

VALDA

- Race to the gods -

Verhaal & Doel	Story & Goal	Geschichte & Spielziel	La course vers les Dieux
<p><i>Een gevecht tussen Loki en Thor loopt uit de hand. De hamer van Thor, Mjollnir, valt op Tyr, de bewaker van de levensboom Yggdrasil. Yggdrasil is hierdoor een moment onbewaakt waardoor gewone stervelingen hun kans grijpen om de boom te beklimmen.</i></p> <p>Valda is oud-Noors voor macht en dat is waar het om draait in dit spel. Als Viking-leider van een bescheiden stam ben je geselecteerd om God te worden.</p> <p>Het doel is om zoveel mogelijk volgelingen te vergaren gedurende de 6 ronden van het spel.</p> <p>De speler die de meeste volgelingen kan vergaren wanneer de laatste ronde eindigt, wint het spel en treedt toe tot het godendom Asgard.</p> <p>Je wordt machtiger door het bouwen van tempels, het gebruiken van goede kaarten,</p>	<p>During a fight against Loki, Thor let his hammer, Mjöllnir, fall on Yggdrasil, the tree of life. As a result, mortals can now climb Yggdrasil. Valda is Old Norse for power and that is exactly what this game is all about. You are a humble chieftain of a small Viking tribe, and have been selected to become a God. The goal is to obtain divinity by collecting as many followers as possible. That may sound simple but the path towards your goal is not. You gain more power by building temples, by creating opportunities to receive good cards, by getting your resources right and by crushing your enemies. The game lasts 6 rounds, the player with the most followers when the rounds end, wins the game and becomes a God.</p> <p>The game can be played with 2 to 5 players and takes about 0.5 hours per player. For example: if there are 4 players, the game will last about 2 hours.</p>	<p>Aufgrund eines Kampfes zwischen Loki und Thor ist Thors Hammer Mjöllnir auf Yggdrasil, den Baum des Lebens gefallen. Dies macht Yggdrasil nun für Sterbliche erklimmbar. Valda bedeutet „Macht“ im Alt-Nordischen, und darum geht es in diesem Spiel. Du, ein bescheidener Häuptling eines kleinen Wikingerstammes wurdest auserkoren ein Gott zu werden. Du erreichst dieses Ziel, indem du möglichst viele Anhänger um dich scharst. Das Spiel geht über sechs Runden und der Spieler mit den meisten Anhängern am Ende des Spiels gewinnt und wird zum Gott. Das Ziel ist einfach, der Weg dorthin jedoch nicht. Du erringst Macht indem Du Tempel baust, Vorteile aus erhaltenen Karten ziehst, deine Ressourcen optimal ausschöpfst und deine Feinde zerschmetterst.</p> <p>Das Spiel kann mit 2 bis 5 Spielern gespielt werden und dauert etwa eine halbe Stunde pro Spieler. Wenn Du also zum Beispiel mit vier Spielern spielst, wird das Spiel etwa 2 Stunden lang dauern.</p>	<p>Son histoire, ses buts... Suite au combat entre Loki et Thor, le marteau de Thor, Mjolinir, est atterri sur l’arbre de vie. De ce fait, Yggdrasil est devenu un arbre de vie sur lequel chaque mortel peut grimper. Valda veut dire « pouvoir » en Nordique ancien et est significatif pour le déroulement de ce jeu. Vous êtes en possession d’un chef modeste d’une petite tribu.</p> <p>Le but de ce jeu est de devenir un Dieu en rassemblant autour de vous un maximum de « suiveurs ou sous-fifres»</p> <p>Le jeu se joue en 6 tours. Le joueur qui, à la fin du sixième tour, parvient à rassembler le plus de sous-fifres gagne le jeu et rejoint la divinité du Dieu Asgard.</p> <p>Le but du jeu est facile, mais beaucoup moins les chemins à emprunter. Votre pouvoir s’accroît en construisant des temples, en possédant des bonnes cartes, en utilisant les bonnes matières premières et en battant vos ennemis.</p> <p>Ce jeu se joue avec 2 à 5 joueurs et dure environ une demi-heure par participant. Si, par exemple, vous jouez ce jeu à 4, le jeu durera environ 2 heures.</p>

VALDA
- Race to the gods -

<p>je grondstoffen juist in te zetten en door het verslaan van je vijanden.</p> <p>Het spel kan gespeeld worden met 2 tot 5 spelers en duurt ongeveer een half uur per speler.</p> <p>Met 4 spelers komt dit dus neer op ongeveer 2 uur.</p>			
--	--	--	--

VALDA

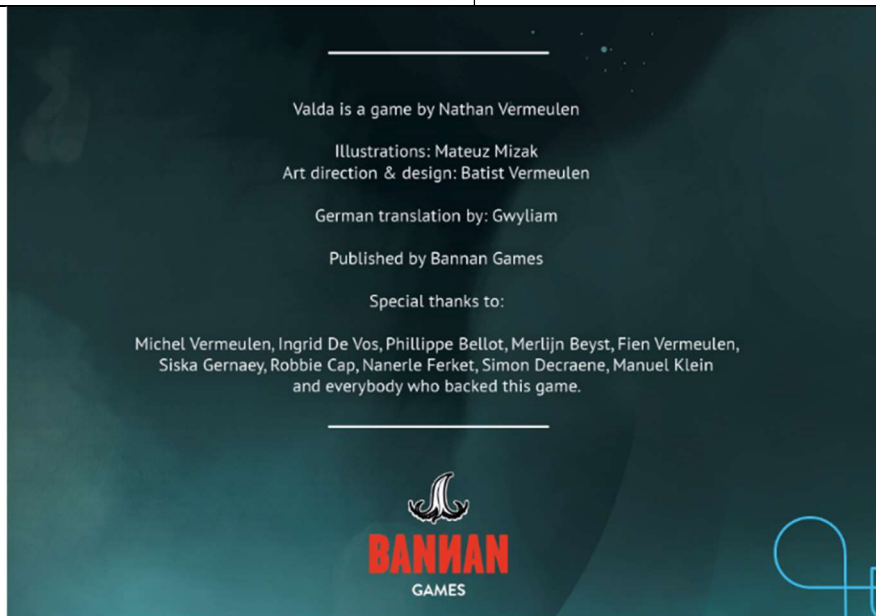
- Race to the gods -

Valda is een bordspel van Nathan Vermeulen
Illustraties: Mateusz Mizak
Art direction en design: Batist Vermeulen
Gepubliceerd door Bannan Games
Speciale dank voor:
En iedereen die dit spel backte tijdens de Kickstarter.

Valda is a game by Nathan Vermeulen
Illustrations: Mateusz Mizak
Art direction & design: Batist Vermeulen
Published by Bannan Games
Special thanks to:
and everybody who backed this game.

Valda ist ein Spiel von Nathan Vermeulen
Illustrationen: Mateusz Mizak
Künstlerische Leitung & Design: Batist Vermeulen
Deutsche Übersetzung von Manuel Klein
Produziert von Bannan Games
Besonderer Dank: an alle Kickstarter-Unterstützer.

Valda est un jeu de Nathan Vermeulen
Illustrations: Mateusz Mizak Art Jean-Claude Vermeulen
Direction & Design: Batist Vermeulen
Publié par Bannan Games
Merci à: et tous ceux qui ont soutenu ce jeu.



VALDA

- Race to the gods -

Inhoud	Contents	Spielinhalt	Contenu
<ul style="list-style-type: none"> • Spelregels • Wereldkaart Midgard – Asgard • 5 spelersborden • 5 spelerspionnen • 9 dobbelstenen in drie kleuren: blauw (3) - geel (4) - wit (2) • 150 speelkaarten • 90 grondstofcomponenten: 30 druppels, 30 goud en 30 diamant • 45 tempelfiguren in 5 kleuren Voor elke speler 9 tempels • 55 blokjes in 5 kleuren Voor elke speler 11 blokjes • 1 witte Drakkar pion 	<ul style="list-style-type: none"> * Book of rules * The world map of Midgard – Asgard and includes a representation of the tree of life, Ygddrasil. The players keep track of their score points on Ygddrasil. The villages of the players can be found on the sides. The villages have mines and blood drills. The mooring points of the drakkar ship can be found in the ocean, in the middle of the world map. * 5 player boards. Each one in a different player colour. On the player boards you will find info about: the phases of each player’s turn, the temples with each advantage in the God domains and phases, and your resource stash. * 5 player pawns. * 9 dice in three colours: blue (3)-yellow (4)-white (2). These indicate resources or followers. Blue stands for divine blood, yellow stands for diamond/gold and white for followers. * 150 playing cards. * 90 resource cubes: 30 light blue colour = divine blood, 30 gold colour = gold and 30 clear = diamond. * 45 big temple figures in 5 colours. 9 temples per player. * 55 small temple figures in 5 colours. 11 temples per player. * 1 white drakkar round marker pawn to mark the current round of the game. 	<ul style="list-style-type: none"> * Regelbuch * Weltkarte von Midgard und Asgard mit dem Ygddrasil Punkteähler bis 20. Die Dörfer der Spieler liegen an den Rändern. Diese enthalten Minen und Blutschürfer. Im Ozean, in der Mitte der Weltkarte, finden sich die Anlegestellen für das Drakkar-Schiff. * 5 Übersichten für die Spieler, jede in einer anderen Farbe. Auf den Übersichten findest Du Informationen über die Phasen der Züge jedes Spielers, die Tempel und ihre Vorteile in den Götterreichen und Phasen und deinen Ressourcenvorrat. * 5 Spielerfiguren. * 9 Würfel in drei Farben: Blau (3), Gelb (4), Weiß (2). Diese stellen Ressourcen oder Anhänger dar. Blau steht für göttliches Blut, gelb für Diamanten/Gold und weiß für Anhänger. * 141 Spielkarten. * 90 Ressourcen-Marker: 30 hellblaue = göttliches Blut, 30 goldene = Gold und 30 durchsichtige = Diamanten. * 45 große Tempelfiguren in 5 Farben. 9 Tempel für jeden Spieler. * 55 kleine Tempelfiguren in 5 Farben. 11 Tempel für jeden Spieler. * 1 weißer Drakkar Rundenmarker 	<ul style="list-style-type: none"> * Les règles du jeu * La mappemonde Midgard – Asgard. Avec Ygddrasil, l’arbre de vie qui contient votre score (jusqu’à 20). Vous trouverez les villages de chaque participant longeant les bords de la boîte. Les villages sont minés et ont un forage sanguin. Vous retrouverez les points d’amarrage du bateau Drakkar dans l’océan, au centre de la mappemonde. * 5 plateaux de jeux de couleur différente. Sur ceux-ci les joueurs trouveront les phases différentes du jeu ainsi que les avantages des temples, par domaine des Dieux et par phase, ainsi que le coffre de matières premières. * 5 pions pour 5 participants. * 9 dés en 3 couleurs différentes ; les bleus (3) – les jaunes (4) – les blancs (2). Ceux-ci déterminent les matières premières ou les sous-fifres : Bleu signifie le sang des Dieux, Jaune l’or et les diamants et Blanc les sous-fifres. * 150 cartes de jeux * 90 Blocs de matières premières : 30 bleu-clairs = sang des Dieux, 30 dorés = or et 30 clairs = diamants. * 45 figures de temples en 5 couleurs : 9 temples par participant. * 55 petites figures de temples en 5 couleurs : 11 temples par joueur. * 1 Drakkar blanc pour indiquer dans quel tour le jeu est situé.

