



VALKNUT

created by Luis Bruch



VALKNUT

Created by Luis Brueh

“Wir kämpfen für Gold, Blut und Ehre. Die Götter werden uns an den Toren von Valhalla willkommen heißen!” – In Valknut übernehmen die Spieler die Rolle von Kriegstrupp-Anführern, die versuchen, sich mit ihren asymmetrischen Fraktionen in einer sich ständig verändernden Umgebung gegenseitig zu töten.

MITWIRKENDE & DANKSAGUNGEN:

SPIELENTWICKLER UND KÜNSTLER: Luis Brueh

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Dennis 'DasDeX' Beyer

BESONDEREN DANK AN: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evelyn Bruehmueller, Fernando Celso Jr., Ferdinand Andrew Capitulo, Rodrigo Deus, SepeTiaraju, Tiago Leite, Vinicius Mendes.

COPYRIGHT: ©2020 Luis Brueh. Alle Rechte vorbehalten. Produziert in China.

WARNUNG: Erstickungsgefahr! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

HILFE & UNTERSTÜTZUNG: Solltest du Probleme mit den Spielkomponenten haben, schreibe bitte über die folgende eMail-Adresse an unser Support Team: luis.brueh@gmail.com

Bitte achte darauf, deiner eMail Bilder des beschädigten Spielmaterials (falls möglich) sowie deine volle Lieferadresse anzuhängen. Dies macht es uns leichter, dir fehlendes/beschädigtes Spielmaterial zuzusenden.



SPIELINHALT:

ERKUNDUNGSKARTEN



HINTERHALT-KARTEN



EINHEITENMARKER



SPIELAUFBAU:

- 1 Mische die Erkundungskarten**, ziehe die oberste Karte und lege sie verdeckt in die Spielfeldmitte. Sie stellt den Startbereich des Schlachtfeldes dar.
- 2** Decke die nächsten 3 Erkundungskarten auf und platziere sie neben dem Erkundungskartenstapel.
- 3** Jeder Spieler wählt einen Kriegstrupp, nimmt seine Einheiten und seine Hinterhalt-Karte und platziert dann bis zu 4 Einheiten im Startbereich.
- 4** Der Spieler mit der geringsten Maximalanzahl an Einheitenmarkern wird Startspieler.



DIE SPIELERZÜGE:

Zu Beginn seines Zuges **füllt der aktive Spieler die Erkundungskartenauslage wieder auf 3 Karten auf** und **legt** dann eine davon orthogonal angrenzend an eine beliebige bereits ausliegende Erkundungskarte des Schlachtfeldes an:



Erkundungskarten können normal herum oder auf dem Kopf stehend angelegt werden; sie dürfen aber niemals seitlich (um 90° gedreht), überlappend oder versetzt platziert werden.



Befindet sich auf der neu platzierten Erkundungskarte ein oder mehrere Valknut-Symbole, so legt der Spieler einen seiner Einheitenmarker aus dem Vorrat darauf.



Hat der aktive Spieler keine Einheitenmarker mehr im Vorrat, bekommt er stattdessen einen extra Bewegungspunkt in diesem Zug.



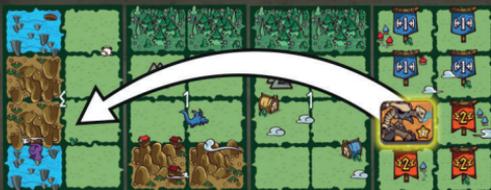
Du darfst einmalig eine Erkundungskarte aus der Auslage aus dem Spiel entfernen und dafür deine Hinterhalt-Karte ans Schlachtfeld legen.

Danach darf der aktive Spieler mit seinen Einheitenmarkern so viele Bewegungen ausführen, wie die Zahl in der Mitte der gerade ausgelegten Erkundungskarte vorgibt. Dies sind seine Bewegungspunkte.

EINHEITEN BEWEGEN:

Eine Einheit bewegt sich für 1 Bewegungspunkt eine unbegrenzte Anzahl von Felder in gerader Linie, bis sie schließlich von einem Hindernis (andere Einheiten - egal ob Freund oder Feind, Berge, Flüsse oder Wälder) gestoppt wird.

