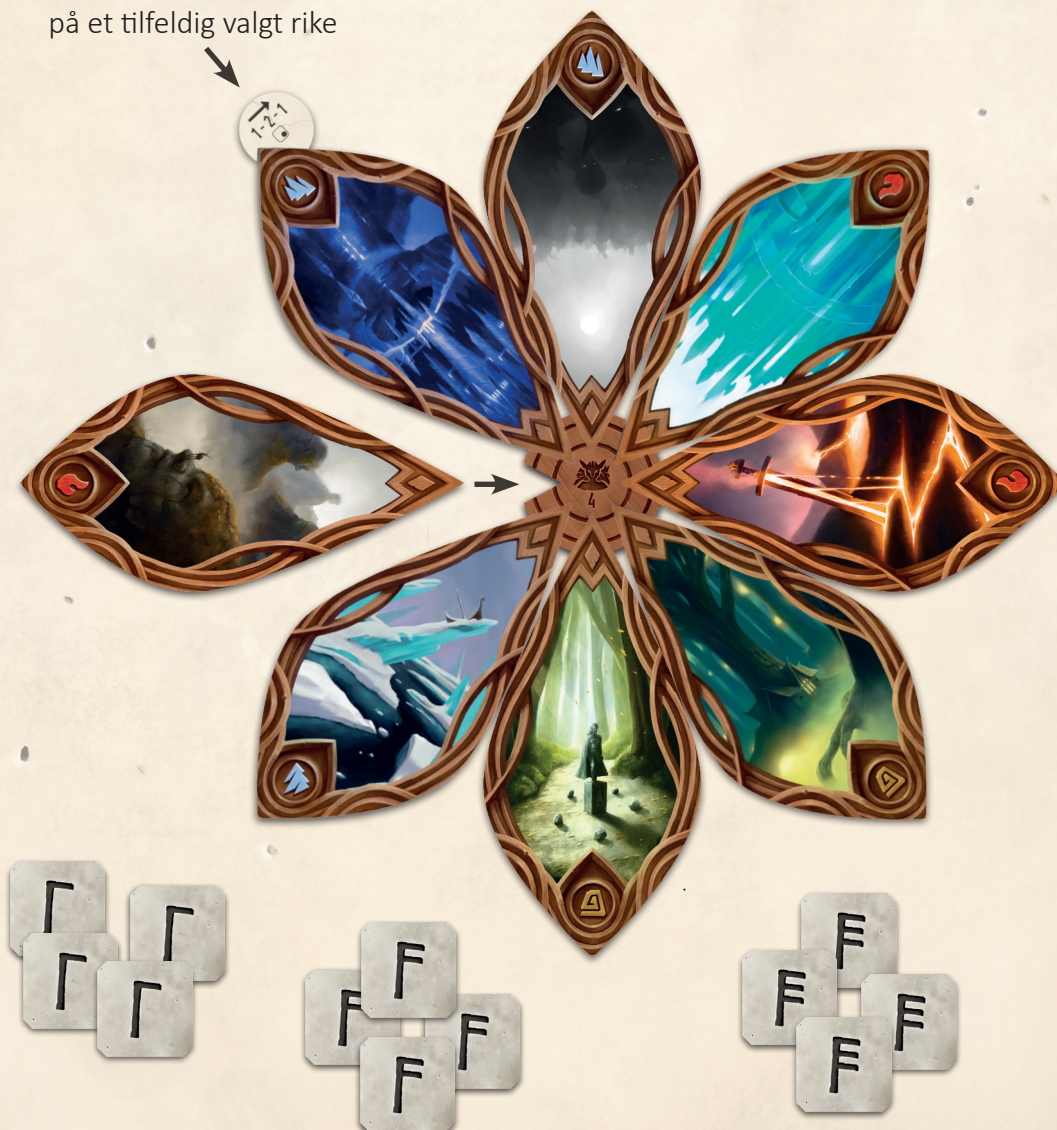
Merk: Stjernebrikken for 4-spillerspill passer til den smale enden av rikene, mens stjernebrikkene for 2 og 3-spillerspill passer til den brede enden.