VALDA

- Race to the gods -

Spelopzet	Game set-up	Spieleaufbau	Concept du jeu
<p>Speelbord:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plaats de wereldkaart (speelbord) in het midden van de tafel. • Elke speler plaatst 2 kleine tempelfiguren in hun dorp om het aantal mijnen en bloedboren aan te duiden. 1 tempelfiguur komt op vakje '2' bij de mijnen, het andere op vakje '0' bij de bloedboren. • Plaats alle spelerspionnen op vakje '0' van levensboom Yggdrasil. • Plaats de drakkar, die als 'tracker' fungeert, in het midden van de wereldkaart (onderaan) op cijfer '1'. <p>Speelkaarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neem alle kaarten uit de doos en sorteer in twee stapels. Leg de kaarten zonder een afbeelding van een god in de rechterbenedenhoek apart. Schud deze kaarten grondig door elkaar. Deze stapel kaarten vormt het basisdeck. Leg die stapel gedekt naast het speelbord. • Sorteert de tweede stapel kaarten met godentekening in de rechterbenedenhoek in 7 stapels, overeenkomstig met de verschillende goden. Schud de 7 gevormde stapels goed en leg ze in hun overeenkomstig godsgebied op de daarvoor voorziene plaats op de wereldkaart. Zij vormen de godendecks. 	<p>Game set-up</p> <ul style="list-style-type: none"> • Board: • Place the game board in the middle of the table. • Each player places two small temple figures in their village to indicate the number of mines and blood drills. One figure must be placed on '2' for the mines and one on the '0' for the blood drills. • Place all pawns on the '0' tile of the Yggdrasil score tracker. • Put the drakkar ship pawn, which functions as a tracker and identifies the rounds, down in the middle of the world map (at the bottom between Midgard and Asgard) on '1'. <p>Playing cards:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Take all cards out of the box and sort in two stacks. Place the cards without the image of a god in the lower right corner in one stack and shuffle thoroughly. This stack of cards forms the base deck. Put this pile next to the game board. • Sort the second stack of cards with an image of a god in the lower right corner in 7 piles according to the different deities. Shuffle all the stacks well and place them in their corresponding area of God on the world map in the space provided. They form the God decks. 	<p>Spieleaufbau</p> <p>Spielbrett:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Platziert das Spielbrett in der Mitte des Tisches. • Jeder Spieler platziert zwei kleine Tempelfiguren in seinem Dorf um die Anzahl Minen und Blutschürfer darzustellen. Eine Figur muss auf die "2" für die Minen und eine Figur auf die "0" für die Blutschürfer gestellt werden. • Stelle alle Spielerfiguren auf die "0" auf dem Yggdrasil Punktezähler. • Platziere den Drakkar-Schiffmarker, welcher als Rundenzähler fungiert, in der Mitte der Weltkarte (unten zwischen Midgard und Asgard) auf das Feld „1“. <p>Spielkarten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nimm alle Karten aus der Box und sortiere sie in zwei Stapel. Lege alle Karten ohne das Bild eines Gottes in der rechten unteren Ecke auf einen Stapel und mische ihn gründlich. Dieser Stapel stellt das Basisdeck dar. Lege ihn anschließend neben das Spielbrett. • Sortiere den Rest der Karten mit dem Bild eines Gottes in der rechten unteren Ecke in sieben Stapel, nach Gottheiten sortiert. Mische alle Stapel gut durch und lege sie auf die für die einzelnen Götter vorgesehenen Plätze auf der Weltkarte. Diese Stapel bilden die Götterdecks. 	<p>Concept du jeu</p> <p>Plateau de jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posez la mappemonde (plateau de jeu) au centre de la table • Chaque participant place 2 petites figures de temples dans leur village pour y indiquer le nombre de mines et de forages sanguins. Une figure de temple vient sur la case 2, l'autre sur la case '0' • Placez les pions sur la case '0' de l'arbre de vie Yggdrasil. • Puis placez le drakkar, fonctionnant de traqueur au centre de la mappemonde (dans le bas) sur le chiffre '1'. <p>Cartes de jeux :</p> <ul style="list-style-type: none"> • - Sortez toutes les cartes de la boîte et triezy-les en 2 tas. Posez les cartes sans image de Dieux séparément dans le coin inférieur à droite. Mélangez-les bien. Ce tas de cartes forment le pont de base. Déposez ce tas coté non-visibles à côté du plateau. • - Triez le deuxième tas de cartes avec images de Dieux par Dieu, c.à.d. en 7 petits tas sur l'espace prévu sur la mappemonde. Ce seront les ponts des Dieux.

VALDA

- Race to the gods -

Start van het spel	Start of the game	Spielstart:	Début de jeu
<p>1. Iedereen kiest een pion en daarmee ook de kleur waarmee hij/zij zal spelen.</p> <p>2. Geef iedere speler een spelersbord en de tempelfiguren in de juiste kleur.</p> <p>3. Elke speler neemt 6 kaarten van de basisdeck. Dit is de start hand.</p> <p>4. De oudste Viking (lees: speler) begint het spel. Daarna verlopen beurten in wijzerzin. Spelvariant 1: “The Turnaround” – Is een alternatief begin en einde: speler met hoogste dobbelsteenworp begint het spel. Spel en ronden verlopen in wijzerzin tot en met de 5^e spelronde. Wanneer de 6^e ronde begint, begint de speler rechts van de startspeler de laatste ronde. Beurten verlopen in deze laatste ronde in tegenwijzerzin om te eindigen met de startspeler. Spelvariant 2: “Race to the Gods” – Is een alternatief einde, waarbij de speler die als eerste 20 volgelingen heeft, het spel wint en een god wordt.</p> <p>5. Het startkapitaal hangt af van het aantal spelers: 2 spelers: startspeler 2 goddelijk bloed, 1 goud en 1 diamant, andere speler: 2 stuks van elke grondstof. 3 spelers: startspeler 2 goddelijk bloed, 1 goud en 1 diamant, de volgende speler 2 goddelijk bloed, 2 goud, 1 diamant en, de derde speler 2 goddelijk bloed, 2 goud en 2 diamanten. 4 spelers: startspeler 2 goddelijk bloed, 1 goud en 1 diamant, de volgende speler 2</p>	<p>1. Everyone chooses a pawn and a colour with which he/she will play.</p> <p>2. Give each player his/her player board and temple figures in the right colour.</p> <p>3. Everyone takes 6 cards from the base deck as their starting hand.</p> <p>4. The oldest Viking (read: player) begins the game. Then play turns clockwise. Game variant 1: “The Turnaround” - Is an alternative beginning and ending of the game where the player with highest dice roll begins the game. Play and rounds will go clockwise, but when the sixth and final round begins, the player on the right of the starting player starts this final round. Then , this turn goes further counter-clockwise and ends with the starting player. Game variant 2: “Race to the Gods”– Is an alternative ending, where the player, who is the first to have 20 followers, wins the game and becomes a god. Game set-up</p> <p>5. Start resources: 2 players: Starting player gets 2 divine blood and 1 gold + 1 diamond, Other player gets 2 pieces of all resources 3 players: Starting player gets 2 blood, 1 gold + 1 diamond, 2nd player gets 2 blood 2 gold 1 diamond and Third player gets 2 blood 2 gold 2 diamond. 4 players: Starting player gets 2 blood, 1 gold 1 diamond, 2nd player gets 2 blood 2</p>	<p>1. Jeder Spieler wählt eine Spielerfigur und eine Farbe mit welcher er spielen möchte.</p> <p>2. Jeder Spieler erhält seine Spielerübersicht und die Tempelfiguren in seiner Farbe.</p> <p>3. Jeder erhält 6 Karten vom Basisdeck als seine Starthand.</p> <p>4. Der älteste Wikinger (sprich: Spieler) beginnt das Spiel. Fahre danach im Uhrzeigersinn fort. Spielvariante 1: “Der Twist” - Dies sind ein alternativer Anfang und ein alternatives Ende des Spiels, bei welchem der Spieler mit dem höchsten Würfelwurf das Spiel beginnt. Die Spielerzüge verlaufen wie gewohnt im Uhrzeigersinn, aber wenn die sechste und letzte Runde beginnt, startet der Spieler rechts vom Startspieler die Runde. Der Spielzug wird dann gegen den Uhrzeigersinn weiter gespielt und endet mit dem Startspieler. Spielvariante 2: “Das Rennen zu den Göttern” - Dies ist ein alternatives Spielende, bei welchem der Spieler, welcher zuerst 20 Anhänger hat, das Spiel sofort gewinnt und zum Gott wird.</p> <p>5. Startressourcen (göttliches Blut/Gold/Diamanten) nach Spielerzahl: 2 Spieler: Startspieler (2/1/1), anderer Spieler (2/2/2)</p>	<p>1. Chaqu’un choisit un pion, et ainsi aussi une couleur avec lequel il/elle jouera.</p> <p>2. Donnez à chaque participant un plateau de jeu et les figures de temples correspondants à leur couleur choisie</p> <p>3. Chaque joueur prend 6 cartes du pont de base. Elles forment la main de départ.</p> <p>4. Le Viking ainé (le joueur) commence le jeu. Duis les tours passent dans le sens de l’aiguille d’une montre. Variante de jeu 1: « Le revirement » – un début et une fin alternative : Le joueur avec le plus grand score au jet de dés commence. Le jeu ainsi que les tours de table se font dans le sens des aiguilles d’une montre jusqu’au 5^{ème} tour. Quand débute le 6^{ème} tour, le joueur assis à la droite du joueur de départ débute ce dernier tour. Dans ce tour les joueurs jouent en contre sens des aiguilles d’une montre pour terminer avec le joueur de départ. Variante de jeu 2: « Course vers les Dieux » : Une fin alternative : Le joueur qui en premier obtient 20 sous-fifres (suiveurs) gagne le jeu et devient Dieu !</p> <p>5. Le capital de départ dépend du nombre de joueurs : 2 joueurs ; le joueur du départ 2 sangs des Dieux, 1 or et 1 diamant. Le 2^{ème} joueur 2 blocs de chaque matière 4 joueurs ; le joueur du départ 2 sangs des Dieux, 1 or et 1 diamant. Le joueur suivant 2 sangs des Dieux plus 2 or et 1 diamant. Le 3^{ème} joueur 2 sangs des</p>