Die verfügbaren Bewegungspunkte können unter den Einheiten aufgeteilt, aber auch Einheiten mehrfach zugewiesen werden. Einheiten beenden ihren Zug niemals auf einem Hindernisfeld; selbst dann nicht, wenn sie in der Lage dazu sind, Hindernisse zu überqueren.



Für 1 Bewegungspunkt darfst du eine Einheit eine unbegrenzte Anzahl an Feldern weit in gerader Linie bewegen. Sie stoppt erst, wenn sie auf ein Hindernis trifft.



Eine Einheit darf sich niemals diagonal bewegen.



Bewegungspunkte können auf eine oder mehrere Einheiten aufgeteilt werden.



Keine Einheit darf ihre Bewegung auf einem Hindernisfeld beenden!

Zum Ende jeder Bewegung wird geprüft, ob der **aktive Spieler** eine **gegnerische Einheit** töten konnte. Nachdem der Spieler all seine Bewegungspunkte aufgebraucht hat, endet sein Zug. Der andere Spieler wird zum aktiven Spieler und ist an der Reihe.

EINHEITEN TÖTEN:

Flankiert der aktive Spieler eine gegnerische Einheit von zwei sich orthogonal gegenüberliegenden Seiten, so tötet er diese sofort. Als Teil der Flanke gelten die Einheiten des aktiven Spielers und alle Berge, Flüsse oder Wälder (siehe Beispiele).



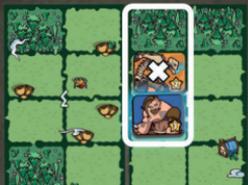
Die Draugar-Einheit wird vom Schlachtfeld entfernt und ihrem Besitzer zurück gegeben.



Die Draugar-Einheit wird vom Schlachtfeld entfernt und ihrem Besitzer zurück gegeben.



Die Draugar-Einheit wird vom Schlachtfeld entfernt und ihrem Besitzer zurück gegeben.



Die Draugar-Einheit wird vom Schlachtfeld entfernt und ihrem Besitzer zurück gegeben.



Es geschieht nichts. Keine der Draugar-Einheiten wird flankiert.



Es geschieht nichts. Lässt der Wikinger-Spieler seine Einheiten aber so stehen, sterben sie im Zug des Draugar-Spielers.

Deine Einheiten können nicht sterben, solange du selber am Zug bist! Lässt du deine Einheiten aber zum Ende deines Zuges in einer Position, in der sie vom Gegner flankiert werden, sterben sie sofort zu Beginn des gegnerischen Zuges.

ENDWERTUNG:

Schafft es ein Spieler alle gegnerischen Einheiten vom Schlachtfeld zu entfernen, so gewinnt er sofort.

Befinden sich nachdem die letzte Erkundungskarte platziert und die Bewegung abgehandelt wurde immer noch Einheiten beider Spieler auf dem Schlachtfeld, dann zählt jede Einheit die sich NICHT im Startbereich befindet so viele Siegpunkte, wie auf dem Einheitenmarker angegeben sind. Führt dies zu einem Unentschieden gewinnt der Spieler, dessen Kriegstrupp über die höchste Maximalanzahl an Einheitenmarkern verfügt.



In diesem Beispiel erhält der Draugar-Spieler 8 Siegpunkte, während der Spieler der Wikinger das Spiel mit 9 Siegpunkten für sich entscheiden kann!

ASYMMETRISCHER SPIELBLAUF

Jeder Kriegstrupp verfügt über eine andere Anzahl an Einheiten, die zudem einzigartige Sonderfertigkeiten mit sich bringen.

EISRIESIN

Bewegung:



Einheiten:



Stirb langsam: Diese Einheit muss zweimal flankiert werden (zur gleichen Zeit!) um getötet werden zu können.



Wütend: So lange 3 oder mehr Valknut-Symbole auf dem Schlachtfeld sichtbar sind, drehe die Eisriesin auf ihre "wütend"-Seite.



Stampfen: (nur, wenn "wütend") Du kannst Gegner töten, indem du die Eisriesin auf das gegnerische Feld ziehst.

