







# VALDA



# RAGHAROK

BOOK OF RULES



 	.....4
	.....16
 	.....28
	.....40



*After the arrival of the Giants, the world of Valda is on the brink of the final confrontation between the Giants and the Gods. Divine blood will flow, Gods will die, empires will crumble and Giants will fall. The end is near.*



*Valda: Ragnarok is an expansion to the base game Valda. You need the base game to play this expansion.*

Valda: Ragnarok is a game by Nathan Vermeulen

Illustrations: Tuan Nguyen & Mateusz Michalski  
Art direction & design: Batist Vermeulen

Rule editing: François Masquère  
Solo rules: Nathan Vermeulen & John Schutt

Published by Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba

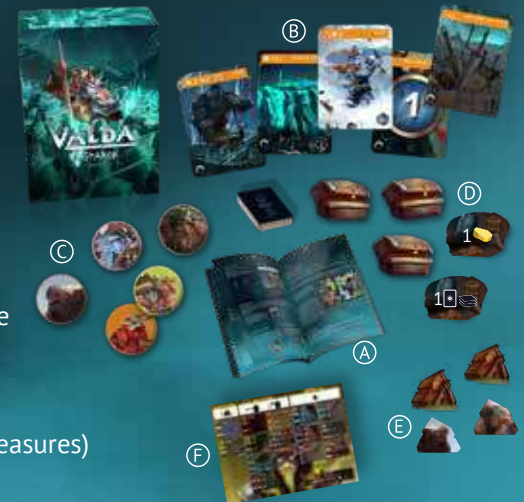


This expansion for Valda uncovers new treasures and new powers after the passage of the Giants. 33 extra cards for the main decks, 37 divine cards and a new card type that offers you different game mechanics and combinations. New tokens are introduced: treasure tokens and God/Giant tokens.

20 cards and 14 temple tokens specially designed for the solo mode complete this expansion.

## CONTENTS

- Ⓐ rulebook
- Ⓑ 70 cards  
20 cards for solo mode
- Ⓒ 7 God/Giant tokens
- Ⓓ 28 treasure tokens (treasures)
- Ⓔ 14 temple tokens
- Ⓕ 1 AP (Automated Player) player board



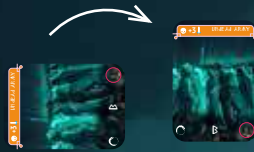




# WHAT'S NEW

## PLOY CARDS (ORANGE):


The ploy cards are a new type of cards that require two steps to play. First, you place it face-up and horizontally in front of you in the Valda phase (or Action phase). This does not cost an ⚡. In the beginning of the next phase, you may turn the card vertically and you can use the card from that moment on.



Depending on the letter on the card (A or B) you can play it in a certain phase. If there is an 'A' on it, you can play this card in the Valda Phase (or Action phase), for example to gain resources or to build more buildings.



If there is an 'B' on it, you can play this card in the Attack Phase, for example to enhance an attack or to use as a defence card. Once played, the ploy card is discarded.

All the cards from this expansion have the expansion symbol  in the bottom left corner to be able to sort them easily after use.



## TREASURES:

Treasures can be found on the mythical world map. You gain the treasure token from the site where you build a temple.



## GOD/GIANT TOKENS:

The God/Giant tokens represent the active Gods and Giants. You use the tokens on the Yggdrasil tree to track their followers. See section 'Divine slaying' for more information.

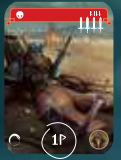


# GAME SET-UP

All original rules for game set-up apply here.

Leave the following cards in the base box:

- Yggdrasil (2x from deck A and 1x from Heimdall deck)
- Bifrost bridge (2x from deck A)
- Thor, God of Thunder (2x from Thor deck)
- Freya, Goddess of Fertility (2x from Freya deck)
- Cards for solo mode. You recognize them by the '1P' at the bottom.



**Do not use solo cards in a game with more than one player.**



In each God or Giant area, add 4 treasure tokens face-down on its building sites (one will remain empty). After adding all treasure tokens in all areas, flip 3 of the 4 tokens face-up in each area. For each area: 3 treasures are shown, 1 is hidden and 1 temple building site is empty.

Valda: Ragnarok can be played in combination with Valda: Rise of the Giants but it can also be played solely with the base game. Place all participating God and Giant tokens (on stacks) on space '5' (for 2 players), space '7' (for 3 players), space '9' (for 4 players) and space '12' (for 5 players) of the Yggdrasil score track.

Variant rule: if you want to alter the starting space for the Gods and Giants, you can do so with the permission of all players and before you start the game.

Take all ploy cards without the picture of a God or Giant in the lower right corner and put the cards with an 'A' in the lower middle in the A deck ('Action' deck) and the cards with a 'B' in the lower middle in the B deck ('Battle' deck).

Take all the other cards (without a picture of a God) from the base game and the Ragnarok expansion and add them to the 2 decks A and B as usual.

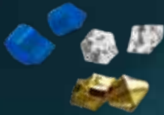
Deck A consists of action and 'A' ploy cards, deck B consists of defence cards, attack cards and 'B' ploy cards. Shuffle thoroughly. By default you draw from 1 single main deck (A or B, not both). During the game, all played and discarded 'A' ploy cards will be placed in the discard pile next to the A deck and all played and discarded 'B' ploy cards will be placed in the discard pile next to the B deck.

Take all ploy cards with the picture of a God or Giant in the lower right corner out of the Ragnarok game box and add them to the corresponding divine decks.



### WITH ONLY THE VALDA BASE GAME:

Every player receives 2 divine blood, 2 diamonds and 2 gold.



### WITH THE RISE OF THE GIANTS EXPANSION:

Decide by following the rules in Rise of the Giants which Gods and/or Giants are part of your gaming session. Leave the following cards in the Rise of the Giants expansion box: **Thor, God of thunder** (2x from Ymir deck).

Every player receives 2 divine blood, 3 diamonds and 3 gold.



## GAMEPLAY

All original rules for gameplay apply. If you want to play the solo mode, go to section 'solo mode'.

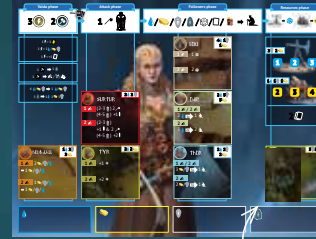
The player who already played Valda is the starting player. If all players have played Valda, roll the white dice. The player who rolls the most followers is the starting player. At the start of the game, all players draw 3 cards from deck A and 3 cards from deck B. As in the Valda base game, the game ends after round 6. The player with the most followers is declared the winner and becomes a Norse God or Giant. In case of a tie, the player with the most temples wins. In case of a second tie, the player with the most resources wins.

### DIVINE SLAYING

In this Ragnarok expansion you can also attack and kill Gods and Giants with your attack cards. During an opponent's attack phase you can choose to attack that player (as you are familiar with) or you can choose to attack a God or Giant. To do so, that opponent needs to have at least 1 temple in the area of the God or Giant you wish to attack. When you attack a God or Giant, you can play any attack card (similar to attacking a player). Only the attack value is important when attacking a God or Giant. The effect is irrelevant and can be ignored.



The active player can defend this attack as it was a personal attack. Subtract the defence value to the attack value. The final result shows how many followers this God or Giant loses.



When a God or Giant loses followers, move their token one space down the Yggdrasil tree for each loss. Safe heavens don't apply for Gods and Giants.

When a Giant or God reaches 0, they die and their area is destroyed. When a Giant or God area is destroyed, flip the associated temple tile and place it in the corresponding section of the player boards so that the skull is visible.



Remove all temples and treasures (if there are any left) from that area. From now until the end of the game no more temples can be built in this area.

Runes can't be obtained by successfully attacking or defending a God or Giant. You do gain a follower by killing a God or Giant.

## TEAM MODE

You can play the team mode with 4 players.

Choose the team (2 versus 2) in which you will be playing. All players roll the white dice. The player who rolls the most followers is the starting player.