Artefaktkortbunken



Oppsett av spilleområdet for et 4-spillerspill.

Plasser **startrikemarkøren** på et tilfeldig valgt rike



SPILLERNE



1. Velg en Norrøn Gud og ta **spiller-skjermen** som viser den Guden.

2. Velg en farge og ta **hærbrikkene**, **spiller-fargemarkøren** og **hjelpekortet** i den fargen.



Fjern hærbrikken med raven fra spillet, slik at kun valkyrjen og ormen er tilgjengelige.



Ravn



Valkyrje



Orm



Merk: Vikingene og elitebrikkene (ravn, valkyrje og orm) er ulike typer hærbrikker.



3. Plasser **hærbrikkene** bak **spiller-skjermen** din.

Hold **artefaktkortet** skjult bak skjermen, eller legg det med forsiden ned ved siden av deg.

Plasser **fargemarkøren** foran skjermen din.



HVORDAN SPILLE

Spillet varer i tre **runder**, og er angitt med disse symbolene: **Γ F F**

Hver **runde** består av fire **faser**:

Rundeoppsett:

Fordel
skattebrikker.



Fyll opp
artefakt-
kort.

Plassering:

Plasser hærrikker
i rikene etter tur.

Se side 11.

Handling:

Utfør handlinger
med plasserte
elitebrikker etter
tur.

Se side 12.

Skattefordeling:

Avgjør hvem som
vinner i hvert rike.

Trekk et
artefaktkort.

Se side 15.

Når den tredje runden er over, gå til “Poengtelling” (*se side 18*). Du får seierspoeng både fra **skattebrikkene** og fra fullførte **artefaktkort**. Spilleren med flest seierspoeng vinner!

Skattebrikkene inneholder både poeng og ett materiale. Antall poeng er angitt i en svart sirkel nederst til høyre. Materialet vises som et ikon på brikken.

Du kan vinne skattebrikker i “Skattefordelingsfasen”.

Hvert **artefaktkort** krever bestemte materialer for å kunne bli laget. Du kan få ekstra poeng ved å bruke materialene du har samlet til å fullføre artefaktkort. Hver skattebrikkes materiale kan kun brukes til å fullføre én artefakt. Hvert artefaktkort kan kun fullføres én gang.

Eksempel: For å lage Mjøltnir må du samle 2 treverk og 2 metall fra skattebrikker i løpet av spillet. Dette gir deg 7 poeng i tillegg til poengene fra skattebrikkene.



Treverk og 4 poeng



RUNDEOPPSETT

Fordel denne rundens **skattebrikker** ved å veksle mellom å plassere 1 og 2 skattebrikker i hvert rike. Start i riket som har **startrikemarkøren**, og fortsett med klokken. Snu dem deretter med forsiden opp.

i **Dersom dere er kun 2 spillere:**
Fjern de to gjenværende skattebrikkene for denne runden fra spillet.

i **Merk:** Startmarkøren brukes kun til å fordele skattebrikker i rundeoppsettet og til å fordele dem blant spillere i Skattefordelingsfasen. Den påvirker verken Plasseringsfasen eller Handlingsfasen.



● Trekk like mange **artefaktkort** som det er spillere. Legg dem slik at alle spillere kan se dem, og med forsiden opp.



Artefakter
Kortbunke



PLASSERINGSFASE

Plasserer **hærbrikker** etter tur.



Runde Hærbrikker per runde

┌ 2 + 2 + 2

└ 2 + 2 + 2

≡ 2 + 2 + 2

Eksempel på Plasseringsfase: I den første runden har dere 3 turer hver. Dere starter med å plassere 2 hærbrikker hver. Deretter plasserer dere ytterligere 2 hærbrikker, og til slutt plasserer dere **2 hærbrikker** på deres siste tur. Dere plasserer like mange hærbrikker i hver runde og i hver tur.



