



ALTER 8+



2 PERSONEN



10-15 MIN



ASSASSIN'S
CREED
VALHALLA
A UBISOFT ORIGINAL

ÖRLÖG

ASSASSIN'S CREED® VALHALLA WÜRFELSPIEL

ANLEITUNG

VI.5



50 GUNSTMARKEN (☚)



1 MÜNZE



32 LEBENSPUNKTE (LP)



2 SETS MIT JE
20 GÖTTERSEGNUNGEN

2 ÜBERSICHTSBLÄTTER
(nicht dargestellt)



2 SETS MIT JE
6 WÜRFELN



2 WÜRFELSCHALEN

In *Örlög* duelliert ihr euch mit Spezialwürfeln und bittet die Götter um ihre Gunst. Mit deren Hilfe könnt ihr den Kampf und die Würfel zu eurem Vorteil beeinflussen. Wer es zuerst schafft, die Lebenspunkte (LP) seines Gegenübers auf 0 zu reduzieren, gewinnt die Partie.

WÄHLT EUREN MODUS

Durch die 3 verschiedenen Modi könnt ihr eure Partien in wenigen Minuten vorbereiten und anpassen. Egal ob ihr Neulinge oder kampferfahrene Wikinger seid – jede Partie ist spannend und variabel und wird euch direkt in die Ära der Wikingerwelt von Assassin's Creed® Valhalla führen!

Achtung: Die Würfel haben alle die gleichen Symbole, aber die Verteilung der Goldränder [] ist unterschiedlich. Achtet darauf, die Sets nicht zu vermischen!

Trainingsplatz

Perfekt für Neulinge, die direkt und schnell in eine Partie einsteigen wollen.

VORBEREITUNG:

- ◊ Nehmt euch je ein Set mit 6 Würfeln.
- ◊ Nehmt euch je 15 LP.
- ◊ Nehmt euch beide jeweils folgende Göttersegnungen:
„Thors Schlag“, „Ilduns Verjüngung“ und „Odins Opfer“.
- ◊ Beginnt die Partie.

Schildmaid

Spielt diesen Modus, falls ihr schon Erfahrung mit der virtuellen Version von *Örlög* aus Assassin's Creed® Valhalla habt.

VORBEREITUNG:

- ◊ Nehmt euch je ein Set mit 6 Würfeln.
- ◊ Nehmt euch je 15 LP.
- ◊ Nehmt euch je 1 Set Göttersegnungen und sucht euch aus den 20 Segnungen je 3 aus. Ihr dürft eure Wahl geheim oder offen treffen.
- ◊ Beginnt die Partie.

Berserker

Dieser Modus ist für erfahrene Krieger und Kriegerinnen geeignet, die mutig genug sind, den Kampf um die Krone von *Örlög* auszutragen.

VORBEREITUNG:

- ◊ Nehmt euch je ein Set mit 6 Würfeln.
- ◊ Nehmt euch je 15 LP.
- ◊ Nehmt für euch beide zusammen nur 1 Set Göttersegnungen.
- ◊ Um festzulegen, wer bei der Auswahl der Göttersegnungen beginnt, werft die Münze („Kopf oder Zahl“). Wer den Münzwurf gewinnt, erhält die Münze.
- ◊ Hast du die Münze erhalten, entfernst du zunächst 1 Göttersegnung aus dem Set und legst sie in die Schachtel zurück. Dann entfernt dein Gegenüber 1 Göttersegnung und sucht sich anschließend aus den verbliebenen Segnungen 1 aus. Abwechselnd sucht ihr euch je 1 weitere Segnung aus, bis jeder 3 Göttersegnungen auf der Hand hat.
- ◊ Beginnt die Partie (werft die Münze nicht erneut – wer von euch die Münze besitzt, beginnt).

ABLAUF:

Werft nach jeder Partie eure 3 Göttersegnungen ab und wählt für die nächste Partie aus den verbliebenen Göttersegnungen abwechselnd 3 neue aus. Wer die vorangegangene Partie gewonnen hat, darf zuerst wählen und beginnt die 1. Runde.
Wer als erstes 2 Partien für sich entscheidet, gewinnt die Krone von *Örlög*! Ihr spielt also max. 3 Partien.

ABLAUF

Werft die Münze, um festzulegen, wer die Partie beginnt. Wer beginnt, erhält die Münze.

Zu Beginn einer neuen Runde gebt ihr die Münze eurem Gegenüber (außer in Runde 1). Wer die Münze besitzt, beginnt die Würfelphase und handelt in der Auflösungsphase immer zuerst seine Würfel ab.

Eine Partie wird über mehrere Runden gespielt und endet sofort, sobald jemand von euch keine Lebenspunkte (LP) mehr hat.

Hinweis: Durch einige Göttersegnungen erhältst du LP. Es ist aber niemals möglich, mehr als 15 LP zu haben.

Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die ihr in folgender Reihenfolge ausführt:

A. WÜRFELPHASE:

Werft ABWECHSELND eure Würfel.