All the above rules apply, except for:

- You gain and lose followers as a team.
- Only use one Viking that represents the team on the Yggdrasil tree.
- You can only attack opponents, never your ally.
- Attack cards that target all other players don't target allies.
- You as a team member can play defence cards when your ally gets attacked, instead of or in addition to your ally.
- An ally doesn't receive runes after successfully helping to defend.





# SOLO MODE

*Loki and Thrym are lurking to cease the opportunity to climb the Yggdrasil tree. This, with only one purpose: to claim the throne in Asgard and become the rulers of the 9 worlds. A brave Viking has stumbled onto their plan: you. It is up to you to prevent this and save the 9 worlds.*

In this solo mode you can play Valda against an AP (Automated Player): Loki or Thrym.

Take the AP player board out of the Ragnarok game box. You must play with the base game and Ragnarok expansion, Rise of the Giants is optional.

All normal rules described before apply here with a few exceptions. For example: divine slaying is not part of this solo mode.

## SET-UP

Choose your opponent: Loki or Thrym and place the AP player board with the chosen side faced-up on the table. You can only face Thrym if you are also playing with the Rise of the Giants expansion.

Give the AP the yellow components and place his God/Giant token at the bottom of the Yggdrasil tree (instead of his Viking). Place his temples and cubes in a reserve next to his board.

Create the AP attack deck by shuffling the AP attack cards. If you are playing against Loki, use only the AP attack cards with Loki's picture in the lower right corner. If you're playing against Thrym, use all AP attack cards.



Create the AP defence deck by shuffling all AP defence cards (no matter the opponent). Place them next to the AP player board.



Both type of cards have their own discard pile. If a deck is ever empty, shuffle the discard pile to form a new deck.

Put the temple token of each God and Giant in a bag or shuffle them face-down on the table.



The AP's temples are tracked with cubes on his board. He can use the divine powers given by the temples he built. Some temples don't give the AP any advantage or power. The AP prioritizes certain temple locations. Hence the letters and numbers in the right corner. See 'Ymir' on how temple moving works.

The AP can't receive cards and doesn't use or collect resources. Except Thrym who can use runes. He can gain or steal runes as normal, and you can normally steal runes from him.



Weaken effect: see 'Attack phase' of the AP for more information.

## GAMEPLAY

The game last 6 rounds as usual. You start playing first.

You play your turn as usual except for the attack phase. During your attack phase, the AP draws one card from his attack deck. Don't forget to apply divine powers. Defend this attack as usual. If the attack is successful, you suffer its effect. When the AP steals resources from you, they go back to the general stockpile.



When the AP moves one of your temples, he selects the most expensive one (highest resource count) and moves it to the area where temples are the cheapest (lowest resource count). When the AP freezes one of your temples, he selects the most expensive one. In case of ties, you choose the temple/area.

During his turn the AP will only play 3 phases: Building, Attack and Followers phase.

### Building phase:

Draw a random temple token. The AP builds that temple in the corresponding area. Place a temple on the world map and a cube on his board.





If that was the first time the AP built a temple in that area, place the temple token back in the pool (face-down or in the bag). If it was the AP's second temple in the area, remove the temple token from the game.





In case of temple movement, the temple tokens are to be adjusted immediately depending on the number of available divine power in each area. If the AP gains or loses the ability to use the second divine power, respectively remove or add the corresponding temple token from/to the pool. NB: freezing temples does not affect the temple tokens.

An AP can never have more than 2 temples in 1 area (even if one is frozen). When he builds a temple he gains 1 follower (but no card).

### Attack phase:

 The AP first weakens you if he has the right divine powers available. Weaken effects are cumulative. Apply the weaken effects  shown on the AP board.

 Then you have the possibility to attack the AP like a human player: you attack as usual and the AP defends himself by drawing 1 card from the AP defence deck. Compare the attack and defence values and apply the effect of the attack if successful.

When you steal resources from the AP, take them from the general stockpile. When you steal runes from Thrym, take them from his player board. For each successful attack or defence he makes, Thrym gains 1 rune. 

### Follower phase:

As the AP, Loki and Thrym have different abilities during the Follower phase, apart from their divine powers.

Loki:

 Round 1 to 3: he rolls 1 white die and applies the result.  
Round 4 to 6: he rolls 2 white dice and applies the results.

Thrym:

 Round 1 to 3: he trades 1 rune for 2 followers.  
Round 4 to 6: he trades 2 runes for 5 followers.

Then, the AP gains followers or runes according to his divine powers (see Odin, Grim and Thor). He may also roll white dice depending on other divine powers (see Kari and Loki).



### AP DIVINE POWERS:

The AP never adds both powers of an area when he has 2 temples.



#### Thrym AP:

**Freya:** no divine powers (they are natural enemies).

**Ymir:** 1 temple - no power / 2 temples - the AP moves 1 of his temples. Firstly, the AP selects a temple in the area with the lowest number possible (indicated on the playerboard). Areas that have no number are ignored. Then he moves that temple to the area with the first letter in alphabetical order, which does not already have 2 temples.

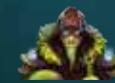
**Surtur/Tyr/Agir:** increase the AP attack/defence values.

**Hel/Heimdall/Mork:** The weaken effects causes you to lose followers/resources (except runes)/cards. You choose the resources, the cards are discarded randomly.

**Thor/Grim/Odin:** the AP gains followers/runes in his Follower phase (see player board for how many).

**Loki/Kari:** the AP rolls white dice in his Follower phase.

**Thrym:** the AP gains 1 rune if you don't attack him in his Attack phase.



#### Loki AP:

**Freya:** the AP draws 1 additional temple token during his Building phase.

**Ymir:** 1 temple - no power / 2 temples - the AP moves 1 of his temples. Firstly, the AP selects a temple in the area with the lowest number possible (indicated on the playerboard). Area's that have no number are ignored. Then he moves that temple to the area with the first letter in alphabetical order, which does not already have 2 temples.

**Surtur/Tyr/Agir:** increase the AP attack/defence values.

**Hel/Heimdall:** The weaken effect causes you to lose followers/resources (except runes). You choose which resources.

**Mork:** The weaken effect makes the AP move 1 of your temples.

**Thor/Grim/Thrym:** the AP gains followers in his Follower phase.

**Odin:** no divine powers (they are natural enemies).

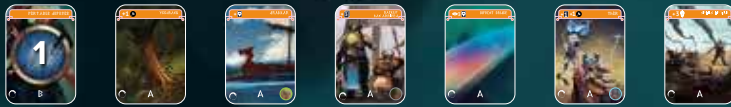


**Loki:** 1 temple - no power / 2 temples - the AP rolls 1 extra white die during his Follower phase.

**Kari:** 1 temple - the AP re-rolls 1 die if he rolls a skull during his Follower phase / 2 temples - the AP re-rolls 1 die if he rolls a skull or a blank during his Follower phase. The second result applies.

## CARDS DESCRIPTION

You recognize these cards from those in the base game (or from Valda: Rise of the Giants) by their artwork and functionality. They work in a similar way as in the base game except for the 2-steps mechanism of the ploy cards.



### Weapons of War

Increase the total attack value of your attack by +1/+2.




### Viking Army

You can carry out an extra attack.



### Yggdrasil

With the base game you can build 1 extra building. With the Rise of the Giants expansion, Yggdrasil gives you 1 extra building point. 



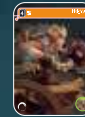
### Cold Climate

Increase the total attack value of your attack by +3.



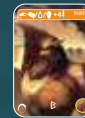
### Agir

If you have successfully defended an attack, steal 1 follower.



### Freya

Discard up to 4 cards from your hand to draw the same amount from a main deck.



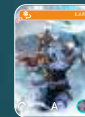
### Thief

When the effect of your attack is to steal resources, your total attack value gains +4.



### Undead army

When the effect of your attack is to cause a loss of follower(s), your total attack value gains +3.



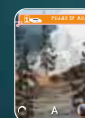
### Kari

Rotate any die to any result.



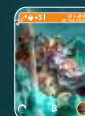
### Power Drain

When the effect of your attack is to steal, your total attack value gains +3.



### Puddle of Mud

Take any ploy card from the discard pile into your hand.



### Leader of the Gods

When attacking a Giant, your total attack value gains +3.