VALDA

- Race to the gods -

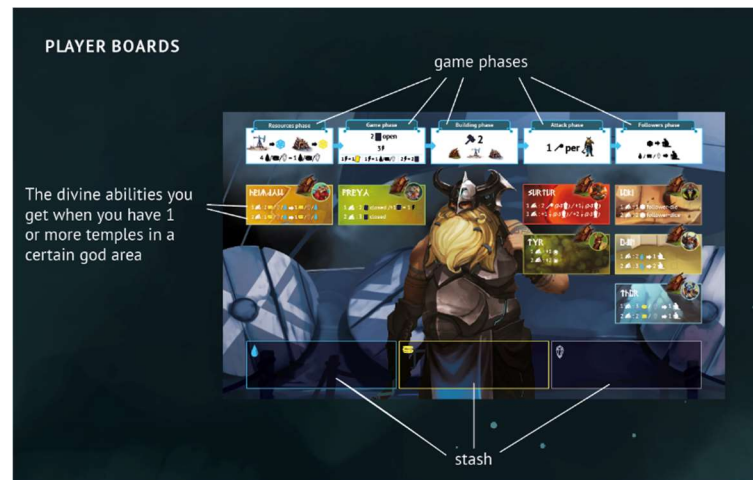
<p>goddelijk bloed, 2 goud, 1 diamant, de derde speler 2 goddelijk bloed, 2 goud en 2 diamanten en de vierde speler 2 goddelijk bloed, 3 goud en 2 diamanten.</p> <p>5 spelers: startspeler 2 goddelijk bloed, 1 goud en 1 diamant, de volgende speler 2 goddelijk bloed, 2 goud, 1 diamant, de derde en vierde speler 2 goddelijk bloed, 2 goud en 2 diamanten en de vijfde speler 2 goddelijk bloed, 3 goud en 2 diamanten.</p>	<p>gold 1 diamond, Third player gets 2 blood 2 gold 2 diamond and Last player gets 2 blood 3 gold blood+ 2 diamond.</p> <p>5 players: Starting player gets 2 blood 1 gold 1 diamond, 2nd player gets 2 blood 2 gold 1 diamond, Third player gets 2 blood 2 gold 2 diamond and Fourth player gets 2 blood 2 gold 2 diamond and Last player gets 2 blood 3 gold + 2 diamond.</p>	<p>3 Spieler: Startspieler (2/1/1), zweiter Spieler (2/2/1), dritter Spieler (2/2/2)</p> <p>4 Spieler: Startspieler (2/1/1), zweiter Spieler (2/2/1), dritter Spieler (2/2/2), vierter Spieler (2/3/2)</p> <p>5 Spieler: Startspieler (2/1/1), zweiter Spieler (2/2/1), dritter und vierter Spieler (2/2/2), fünfter Spieler (2/3/2)</p>	<p>Dieux, 2 or et 2 diamant. Et le 4ème joueur 2 sangs des Dieux, 3 or et 2 diamant.</p> <p>5 joueurs ; le joueur du départ 2 sangs des Dieux, 1 or et 1 diamant. Le joueur suivant 2 sangs des Dieux plus 2 or et 1 diamant. Le 3ème et le 4ème joueur 2 sangs des Dieux, 2 or et 2 diamant. et 5ème joueur 2 sangs des Dieux, 3 or et 2 diamant.</p>



VALDA

- Race to the gods -

<p>SPELER BORDEN Spelfases De goddelijke krachten die je krijgt wanneer je 1 of meer tempels hebt in een bepaald godsgebied. Schatkist</p>	<p>PLAYER BOARDS game phases The divine abilities you get when you have 1 or more temples in a certain god area Stash</p>	<p>SPIELERÜBERSICHTEN Spielphasen Die göttlichen Kräfte, welche du erhältst, wenn du mindestens einen Tempel in einem speziellen Götterreich hast. Vorrat</p>	<p>CARTES joueur phases de jeu Les capacités divines que vous obtenez lorsque vous avez 1 ou plusieurs temples dans un certain espace Dieu Cache</p>
--	---	---	--



VALDA

- Race to the gods -

Verloop van het spel	Game play	Spielablauf	Déroulement du jeu
<p>Valda verloopt in vijf fases. Elke speler doorloopt in zijn beurt al deze fases in de juiste volgorde. Als alle fases voor de ene speler afgerond zijn, is het de beurt aan de volgende speler, in wijzerzin.</p> <p>1. Grondstoffen fase</p> <p>Er wordt gedubbeld met de grondstofdobbelstenen. Omdat je al 2 mijnen bezit in je dorp, mag je met 2 gele dobbelstenen gooien. Grondstoffen die je kan krijgen door met gele dobbelstenen te werpen zijn diamant en goud. Als je ook graag goddelijk bloed wilt bezitten, dan kan je deze vinden door middel van kaarten of kan je bloedboren bouwen. Wanneer je een bloedboor bezit, mag je in je grondstoffenfase ook met blauwe dobbelstenen werpen.</p> <p>In deze fase mag je ook 4 grondstoffen van dezelfde soort ruilen voor 1 grondstof naar keuze.</p> <p>2. Spelfase</p> <p>De speler aan zet krijgt de twee bovenste speelkaarten van het basisdeck. Deze legt hij/zij open op tafel. In deze fase mag je zowel deze 2 kaarten als je handkaarten gebruiken.</p> <p>Er mogen maximum drie acties uitgevoerd worden. Een actie wordt aangeduid met een bliksem:</p>	<p>Each player finishes five phases in order in their turns. If all phases are completed for one player, it's on to the next player,</p> <p>1. Resource phase</p> <p>You throw the resource dice. Because you already have two mines, you start the game by throwing 2 yellow dices. The resources, you receive by throwing the yellow dice, are gold and diamonds. If you also want divine blood, you can get them by playing the cards or you can build blood drills. When you build blood drills, you can also throw the blue dice in the resource phase.</p> <p>2. Game phase</p> <p>When your game phase starts, you draw 2 cards from the base deck and place them 'open' on the table (show what's on the card). These cards still function as your own cards, but every player gets to look at them. The players can then base their strategy on what the actions you might do and on the sort of cards you have received from the base deck. You now can do 3 actions. You can play a yellow card (counts as one action), or take 1 resource of your choice (counts as an action) and take two cards from the base deck (counts as two actions). You can do combinations of these 3 sort of actions. Ideally, you play 3 yellow cards in your game phase because they are more powerful than the other actions.</p>	<p>Jeder Spieler durchläuft in seinem Spielzug in festgelegter Reihenfolge fünf Phasen. Wenn alle Phasen für einen Spieler abgeschlossen sind, ist der nächste Spieler an der Reihe.</p> <p>1. Ressourcen-Phase</p> <p>Wirf deine Ressourcen-Würfel. Da Du bereits zwei Minen hast, wirfst Du zwei gelbe Würfel. Durch das Werfen eines gelben Würfels kannst Du die Ressourcen Gold und Diamanten erhalten. Um göttliches Blut zu erhalten, musst Du es durch Karten erhalten oder Blutschürfer bauen. Nach dem Bauen eines Blutschürfer kannst du außerdem blaue Würfel in der Ressourcenphase werfen.</p> <p>2. Spielphase</p> <p>Zu Beginn deiner Spielphase ziehst du offen zwei Karten vom Basisdeck. Diese Karten fungieren als deine Karten, aber jeder Spieler kann sie sich ansehen um seine Strategie auf das abzustimmen, was er sieht. Es stehen dir drei Aktionspunkte zur Verfügung, welche Du für verschiedene Dinge verwenden kannst: eine gelbe Karte ausspielen kostet dich einen Aktionspunkt; das Nehmen einer Ressource deiner Wahl kostet dich einen Aktionspunkt und das Nehmen von zwei Karten vom Basisdeck kostet dich zwei Aktionspunkte. Du kannst beliebige Kombinationen der genannten Aktionen einsetzen, um deine</p>	<p>Valda se déroule en 5 phases. Chaque joueur parcourt les 5 phases en une tournée dans le bon ordre. Si toutes les phases sont accomplies pour un des joueurs, c'est au suivant (dans le sens de l'aiguille d'une montre) de jouer...</p> <p>1. La phase des matières premières.</p> <p>On jette les dés « matières premières ». Tandis que vous possédez déjà deux mines dans votre village, vous pouvez lancer les 2 dès jaunes. Les matières qu'on peut obtenir avec les dés jaunes sont or et diamant. Pars contre, si vous voulez obtenir du sang des Dieux, il faudra en récupérer au moyen des cartes ou en construisant des forages de sang. Quand vous obtenez une foreuse de sang, vous pouvez dans la phase de matières primaires aussi jeter un dé bleu.</p> <p>2. La phase de jeu</p> <p>Quand la phase de jeu débute, 2 cartes du tas de cartes de base sont retournées sur la table, côté visible.</p> <p>Ces cartes fonctionnent étant vos cartes, mais chaque joueur peut les voir de façon à construire leur stratégie en rapport aux cartes tirées. Le maximum d'actions est de trois. Différents moyens sont possibles pour exécuter ces actions. Actions possibles : jouer une carte jaune en est une, prendre une matière première en est une autre et tirer 2 cartes du tas de base compte pour deux actions.</p> <p>Vous pouvez combiner ces actions pour conclure les 3 actions. Idéalement vous jouez 3 cartes jaunes (de celles que vous avez en main ou du tas</p>

VALDA

- Race to the gods -

<p>Er zijn verschillende manieren om deze acties te spenderen: een gele kaart spelen kost 1 actie, een grondstof naar keuze nemen kost 1 actie en 2 kaarten nemen van het basisdeck kost 2 acties. Je mag verschillende van deze opties combineren.</p> <p>Enkel gele kaarten kunnen gespeeld worden in de spelfase.</p> <p>Alle gespeelde kaarten gaan direct naar de aflegstapel. De uitleg van de iconen vind je helemaal achteraan de spelregels. Als je bepaalde kaarten die open op tafel liggen niet speelt, komen ze op het einde van je spelfase in je hand. Op het einde van de spelfase mag je slechts tien kaarten overhouden in je hand. Heb je er meer dan leg je de overvloedige kaarten naar keuze op de aflegstapel.</p> <p>3. Bouwfase</p> <p>In de bouwfase kan een speler gebouwen aanschaffen met de gedobbelde en verkregen grondstoffen. Je mag twee gebouwen aanschaffen in deze fase. Er zijn 2 soorten gebouwen.</p> <p>De eerste soort is grondstoffengebouwen. Hoe meer grondstoffengebouwen je hebt, hoe meer dobbelstenen je mag werpen in het begin van je beurt. Er zijn bloedboren en mijnen. In het begin van het spel bezit</p>	<p>There are different kinds of yellow cards. Yellow cards (and god weapons – more about that later) can only be played during the game phase. All cards you play, can only be played once. The cards that are played go to the discard pile. The most complex cards are featured in the further in this rulebook. At the end of this phase, you may only have ten cards left in your hand. If you have more, than you must throw the chosen cards on the discard pile. You're not allowed to throw cards on the discard pile unless you have more than 10 cards or when a card gives you that option.</p> <p>3. Building phase</p> <p>In the building phase, a player can obtain buildings with the diced and obtained resources. You are allowed to build up to two buildings in the building phase. There are two kinds of structures. The first kind of structures are resource buildings. The more resource structures you have the more dice you can roll at the start of your turn. You have blood drills and mines. In the beginning of the game, each player owns 2 mines to gather diamonds and gold. Besides getting divine blood through cards in the game phase, you can also harvest divine blood through blood drills, with these drills you pump divine blood out of the world. When you build a mine or drill, you pay the amount indicated in your village area on the world map and move your temple figure to the right number.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mine - construction cost: 1x divine blood + 1x diamond + 1x gold 	<p>verfügbaren Aktionspunkte auszugeben. Idealerweise spielst Du in deiner Spielphase 3 gelbe Karten aus, da sie die mächtigsten Aktionen darstellen. Es existieren unterschiedliche Kartentypen, von denen jedoch nur die gelben Karten in der Spielphase gespielt werden können (und Götterwaffen – mehr dazu später). Alle gespielten Karten werden einmalig genutzt und werden nach dem Ausspielen auf den Ablagestapel gelegt. Die komplexeren dieser Karten sind im Anhang dieses Regelbuchs näher erklärt. Am Ende der Spielphase darfst du maximal zehn Handkarten haben. Hast du mehr, musst du entsprechend viele Karten nach deiner Wahl auf den Abwurfstapel legen.</p> <p>3. Bauphase</p> <p>In der Bauphase kann ein Spieler Gebäude mit den gewürfelten und erworbenen Ressourcen errichten. Es dürfen bis zu zwei Gebäude pro Bauphase gebaut werden. Diese unterteilen sich in zwei Arten. Die erste Art sind Ressourcengebäude. Je mehr Du davon besitzt, desto mehr Würfel kannst du zu Beginn deines Spielzugs werfen. Es gibt Blutschürfer und Minen. Zu Beginn des Spiels besitzt jeder Spieler bereits zwei Minen um Diamanten und Gold zu erhalten. Göttliches Blut kann außer über Karten in der Spielphase ebenfalls über Blutschürfer erhalten werden, welche das göttliche Blut aus der Welt saugen. Wenn Du eine Mine oder einen Bohrer baust, zahle die in deinem Dorf auf der Weltkarte angegebenen Ressourcen und stelle die entsprechende Tempelfigur auf die richtige</p>	<p>sur la table) car celles-ci sont plus puissantes que les autres options. Remarquez qu'il y a plusieurs sortes de cartes. Seules les jaunes (et les armes des Dieux (voir plus loin) peuvent être utilisées dans cette phase de jeux. Toute carte jouée retourne immédiatement dans le tas de base. Les cartes les plus complexes seront expliquées et détaillées dans l'appendix de ce règlement. Les icones, vous les trouverez à la fin du règlement. Si vous ne jouez pas certaines cartes retournées sur la table, elles rejoindront, à la fin de votre phase de jeu les cartes dans votre main. A la fin de chaque phase de jeu vous ne pouvez qu'avoir dix cartes en main. Vous en avez plus que dix ? Jetez le surplus des cartes choisies sur le tas de base. Vous ne pouvez déposer des cartes sur le tas de base que si vous en avez plus que dix ou si une des cartes vous en donne l'option.</p> <p>3. La phase de construction</p> <p>Dans la phase de construction chaque joueur peut obtenir des bâtiments avec les matières premières obtenus par les résultats des dés. Dans cette phase vous pouvez obtenir deux bâtiments. Deux bâtiments sont possibles. La première sorte : les bâtiments de matières premières. De plus de bâtiments de matières premières vous possédez, de plus vous pouvez jeter de dés au début de votre tour. Il y a des foreuses de sang et des mines. Au démarrage du jeu chaque joueur possède déjà 2 mines pour y rassembler or et diamants. Vous pouvez rassembler du sang des Dieux en déposant des forages de sang. Celles-ci pompent</p>
---	--	--	---