WALKÜREN

Bewegung:



Blutlust: +1 Bewegungspunkt, wenn du eine gegnerische Einheit tötet.

Einheiten:



ELFEN

Bewegung:



Schütze: Alle deine Einheiten innerhalb von 3 Feldern orthogonal zu einem Gegner gelten für eine Flanke als angrenzend.

Einheiten:



WIKINGER

Bewegung:

KREUZT: NIKHTS



Berserkerzorn: Tötest du einen Gegner verlierst du alle noch übrigen Bewegungspunkte. Platziere eine weitere Erkundungskarte und führe eine erneute Bewegung aus.

Einheiten:



WANEN

Bewegung:

KREUZT: 



Zurückdrängen: Gib eine Bewegung aus und bewege dich und eine angrenzende Einheit je ein Feld in eine orthogonale Richtung.

Einheiten:



DRACHEN

Bewegung:

KREUZ: NICHTS

Einheiten:



Beschwörungszauber: Gib einen Bewegungspunkt aus und teleportiere einen deiner Drachen vom Schlachtfeld auf ein beliebiges freies Valknut-Symbol.

ZWERGE

Bewegung:



Einheiten:



Schlachterfahren: Bekomme für jede platzierte Erkundungskarte +1 Bewegungspunkt.



DRAUGAR

Bewegung:

KRELTZ:

NIKHTS

Einheiten:



Manchmal kommen sie wieder:

Wenn du einen Gegner tötet, wird dieser sofort durch einen Draugar aus deinem Vorrat ersetzt (der ggf. sofort einen weiteren Gegner tötet).



GOBLINS

Bewegung:

KRELTZ:

NIKHTS

Einheiten:



Massenvorteil: Immer dann, wenn du eine Erkundungskarte mit Valknut-Symbol auf dem Schlachtfeld platzierst, darfst du einen Goblin aus deinem Vorrat auf jedes sichtbare Valknut-Symbol legen.



HÄUFIGE FRAGEN:

Q. Welche Fraktionen sind anfängertauglich?

A. Für den Anfang empfehlen wir Wikinger gegen Draugar. Beide spielen sich spürbar unterschiedlich, sind aber einfach zu erlernen.

Q. Wie sollte ich mich dann steigern?

A. Alle Kriegstruppen sind ausgeglichen, aber je mehr Einheiten du bekommst, desto einfacher kannst du Strategien entwickeln.

Herausfordernd: Eisriesin, Walküren, Elfen

Mittel: Wikinger, Wanen, Drachen

Einfach: Zwerge, Draugar, Goblins

Q. Darf ich über eigene Einheiten hinweg ziehen?

A. Nein, das ist nicht erlaubt!

Q. Bekomme ich meine Einheiten zurück, wenn sie sterben? Oder werden sie aus dem Spiel entfernt?

A. Du bekommst sie wieder und kannst sie über Valknuts zurück ins Spiel bringen.

Q. Wenn alle meine Einheiten besetzt sind, aber noch eine Erkundungskarte mit Valknut-Symbol in der Auslage liegt, darf ich diese ziehen und nutzen, um meine Einheiten zurück ins Spiel zu bringen?

A. Nein. Du hast das Spiel verloren.

Q. Wie können Elfen oder Walküren die Eisriesin beslegen?

A. Das ist nicht einfach - denn töten können sie die Eisriesin nicht. Aber sie können über die Siegpunkte gewinnen - deshalb werden sie möglichst defensiv spielen und versuchen zu verhindern, selber von der Eisriesin getötet zu werden.

Q. Wenn ich als Wikinger den "Berserkerzorn" einsetze, fülle ich dann die Erkundungskartenauslage auf, wenn keine Karten mehr darin liegen?

A. Nein.

Q. Können 2 Elfen einen Gegner töten, wenn beide zwar orthogonal gegenüber, aber auch beide je 2-3 Felder vom Gegner entfernt platziert sind? Können Elfen Gegner durch Wälder hindurch flankieren?