Runde Hærbrikker per runde

┌ 2 + 2 + 1

└ 2 + 2 + 2

≡ 2 + 2 + 2 + 1

Eksempel på Plasseringsfase: I den første runden har dere 3 turer hver. Dere starter med å plassere 2 hærbrikker hver. Deretter plasserer dere ytterligere 2 hærbrikker, og til slutt plasserer dere **1 hærbrikke** på deres siste tur. Antallet hærbrikker dere plasserer øker med 1 for hver runde.

Når det er din tur, plasserer du hærbrikkene med forsiden ned på én eller to riker. Du kan fritt velge hvilke hærbrikker du vil bruke. De kan enten plasseres i samme rike eller i to forskjellige riker.

Du kan når som helst sjekke hærbrikkene du har plassert, men pass på at ingen av de andre spillerne ser forsiden av hærbrikkene dine når du ser på dem.



HANDLINGSFASE

Før Handlingsfasen starter, snu alle hærrikker med forsiden opp.

Utfør handlinger etter tur.

Når det er din tur, gjør du ett av følgende:

- Velg én av dine elitebrikker i rikene, **eller**
- Meld pass for resten av Handlingsfasen.

Hvis du ikke har flere elitebrikker plassert blant rikene denne runden, **må du melde pass** når det er din tur.

Hvis du velger én av dine elitebrikker, kan du **utføre den tilhørende handlingen** (se "Handlinger" på neste side), eller hoppe over handlingen. Deretter **henter** du den valgte elitebrikken og legger den bak spillerskjermen din.



Når du melder **pass**, henter du inn resten av dine elitebrikker fra rikene.



Når du melder **pass**, henter du inn alle dine gjenværende elitebrikker fra rikene. Velg deretter en ledig plass i neste kolonne på **turrekkefølgebrettet** og flytt **turmarkøren** din dit. Dette blir den nye turrekkefølgen, som gjelder fra og med Skattefordelingsfasen.

Når alle spillere har meldt pass, begynner Skattefordelingsfasen.

Oppsummert: På din tur, gjør ett av følgende valg:

Velg én av elitebrikkene du har plassert

Meld pass for Handlingsfasen

Valgfritt: Utfør handling

Hent inn alle dine elitebrikker fra Rikene

Hent tilbake den valgte elitebrikken

• Velg ny plassering i turrekkefølgen

HANDLINGER



Ravn

Plukk opp 1 skattebrikke fra dette riket, og ta den **med deg når du flyr (flytter)** til et valgfritt rike.



Valkyrje

Flytt valkyrjen til et tilgrensende rike (valgfritt), deretter **tilkall (flytt) opptil 2** av dine hærrikker **til dette riket** fra de tilgrensende rikene.



Orm

Flytt ormen til et tilgrensende rike (valgfritt), deretter **skrem (flytt) opptil 2** av de **andre** hærrikkene **fra dette riket** til de tilgrensende rikene (enten samlet eller en til hvert rike).



Merk: Når du utfører en handling på din tur, bestemmer du selv hvor både dine egne og fiendens hærrikker flyttes.

EKSEMPEL PÅ HANDLINGSFASE

Turrekkefølgen i dette eksempelet er:



lilla



blå



grønn

Eksempel på ormens handling:

Den *lilla spilleren* flytter ormen sin til Midgard-riket og skremmer den *grønne vikingen* og den *blå valkyrjen* til Niflheim. Dette gir den *lilla spilleren* majoritet i Midgard. *Lilla* avslutter turen sin ved å hente tilbake ormen sin og legger den bak spillerskjermen, slik at den kan brukes igjen i senere runder.



Eksempel på valkyrjens handling:

Den **blå spilleren** flytter valkyrjen sin til Midgard og tilkaller sine to vikinger fra Niflheim inn til Midgard. Skattebrikken i Midgard har høyere verdi, og spilleren trenger metallmaterialet til sine artefaktkort. Den **blå spilleren** avslutter turen ved å hente tilbake valkyrjen sin.