VALDA

- Race to the gods -

<p>elke speler reeds 2 mijnen om goud en diamanten te verzamelen. Je kan ook goddelijk bloed vergaren door bloedboren aan te kopen. Wanneer je een mijn of boor bouwt, betaal je het bedrag aangegeven op de spelerborden. Gebruik je blokjes om het juiste cijfer aan te duiden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mijn – bouwkost: 1x goddelijk bloed + 1x diamant + 1x goud • Bloedboor – bouwkost: 2x diamant + 2x goud <p>De tweede soort is tempels. Je kan de bouwkost vinden op de wereldkaart en op je spelerbord.</p> <p>Er zijn 5 bouwplaatsen per godsgebied. Afhankelijk van in welk godsgebied je je tempel bouwt, krijg je een andere soort goddelijke kracht. Het bezitten van twee tempels in eenzelfde gebied verbetert de goddelijke kracht die je bezit.</p> <p>In de gebieden van Odin en Thor kan je beide goddelijke krachten benutten als je 2 tempels bezit.</p> <p>Als je drie tempels in één godsgebied hebt dan word je goddelijke kracht niet nogmaals verbeterd maar word je eigenaar van dat gebied. Zie verder onder 'territorium controle'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Blood Drill – construction cost: 2x diamond + 2x gold <p>The second kind of structures are temples. You can see the building costs on the world map, above the area for the god decks. There are 5 construction sites per God domain. Depending on the god domain, where you build your temple, you will receive a different kind of divine ability. Having two temples in the same area improves the divine ability that you have. If you have multiple options with your second temple, you add up the abilities (so you do not lose the ability of 1st temple), you now have both abilities E.g. if you have two temples at Odin and have 5 divine blood left, you can use your ability of your 2 temples to transform the blood into 3 followers. If you have three temples in one god area you don't further improve your divine ability anymore, but you become owner of that domain. See further in the rulebook under section 'territory control'. When you build a temple in a god domain, you are not only granted a divine ability, you also receive a follower for free and a card from the God deck. When taking a card from the god decks, you look at these two cards of the deck and choose one. You put the card that you do not want underneath in the deck. Cards from the god decks are always more powerful and more complex than the cards from the base deck. With taking cards from the god deck, you have a chance of getting the most powerful cards of the game, the god weapons. They can also be found in the god decks.</p>	<p>Nummer.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mine - Baukosten: 1x göttliches Blut + 1x Diamant + 1x Gold • Blutschürfer – Baukosten: 2x Diamant + 2x Gold <p>Die zweite Art Gebäude sind Tempel. Du kannst die Baukosten auf der Weltkarte, über dem Bereich der Götterdecks sehen. In jedem Götterreich gibt es fünf Bauplätze. Abhängig davon, in welchem Götterreich Du deinen Tempel baust, erhältst du eine andere göttliche Kraft. Besitzt du zwei Tempel in einem Götterreich, verbessert sich deine göttliche Kraft und du erhältst den neuen Effekt zusätzlich zum bereits vorhandenen. Besitzt du zum Beispiel zwei Tempel in Odins Reich und hast 5 übriges göttliches Blut, so kannst du die Fähigkeiten beider Tempel nutzen um dieses in 3 Anhänger zu verwandeln. Besitzt du hingegen drei Tempel in einem Götterreich, so verbessert sich deine göttliche Kraft nicht weiter, aber du bist nun der Herrscher über dieses Götterreich. Näheres hierzu weiter hinten im Regelbuch unter „Gebietskontrolle“. Wenn du einen Tempel in einem Götterreich baust, erhältst du neben der göttlichen Kraft auch einen kostenlosen Anhänger und eine Karte vom Götterdeck. Hierzu siehst Du dir die ersten zwei Karten des Decks an und wählst eine aus. Die nicht gewählte Karte wird unter das Götterdeck geschoben. Karten aus dem Götterdeck sind grundsätzlich mächtiger und komplexer als Karten aus dem Basisdeck. Darüber hinaus kannst du auf diese Weise auch die mächtigsten Karten im Spiel, die</p>	<p>du sang des Dieux du sol. Quand vous construisez une mine ou forage de sang, vous payez le montant indiqué sur la mappemonde et vous déplacez votre petite figure de temple sur le chiffre obtenu.</p> <p>. Mine – coût de construction : 1x sang des Dieux + 1x diamant + 1x or.</p> <p>- Forage de sang – coût de construction : 2x diamant + 2x or</p> <p>La deuxième sorte sont les temples. Vous pouvez en trouver le coût de construction sur la mappemonde, juste au-dessus l'emplacement des ponts des dieux. Il y a 5 emplacements de construction par domaine de Dieu</p> <p>Dépendant du domaine de Dieu sur lequel vous construisez votre temple, vous recevrez une force divine différente</p> <p>Si vous avez plusieurs options avec votre deuxième temple, vous ne perdrez pas la force du premier temple.</p> <p>Ils sont additifs, à partir de là vous avez les deux. Si, par exemple les deux temples dans le domaine d'Odin et vous possédez 5 sangs des Dieux, vous pouvez les échanger en trois sous-fifres.</p> <p>Si vous avez trois temples dans le même domaine de Dieu, cela ne changera pas votre force divine, mais vous devenez propriétaire du domaine. Voyez plus loin dans le règlement de jeu, section « contrôle territorial » Quand vous construisez un temple dans un domaine d'un Dieu vous recevrez en plus de la force des Dieux, un sous-fifre (suiveur) ainsi qu'une carte du pont du Dieu correspondant au domaine choisi.</p> <p>Vous pouvez visionner les deux premières cartes et en choisir une. La carte non choisie ira coté illisible sous le pont du Dieu.</p>
---	--	---	---

VALDA

- Race to the gods -

<p>Wanneer je een tempel bouw in een godsgebied dan krijg je naast je goddelijke kracht ook een volgeling én een kaart van het overeenkomstige godendeck. Wanneer je een kaart neemt van het godendeck mag de bovenste twee kaarten bekijken en er één van kiezen. De niet gekozen kaart leg je gedekt onderaan het godendeck.</p> <p>Kaarten van godendecks zijn steeds krachtiger en complexer dan kaarten van het basisdeck. En bovendien heb je een kans op het verkrijgen van de krachtigste kaarten van het spel: de godswapens.</p> <p>Elke God heeft zijn/haar persoonlijkheid. Dat zie je niet enkel in de goddelijke kracht, maar ook in de kaarten van de godendecks. Je kan je eigen speelstijl aanpassen aan de persoonlijkheid of krachten die een God heeft.</p>	<p>Every god has his or her own personality. That personality is reflected in the divine ability you get by choosing to build in a certain god domain, but also in the god decks. You can accord or customize your own playing style to that of the personality or powers that particular god has.</p>	<p>Götterwaffen finden. Jeder Gott hat eine eigene Persönlichkeit, welche sich sowohl in der erhaltenen göttlichen Kraft als auch in dem jeweiligen Götterdeck widerspiegelt. Du kannst deinen Spielstil an die Persönlichkeit eines beliebigen oder mehrerer Götter anpassen.</p>	<p>Les cartes des ponts des Dieux sont toujours plus puissantes et plus complexes que les cartes du pont de base. En plus : la cerise sur le gâteau, vous avez la chance d'obtenir des cartes les plus puissantes du jeu, les armes divines. Chaque Dieu à sa propre personnalité. Ceci se voit aussi bien dans la force divine mais également dans les cartes des ponts. Vous pouvez personnaliser votre style de jeu à la personnalité ou la force du Dieu en question.</p>
---	--	--	---