### Warcry

When destroying or freezing a temple, your total attack value gains +3.



### Ruler of the Giants

When attacking a God, your total attack value gains +3.



### Fresh Blood

If you have successfully defended an attack, gain 2 followers.





*Après l'arrivée des géants, le monde de Valda est sur le point de voir l'affrontement final entre ces derniers et les dieux. Le sang divin va couler, des dieux mourront, des empires s'effondreront et des géants tomberont. La fin est proche.*



*Valda : Ragnarok est une extension du jeu Valda.*  
Le jeu de base est nécessaire pour jouer à cette extension.

Valda : Ragnarok est un jeu de Nathan Vermeulen.

Illustrations: Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski  
Conception & direction artistique : Batist Vermeulen

Traduction française & révision des règles : François Masquère

Règles solo : Nathan Vermeulen & John Schutt

Édité par Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba



Dans cette extension, découvrez de nouveaux trésors et pouvoirs après le passage des géants. 33 nouvelles cartes principales, 37 cartes divines et un nouveau type de carte vous offriront de nouvelles mécaniques et combinaisons. De nouveaux jetons, trésors et dieu/géant, sont introduits.

20 cartes et 14 jetons temple spécialement conçus pour le mode solo complètent cette extension.

## MATERIEL

Ⓐ Livret de règles

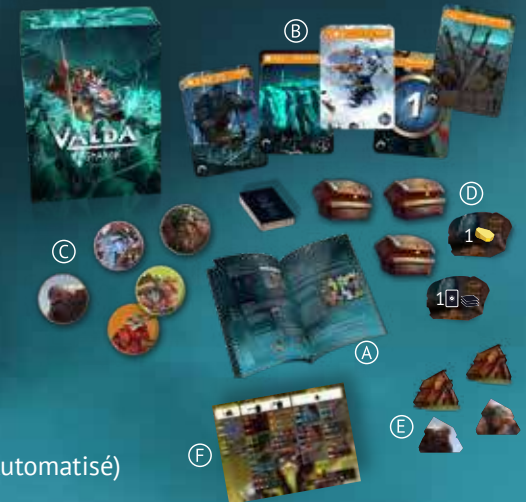
Ⓑ 70 Cartes  
20 Cartes mode solo

Ⓒ 7 Jetons dieu/géant

Ⓓ 28 Jetons trésor

Ⓔ 14 Jetons temple

Ⓕ 1 Plateau JA (Joueur Automatisé)





## QU'EST CE-QUI CHANGE

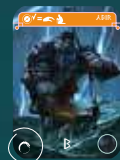
### CARTE RUSE (ORANGE) :

Les cartes ruse sont un nouveau type de carte qui nécessitent deux étapes pour les jouer. D'abord vous la placez face visible devant vous pendant la phase valda. Ceci ne coûte pas un point d'action ⚡.

Inclinez la carte à 90° horizontalement. Au début de la prochaine phase, vous pouvez redresser la carte verticalement et l'utiliser à nouveau.



La phase à laquelle vous pouvez la jouer est définie par la lettre (A ou B) sur la carte. Si elle a un 'A', vous pouvez jouer cette carte lors de la phase valda (ou action), par exemple pour gagner des ressources ou construire plus de bâtiments. Si elle a un 'B', vous pouvez jouer cette carte lors de la phase d'attaque, par exemple pour renforcer une attaque ou l'utiliser pour défendre. Une fois jouée, la carte ruse est défaussée.



Toutes les cartes de cette extension ont le symbole de l'extension en bas à gauche, afin de facilement les distinguer.



### JETONS DIEU/GÉANT :

Les jetons dieu/géant servent à suivre leur santé sur l'arbre Yggdrasil lorsqu'ils perdent des disciples. Voir la section 'Meurtre divin' pour plus d'informations.



### TRÉSORS :

Les trésors peuvent être trouvés sur le plateau central. Vous gagnez le jeton trésor de l'emplacement où vous construisez votre temple.



## mise en place du jeu

Toutes les règles du jeu de base s'appliquent ici.

Laissez ces cartes dans la boîte de base :

- Yggdrasil (2 de la pioche A et 1 de la pioche Heimdall)
- Bifrost bridge (2 de la pioche A)
- Thor, God of thunder (2 de la pioche Thor)
- Freya, goddess of fertility (2 de la pioche Freya)
- Cartes du mode solo. Elles sont identifiées par un '1P' en bas.



Dans chaque territoire de dieu ou géant, placez 4 jetons trésor, face cachée, sur les sites de construction (un restera vide). Puis révélez dans chaque territoire 3 des 4 jetons trésor. Dans chaque territoire : 3 trésors sont visibles, 1 est caché et 1 site de construction est vide.

Valda : Ragnarok peut être joué seul avec le jeu de base ou bien associé à Valda : Rise of the Giants. Placez tous les jetons dieu/géant participant sur la case '5' (à 2 joueurs), case '7' (à 3 joueurs), case '9' (à 4 joueurs), case '12' (à 5 joueurs) de l'arbre Yggdrasil.

Variante: si vous voulez, les joueurs peuvent choisir une case de départ différente pour les jetons dieu/géant.

Prenez les cartes ruse sans image d'un dieu ni géant en bas à droite, placez dans la pioche A les cartes avec un 'A' en bas au milieu, et dans la pioche B celles avec un 'B'.

Prenez toutes les autres cartes, sans image d'un dieu en bas à droite, du jeu de base et de l'extension Ragnarok et ajoutez-les aux deux pioches A et B, comme d'habitude.

La pioche A comprend les cartes ruse 'A' et action, la pioche B comprend les cartes ruse 'B', attaque et défense. Mélangez-les bien. Par défaut, vous piochez d'une seule pioche principale (A ou B pas les deux). Durant la partie, toutes les cartes ruse 'A' jouées ou défaussées vont dans la défausse à côté de la pioche A. Toutes les cartes ruse 'B' jouées ou défaussées vont dans la défausse à côté de la pioche B.

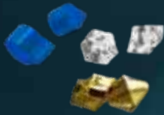
Ajoutez à la pioche divine correspondants les cartes ruse avec l'image d'un dieu en bas à droite.





## AVEC SEULEMENT LE JEU DE BASE:

Chaque joueur reçoit 2 sang divin, 2 diamants et 2 or.



## AVEC L'EXTENSION RISE OF THE GIANTS :

Tout d'abord, définissez grâce aux règles de Rise of the Giants, quels dieux/géants occuperont le monde. Laissez ces cartes dans la boîte Rise of the Giants: **Thor, God of thunder** (2 de la pioche Ymir).

Chaque joueur reçoit 2 sang divin, 3 diamants et 3 or.



# DEROULEMENT DU JEU

Toutes les règles de base s'appliquent.

Pour une partie en solo, allez au chapitre 'Mode solo'. Le joueur qui a déjà joué à Valda est désigné premier joueur. Si plusieurs joueurs ont déjà joué, lancez le dé blanc. Celui qui obtient le plus de disciple commence. Au début de la partie, chaque joueur pioche **3 cartes de la pioche A** et **3 de la pioche B**. Comme dans le jeu de base, la partie dure 6 manches. Le joueur ayant rassemblé le plus de disciples gagne la partie et devient le nouveau dieu ou géant viking. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de temples gagne. Si l'égalité persiste, c'est le joueur avec le plus de ressources qui l'emporte.

## MEURTRE DIVIN

Dans Ragnarok vous pouvez attaquer et tuer les dieux et géants avec vos cartes attaque. Lors de la phase d'attaque d'un adversaire vous pouvez l'attaquer (comme d'habitude) ou bien attaquer un dieu ou géant. Pour cela, l'adversaire doit avoir au moins un temple dans le territoire du dieu ou géant que vous voulez attaquer. Quand vous attaquez un dieu ou géant, vous jouez 1 carte attaque (comme pour attaquer un joueur). Seule la valeur d'attaque compte pour attaquer un dieu ou géant.



Le joueur actif peut défendre comme si l'attaque le visait. Soustrayez la valeur de défense à celle d'attaque. Le dieu ou géant perd autant de disciples que le résultat final.