Du darfst bis zu 3-mal würfeln. Nach jedem Wurf darfst du entscheiden, welche Würfel du aus dem Wurf behalten und zur Seite legen und welche du neu würfeln möchtest.

Hinweis: Würfel, die du zur Seite gelegt hast, kannst du nicht erneut werfen!

B. SEGNUMGSPHASE:

Jeder DARF nun geheim 1 seiner Göttersegnungen wählen.

Entscheidet euch, welche Stufe der Göttersegnung (1-3) ihr aktivieren wollt und nehmt eure gewählte Segnung in eine Hand (um die Pappplättchen zu schonen, könnt ihr die gewählte Segnung auch geheim unter eure Würfelschale legen). Zählt laut bis 3 und zeigt auf „3“ gleichzeitig mit euren Fingern eure gewählte Stufe an. Deckt dann eure Göttersegnung auf.

Falls du diese Runde keine Göttersegnung spielen willst, darfst du auch bluffen. Du wählst zwar eine Segnung aus, zeigst aber mit deiner Hand Stufe 0 (also keine Finger) an.

Handelt die Göttersegnungen nach Priorität ab (die niedrigere Zahl zuerst). Habt ihr zwei Göttersegnungen mit der gleichen Priorität gespielt, handelt die Person, die im Besitz der Münze ist, ihre Segnung zuerst ab.

Handelst du eine Göttersegnung ab, zahlst du zuerst die entsprechenden ☸ (Gunstmarken) und führst dann den zugehörigen Effekt aus.

Hinweis: Du kannst den Effekt einer Göttersegnung nur 1-mal pro Runde nutzen, auch wenn du theoretisch genug ☸ hättest, um den Effekt mehrfach zu nutzen.

Die meisten Göttersegnungen werden vor der Auflösungsphase abgehandelt und bezahlt.

Ausnahme: Einige Göttersegnungen werden erst nach der Auflösungsphase abgehandelt. In diesem Fall zahlst du die ☸ deiner in der Segnungsphase gewählten Stufe auch erst in diesem Moment! Falls du nicht genug ☸ hast, um den Effekt zu bezahlen, verfällt dieser (die ☸ behältst du).

C. AUFLÖSUNGSPHASE:

Handelt eure Würfeffekte ab (siehe „Würfeffekte“, S. 4):

1. Nehmt euch für jeden eurer Würfel mit goldenem Rand (☐) 1 ☸ aus dem allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Der Vorrat an Gunstmarken ist nicht begrenzt. Gibt es im Vorrat keine Gunstmarken mehr, behelft euch mit anderem Material als Ersatz.

2. Handelt alle ♣/♠ und ♠/♣ ab.

Bist du im Besitz der Münze, handelst du deine Würfel zuerst ab, indem du folgende 4 Schritte ausführt:

- Alle deine ♣, denen dein Gegenüber einen ♠ zuordnen kann, werden geblockt.
- Alle deine ♠, die dein Gegenüber nicht blocken kann, verursachen je 1 Schaden.
- Alle deine ♠, denen dein Gegenüber einen ♣ zuordnen kann, werden geblockt.
- Alle deine ♣, die dein Gegenüber nicht blocken kann, verursachen je 1 Schaden.

Für jeden verursachten Schaden verliert dein Gegenüber sofort 1 LP.

Anschließend führt dein Gegenüber die gleichen 4 Schritte aus.

3. Für jedes deiner ♣-Symbole stiehst du 1 ☸ von deinem Gegenüber. Wer von euch die Münze hat, handelt auch hier seine Würfel zuerst ab.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass du zuerst stiehst, dein Gegenüber aber keine ☸ hat. Deine Würfel verfallen leider. Hat dein Gegenüber ♣ gewürfelt, darf er danach aber durchaus von dir ☸ stehlen!

ENDE DER PARTIE



Sobald jemand von euch keine LP mehr hat, endet die Partie sofort. Wer von euch noch LP übrig hat, gewinnt die Partie.



Falls ihr beide nach dem Ende einer Runde noch LP besitzt, spielt weitere Runden, bis jemand von euch keine LP mehr hat.


Würfelleffekte

Nahkampf- Angriff		Füge 1  Schaden zu
Nahkampf- Block		Blocke 1 
Fernkampf- Angriff		Füge 1  Schaden zu
Fernkampf- Block		Blocke 1 
Einfluss		Stihl 1  von deinem Gegenüber

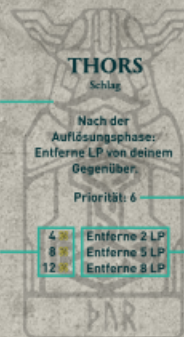
Göttersegnungen

Durch Symbole auf Würfeln mit einem Goldrand  erhältst du in der Auflösungsphase .

Würfelst du , darfst du in der Auflösungsphase  von deinem Gegenüber stehlen.