VALDA

- Race to the gods -

ONTMOET DE GODEN	MEET THE GODS	LERNE DIE GÖTTER KENNEN:	RENCONTREZ LES DIEUX
<p>HEIMDALL Wachter van de Goden</p> <p>Karakter: rijk – vriendelijk – wijs – handelaar Tempel kost: 2x diamant + 2x goud + 1x goddelijk bloed Godendeck: hogere kans op grondstoffenkaarten Goddelijke kracht: met 1 tempel kan je 2 grondstoffen transformeren van dezelfde soort naar 1 grondstof naar keuze. Met 2 tempels transformeer 1 grondstof naar een grondstof naar keuze.</p> <p>FREYA Godin van de Vruchtbaarheid</p> <p>Karakter: mooi – avontuurlijk – bezitterig – strijdlustig Tempel kost: 3x diamant + 3x goud Godendeck: hogere kans op meer opties (kaarten en acties) Goddelijke kracht: als je 1 tempel hebt, neem de kaarten, genomen in de spelfase, gesloten EN je mag kaarten in de spelfase kopen aan 1 actie. Dus 1 kaart kost 1 actie (in plaats van 2 kaarten voor 2 acties. Bij 2 tempels je mag in de spelfase drie gesloten kaarten nemen van de basisdeck.</p> <p>SURTUR Vuurreus</p> <p>Karakter: agressief – bloedlustig – impulsief – wreed</p>	<p>HEIMDALL Watcher of the gods</p> <p>Characteristics: rich – friendly – wise – trader Temple cost: 2x diamond + 2x gold + 1x divine blood God deck: higher chance to obtain resource cards Divine ability: with 1 temple, you transform 2 resources of the same kind in 1 resource of your choice. With 2 temples, you can transform 1 resource in 1 resource of your choice</p> <p>FREYA Goddess of fertility</p> <p>Characteristics: beautiful – adventurous – possessive – combative Temple cost: 3x diamond + 3x gold God deck: higher chance on more options (cards and actions) Divine ability: if you have 1 temple: cards taken in game phase are closed AND you can buy cards in the game phase. 1 card costs 1 action. With 2 temples: you can draw three cards from base deck in the game phase.</p> <p>SURTUR Fire giant</p> <p>Characteristics: aggressive – bloodlust – impulsive – brutal Temple cost: 2x divine blood + 2x diamond God deck: higher chance on attack cards</p>	<p>HEIMDALL Wächter der Götter</p> <p>Charakter: reich – freundlich – weise – Händler Tempelkosten: 2x Diamant + 2x Gold + 1x göttliches Blut. Götterdeck: erhöhte Chance auf Ressourcenkarten Göttliche Kraft: (1 Tempel) Wandle zwei gleiche Ressourcen in eine Ressource deiner Wahl um. (2 Tempel) Verwandle eine Ressource in eine Ressource deiner Wahl.</p> <p>FREYA Göttin der Fruchtbarkeit</p> <p>Charakter: wunderschön – wagemutig – besitzergreifend – streitlustig Tempelkosten: 3x Diamant + 3x Gold Götterdeck: Erhöhte Chance auf mehr Optionen (Karten und Aktionen) Göttliche Kraft: (1 Tempel) In der Spielphase gezogene Karten werden verdeckt gehalten UND du kannst Karten in der Spielphase kaufen. Eine Karte kostet eine Aktion. (2 Tempel) Du kannst in der Spielphase drei Karten vom Basisdeck ziehen.</p> <p>SURTUR Feuerriese</p> <p>Charakter: Aggressiv – blutdürstend – impulsiv – brutal Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 2x Diamant.</p>	<p>HEIMDALL Gardien des Dieux</p> <p>Caractère : riche – amiable – malin – commerçant. Un temple coûte : 2x diamant + 2x or + 1x sang divin Pont du Dieu : meilleure chance sur les cartes de matières primaires. Force divine : avec 1 temple, vous pouvez transformer 2 matières primaires de la même sorte en une matière primaire au choix. Avec 2 temples, vous pouvez transformer 1 matière primaire en matière primaire au choix</p> <p>FREYA Déesse de la fertilité</p> <p>Caractère : belle – aventureuse – possessive – combative Un temple coûte : 3x diamant + 3x or Pont du Dieu : meilleure chance sur plus d'options (cartes et actions). Force divine : (1 temple) prenez des cartes prises dans la fase de jeu fermée ET vous pouvez acheter des cartes à une action. Une carte coûte une action (au lieu de 2 cartes pour deux actions). (2 temples) dans la phase de jeu vous pouvez prendre 3 cartes du pont de base</p> <p>SURTUR Le géant de feu</p> <p>Caractère : agressif – sanglant – impulsive – terrible</p>

VALDA

- Race to the gods -

<p>Tempel kost: 2x goddelijk bloed + 2x diamant Godendeck: hogere kans op aanvalskarten Goddelijke kracht: (1 tempel) bij 2-3 spelers mag je 2 aanvallen doen in de aanvalsfase, bij 4-5 spelers is de goddelijke kracht +1 aanvalskracht voor je aanvalskarten (2 tempels) bij 2-3 spelers krijgen je aanvalskarten +1 aanvalskracht Bij 4-5 spelers krijgen je aanvalskarten +2 aanvalskracht</p>	<p>Divine ability: (1 tempel) when playing with 2-3 players, you may play 2 attacks during the attack phase, when playing with 4-5 players your attack cards get + 1 attack power (2 tempels) When playing with 2-3 players, your attack cards get +1 attack power, when playing with 4-5 players your attack cards get another + 1 attack power</p> <p>TYR God of justice</p>	<p>Götterdeck: Erhöhte Chance auf Angriffskarten. Göttliche Kraft: (1 Tempel) In einem Spiel mit 2-3 Spielern darfst Du zwei Angriffe während der Angriffsphase spielen; in einem Spiel mit 4-5 Spielern erhalten deine Angriffskarten +1 Angriffskraft. (2 Tempel) In einem Spiel mit 2-3 Spielern erhalten deine Angriffskarten +1 Angriffskraft, bei 4-5 Spielern erhalten deine Angriffskarten zusätzlich +1 Angriffskraft.</p> <p>TYR Gott der Gerechtigkeit</p>	<p>Un temple coûte : 2x sang divin + 2x diamant Pont du Dieu : meilleure chance sur les cartes d'attaques. Force divine : (1 temple) Vous pouvez attaquer 2 ou 3 joueurs dans la phase d'attaque, auprès de 3 à 4 joueurs la force divine + 1 force d'attaque sera pour vos cartes d'attaque. (2 tempels) chez 2 ou 3 joueurs, vos cartes d'attaque ; & force d'attaque. Chez 4 à 5 joueurs vos cartes d'attaque seront une fois de plus + 1 force plus puissante.</p> <p>TYR Dieu de la Justice</p>
<p>TYR God van Rechtvaardigheid</p> <p>Karakter: beschermend – loyaal – vechter – rechtvaardig Tempel kost: 2x goddelijk bloed + 2x goud Godendeck: hogere kans op verdedigingskaarten Goddelijke kracht: (1 tempel) je verdedigingskaarten krijgen +1 verdedigingskracht (2 tempels) je verdedigingskaarten krijgen +2 verdedigingskracht</p>	<p>Characteristics: protective – loyal — warrior – righteous Temple cost: 2x divine blood + 2x gold. God deck: higher chance on defence cards Divine ability: (1 temple) your defence cards get +1 defence power (2 tempels) Your defence cards gets an additional +1 defence power</p> <p>THOR God of thunder</p>	<p>Charakter: schützend – loyal — Krieger – rechtschaffen Tempelkosten: 2x göttliches Blut + 2x Gold. Götterdeck: Erhöhte Chance auf Verteidigungskarten. Göttliche Kraft: (1 Tempel) Deine Verteidigungskarten erhalten +1 Verteidigungskraft. (2 Tempel) Deine Verteidigungskarten erhalten zusätzlich +1 Verteidigungskraft.</p> <p>THOR Gott des Donners</p>	<p>Caractère : protecteur – loyal – combatif - juste Un temple coûte : 2x sang divin + 2x or Pont du Dieu : meilleure chance sur les cartes défensives. Force divine : (1 temple) Vos cartes de défense reçoivent + 1 force défensive (2 tempels) Vos cartes de défense reçoivent une fois de plus une force de défense.</p> <p>THOR Dieu du tonnerre</p>
<p>THOR God van de Donder</p> <p>Karakter: machtig – populair – impulsief – strijdlustig Tempel kost: 2x diamant + 2x goud + 2x goddelijk bloed Godendeck: hogere kans op volgelingen</p>	<p>Characteristics: powerful – popular – impulsive – combative Temple cost: 2x diamond + 2x gold + 2 x divine blood God deck: higher chance on followers Divine ability: (1 temple) 3 diamond / 3 gold can be transformed in 1 follower during the follower phase. You can use this ability up to 3 times. The resources must be of the same kind. E.g. If you have one Thor temple and have 3 gold</p>	<p>Charakter: kraftvoll – berühmt – impulsiv – kriegerisch Tempelkosten: 2x Diamant + 2x Gold + 2 x göttliches Blut. Götterdeck: erhöhte Chance auf Anhänger. Göttliche Kraft: (1 Tempel) 3 Diamant oder 3 Gold können zu einem Anhänger umgewandelt werden. Du kannst diese Kraft bis zu drei Mal in jeder eigenen Anhängerphase benutzen. Die genutzten</p>	<p>Caractère : tout puissant – populaire – impulsif - combatif Un temple coûte : 2x diamant + 2x or + 3x sang divin Pont du Dieu : meilleure chance pour des sous-fifres. Force divine : (1 temple) Transformez 3 diamants / 3 or en 1 sous-fifre (suiveur). Vous pouvez répéter cette action jusqu'à 3x dans cette phase de suiveurs (sous-fifre),</p>

VALDA

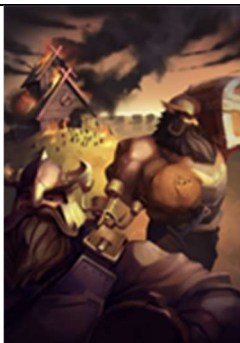
- Race to the gods -

<p>Goddelijke kracht: (1 tempel) transformeert 3 diamanten / 3 goud in 1 volgeling. Je kan deze vaardigheid tot 3 keer doen in de volgelingenfase. De grondstoffen moeten van dezelfde soort zijn. Bijvoorbeeld: als je 3 goud en 3 diamant over hebt, dan kun je die verhandelen naar 2 volgelingen. (2 tempels) transformeert 2 diamanten / 2 goud in 1 volgeling. Je kan deze vaardigheid tot 3 keer doen in de volgelingenfase.</p> <p>ODIN Leider van de Goden Karakter: slim – leider – machtig – onderhandelaar Tempel kost: 3x diamant + 3x goud + 2x goddelijk bloed Godendeck: hogere kans op volgelingen Goddelijke kracht: (1 tempel) transformeert 2 goddelijk bloed in 1 volgeling. Je kan deze vaardigheid tot 3 keer doen in de volgelingenfase. (2 tempels) transformeert 3 goddelijk bloed in 2 volgelingen. Je kan deze vaardigheid tot 2 keer doen tijdens de volgelingenfase.</p> <p>LOKI God van de Chaos Karakter: sluw – kwaadaardig – geslepen – slim Tempel kost: 4x goddelijk bloed + 1x goud + 1x diamant Godendeck: hogere kans op ‘trick’ kaarten Goddelijke kracht: (1 tempel) je mag met 1 witte volgelingendobbelsteen werpen in de</p>	<p>and 3 diamond left, you can turn them into 2 followers. (2 temples): 2 diamond / 2 gold can be transformed in 1 follower during the follower phase. You can use this ability up to 3 times.</p> <p>ODIN Leader of the Gods Characteristics: wise – leader – powerful – negotiator God deck: higher chance on followers Temple cost: 3x diamond + 3x gold + 2x divine blood Divine ability: (1 temple) 2 divine blood can be transformed in 1 follower during the follower phase. You can use this ability up to 3 times. (2 temples): 3 divine blood can be transformed in 2 follower during the follower phase. You can use this ability up to 2 times.</p> <p>LOKI God of chaos Characteristics: cunning – evil – sly – wise Temple cost: 4x divine blood + 1x diamond + 1x gold. God deck: higher chance on trick cards Divine ability: (1 temple) you can throw with 1 white follower dice. You can win but also lose followers. (2 temples) you can throw with 2 white follower dice. You roll the dice in the followers phase.</p>	<p>Ressourcen müssen vom selben Typ sein. Hast du beispielsweise einen Tempel, sowie 3 Gold und 3 Diamanten übrig, so kannst du diese in 2 Anhänger umwandeln. (2 Tempel): 2 Diamant oder 2 Gold können zu einem Anhänger umgewandelt werden. Du kannst diese Kraft bis zu drei Mal in jeder eigenen Anhängerphase benutzen.</p> <p>ODIN Oberster der Götter Charakter: weise – Anführer – mächtig – Unterhändler Götterdeck: Erhöhte Chance auf Anhänger. Tempelkosten: 3x Diamant + 3x Gold + 2x göttliches Blut. Göttliche Kraft: (1 Tempel) Zwei göttliches Blut können zu einem Anhänger umgewandelt werden. Du kannst diese Kraft bis zu drei Mal in jeder eigenen Anhängerphase benutzen. (2 Tempel): Drei göttliches Blut können zu zwei Anhängern umgewandelt werden. Du kannst diese Kraft bis zu zwei Mal in jeder eigenen Anhängerphase benutzen.</p> <p>LOKI Gott des Chaos Charakter: gerissen – böse – schlau – weise Tempelkosten: 4x göttliches Blut + 1x Diamant + 1x Gold. Götterdeck: Erhöhte Chance auf Trickkarten. Göttliche Kraft: (1 Tempel) Du kannst einen weißen Anhänger-Würfel werfen. Dadurch kannst Du Anhänger gewinnen oder verlieren. (2 Tempel) Du kannst zwei weiße Würfel werfen. Du wirfst die Würfel in der Anhängerphase.</p>	<p>(2 temples) Transformez 2 diamants / 2 or en 1 sous-fifre. Vous pouvez répéter cette action jusqu’à 3x dans cette phase de suiveurs (sous-fifre).</p> <p>ODIN Guide des Dieux Caractère : malin – dirigeant – puissant – négociateur. Un temple coûte : 3x diamant + 3x or + 2x sang divin Pont du Dieu : meilleure chance pour des sous-fifres. Force divine : (1 temple) Transformez 2 sang divins en 1 sous-fifre (suiveur). Vous pouvez répéter cette action jusqu’à 2x dans cette phase de suiveurs (sous-fifres), (2 temples) Transformez 2 sang divin en 1 sous-fifre (suiveur). Vous pouvez répéter cette action jusqu’à 3x dans cette phase de suiveurs (sous-fifres).</p> <p>LOKI Dieu du chaos Caractère : Rusé – méchant – visieux - malin Un temple coûte : 4x Sang divin + 1x or + 1x diamant Pont du Dieu : meilleure chance pour des cartes ruse. Force divine : (1 temple) Vous pouvez, avec votre dé « sous-fifre (suiveur) » blanc jouer dans la phase des suivants « sous-fifre (suiveur) ». Vous pouvez gagner des sous-fifres (suiveurs), mais aussi en perdre. (2 temples) Vous pouvez jouer avec 2 dés blancs dans la phase des suiveurs (sous-fifres).</p>
---	--	---	--