Quand un dieu ou géant perd des disciples, déplacez son jeton d'une case par disciple perdu vers le bas de l'arbre Yggdrasil. Les havres de paix ne s'appliquent pas pour eux.



Quand un dieu ou géant atteint '0', il meurt et son territoire est détruit. Quand un territoire de dieu ou géant est détruit, retournez la tuile temple associée (face crâne visible) et placez-la sur l'emplacement correspondant des plateaux personnels.

Retirez tous les temples et trésors (s'il en reste) du territoire. Plus aucun temple ne peut y être construit.

Aucune rune ne peut être gagnée en attaquant ou défendant un dieu ou géant. Vous gagnez un disciple quand vous tuez un dieu ou un géant.

# MODE EQUIPE

À 4 joueurs vous pouvez jouer en mode équipe.

Toutes les règles ci-dessus s'appliquent, sauf : Formez 2 équipes de deux joueurs. Tous les joueurs lancent un dé blanc. Celui qui obtient le plus de disciples commence.

- Les disciples sont gagnés et perdus par équipe, pas individuellement.
- Utilisez un seul viking par équipe sur l'arbre Yggdrasil.
- Vous pouvez seulement attaquer un adversaire, jamais un allié.
- Les cartes attaque qui ciblent tous les joueurs ne visent pas les alliés.
- Quand votre allié est attaqué, vous pouvez jouer des cartes défense à la place ou en plus de celles de votre allié.
- Lorsqu'un allié aide à défendre avec succès, il ne reçoit pas de rune.





# MODE SOLO

*Loki et Thrym cherchent à gravir Yggdrasil, avec pour but de s'emparer du trône d'Asgard et de devenir les maîtres des Neuf Mondes. Un brave Viking a eu vent de leurs plans : vous. Il vous appartient de les en empêcher et de sauver les Neuf Mondes.*

En mode solo vous jouez à Valda contre un Joueur Automatisé (JA) : Loki ou Thrym. Prenez le plateau JA de la boîte Ragnarok.

Vous devez jouer avec le jeu de base et Ragnarok, Rise of the Giants est optionnel.

Toutes les règles normales s'appliquent avec quelques exceptions. Par exemple: Le meurtre divin n'est pas possible dans le mode solo.

## MISE EN PLACE

Choisissez votre adversaire: Loki ou Thrym, et placez le plateau JA sur le côté choisi. Vous ne pouvez affronter Thrym que si vous jouez avec l'extension Rise of the Giants.

Donnez au JA les éléments jaunes et placez son jeton dieu/géant au bas de la piste Yggdrasil (au lieu du viking). Placez ses temples et cubes dans sa réserve à côté de son plateau. Formez la pioche JA attaque en mélangeant les cartes JA attaque :



Si vous jouez contre Loki, utilisez seulement les cartes JA attaque avec l'image de Loki en bas à droite.



Formez la pioche JA défense en mélangeant toutes les cartes JA défense (peu importe l'adversaire). Placez-les à côté du plateau JA.



Chaque pioche aura sa défausse propre. Si une pioche est vide, mélangez sa défausse pour en former une nouvelle.

Prenez le jeton temple de chaque dieu et géant et placez-les dans un sac ou mélangez-les face cachée sur la table.



Comme un joueur humain, le JA marque ses temples avec les cubes sur son plateau. Il peut utiliser les pouvoirs divins associés aux temples qu'il a construits. Certains temples ne donnent au JA aucun avantage ni pouvoir. Lettres et chiffres en bas à droite pour les priorités, utilisé quand le JA déplace ses temples.

Le JA ne reçoit pas de cartes et n'utilise pas les ressources. Sauf Thrym qui peut utiliser les runes.

Il peut gagner ou voler des runes normalement, et vous pouvez également lui en volez.



Effet d'affaiblissement

Cf. 'Phase d'attaque' du JA pour plus d'information sur ces effets.

## DÉROULEMENT DU JEU

La partie dure 6 manches, vous êtes le premier joueur.



Vous jouez votre tour normalement, sauf la phase d'attaque. Pendant votre phase d'attaque, le JA pioche une carte de sa pioche JA attaque. N'oubliez pas d'appliquer les modificateurs des pouvoirs divins. Défendez-vous normalement. Si l'attaque est réussie, vous en subissez l'effet. Quand le JA déplace un de vos temples, il choisit le plus cher (le plus grand total de ressources), et le déplace vers le territoire dont les temples sont les moins chers (le plus petit total de ressources).

Quand le JA gèle un de vos temples, il choisit le plus cher. En cas d'égalité, vous choisissez le temple/territoire.

Lors de son tour, **le JA ne joue que 3 phases: construction, attaque, disciples.**

### Phase de construction :

Piochez au hasard un jeton temple. Le JA construit le temple dans le territoire correspondant (il place un temple sur le plateau central et un cube sur son plateau).

S'il s'agit du premier temple que le JA construit dans ce territoire, remplacez le jeton temple dans le sac ou face cachée sur la table. S'il s'agit du second temple construit par le JA dans ce territoire, retirez le jeton temple de la partie.



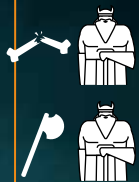


En cas de déplacement de temple, les jetons temples doivent être immédiatement ajustés en fonction du nombre de pouvoirs divins disponibles dans chaque territoire: si le JA gagne ou perd la capacité d'utiliser le second pouvoir divin, respectivement retirez ou remettez le jeton temple correspondant en jeu. NB: geler un temple n'affecte pas les jetons temple.

Le JA ne peut jamais avoir plus de 2 temples dans 1 territoire (même si un est gelé). Quand il construit un temple, il gagne 1 disciple (mais pas de carte).

### Phase d'attaque :

Tout d'abord, le JA vous affaiblit en fonction de ses pouvoirs divins disponibles.



Les effets d'affaiblissement sont cumulatifs. Appliquez les effets d'affaiblissement indiqués sur le plateau JA.

Vous pouvez ensuite choisir d'attaquer le JA comme un joueur humain.

Puis vous attaquez et le JA se défend en piochant 1 carte de la pioche JA défense. Comparez les valeurs d'attaque et de défense, puis appliquez l'effet de l'attaque si elle réussit.

Quand vous volez des ressources au JA, prenez-les de la réserve. Si vous volez des runes à Thrym, prenez-les de son plateau. Pour chaque attaque et défense qu'il réussit, Thrym gagne 1 rune.



### Phase de disciples :

En tant que JA, Loki et Thrym ont des capacités différentes à la phase de disciples, indépendamment de leurs pouvoirs divins.

Loki:



Manche 1 à 3 : il lance 1 dé blanc et applique le résultat.

Manche 4 à 6 : il lance 2 dés blancs et applique les résultats.

Thrym:



Manche 1 à 3 : il échange 1 rune contre 2 disciples.

Manche 4 à 6 : il échange 2 runes contre 5 disciples.

Puis le JA gagne des disciples et runes en fonction de ses pouvoirs divins (Odin, Thor et Grim). Il peut aussi lancer des dés blancs via ses pouvoirs divins (Kari et Loki).



## POUVOIRS DIVINS DU JA:

Le JA ne cumule jamais les deux pouvoirs d'un territoire quand il a les 2 temples.



### JA Thrym

**Freya :** pas de pouvoir (ils sont ennemis)

**Ymir :** 1 temple - pas de pouvoir / 2 temples - le JA déplace 1 de ses temples. D'abord, le JA choisit un temple dans le territoire ayant le plus petit chiffre possible (ceux sans chiffre sont ignorés).

Puis il déplace ce temple vers le territoire ayant la première lettre dans l'ordre alphabétique et ne contenant pas déjà 2 temples.

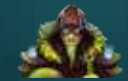
**Surtur/Tyr/Agir :** augmentent la valeur d'attaque/défense du JA.

**Hel/Heimdall/Mork :** Effets d'affaiblissement qui vous font perdre des disciples/ressources (sauf runes)/cartes.

**Thor/Grim/Odin :** Vous choisissez les ressources, les cartes sont défaussées au hasard.

**Loki/Kari :** le JA gagne des disciples/runes lors de sa phase de disciples.

**Thrym :** le JA gagne 1 rune si vous ne l'attaquez pas à sa phase d'attaque.



### JA Loki

**Freya :** le JA pioche 1 jeton temple supplémentaire lors de sa phase de construction.

**Ymir :** 1 temple - pas de pouvoir / 2 temples - le JA déplace 1 de ses temples. D'abord, le JA choisit un temple dans le territoire ayant le plus petit chiffre possible (ceux sans chiffre sont ignorés).