Eksempel på å melde pass i handlingsfasen:

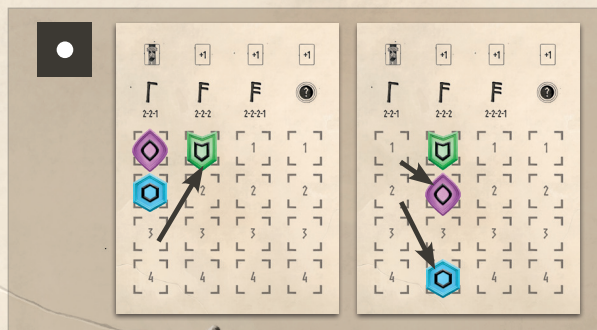
Den **grønne spilleren** velger å melde pass, selv om de spilte en elitebrikke i Plasseringsfasen. **Grønn** henter inn alle sine elitebrikker og **■** velger å plassere sin turmarkør på første posisjon i neste kolonne for å bli første spiller i neste runde.

Eksempel på ravnens handling:

På sin andre tur bruker den **lilla spilleren** raven fra et annet rike til å flytte 1 skattebrikke fra det riket til Midgard. Midgard har dermed to skattebrikker, noe som gjør at den **lilla spilleren** kan velge en skattebrikke derfra etter at den **blå spilleren** har valgt (se "Skattefordelingsfasen").

Ekstra eksempel på å melde pass:

På sin andre tur har den **blå spilleren** ingen elitebrikker igjen og melder pass for resten av Handlingsfasen. **■** Den **blå spilleren** velger siste posisjon i turrekkefølgen. Den **lilla spilleren** velger å melde pass på sin tredje tur.



SKATTEFORDDELINGSFASEN

Start med riket som har **startrikemarkøren**, og avgjør majoritet i hvert rike ved å telle antall **vikinger hver spiller har i det riket**. Hærbrikken med to økser teller som 2 vikinger.

I rekkefølge fra flest til færrest vikinger i riket, kan du velge én skattebrikke ved å plassere den på en av dine vikinger i det riket. Du kan også la være å velge en skattebrikke.

i Merk: Spillere som har like mange vikinger i samme rike, får **ikke** velge en skattebrikke etter majoritetsregelen. Hvis det er **nok skattebrikker igjen** til de spillerne som har like mange vikinger, så kan disse spillerne velge én skattebrikke hver, i turrekkefølge. Hvis det er to grupper med spillere som har like mange vikinger, så vurderes hver gruppe for seg. Gruppen med flest vikinger vurderes først. *Se eksempler på side 16.*

i Merk: Du kan kun velge én skattebrikke fra hvert rike.

Når skattene i riket er fordelt, **henter du tilbake vikingen din og skattebrikken den holder**. Resten av vikingene og eventuelle skattebrikker som ikke ble valgt, blir liggende i riket til neste runde.

Eksempel på skattefordeling:

Av disse to rikene er Niflheim nærmest riket med startrikemarkøren.

Skattefordeling i Niflheim:

Lilla og **Grønn** har begge 1 viking hver og er uavgjort i dette riket. Ingen andre spillere har majoritet. Siden det kun er 1 skattebrikke i Niflheim, og det ikke er nok til begge spillerne, så kan ingen av dem velge den. Skattebrikken blir liggende i riket til neste runde.

Skattefordeling i Midgard:

Den **blå spilleren** har 2 vikinger, og den **lilla spilleren** har 1 viking. **Blå** har majoritet og velger metallskatten med 4 poeng. **Lilla** velger treverksskatten med 2 poeng.



Når alle rikene er avgjort, henter de **blå** og **lilla** spillerne tilbake sine vikinger som holder skattebrikker i Midgard. De plasserer både vikingene og skattebrikkene bak spillerskjermene sine.

De gjenværende vikingene og skattebrikkene i rikene blir liggende til neste runde.