VALDA

- Race to the gods -

volgelingenfase. Je kan volgelingen winnen, maar ook verliezen. (2 tempels) Je mag met 2 witte dobbelstenen werpen in de volgelingenfase.			
--	--	--	--



<p>4. Aanvalsfase</p> <p>In de aanvalsfase mogen alle spelers (behalve de speler aan zet) 1 aanvalskaat afvuren op de actieve speler.</p> <p>Aanvalskarten hebben een aanvalskracht (aantal zwaardjes) en een impact (rechterbovenhoek) bij een succesvolle aanval.</p> <p>Aanvallen kunnen enkel worden afgeweerd met verdedigingskaarten en sommige godswapens</p> <p>verdedigingskracht</p> <p>Je mag meerdere verdedigingskaarten leggen om een aanval af te weren. Bij een gelijkstand of hoger, wint de</p>	<p>4. Attack phase</p> <p>In the attack phase it's not the player in turn who can attack other players but the other players can launch 1 attack(card) on the player in turn. Attack cards have an attacking power (number of swords) and an effect (right upper corner) when the attack is successful. Attacks can only be blocked with defence cards (the cards with the picture of a shield). You can play multiple defence cards to block an attack. With a tie or greater, it is a successful defence, then nothing happens. When you can't defend or don't have enough to tie, it is a successful attack. When the attack is successful, look at the upper right corner of the card for its impact. The attacker then performs the action of the impact. Attack cards and defence cards, that have been used in the attack phase, will go to</p>	<p>4. Angriffsphase</p> <p>In der Angriffsphase attackiert nicht etwa der aktive Spieler seine Mitspieler, sondern jeder andere Spieler kann einen Angriff (1 Karte) gegen den aktiven Spieler starten. Angriffskarten haben eine Angriffsstärke (Anzahl der Schwerter) und einen Effekt (obere rechte Ecke) wenn der Angriff erfolgreich ist. Angriffe können nur mit Verteidigungskarten (Schildsymbol) geblockt werden. Es dürfen mehrere Verteidigungskarten gegen einen einzelnen Angriff gespielt werden. Entspricht die Verteidigungsstärke (=Anzahl der Schilde) auf den Defensivkarten der Angriffsstärke oder übersteigt sie, so gilt der Angriff als erfolgreich geblockt. In diesem Fall geschieht nichts weiter. Kannst oder willst du nicht blocken, oder hast nicht genug um auf ein Unentschieden zu kommen, gilt der Angriff als erfolgreich. In diesem Fall siehst du in der oberen rechten Ecke</p>	<p>4. La phase d'attaque</p> <p>Dans la phase d'attaque ce ne sera pas le joueur actif qui pourra attaquer, mais tous les autres joueurs. Ceux-ci pourront lancer une attaque sur le joueur actif. Les cartes d'attaque ont une force d'attaque (les petites épées) et un impact (coin droit supérieur) quand l'attaque se traduit en succès.</p> <p>On peut se défendre des cartes d'attaque uniquement avec un bouclier en figure et quelques armes des Dieux. Vous pouvez déposer plusieurs cartes défensives pour éviter une attaque. A égalité ou supériorité, la défense était une réussite et rien ne se passera.</p> <p>Si vous ne pouvez pas vous défendre ou si vous ne possédez pas suffisamment de défense, l'attaque était victorieuse et vous oblige à visionner le coin supérieur droit pour l'effet. L'attaquant passera à l'action.</p>
--	---	---	---

VALDA

- Race to the gods -

verdediger en gebeurt er niets. Wanneer je niet kan of wil verdedigen, wordt de aanval als succesvol beschouwd en bekijk je de rechterbovenhoek voor het effect. De aanvaller doet dan die actie. Aanvalskarten en verdedigingskarten die gebruikt werden in de aanvalsfase gaan direct naar de aflegstapel.

Er is een aanvalsrangorde: eerst valt de speler aan met de meeste volgelingen, dan de speler met de 2e meeste en zo verder. Indien er een gelijke stand is in volgelingen dan mag de speler met de meeste grondstoffen eerst aanvallen. Als je geen aanval wil doen, mag je passen. Aanvallen na de rangorde is niet toegestaan.

5. Volgelingenfase

In deze fase mag je overgebleven grondstoffen ruilen in volgelingen. Dit kan enkel als je tempels bezit in de gebieden van Thor en/of Odin. Wie een tempel in het gebied van Loki heeft, mag in deze fase met de witte dobbelsteen werpen.

YGGRASIL SCORE

Als je volgelingen verkrijgt (door kaarten, het bouwen van tempels of door goddelijke krachten), beweeg je je Viking

the discard pile. There is an attacking order: first goes the player who has the most followers, then the player who has the second most and so on. If there's a tie in follower count, the player who has the most resource materials can attack first. If you don't want to attack, you can pass. Attacking after your line in order has passed, is not allowed.

5. Followers phase

As stated earlier, in the followers phase you can exchange your remaining resources into followers if you have temples in the Thor and Odin areas. Also, in the followers phase, you throw the followers die/dice if you have temples in Loki's domain.

YGGDRASIL SCORE TREE

If you receive followers (through cards, building temples or through divine abilities) you move your Viking up on the Yggdrasil tree.

It happens more often that the player who is most advanced on the tree gets attacked the most. That is the reason we added safe zones at 0, 5, 12 and 20. When you are in those safe zones with your meeples, you are immune to certain attacks. This means that if you have 5 followers, for instance, and a player attacks you with a kill or steal follower's card, this will have no effect on you or

der Angriffskarte nach, welchen Effekt der Angriff hat. Der Angreifer führt diesen Effekt dann aus. Alle in der Angriffsphase gespielten Angriffs- oder Verteidigungskarten werden nach Nutzung auf den Ablagestapel gelegt.

Es gilt folgende Angriffsreihenfolge: zunächst greift der Spieler mit den meisten Anhängern an, dann der Spieler mit den zweitmeisten, usw. Im Falle eines Gleichstands greift zunächst der Spieler mit den meisten Ressourcen an. Möchte ein Spieler nicht angreifen, so kann er passen. Ein Angriff ist für ihn danach in dieser Phase dann nicht mehr möglich.

5. Anhängerphase

Wie bereits zuvor erwähnt können in der Anhängerphase verbleibende Ressourcen gegen Anhänger eingetauscht werden, wenn Du Tempel in den Götterreichen von Thor und Odin hast (siehe deren göttliche Kräfte). Darüber hinaus kannst du in der Anhängerphase Anhängerwürfel werfen, wenn du in Lokis Götterreich Tempel errichtet hast (siehe Lokis göttliche Kraft).

YGGDRASIL PUNKTEZÄHLER

Wenn du Anhänger erhältst (durch Karten, gebaute Tempel oder göttliche Kräfte) bewegst du deinen Wikinger den Yggdrasil-Baum hinauf. Oftmals wird der führende Spieler das beliebteste Ziel von Angriffen sein, weswegen es auf dem Punkteähler einige sichere Bereiche gibt (bei 0, 5, 12 und 20). Sobald Du einen solchen Bereich erreichst, kannst du durch Angriffe oder Effekte nicht mehr unter diesen Wert fallen. Wenn Du also z.B. fünf Anhänger

Les cartes d'attaques qui ont été utilisées dans la phase d'attaque vont directement dans le tas de cartes. Un ordre d'attaque est de mise : attaque d'abord le joueur possédant le plus de sous-fifres (de suiveurs), puis le joueur qui en a moins et ainsi jusque le joueur qui n'en a pas. En cas d'égalité de sous-fifres, ce sera le joueur possédant le plus de matières premières qui attaquera le premier. Si vous ne voulez pas attaquer, vous pouvez passer votre tour. Attaquer après l'ordre d'attaque n'est pas toléré.

5. Phase de sous-fifres

Comme décrit si dessus, les suiveurs ou sous-fifres peuvent être obtenus dans cette phase en transformant les matières premières restants en sous-fifres (suiveurs) Ceci peut uniquement si vous êtes en possession de temples en Thor et/ou en Odin. Celui qui a un temple dans le territoire de Loki peut dans cette phase aussi jouer avec un dé blanc.