A. Ja zu beidem!

Q. Wenn ein Spieler den "Massenvorteil" einsetzt, aber keine Goblins mehr im Vorrat hat, die er platzieren kann - bekommt er den Extra-Bewegungspunkt (siehe Seite 5)?

A. Ja, auf jeden Fall!

Q. Darf die Eisriesin um 90 Grad gedreht - oder so platziert werden, dass eine Hälfte von ihr auf einem Hindernis liegt?

A. Nein zu beidem.

Q. Darf Ich Einheiten diagonal bewegen?

A. Nein, darfst du nicht.

Q. Kann man eine wütende Elsrlesin wieder beruhigen?

A. Ja, sie wird zurück gedreht, wenn weniger als 3 Valknut-Symbole sichtbar sind.

Q. Kann die Elsrlesin ihr "Stampfen" gegen 2 Einheiten gleichzeitig verwenden? Und kann sie Einheiten trotzdem auch töten, indem sie diese gegen Hindernisse flankiert?

A. Ja, beides ist möglich.

Q. Darf Ich meinen Drachen auf einen Valknut in der offenen Auslage teleportieren?

A. Nein, das ist nicht möglich.

Q. Darf eine Einheit mehr als ein Hindernisfeld in einer Bewegung überqueren?

A. Ja, das ist möglich.

Q. Mein Gegner tötete eine meiner Einheiten, die wurde zu einem Draugar und dadurch starben noch 3 weitere meiner Einheiten - Ist das erlaubt?

A. Ja. Um gegen die Draugar bestehen zu können musst du gut aufpassen, wie und wo du deine Einheiten positionierst.

Q. Darf Ich das Zurückdrängen der Wahren während einer Bewegung einsetzen?

A. Nein, das ist nicht möglich.

Q. Was bedeutet das Wort Valknut?

A. Es gibt gar viele Geheimnisse um dieses alte, germanische Symbol - wörtlich übersetzt man es aber mit "Wotansknoten".



SCHNELLREFERENZ:

Du gewinnst entweder dadurch, dass du alle gegnerischen Einheiten vom Schlachtfeld entfernst **oder** dadurch, dass du (nachdem die letzte Erkundungskarte platziert und deren Bewegung abgehandelt wurde) über mehr Siegpunkte auf dem Schlachtfeld (NICHT Startbereich) verfügst.

Ablauf eines Zuges:

1. Stocke die offene Auslage auf 3 Erkundungskarten auf.
2. Wähle eine Erkundungskarte und platziere sie als Teil des Schlachtfeldes.
3. Nutze aus dieser Erkundungskarte vorgegebenen Bewegungspunkte.
4. Töte gegnerische Einheiten und beende deinen Zug.

Bewegung: Eine Einheit bewegt sich für 1 Bewegungspunkt eine unbegrenzte Anzahl von Felder in gerader Linie, bis sie schließlich von einem Hindernis gestoppt wird.

Einheiten töten: Flankiert der aktive Spieler eine gegnerische Einheit von zwei sich orthogonal gegenüberliegenden Seiten, so tötet er diese sofort. Als Teil der Flanke gelten die Einheiten des aktiven Spielers und alle Berge, Flüsse oder Wälder.

ASYMMETRISCHE FÄHIGKEITEN:



Kreuzt: Alles **Stirbt langsam, Wütend, Stampfen** (wenn wütend)



Kreuzt: Nichts **Berserkerzorn** (extra Erkundungskarte nach Flanke)



Kreuzt: Berge **Schlachterfahren** (extra Bewegung pro Zug)



Kreuzt: Alles **Blutlust** (extra Bewegung pro Flanke)



Kreuzt: Flüsse **Zurückdrängen** (drängt eine Einheit um 1 Feld zurück)



Kreuzt: Nichts **Manchmal kommen sie wieder** (Getötete werden zu Draugr)



Kreuzt: Wälder **Schütze** (flankiert von bis zu 3 Feldern Entfernung)



Kreuzt: Nichts **Beschwörungszauber** (Bewegung zu einem sichtbaren Valknut)



Kreuzt: Nichts **Massenvorteil** (+1 Goblin pro sichtbarem Valknut)