Puis il déplace ce temple vers le territoire ayant la première lettre dans l'ordre alphabétique et ne contenant pas déjà 2 temples.

**Surtur/Tyr/Agir :** augmentent la valeur d'attaque/défense du JA.

**Hel/Heimdall :** Effets d'affaiblissement qui vous font perdre des disciples/ressources (sauf runes).

**Mork :** le JA déplace 1 de vos temples.

**Thor/Grim/Thrym :** le JA gagne des disciples lors de sa phase de disciples.

**Odin :** pas de pouvoir divin.

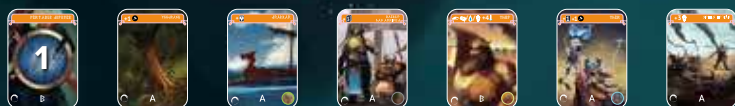


**Loki:** 1 temple - pas de pouvoir / 2 temples - le JA lance 1 dé blanc supplémentaire lors de sa phase de disciples.

**Kari:** 1 temple - le JA relance 1 dé lors de sa phase de disciples s'il obtient un crâne / 2 temples - le JA relance 1 dé lors de sa phase de disciples s'il obtient un crâne ou rien. Le second résultat s'applique.

## DESCRIPTION DES CARTES

Ces cartes sont reconnaissables de celles du jeu de base (ou de Rise of the Giants) par leur illustration et fonction. Elles fonctionnent d'une manière similaire à l'exception du mécanisme en 2 étapes des cartes ruse.



### Weapons of War

Augmentez la valeur d'attaque totale d'une attaque de +1/+2.



### Viking Army

Vous pouvez faire une attaque supplémentaire.



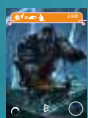
### Yggdrasil

Vous pouvez faire une construction supplémentaire. Avec Rise of the Giants, vous gagnez ainsi 1 🏰



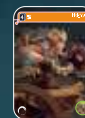
### Cold Climate

Augmentez la valeur d'attaque totale d'une attaque de +3.



### Agir

Vole 1 disciple du attaquant après que vous ayez réussi à défendre.



### Freya

Défaussez jusqu'à 4 cartes de votre main pour en piocher autant d'une pioche principale.



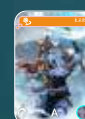
### Thief

Quand l'effet de votre attaque est de voler des ressources, la valeur totale de votre attaque gagne +4.



### Undead army

Quand l'effet de votre attaque est de faire perdre un/des disciple(s), la valeur totale de votre attaque gagne +3.



### Kari

Tournez n'importe quel dé sur le résultat de votre choix.



### Power Drain

Quand l'effet de votre attaque est de voler, la valeur totale de votre attaque gagne +3.



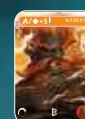
### Puddle of Mud

Prenez n'importe quelle carte ruse de la défausse.



### Leader of the Gods

Quand vous attaquez un géant, la valeur totale de votre attaque gagne +3.



### Warcry

Quand l'effet de votre attaque est de détruire une carte ou de geler un temple, la valeur totale de votre attaque gagne +3.



### Ruler of the Giants

Quand vous attaquez un dieu, la valeur totale de votre attaque gagne +3.



### Fresh Blood

Gagnez 2 disciples après que vous ayez réussi à défendre.





*Na de komst van de Reuzen staat er een finale confrontatie tussen Reuzen en Goden op til. Goddelijk bloed zal vloeien, Goden zullen sterven, Reuzen zullen vallen en rijken zullen verbrokkelen. Het einde is nabij.*



*Valda: Ragnarok is een uitbreiding voor Valda.*  
Je hebt het basisspel nodig om deze uitbreiding te kunnen spelen.

Valda: Ragnarok is een bordspel van Nathan Vermeulen.

Illustraties: Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski  
Art direction en graphic design: Batist Vermeulen

Solo regels: Nathan Vermeulen & John Schutt

Uitgegeven door Bannan Games

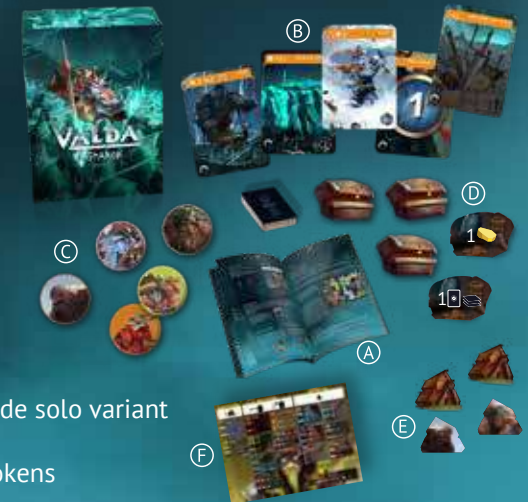
© 2022 BANNAN bvba



Deze uitbreiding voor Valda brengt nieuwigheden met zich mee: 33 extra kaarten voor de basisstapels, 37 goddelijke kaarten en een nieuw kaarttype dat andere strategieën en combinaties brengt. Schatten- en Reuzentokens worden geïntroduceerd.

Deze uitbreiding bevat ook een solo variant met 20 kaarten en 14 tempeltokens die speciaal hiervoor werden ontworpen.

## INHOUD



Ⓐ spelregelboek

Ⓑ 70 speelkaarten  
20 speelkaarten voor de solo variant

Ⓒ 7 Goden- en Reuzentokens

Ⓓ 28 schatten

Ⓔ 14 tempeltokens

Ⓕ 1 AS (Automatische Speler) spelersbord



# WAT IS ER NIEUW


## TACTISCHE KAARTEN (ORANJE):

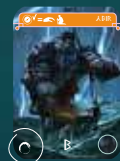
Tactische kaarten zijn een nieuwe soort kaarten die je in 2 stappen moet spelen. Eerst plaats je de kaart horizontaal met de beeldzijde naar boven voor je neer op tafel, in de Valda fase (of de Actiefase). Dit kost geen actiepunt ⚡. In het begin van de volgende fase mag je de kaart verticaal draaien en mag je vanaf dan de kaart gebruiken.



Afhankelijk van de letter (A of B) die op de kaart staat, mag deze gespeeld worden in een bepaalde fase. Staat er 'A' op de kaart dan kan deze gespeeld worden in de Valda fase (of Actiefase), bijvoorbeeld om grondstoffen te ontvangen of om meer gebouwen te bouwen. Staat er 'B' op de kaart dan kan deze gespeeld worden in de Aanvalsfase, bijvoorbeeld om aanvallen te versterken of om in te zetten als verdediging. Eenmaal gespeeld, wordt de tactische kaart afgelegd.



Alle kaarten van deze uitbreiding herken je aan dit symbool:  dat je terug vindt in de linkerbenedenhoek. Zo zijn de kaarten gemakkelijk te sorteren na gebruik.



## GODEN-/REUZEN-TOKENS:

De Goden-/Reuzentokens stellen de bestaande Goden en Reuzen voor. Wanneer ze volgelingen verliezen, gebruik je de tokens op de Yggdrasil boom om zo hun levens bij te houden. Zie onderdeel 'Godelijk gevecht' voor meer info.



## SCHATTEN:

Schatten kunnen gevonden worden op de wereldkaart. Je ontvangt de schat van de bouwplaats waar je een tempel hebt gebouwd.



# SPELOPZET

Alle oorspronkelijke regels van het basisspel zijn van toepassing.

Laat de volgende kaarten in de basisspeldeels:

- Yggdrasil (2x van stapel A en 1x van de Heimdall stapel)
- Bifrost bridge (2x van stapel A)
- Thor, God of Thunder (2x van de Thor stapel)
- Freya, Goddess of Fertility (2x van de Freya stapel)
- Kaarten voor solo variant. Je herkent ze aan de '1P' onderaan de kaart.