LE SCORE YGGDRASIL

Si vous obtenez des sous-fifres ou suiveurs (par des cartes, la construction de temples ou par des forces des Dieux), vous devez bouger votre chef Viking sur l'arbre Yggdrasil. Souvent dans des jeux de plateaux ce sera le joueur qui se trouve en premier rang qui sera le plus attaqué. Pour cette raison on a construit des zones de sécurité sur 0, 5, 12 et 20 sous-fifres (suiveurs). Quand vous parvenez à joindre telle zone, vous ne pouvez pas être attaqué. Ceci signifie que, si vous avez par exemple 5 sous-fifres (suiveurs) et

VALDA

- Race to the gods -

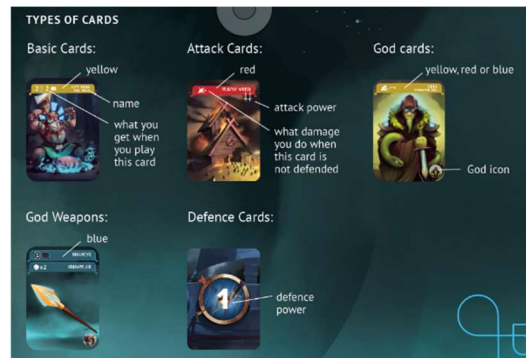
<p>(spelerspion) op de Yggdrasil boom.</p> <p>Er zijn veilige zones op 0, 5, 12 en 20 volgelingen. Wanneer je deze veilige zones bereikt of passeert, kan je geen volgelingen verliezen onder deze grens.</p> <p><i>Bijvoorbeeld: je hebt 5 volgelingen en een speler steelt of doodt een volgeling van je, dan heeft deze aanval geen effect. Andere soorten aanvallen hebben wel effect.</i></p> <p>Als je de 20 volgelingen passeert, tel je verder vanonder aan de boom. 1 wordt dan 21 enzoverder.</p>	<p>your position on the tree. Other attacks are still possible of course.</p> <p>If you pass 20 followers, you continue tracking at the bottom of the tree. From then on, your point count or position is 21 (instead of 1), 22 (for 2), and so on.</p>	<p>hast und ein Spieler dich mit einer Karte angreift, die Anhänger tötet oder stiehlt, hat diese keinen Effekt. Andere Angriffseffekte sind aber trotzdem weiterhin möglich. Überschreitest du 20 Anhänger, so zählst du von den Wurzeln des Baumes an weiter. Für dich entspricht 1 dann 21, und so weiter.</p>	<p>un joueur essaye te vous les prendre ou les tuer, son attaque n' a aucun effet. D'autres moyens d'attaque sont toujours possibles. Si vous passez les 20 sous-fifres, vous continuez à compter de sous l'arbre. A ce moment 1 devient 21, etc.</p>
<ul style="list-style-type: none"> •Deze aanvalskaat kan niet verdedigd worden. (Tyr war Horn) •In this phase you can also trade 4 resources of choice to 1 other resource of choice. • The map consists of 7 god areas (Tyr war Horn) 			<p>Pile des cartes des dieux Sous-fifre of volgeling moet zijn Suiveur Bulls eye zou ik niet proberen te vertalen – is niet echt een Franse uitdrukking voor Zou alle Dieux veranderen naar dieux (tenzij in beging van de zin natuurlijk) –</p> <p>Cette carte de l'attaque ne peut pas être défendue.</p> <p>Dans cette phase, vous pouvez également échanger 4 ressources de choix à 1 autre ressource de choix.</p> <p>La carte se compose de 7 zones de dieux</p>

VALDA

- Race to the gods -

			Fin de jeu
--	--	--	-------------------

<p>Verschillende soorten kaarten</p> <p>Geel</p> <p>Naam</p> <p>Wat je krijgt wanneer je deze kaart speelt</p> <p>De schade of impact die je doet wanneer deze kaart niet wordt verdedigd</p> <p>Aanvalskracht</p> <p>Rood, geel of blauw</p> <p>Godicoon</p> <p>Godkaarten</p> <p>Aanvalskarten</p> <p>Verdedigingskaarten</p> <p>Verdedigingskracht</p>	<p>Types of cards</p> <p>Yellow</p> <p>Name</p> <p>what you get when you play this card</p> <p>what damage you do when this card is not defended</p> <p>attack power</p> <p>red, yellow or blue</p> <p>God icon</p> <p>God cards</p> <p>Attack cards</p> <p>God weapons</p> <p>Defense cards</p> <p>Defense power</p>	<p>Kartentypen</p> <p>Gelb</p> <p>Name</p> <p>Was du erhältst, wenn du diese Karte spielst</p> <p>Welchen Schaden du anrichtest, wenn diese Karte nicht geblockt wird.</p> <p>Angriffsstärke</p> <p>Rot, gelb oder blau</p> <p>Symbol des Gottes</p> <p>Götterkarten</p> <p>Angriffskarten</p> <p>Götterwaffen</p> <p>Verteidigungskarten</p> <p>Verteidigungsstärke</p>	<p>Types de cartes</p> <p>Jaune</p> <p>Nom</p> <p>Ce que vous obtenez lorsque vous jouez cette carte</p> <p>Quels sont les dommages que vous faites lorsque cette carte n'est pas défendu</p> <p>Puissance d' attaque</p> <p>Rouge, Jaune ou bleu</p> <p>Dieu icône</p> <p>Cartes d' attaque</p> <p>Armes de Dieu</p> <p>Cartes de défense</p> <p>Puissance de défense</p>
--	--	---	--



VALDA

- Race to the gods -

<p>TERRITORY CONTROL</p> <p>Als je drie tempels in een bepaald godsgebied bezit, wordt het gebied 'gesloten' en word jij eigenaar van dat gebied. Dit betekent dat anderen geen tempels meer mogen bouwen in dat gebied. Tempels die al in het gebied stonden, mogen blijven staan.</p> <p>Als bonus bij een sluiting van een gebied krijg je éénmalig een extra volgeling. Bij de start van je spelfase krijg je 1 kaart van het godendeck en 1 kaart van het basisdeck in plaats van 2 kaarten van het basisdeck.</p> <p>Als een tempel van jou wordt verplaatst of vernietigd dan is het gebied terug open en weer beschikbaar voor alle spelers.</p>	<p>TERRITORY CONTROL</p> <p>If you own three temples in a certain area of a God, then the area become 'locked' and you become the owner of that area. This means that, even if there are places in that area, others are not allowed to build temples. The temples that were already in the area may remain. As a bonus for a lockdown of an area you gain a follower for free and you can also draw from the god deck during your game phase (if you wish). So you draw 1 card from the god deck and 1 card from the base deck at the start of the game phase. Cards drawn from the god deck when in territory control, must be drawn open if you don't have a temple at Freya's domain.</p>	<p>GEBIETSKONTROLLE</p> <p>Wenn Du drei Tempel in einem Götterreich besitzt, wird dieses Reich "gesperrt" und du bist fortan der "Besitzer" dieses Reiches. Dies bedeutet, dass andere Spieler keine neuen Tempel mehr in offene Bauplätze dieses Götterreiches bauen dürfen. In dem Reich bereits vorhandene Tempel dürfen dort bleiben. Als Bonus kannst du in der Spielphase statt vom Basisdeck fortan vom betreffenden Götterdeck Karten ziehen (wenn du dies wünscht). Du könntest beispielsweise eine Karte vom Basisdeck und eine vom Götterdeck ziehen. Vom Götterdeck gezogene Karten müssen offen gelegt werden, es sei denn du hast einen Tempel in Freyas Reich.</p>	<p>CONTRÔLE DE TERRITOIRE</p> <p>Si vous possédez trois temples dans un certain domaine de Dieu, ce terrain sera « fermé » et ce sera vous le propriétaire. Ceci signifie que, si des places restent non occupées dans ce domaine, aucun autre joueur ne pourra construire sur votre terrain.</p> <p>Des temples qui se trouvent déjà sur ce domaine peuvent y rester. Comme bonus après une « fermeture » vous recevrez un sous-fifre extra et vous pouvez tirer une carte dans les ponts des Dieux. Donc : vous tirez une carte du pont des Dieux et une carte du pont de base au début de votre phase de jeu. Ces cartes, vous les déposez sur la table avec la face visible à tous (si vous ne possédez pas un temple chez Freya).</p>
---	--	--	---

<p>Godenwapens</p> <p>Godenwapens zijn de krachtigste wapens in het spel, want ze kosten geen actie en mogen buiten je beurt om gespeeld worden. Ook heb je telkens twee keuzes hoe je de kaart wil spelen. Er is slechts één godswapen per godendomein beschikbaar in de godendecks. Net zoals alle andere kaarten moeten godenwapens naar de aflegstapel nadat ze gespeeld werden.</p>	<p>God weapons</p> <p>God weapons are the most powerful weapons in the game because they do not cost any action and may be played at any time, even out of your turn. You also have two options to play the card. There's only one God weapon per God domain available in the God decks. The same as all cards, also God Weapon cards go to the discard pile after they have been played.</p> <p>Odin</p>	<p>GÖTTERWAFFEN</p> <p>Götterwaffen sind die mächtigsten Waffen im Spiel, da sie keine Aktion kosten und jederzeit gespielt werden dürfen, selbst außerhalb deines Spielzugs. Jede Karte hat darüber hinaus zwei Möglichkeiten, gespielt zu werden. Pro Götterreich existiert nur eine Götterwaffe in den Götterdecks. Wie alle Karten wurden auch Götterwaffen auf den Ablagestapel gelegt, wenn sie verwendet wurden.</p> <p>Odin</p>	<p>Les armes des Dieux</p> <p>Les armes des Dieux sont les armes les plus puissantes dans ce jeu car elles ne coutent pas d'action et peuvent être utilisées à tout moment. Vous avez également deux façons pour jouer ces cartes.</p> <p>Qu'une arme des Dieux par Dieu est disponible dans les ponts des Dieux. Comme toute autre carte ces cartes doivent rejoindre le tas de cartes une fois jouées.</p> <p>Odin</p>
---	---	---	--