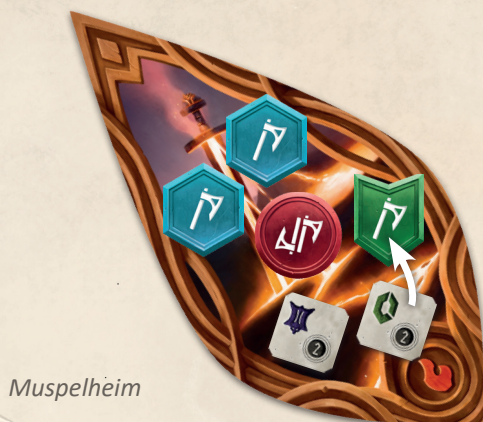


Eksempel på majoritet før uavgjort:

De **blå** og **røde** spillerne har begge 2 vikinger i riket, og er dermed uavgjort. Den **grønne** spilleren har færre vikinger, men er ikke likt med noen andre. **Grønn** anses derfor å ha majoritet og velger én av skattebrikkene. **Blå** og **Rød** er for opptatt med å krangle til å legge merke til det. Det er kun én skattebrikke igjen, og det er ikke nok til at begge spillerne som er uavgjort kan få én hver. Som følge av dette får verken **Blå** eller **Rød** noen skattebrikke fra dette riket denne runden.

Eksempel på to grupper med uavgjort:

De **blå** og **røde** spillerne har begge 2 vikinger i riket, og er dermed uavgjort. De **grønne** og **lilla** spillerne er også uavgjort, men med 1 viking hver. Siden ingen enkeltspiller har majoritet, håndteres gruppen med flest vikinger først. **Rød** er før **Blå** i turrekkefølgen, så **Rød** velger én skattebrikke, og **Blå** tar den andre. **Grønn** og **Lilla** får ingen skattebrikke fra dette Riket denne runden.





Når alle rikene er gjennomgått, **trekker** alle spillerne **et nytt artefaktkort fra bunken**.

Gi **førstespillerbrikken** videre til spilleren til venstre for deg (med klokken).



Når alle rikene er gjennomgått, **velger** spillerne etter tur **et av artefaktkortene med forsiden opp**, i henhold til den nye turrekkefølgen. Du trenger ikke å ha materialene som er oppgitt på kortet for å velge det, men du må ha materialene ved spillets slutt for å fullføre kortet og få de ekstra poengene.



Eksempel på å velge artefaktkort:

Den **grønne spilleren** er først i den nye turrekkefølgen. **Grønn** valgte 2 skattebrikker med edelstener denne runden fra andre riker. Spilleren velger Dromi, siden den allerede har halvparten av materialene som kreves for å fullføre kortet. **Grønn** vil fokusere på å samle skinn og metall på skattebrikker i de neste rundene.

Den **lilla spilleren** er nummer to i den nye turrekkefølgen. **Lilla** fikk 1 treverk fra Midgard og velger Andvaranaut.

Den **blå spilleren** er sist i den nye turrekkefølgen. Det eneste kortet som gjenstår er Hringhorni, som krever 2 skinn for å fullføres, men **Blå** har ingen skattebrikker med skinn. De velger likevel Hringhorni, siden det er det eneste kortet som er igjen.

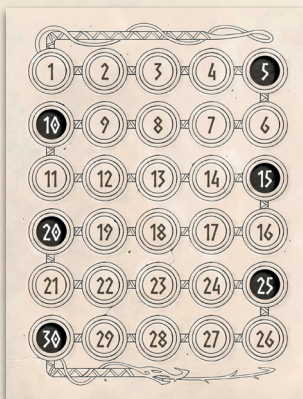
			
2-2-1	2-2-2	2-2-2-1	?
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4



Flytt starttrikemarkøren til neste rike, med klokken.



POENGTELLING



Etter tre runder er spillet over. Plasser **poengtelletbrettet** (baksiden av **turrekkefølgebrettet**) ved siden av rikene, og legg **turmarkørene** ved siden av poengtelletbrettet.

For å finne ut hvor mange poeng du fikk:

- tell alle poeng angitt på skattebrikkene du har samlet,
- deretter fordel skattebrikker på artefaktkort for å fullføre dem.

Flytt turmarkøren din på poengtelletbrettet for hvert poeng. Hvis du går over 30 poeng, snu brikken til siden som viser +30 og fortsett fra starten av poengtelletbrettet.

For å fullføre **artefaktkortene** dine, må du plassere **skattebrikker** med riktige materialer på hvert kort. Du kan kun bruke hvert materiale én gang.