**Gebruik geen van deze solokaarten in een spel met meerdere spelers.**



Plaats in elk Godsgebied of Reuzengebied 4 schatten met de beeldzijde naar beneden op de bouwplaatsen. Draai 3 van de 4 tokens in elk gebied om. Voor elk gebied worden er dus 3 schatten getoond, 1 is er verborgen en 1 tempel bouwplaats is leeg.

Valda: Ragnarok kan gespeeld worden in combinatie met Valda: Rise of the Giants maar het kan ook met het basisspel alleen gespeeld worden.

Plaats voor alle deelnemende Goden/Reuzen hun respectievelijke token (in een stapel) op plaats '5' (voor 2 spelers), op plaats '7' (voor 3 spelers), op plaats '9' (voor 4 spelers) en op plaats '12' (voor 5 spelers) op Yggdrasil. Regelvariant: als je de startplaats van de Goden en Reuzen wil wijzigen, kan dit met de toestemming van alle spelers en voor de start van het spel.

Neem alle tactische kaarten zonder een afbeelding van een God of Reus in de rechterbenedenhoek en schud alle kaarten met een 'A' op de kaart in de A stapel (Actie stapel) en de kaarten met een 'B' erop in de B stapel (Battle stapel). Neem alle andere kaarten (zonder de afbeelding van een God) van het basisspel en de Ragnarok uitbreiding en voeg ze toe aan stapel A of B zoals je gewoon bent.

Stapel A bestaat zo uit actiekaarten en tactische 'A' kaarten, stapel B uit verdedigingskaarten, aanvalskaarten en tactische 'B' kaarten. Schud grondig. Bij het trekken van kaarten neem je van 1 stapel (A of B, niet van beide). Tijdens het spel worden alle tactische 'A' kaarten op de aflegstapel naast de A trekstapel gelegd en alle tactische 'B' kaarten op de aflegstapel naast de B trekstapel.

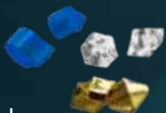
Neem alle tactische kaarten met een afbeelding van een God/Reus in de rechterbenedenhoek uit de Ragnarok speldeels en voeg ze toe aan de overeenkomstige goddelijke stapels. Schud grondig.





## MET ENKEL HET VALDA BASISPEL:

Elke speler ontvangt 2 goddelijk bloed, 2 diamanten en 2 goud.



## MET DE VALDA: RISE OF THE GIANTS UITBREIDING:

Beslis eerst, door de regels in Rise of the Giants toe te passen, welke Goden en/of Reuzen er meespelen in je huidige spel. Laat de volgende kaarten in de speldoos van Rise of the Giants: **Thor, God of thunder** (2x van de Ymir stapel). Elke speler ontvangt 2 goddelijk bloed, 3 diamanten en 3 goud.



# SPELVERLOOP

Alle originele spelregels zijn nog steeds van toepassing.

Indien je Valda alleen wenst te spelen, ga naar het onderdeel 'Solo variant'.

De speler die Valda al heeft gespeeld, is de startspeler. Indien meerdere spelers Valda reeds gespeeld hebben, rol dan met de witte dobbelstenen. De speler die de meeste volgelingen werpt, is in dat geval de startspeler.

Iedere speler trekt aan de start van het spel **3 kaarten van stapel A** en **3 kaarten van stapel B**.

De speler die de meeste volgelingen heeft verzameld na 6 ronden, wint het spel en wordt een nieuwe Noorse God of Reus. Bij een gelijkstand wint de speler met de meeste tempels. Indien er nog steeds een gelijkstand is, wint de speler met de meeste grondstoffen.

## GODDELIJK GEVECHT



In deze Ragnarok uitbreiding kan je Goden en Reuzen aanvallen en doden met aanvalskarten. Tijdens de **aanvalsfase** van een tegenstander kan je ervoor kiezen om de speler aan te vallen (zoals gekend) of kan je ervoor kiezen een God of Reus aan te vallen. Om dit te kunnen doen, moet je tegenstander minstens 1 tempel bezitten in het gebied van de God of Reus die je wil aanvallen. Wanneer je een God of Reus aanvalt, speel je om het even welke aanvalskart uit je hand. Enkel de aanvalskracht is van tel bij het aanvallen van een God of Reus. Het effect is irrelevant en mag genegeerd worden.



De speler aan zet kan deze aanval verdedigen zoals hij dat zou doen bij een aanval op zijn Viking. Trek de verdedigingswaarde af van de aanvalskracht. Het resultaat toont hoeveel volgelingen deze God of Reus verliest. Wanneer een God of Reus volgelingen verliest, beweeg je (op de levensboom) het overeenkomstige Goden-/Reuzentoken 1 plaats naar beneden per verloren volgeling. Veilige zones gelden niet voor Goden en Reuzen.



Als een God of Reus geen volgelingen meer heeft dan sterft deze en is diens gebied vernietigd. Wanneer het gebied van een Reus of God is vernietigd, draai dan de tempeltegels om en plaats deze op het overeenkomstige deel van het spelersbord zodat de schedel zichtbaar is. Verwijder alle tempels en schatten (indien aanwezig) van dit gebied. Vanaf nu tot het eind van het spel mogen hier geen tempels meer gebouwd worden.

Opgelet: Runen (zie: Rise of the Giants uitbreiding) kunnen niet verkregen worden door het succesvol aanvallen of verdedigen van een God of Reus.

Je krijgt één volgeling bij het doden van een God of Reus.

# TEAM VARIANT

De team variant kan gespeeld worden met 4 spelers (2 teams van 2 spelers).

Alle spelers rollen met de witte dobbelsteen. De speler die de meeste volgelingen werpt, is de startspeler.

Alle regels hierboven gelden, met volgende aanpassingen:

- Je ontvangt en verliest volgelingen als een team, niet individueel.
- Plaats slechts 1 Viking per team op de levensboom.
- Je kan alleen tegenstanders aanvallen. Nooit je teamgenoot.
- Aanvalskarten die doelen op alle spelers, gelden niet voor teamgenoten.
- Wanneer je teamgenoot wordt aangevallen, kun je verdedigingskarten spelen in de plaats van of additioneel met je teamgenoot.
- Wanneer je een teamgenoot helpt om succesvol te verdedigen, krijgt je zelf geen rune(n).





# SOLO VARIANT

*Loki en Thrym liggen op de loer om de levensboom te beklimmen. Dit met slechts één doel: de troon te bestijgen en heerser van de 9 werelden te worden. Eén moedige Viking heeft hun snode plan doorzien: jij. Het is aan jou om Loki en Thrym te stoppen en de 9 werelden te redden.*

In deze solo variant speel je tegen een AS (Automatische Speler): Loki of Thrym.

Neem het AS spelersbord uit de Ragnarok speldoos. Om de solo variant te kunnen spelen, zijn het basisspel en de solocomponenten van deze Ragnarok nodig. Valda: Rise of the Giants is optioneel.

Alle hierboven beschreven regels gelden, met enkele uitzonderingen. Bijvoorbeeld: goddelijke gevechten zijn geen onderdeel van de solo variant.

## SPELOPZET

Kies je tegenstander: Loki of Thrym en plaats de AS spelersbord met de gekozen kant naar boven. Je kan het enkel tegen Thrym opnemen als je de Rise of the Giants uitbreiding bezit. Geef de AS de gele componenten en plaats zijn Goden-/Reuzentoken beneden aan de Yggdrasil levensboom. Plaats zijn tempels en blokjes in een reserve naast zijn spelersbord. Schud de AS aanvalskarten en maak zo de AS aanvalstapel.



Indien je tegen Loki speelt, gebruik dan enkel de AS aanvalskarten met de figuur van Loki in de rechterbenedenhoek. Indien je tegen Thrym speelt, gebruik dan alle AS aanvalskarten.



Schud voor zowel Loki als Thrym de AS verdedigingskarten en maak zo de AS verdedigingsstapel.



Plaats beide stapels naast de AS spelersbord.