VALDA

- Race to the gods -

<p>Odin Soulspear. Het aantal gedode volgelingen als het resultaat van een aanval, telt dubbel. Bullseye. Neem een kaart naar keuze van de aflegstapel.</p> <p>Freya Vanished. Verwijs een aanval naar een speler naar keuze. Dit verplicht de aanvaller een aanval op iemand anders te doen. Jij kiest de speler die de aanvaller dient aan te vallen. Crown of Fortune. Verdraai een dobbelsteen naar een gekozen kant.</p> <p>Tyr Thief. Steel een handkaart of een open gelegde kaart van een speler. De kaart mag geen 'actieve' kaart zijn. Dat betekent dat de kaart niet mag gespeeld of gebruikt zijn. Tyr's Revenge. Annuleer een aanval en neem de aanvalkaart op handen.</p> <p>Heimdall War Horn. Deze aanvalkaart kan niet verdedigd worden. Sound of the Gjallarhorn. Neem de 2 verdedigingskaarten met de hoogste kracht van de aflegstapel.</p> <p>Surtur Is te vinden in de Surtur Deck (1x) Resisted. Speel na een succesvol afgeweerde aanval. Krijg 2 volgelingen.</p>	<p>Soulspear. The number of killed followers, by the result of an attack, counts double. Bullseye. Take a card of your choice from the discard pile.</p> <p>Freya Vanished. Pass an attack onto a player of your choice. This obliges the attacker to attack someone else. You can choose the player who gets attacked instead of you. Crown of Fortune. Rotate a die to a result of your choice.</p> <p>Tyr Thief. Steal a card from the hand cards or open cards of a player of your choice. The card stolen cannot be an 'active' card. This means when a card is played or is used the card cannot be stolen. Tyr's Revenge. Cancel the attack and take the attack card in your hand.</p> <p>Heimdall War Horn. This attack cannot be defended. Sound of the Gjallarhorn. Take the 2 defensive cards from the discard pile with the most defence power on it.</p> <p>Surtur Resisted. Play after you successfully defended an attack. Get 2 followers for this. Surtur's Claim. The defended attack card can be played again (by the same player).</p> <p>Thor Hammer time. Play a yellow card again (without spending an action for it).</p>	<p>Seelenspeer. Die Anzahl getöteter Anhänger durch einen Angriff zählt doppelt. Blattschuss. Nimm eine Karte deiner Wahl vom Abwurfstapel.</p> <p>Freya Verschwunden. Leite einen Angriff auf einen Spieler deiner Wahl um. Dies zwingt den Angreifer dazu, einen Spieler deiner Wahl anzugreifen. Krone des Glücks. Drehe einen Würfel auf ein Ergebnis deiner Wahl.</p> <p>Tyr Dieb. Nimm eine Karte aus den Handkarten oder den offenen Karten eines Spielers deiner Wahl. Die gestohlene Karte kann nicht aktiv sein. Wenn sie also gerade gespielt oder benutzt wird, kann sie nicht gestohlen werden. Tyr's Rache. Lasse einen Angriff gegen dich scheitern und nimm die gespielte Angriffskarte stattdessen auf deine Hand.</p> <p>Heimdall Kriegshorn. Dieser Angriff kann nicht geblockt werden. Klang des Gjallarhorns. Nimm die zwei Verteidigungskarten mit der höchsten Verteidigungsstärke vom Ablagestapel.</p> <p>Surtur Widerstanden. Spiele, nachdem du erfolgreich einen Angriff geblockt hast. Erhalte zwei Anhänger als Belohnung. Surturs Besitz. Eine geblockte Angriffskarte kann sofort erneut gegen denselben Spieler gespielt werden.</p>	<p>Soulspear (Lance de l'âme). Le nombre de sous-fifres (suiveurs) tués à la suite d'une attaque compte double. Bullseye (œil de Bulldog). Prenez une carte au choix du tas de cartes.</p> <p>Freya Vanished (Disparu). Désignez une attaque vers un joueur au choix. Ceci oblige l'attaquant d'attaquer un autre joueur. C'est vous qui choisirez le joueur que l'attaquant doit attaquer. Crown of Fortune (Couronne de fortune). Retournez un dé vers la face que vous choisissez.</p> <p>Tyr Thief (voleur). Volez une carte de la main ou une carte déposée d'un autre joueur. Cette carte ne peut pas être une carte « active ». Ce qui signifie que la carte ne peut pas être déjà jouée ou déjà utilisée. La revanche de Tyr. Annulez une attaque et prenez une carte d'attaque sur une des mains d'un joueur.</p> <p>Heimdall War Horn (Corne de guerre) Le son de la corne Gjallar. Prenez deux cartes défense avec la force la plus haute du tas de cartes.</p> <p>Surtur Peut être trouvé dans Surtur Deck Resisted. (Résistant). Jouez après une attaque défendue avec succès. Recevez 2</p>
--	--	---	---

VALDA
- Race to the gods -

<p>Surturs Claim. De verdedigde aanvalskaat mag nog eens gespeeld worden (op dezelfde speler).</p> <p>Thor Hamvertime. De net gespeelde gele kaart mag nog eens gespeeld worden (zonder een actie te spenderen). Wrath of Thor. Verdubbel de kracht van een aanvalskaat.</p> <p>Loki Backstab. Speel deze kaart wanneer een speler zijn laatste gebouw aan het zetten is. Annuleer de bouwoptie van deze speler. Het doelwit verliest geen grondstoffen. Deadly Dagger. Kies 2 aanvalskarten van de aflegstapel en neem deze op handen.</p>	<p>Wrath of Thor. Double the strength of an attack power.</p> <p>Loki Backstab. Play this card when a player of choice is building his last structure. Negate the building option of that player. The targeted player doesn't lose his or her resources. Deadly Dagger. Take 2 attack cards from the discard pile.</p>	<p>Thor Hammerhart. Verdopple den Effekt einer gelben Karte. Zorn des Thor. Verdoppele die Angriffsstärke einer Angriffskarte.</p> <p>Loki Dolchstoß. Spiele diese Karte wenn ein Spieler deiner Wahl sein zweites Gebäude baut. Negiere das Bauvorhaben dieses Spielers. Der gewählte Spieler verliert keine Ressourcen. Tödlicher Dolch. Nimm zwei Angriffskarten vom Abwurfstapel.</p>	<p>sous-fifres (suiveurs). Surturs claim (Réclamation de Surtur) La carte d'attaque défensive peut-être rejouée (sur le même joueur).</p> <p>Thor Hamvertime (Le temps d'Hammer) La carte jaune tout justement jouée peut-être rejouée (sans devoir dépenser une carte action) Wrath of Thor (La colère de Thor). Doublez la force de votre carte d'attaque.</p> <p>Loki Backstab (Les coulisses). Jouez cette carte quand un joueur construit son dernier bâtiment. Annulez l'option de construction de ce joueur. Le joueur ciblé ne perd pas de matière première. Deadly Dagger (Poignard mortel). Choisissez 2 cartes d'attaque du tas (de la pile) de cartes et gardez-les en main.</p>
---	---	---	--

VALDA
- Race to the gods -

<p>EINDE VAN HET SPEL</p> <p>Na elke ronde vaart het machtige Drakkar schip koers naar zijn eindbestemming. Wanneer het schip het gebied van Asgard betreedt na 6 speelronden eindigt het spel. De speler die de meeste volgelingen heeft verzameld, wint het spel en wordt de nieuwe Viking God. Bij gelijke stand wint de speler met de meest gebouwen.</p> <p>Je kan nu jouw plaats verzilveren in de hoge raad van Gladsheim en een biertje drinken met Odin en Thor.</p>	<p>END OF THE GAME</p> <p>After each round the Mighty Drakkar slowly moves to its destination. And when the ship enters the realm of Asgard after 6 rounds of play, the game ends. The player who has collected the most followers wins the game and becomes a Viking God. When it's a tie in followers, the player with the lost resources left, wins. You can now claim your seat at the high council of Gladsheim and have an ale with Odin and Thor.</p>	<p>Spielende:</p> <p>Nach jeder Runde segelt das mächtige Drakkar-Schiff seinem Schicksal entgegen. Wenn es, nach 6 Spielrunden, das Reich Asgard erreicht, endet auch das Spiel. Der Spieler, der die meisten Anhänger gesammelt hat gewinnt das Spiel und wird zum Gott. Beanspruche deinen Platz in Gladsheim und trinke ein Met mit Odin und Thor.</p>	<p>LA FIN DE JEU</p> <p>Après chaque tour de table, le bateau surpuissant Drakkar continue sa trajectoire vers sa destination finale. Quand le bateau franchit le domaine d'Asgard après 6 tours de table, le jeu est terminé. Le joueur ayant le plus de sous-fifres (de suiveurs) gagne le jeu et devient le nouveau Dieu des Vikings. Si égalité de sous-fifres entre deux joueurs, celui en possession de plus de matières premières restantes gagnera le jeu. Le gagnant pourra glorifier sa place au conseil supérieur de Gladsheim et boire une bonne bière avec Odin et Thor.</p>
--	---	---	--

VALDA

- Race to the gods -

 : Action Actie Action Aktion	 : Power of attack Aanvalskracht Force d'attaque Angriffsstärke	 : Roll the dice Werp de dobbelsteen Jetez les dés Wirf die Würfel
 : Build Bouwen Construire Bauen	 : Player of choice Speler naar keuze Joueur de votre choix Spieler deiner Wahl	 : Move Verplaats Déplacer Bewegen
 : Temple Tempel Temple Tempel	 : Loose a follower Verlies een volgeling Perdre un suiveur Anhänger verlieren	 : Steal Steel Vole Stehlen
 : Follower Volgeling Suiveur Anhänger	 : Defence Verdediging La défense Verteidigen	 : Discart pile afleg stapel Tas de cartes Kartendeck
 : Divine blood Goddelijk bloed Sang divin Göttliches Blut	 : Blood drill Bloedboor Forage sanguin Blutschürfer	 : God-cards Godenkaarten Cartes de dieux Götterkarten
 : Gold Goud Or Gold	 : Gold mine Goudmijn Mine Mine	 : Player Speler Joueur Spieler
 : Diamond Diamant Diamant Diamant	 : Play again Speel opnieuw Jouer à nouveau Erneut spielen	 : Lend Leen Prête Leihen
 : Closed card (from base deck) Gesloten kaart (van basisdeck) Carte fermée (de deck de base) Karte verdeckt (vom Deck)	 : Successful Succesvol Avec succès Erfolgreich	 : All players Alle spelers Tous les joueurs Alle Spieler
 : Attack Aanval Attack Angriff	 : Attack card Aanvalkaart Carte d'attaque Angriffskarte	 : Play yellow card Speel een gele kaart Jouer carte jaune Spiel gelbe Karte
 : Destroy Vernietig Deduire Zerstören	 : Switch Verwissel Swap Tauschen	 : Open card from base deck Open kaart van basisdeck Carte ouverte de deck de base Open Karte vom Deck
 : Defence card Verdedigingskaart Carte défensive Verteidigungskarten	 : Change into Omruilen naar Changer Tauschen	 : Look at Bekijk Regarder Gucken

Actie Bouwen Tempel Volgeling Goddelijk bloed Goud Diamant Kaart van basisdeck	action build temple follower divine blood gold diamant card from deck	Aktion Bauen Tempel Anhänger Göttliches Blut Gold Diamant Karte von einem Deck	Action Construire Temple Suiveur Sang divin Or Diamant Carte de deck de base
---	--	---	---

VALDA
- Race to the gods -

<p>Aanval</p> <p>Aanvalskracht</p> <p>Speler naar keuze</p> <p>Dood een volgeling</p> <p>Bloedboor</p> <p>Verdediging</p> <p>Speel opnieuw</p> <p>Draai om</p> <p>Aanvalskaat</p> <p>Verwissel</p> <p>Werp de dobbelsteen</p> <p>Verplaats</p> <p>Steel</p> <p>Deck van kaarten</p> <p>Godenkaarten</p> <p>Succesvol</p> <p>Leen</p> <p>Alle spelers</p> <p>Effect van een kaart</p>	<p>attack</p> <p>power of attack</p> <p>player of choice</p> <p>kill a follower</p> <p>blood drill</p> <p>defend</p> <p>play again</p> <p>turn around</p> <p>attack card</p> <p>switch</p> <p>roll the dice</p> <p>move</p> <p>steal</p> <p>deck of cards</p> <p>god-cards</p> <p>successful</p> <p>lend</p> <p>all players</p> <p>effect-card</p>	<p>Angriff</p> <p>Angriffsstärke</p> <p>Spieler deiner Wahl</p> <p>Töte einen Anhänger</p> <p>Blutschürfer</p> <p>Verteidigen</p> <p>Erneut spielen</p> <p>Umdrehen</p> <p>Angriffskarte</p> <p>Tauschen</p> <p>Wirf die Würfel</p> <p>Bewegen</p> <p>Stehlen</p> <p>Kartendeck</p> <p>Götterkarten</p> <p>Erfolgreich</p> <p>Leihen</p> <p>Alle Spieler</p> <p>Effektkarte</p>	<p>Attack</p> <p>Force d'attaque</p> <p>Joueur de votre choix</p> <p>Tuez un suiveur</p> <p>Forage sanguin</p> <p>La défense</p> <p>Jouer à nouveau</p> <p>Tourner</p> <p>Carte d'attaque</p> <p>Swap</p> <p>Jetez les dés</p> <p>Déplacer</p> <p>Vole</p> <p>Tas de cartes</p> <p>Cartes de dieux</p> <p>Avec succès</p> <p>Prête</p> <p>Tous les joueurs</p> <p>Effet d'une carte</p>
---	---	--	--