Yggdrasilblad



Merk: I stedet for å fullføre et kort, kan du snu det for å bruke **Yggdrasilbladet** på baksiden. Dette fungerer som en **erstatning for ett materiale** du trenger for å fullføre et av de andre artefaktkortene. Du kan snu flere artefaktkort for å få flere Yggdrasilblader, men hvert blad kan bare brukes én gang. Når du har snudd et kort, kan du ikke lenger fullføre det for å få poeng.

Etter at alle poengene er telt opp, er det spilleren med høyest poengsum som er vinneren!

Hvis det er uavgjort mellom spillerne, vil vinneren avgjøres etter:

- Flest skattebrikker
- Flest vikinger igjen i rikene

Hvis det fortsatt er uavgjort, deler spillerne seieren.

Eksempel på poengtelling:

Du har samlet følgende skattebrikker og artefaktkort i løpet av spillet.

Du får 18 poeng fra skattebrikkene ved å legge sammen poengverdiene. Flytt turmarkøren din på poengtellebrettet til posisjon 18.

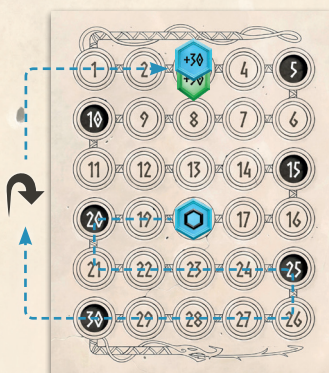
Plasser skattebrikkene dine på artefaktkortene for å vise hvilke av dem du har fullført.



Du har materialene som trengs for å lage Mjölner og Hringhorni, men mangler treverk for å fullføre Gjallarhorn. Du snur Skidbladnir for å bruke Yggdrasilbladet som 1 treverk og fullfører Gjallarhorn. Du har nå fullført Mjölner (7 poeng), Gjallarhorn (5 poeng) og Hringhorni (3 poeng). Til sammen får du 15 poeng fra artefaktkortene.



Yggdrasilblad



Flytt markøren din 15 poeng fremover. Når du får over 30 poeng, snur du markøren til siden som viser +30 og fortsetter å flytte deg videre på poengtellebrettet.

Totalt fikk du 33 poeng. Det samme gjorde den grønne spilleren. Grønn samlet kun 7 skattebrikker, mens du samlet 8 skattebrikker. Dette gjør deg til vinneren.

VARIANT



I løpet av **Plasseringsfasen**:

Når du plasserer en **hærbrikke** i et rike, kan du velge å **legge fram et av dine artefaktkort som har samme essens-symbol som på riket**.

Hvis du gjør det, kan du umiddelbart plassere **1 ekstra hærbrikke i samme rike**.

Artefaktkortet **forblir synlig for de andre spillerne** og kan ikke brukes igjen på denne måten.

Når spillet er over, kan du bruke kortet som vanlig: enten fullføre det for poeng eller snu det for å få et Yggdrasilblad.



Her kan du notere husregler eller varianter.

RUNDEOPPSUMMERING: MINDRE UTFORDRENDE

Rundeoppsett:

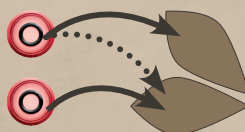
Fordel skattebrikker
(1-2-1 osv.).



Plassering:

Etter tur: Plassér hærrikker med forsiden ned, i ett eller to riker.

Samme eller ulike riker.



Antall hærrikker i hver runde:

2 + 2 + 2

Handling: Snu hærrikkene. **Etter tur:** Utfør en handling eller meld pass.

Utfør handling eller hopp direkte til "Etterpå":



Valkyrje: Flytt til et tilgrensende rike (valgfritt), deretter **tilkall** (flytt) én eller to av dine egne hærrikker fra tilgrensende riker.



Orm: Flytt til et tilgrensende rike (valgfritt), deretter **skrem bort** (flytt) én eller to fiendtlige hærrikker fra dette riket til tilgrensende riker.