Während der Segnungsphase dürft ihr je 1 Götterseg-
nung wählen. In Reihenfolge der Priorität zahlt ihr
, um den Effekt der Göttersegnung zu nutzen.

Beschreibung des Effekts




Priorität: 6



 Kosten

Effekt




ANHANG




TIMING GÖTTERSEGnungen:

◇ Der Effekt einer Segnung wird normalerweise in der Segnungsphase und nach Priorität mit  bezahlt. Der Effekt kann aber auch erst in einer späteren Phase eintreten.

Beispiel Mimirs Weisheit: Die  erhältst du erst in der Auflösungsphase, nachdem du den Schaden genommen hast. Die  für die Aktivierung des Effekts zahlst du aber schon in der Segnungsphase.

◇ Generell wird die Stärke eines Effekts erst in dem Moment berechnet, in dem er tatsächlich abgehandelt wird.

Beispiel 1: Lagertha hat „Skulds Forderung“ gespielt und 3  gewürfelt. Ragnar hat aber „Lokis Trick“ ausgespielt und ist mit Priorität 2 vorher dran. Er entfernt 2 -Würfel von Lagertha. Bei der Abhandlung des Effekts von „Skulds Forderung“ ist also nur noch 1  übrig.

Beispiel 2: „Tyr's Gelöbnis“ und „Skulds Forderung“: Kannst du eine dieser Segnungen vor deinem Gegenüber ausführen, entfernst du seine . Möglicherweise hat er dann nicht mehr genug , um den Effekt seiner gewählten Segnung zu nutzen. Der Effekt verfällt, seine restlichen  behält er aber.

DEUTSCHE AUSGABE:

Übersetzung: Benjamin Rodigas
Projektleitung: Ryan Palfreyman
Satz: Przemystaw Kasztelaniec

Mitarbeit: Markus Bender, Rico Besteher, Michael Csorba, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Monika Harke, Markus Jost, Claudio Priore, Yara Lal Thiel

Wir geben uns viel Mühe, unsere Spiele in perfektem Zustand zu liefern. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

Kundenservice: service@happyshops.com

Corax Games: L+N GmbH
Schokholtzstr. 6
06217 Merseburg



ERLÄUTERUNGEN ZU DEN GÖTTERSEGnungen:


Freyjas Überfluss: Da es nicht mehr Würfel im Spiel gibt, merkst du dir das Ergebnis deiner Würfel und nutzt dann deine eigenen Würfel für den zusätzlichen Wurf. Diese zusätzlichen Würfel kannst du nur 1-mal werfen.



Freys Gabe: Hast du bei den meisten Symbolen Gleichstand, entscheidest du, welches Symbol als häufigstes gezählt werden soll.




Hinweis: Im Computerspiel wird dies per Zufall entschieden. Ihr dürft auch diese Variante nutzen.





Friggs Sicht: Wurf immer genau die Anzahl an Würfeln, die der gewählten Stufe entsprechen, nicht weniger! Du darfst die Würfel beliebig zwischen deinen Würfeln und denen deines Gegenübers aufteilen.

Heimdalls Wacht: Du erhältst die LP direkt nach dem Blocken in Schritt 2a) und/oder 2c) der Auflösungsphase.

Thryms Diebstahl: Auch wenn die Stufe und deren Effekt deines Gegenübers reduziert wird, muss er trotzdem alle  seiner ursprünglich gewählten Stufe bezahlen! Ausnahme: Du führst deine Göttersegnung VOR Thryms Diebstahl aus (siehe Bsp. 2).

Beispiel 1: Lagertha spielt „Mimirs Weisheit“ mit Stufe 2. Ragnar spielt „Thryms Diebstahl“ mit Stufe 2. Er führt den Effekt zuerst aus und zahlt 6  in den Vorrat. Dann wird „Mimirs Weisheit“ mit jetzt Stufe 0 (kein Effekt) ausgeführt. Lagertha muss trotzdem 5  für ihre ursprünglich gewählte 2. Stufe zahlen!

Beispiel 2: Lagertha besitzt die Münze und spielt „Vars Bund“ mit Stufe 2. Ragnar spielt „Thryms Diebstahl“ mit Stufe 2. Da beide Priorität 1 haben, wird „Vars Bund“ zuerst ausgeführt. Lagertha zahlt 14 . Ragnar führt danach „Thryms Diebstahl“ aus und zahlt 6 . Da aber „Vars Bund“ schon ausgeführt wurde, verfällt der Effekt von „Thryms Diebstahl“ und die Stufen von „Vars Bund“ werden nicht reduziert. Lagertha erhält dann 12 LP für die 6 , die durch „Thryms Diebstahl“ gezahlt wurden.

Vidars Macht: Entfernst du -Symbole auf Würfeln mit , erhält dein Gegenüber in der Auflösungsphase trotzdem  für diese Würfel. Du entfernst nicht den Würfel, sondern nigerst nur die -Symbole.