Beide kaarttypes hebben hun eigen aflegstapel. Als een stapel leeg is, schud dan de respectievelijke aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

Neem de tempeltokens van elke God en Reus en steek deze in een stoffen zakje of schud ze grondig op tafel met de beeldzijde naar beneden.



Zoals bij een gewone speler worden de tempels van de AS bijgehouden door middel van blokjes op zijn spelersbord. Hij kan de goddelijke krachten gebruiken waar hij een tempel heeft gebouwd. Sommige tempels geven de AS geen voordeel of kracht. Bij een tempelverplaatsing heeft de AS een rangorde aan de gebieden. Vandaar het gebruik van cijfers en letters op het spelersbord. Zie 'Ymir' hoe verplaatsen van een tempel door een AS werkt.

De AS kan geen kaarten ontvangen en gebruikt of verzamelt geen grondstoffen. Behalve runen, die door Thrym gebruikt worden. Thrym kan runen ontvangen of stelen zoals gewoonlijk en de speler kan ook runen stelen van hem.



Verzwakkend effect.

Zie onderdeel 'Aanvalsfase' van de AS voor meer informatie hoe verzwakkende effecten werken.

## SPELVERLOOP

Een spel duurt zoals gewoonlijk 6 ronden. Jij bent de startspeler.



Je speelt je beurt volgens de gekende fasen. Enkel de aanvalsfase is anders. Tijdens je aanvalsfase, trekt de AS 1 kaart van zijn aanvalstapel. *Vergeet niet om goddelijke krachten toe te passen die de aanval versterken.* Verdedig deze aanval zoals gekend. Indien de aanval succesvol is, pas dan het effect toe op de aanvalskart. Wanneer de AS je grondstoffen steelt, gaan ze terug naar de algemene voorraad.

Wanneer de AS één van jouw tempels verplaatst, dan selecteert hij de duurste (hoogste grondstoffenprijs) en verplaatst hij deze naar een gebied waar tempels het goedkoopst zijn (laagste grondstoffenprijs). Wanneer de AS één van jouw tempels bevriest dan selecteert hij de duurste. Bij gelijke kostprijs, kies jij zelf de tempel/ het gebied. Tijdens zijn beurt, heeft de AS slechts 3 fasen: **een Bouwfase, een Aanvalsfase en een Volgelingenfase.**

### Bouwfase:

Trek willekeurig een tempeltoken. De AS bouwt deze tempel in het overeenkomstige gebied (plaats de tempel op de wereldkaart en een blokje op zijn spelersbord).



Was dat de eerste tempel van de AS in dat gebied, plaats dan het tempeltoken terug in de pool (= met beeldzijde naar beneden of in het zakje). Indien het zijn tweede tempel in dat gebied was, verwijder dan het tempeltoken van het spel.



Wanneer er tempels worden verplaatst, pas dan de tempeltokens en tempels voor elk gebied aan zodat ze kloppen met de goddelijke krachten. Indien de AS de mogelijkheid verliest om de tweede goddelijke kracht te gebruiken: verwijder of voeg het overeenkomstige token toe aan de pool. NB: bevroren tempels hebben geen impact op de tempeltokens. Een AS kan nooit meer dan 2 tempels in 1 gebied hebben (ook al is er één bevroren).

Wanneer de AS een tempel bouwt, krijgt hij 1 volgeling (maar geen kaart).

### Aanvalsfase:



De AS verzwakt eerst de speler indien hij deze goddelijke kracht heeft. Verzwakkende effecten zijn cumulatief. Pas de verzwakkende effecten toe die bij een tempel worden vermeld.



Daarna heb je de mogelijkheid om de AS aan te vallen: Je valt aan zoals gewoonlijk en de AS verdedigt zich door een kaart te trekken van de AS verdedigingsstapel. Vergelijk de aanval- en verdedigingswaarden en pas het effect van de aanval toe wanneer deze succesvol is.

Wanneer je grondstoffen van de AS steelt, neem je deze van de algemene voorraad. Wanneer je runen steelt van Thrym, neem je deze van zijn spelersbord. Voor elke succesvolle aanval of verdediging die Thrym maakt, krijgt hij 1 rune.

### Volgelingenfase:

Loki en Thrym hebben verschillende krachten die ze tijdens de volgelingenfase kunnen gebruiken afhankelijk van de goddelijke krachten die ze bezitten.

Loki:



Ronde 1 t.e.m. 3: hij werpt met 1 witte dobbelsteen en past het resultaat toe.  
Ronde 4 t.e.m. 6: hij werpt met 2 witte dobbelstenen en past het resultaat toe.

Thrym:



Ronde 1 tot en met 3: hij verhandelt 1 rune voor 2 volgelingen.  
Ronde 4 tot en met 6: hij verhandelt 2 runen voor 5 volgelingen.

Daarnaast krijgt de AS nog volgelingen of runen volgens zijn goddelijke krachten (zie Odin, Grim en Thor). Hij mag ook witte dobbelstenen rollen of herwerpen volgens andere goddelijke krachten (zie Kari en Loki).



## AS GODDELIJKE KRACHTEN:

De goddelijke krachten op het spelersbord zijn niet cumulatief in eenzelfde gebied.



### AS Thrym

**Freya** : geen goddelijke krachten (het zijn natuurlijke vijanden).

**Ymir** : 1 tempel - geen kracht / 2 tempels - de AS verplaatst één van zijn tempels. Selecteer eerst het tempelgebied met een aanwezige tempel (op het spelersbord van de AS) met het laagste cijfer. Gebieden die geen nummer hebben, worden genegeerd.

Dan verplaatst hij die tempel naar een gebied met de eerste letter in alfabetische volgorde waar nog geen 2 tempels op staan.

**Surtur/Tyr/Agir** : verbeter de AS aanvals-/verdedigingswaarden.

**Hel/Heimdall/Mork** : verzwakkende effecten die ervoor zorgen dat de solo speler volgelingen, grondstoffen en kaarten verliest. Jij kiest welke grondstoffen je verliest, de verloren kaarten worden willekeurig afgelegd.

**Thor/Grim/Odin** : de AS ontvangt volgelingen/runen in zijn volgelingenfase.

**Loki/Kari** : de AS rolt met de witte dobbelsteen in zijn volgelingenfase.

**Thrym** : de AS ontvangt 1 rune als je hem niet aanvalt in zijn aanvalsfase.



### AS Loki

**Freya** : de AS trekt 1 bijkomend tempeltoken gedurende zijn bouwfase.

**Ymir** : 1 tempel - geen kracht / 2 tempels - de AS verplaatst één van zijn tempels. Selecteer eerst het tempelgebied met een aanwezige tempel (op het spelersbord van de AS) met het laagste cijfer. Gebieden die geen nummer hebben, worden genegeerd.

Dan verplaatst hij die tempel naar een gebied met de eerste letter in alfabetische volgorde, waar nog geen 2 tempels op staan.

**Surtur/Tyr/Agir** : verbeter de AS aanvals-/verdedigingswaarden.

**Hel/Heimdall** : verzwakkende effecten die ervoor zorgen dat je volgelingen, grondstoffen en kaarten verliest.

**Mork** : de AS verplaatst 1 van jouw tempels.

**Thor/Grim/Thrym** : de AS ontvangt volgelingen in zijn volgelingenfase.



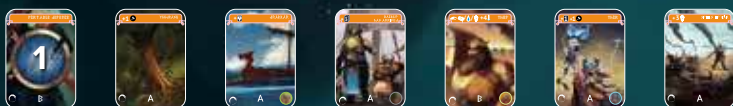
**Odin:** geen goddelijke krachten (het zijn natuurlijke vijanden).

**Loki:** 1 tempel - geen kracht / 2 tempels - de AS werpt met 1 extra witte dobbelsteen gedurende zijn volgelingenfase.

**Kari:** 1 tempel - de AS herwerpt 1 dobbelsteen als hij een skelet werpt in zijn volgelingenfase / 2 tempels - de AS herwerpt 1 dobbelsteen indien hij een skelet of niets werpt in zijn volgelingenfase. Pas het tweede resultaat toe.

## K A A R T E N V I T L E G

Deze kaarten herken je van het basisspel (of van Rise of the Giants). De inhoud van de kaart is dezelfde als in het basisspel maar ze werken in twee stappen omdat het tactische kaarten zijn.