Etterpå: Hent tilbake elitebrikken til bak spillerskjermen.

Meld pass for resten av Handlingsfasen:

Hent tilbake dine **elitebrikker** fra alle riker, hvis det er flere igjen.

Skattefordeling: Vurder hvert rike med klokken

Start fra riket med **startrikemarkøren**: I rekkefølge fra flest til færrest vikinger, velger spillerne én skattebrikke ved å plassere den på en av sine vikinger i det riket.

Hvis det er nok skattebrikker igjen til spillerne som har like mange vikinger som andre spillere, så kan de velge én skattebrikke hver i turrekkefølge.

Når riket er avgjort, henter du tilbake din viking og skattebrikken den holder.

Når alle rikene er avgjort:

Hver spiller trekker et **artefaktkort** fra bunken.

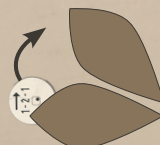


+1

Gi **førstespi-
lerbrikken** videre til
venstre.



**Flytt
startrike-
markøren.**



MEDVIRKENDE

Spilldesign: Jørgen Brunborg-Næss

Illustrasjoner: Nicholas Westgård

Oversettelse og korrektur: Kristian Rørmark Ek og Johannes Lindrupsen

Utvikling: Åse og Kristian Rørmark Ek



Det er ikke brukt generativ KI til å skape Mimir's Challenge eller dets illustrasjoner.

Utgitt av Mistzone Games

Mistzone AS
Gjerløvsveien 11
1621 Gressvik
Norway



Trenger du en erstatningsdel?
Send epost til: games@mistzone.com

En stor takk til alle som har testet spillet sammen med oss!

Adrian Gjessing, Alexander Nygaard, Anna Szeleter, Arild Glemminge, Birger Tuen Thorvaldsen, Christofer Stray Spetalen, Clarelsingoma, Dale LaPlante, Einar Nørstegård, Elias Brunsgård Ek, Emil Ekornhol, Erlend Høve 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 Paíam

En spesiell takk til Przemysław Kasztelaniec, Glenn Karlsen og Loïc Lamy

RUNDEOPPSUMMERING: NORMAL

Rundeoppsett:

Fyll på med artefakt-kort, 1 per spiller.



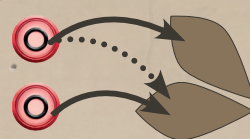
Fordel skattebrikker (1-2-1 osv.).



Plassering:

Etter tur: Plassér hærrikker med forsiden ned, i ett eller to riker.

Samme eller ulike riker.



Handling: Snu hærbrikkene. **Etter tur:** Utfør en handling eller meld pass.

Utfør handling eller hopp direkte til "Etterpå":



Ravn: Plukk opp 1 skattebrikke fra dette riket, og ta den med deg når du **flyr** (flytter) til et valgfritt rike.



Valkyrje: **Flytt** til et tilgrensende rike (valgfritt), deretter **tilkall** (flytt) én eller to av dine egne hærrikker fra tilgrensende riker.



Orm: **Flytt** til et tilgrensende rike (valgfritt), deretter **skrem bort** (flytt) én eller to fiendtlige hærrikker fra dette riket til tilgrensende riker.

Etterpå: Hent tilbake elitebrikken.

Meld pass for resten av Handlingsfasen:

Hent tilbake dine elitebrikker fra alle riker, hvis det er flere igjen.

Velg din plass i turrekkefølgen.



Skattefordeling: Vurder hvert rike med klokken

Start fra riket med **startrikemarkøren**: I rekkefølge fra flest til færrest vikinger, velger spillerne én skattebrikke ved å plassere den på en av sine vikinger i det riket. Hvis det er nok skattebrikker igjen til spillerne som har like mange vikinger som andre spillere, så kan de velge én skattebrikke hver i turrekkefølge.

Når riket er avgjort, henter du tilbake din viking og skattebrikken den holder.

Når alle rikene er avgjort:

Hver spiller, i ny turrekkefølge, velger ett av artefaktkortene med forsiden opp.

+1

Flytt startrikemarkøren med klokken.