### Weapons of War

Voeg 1 / 2 toe aan de aanvalskracht van je aanvalskaat.



### Viking Army

Je kan een extra aanval doen.



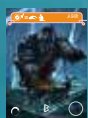
### Yggdrasil

Met het basisspel kan je 1 extra gebouw bouwen. Met de Rise of the Giants expansion, ontvang je 1 extra bouwput.



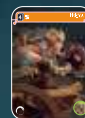
### Cold Climate

Verhoog de aanvalskracht van een aanval met +3.



### Agir

Steel 1 volgeling van de aanvaller na jouw succesvolle verdediging.



### Freya

Leg tot 4 kaarten af om hetzelfde aantal te trekken van een basisstapel.



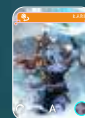
### Thief

Wanneer het effect van jouw aanval grondstoffen stelen is, dan krijgt jouw aanval +4 kracht.



### Undead army

Wanneer het effect van jouw aanval volgelingen doden is, dan krijgt jouw aanval +3 kracht.



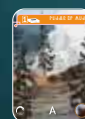
### Kari

Verdraai de dobbelsteen naar een resultaat naar keuze.



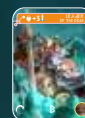
### Power Drain

Wanneer het effect van jouw aanval stelen is, dan krijgt jouw aanval +3 kracht.



### Puddle of Mud

Neem een tactische kaart van de aflegstapel.



### Leader of the Gods

Wanneer je een Reus aanvalt, krijgt jouw aanval +3 kracht.



### Warcry

Wanneer het effect van jouw aanval een tempel vernietigen of bevroren is, dan krijgt jouw aanval +3 kracht.



### Ruler of the Giants

Wanneer je een God aanvalt, krijgt jouw aanval +3 kracht.



### Fresh Blood

Ontvang 2 volgelingen na jouw succesvolle verdediging.





*Nach der Ankunft der Riesen steht die Welt von Valda vor der finalen Konfrontation von Göttern und Riesen. Göttliches Blut wird fließen, Götter sterben, Imperien und Riesen werden fallen. Das Ende naht.*



*Valda: Ragnarok ist eine Erweiterung für das Hauptspiel Valda. Du benötigst das Hauptspiel um diese Erweiterung spielen zu können.*

Valda: Ragnarok ist ein Spiel von Nathan Vermeulen.

Illustrationen: Tuan Nguyen & Matzeusz Michalski  
Künstlerische Leitung und Design: Batist Vermeulen

Deutsche Übersetzung: Manuel Klein

Solo-Regeln: Nathan Vermeulen & John Schutt

Vertrieb durch Bannan Games

© 2022 BANNAN bvba



Diese Erweiterung für Valda enthüllt neue Schätze und Kräfte nach dem Verschwinden der Riesen. 33 neue Karten für die Basisdecks, 37 göttliche Karten und ein neuer Kartentyp, welcher neue Spielmechaniken und Kombinationen ermöglicht. Neue Marker werden eingeführt: Schatzmarker und Gott/Riese-Marker.

20 Karten und 14 Tempelmarker speziell für den Solo Modus komplettieren diese Erweiterung.

## INHALT

- Ⓐ Regelheft
- Ⓑ 70 Karten  
20 Karten für Solo-Modus
- Ⓒ 7 Gott/Riese-Marker
- Ⓓ 28 Schatzmarker (Schätze)
- Ⓔ 14 Tempelmarker
- Ⓕ 1 AS (automatischer Spieler)  
Spielerübersicht





# WAS IST NEU

## LIST-KARTEN (ORANGE):

Die List-Karten sind eine neue Art Karten, welche in zwei Schritten gespielt wird. Zunächst legst Du sie in der Valda-Phase offen vor dir ab. Dies kostet keine Aktionspunkt.

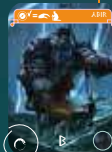
Du drehst die Karte um 90°, sodass sie horizontal liegt. Zu Beginn der nächsten Phase darfst Du die Karte zurück in ihren ursprünglichen Zustand drehen und sie von nun an benutzen.




Abhängig von dem Buchstaben auf der Karte (A oder B) kannst Du die Karte in einer anderen Phase nutzen. Befindet sich ein "A" auf der Karte, so kannst Du sie in der Valda- oder Aktionsphase spielen um beispielsweise Ressourcen



zu erhalten oder mehr Gebäude zu bauen. Befindet sich ein "B" auf der Karte, so kannst Du sie in der Angriffsphase spielen um beispielsweise einen Angriff oder eine Verteidigung zu verbessern. Sobald ausgespielt, wird die List-Karte abgeworfen.



Alle Karten dieser Erweiterung haben ein Erweiterungssymbol  in der linken unteren Ecke um sie einfacher sortieren zu können.



## GOTT/RIESE-MARKER:

Die Gott/Riese-Marker werden genutzt um ihre Gesundheit auf dem Weg den Yggdrasil-Baum hinab anzuzeigen. Siehe auch "Göttlicher Krieg" für weitere Informationen.



## SCHÄTZE:

Schätze können auf der mythischen Weltkarte gefunden werden. Du erhältst die Schatzmarker von den Bauplätzen deiner Tempel.



# SPIELAUFBAU

Alle Regeln bezüglich Spiel Aufbau aus dem Hauptspiel gelten auch hier.

Lasse folgende Karten im Spielkarton:

- Yggdrasil (2x aus dem Deck A und 1x aus dem Heimdall-Deck)
- Bifrost Bridge (2x aus dem Deck A)
- Thor, God of Thunder (2x aus dem Thor-Deck)
- Freya, Goddess of fertility (2x aus dem Freya-Deck)
- Karten aus dem Solo-Modus. Du erkennst sie an dem "1P"-Symbol unten auf der Karte.



Lege auf die Bauplätze jedes Götter-/Riesenreichs 4 verdeckte Schatzmarker (wodurch ein Bauplatz leer bleibt). Nachdem alle Marker platziert wurde, decke 3 der 4 Marker in jedem Reich auf. Für jedes Reich: 3 Schätze sind offen, 1 verdeckt und 1 Tempel-Bauplatz ist leer.

Valda: Ragnarok kann in Kombination mit Valda: Rise of the Giants gespielt werden, jedoch auch nur mit dem Hauptspiel.

Platziere die Marker aller im Spiel befindlichen Götter und Riesen (gestapelt) auf dem Feld "5" (für 2 Spieler), Feld "7" (für 3 Spieler), Feld "9" (für 4 Spieler) oder Feld "12" (für 5 Spieler) des Yggdrasil-Punktezahlers.

Variante: Falls Ihr die Startposition der Götter und Riesen verändern wollt, könnt Ihr dies mit der Zustimmung aller Spieler tun bevor Ihr das Spiel beginnt.

Nimm alle List-Karten ohne das Bild eines Gottes oder Riesen in der unteren rechten Ecke. Lege die Karten mit einem "A" in der unteren Mitte auf das Basisdeck A, und die Karten mit einem "B" in der unteren Mitte auf das Basisdeck B. Nimm alle anderen Karten (ohne das Bild eines Gottes) aus dem Hauptspiel und der Ragnarok-Erweiterung und füge sie wie üblich den Basisdecks A und B hinzu.

Basisdeck A besteht aus Aktionen und List-Karten mit einem "A", Basisdeck B besteht aus Verteidigungs- und Angriffskarten sowie List-Karten mit einem "B". Mische die Decks gründlich.

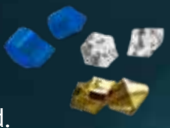
Normalerweise ziehst du von einem einzelnen Basisdeck (A oder B, nicht beide). Während des Spiels werden alle gespielten und abgeworfenen List-Karten mit einem "A" auf dem Abwurfstapel neben dem Basisdeck A, und alle List-Karten mit einem "B" neben dem Basisdeck B abgelegt.

Nimm alle List-Karten mit dem Bild eines Gottes/Riesen in der rechten unteren Ecke und füge sie ihrem entsprechenden Götterdeck hinzu.





### WENN IHR NUR MIT DEM VALDA HAUPTSPIEL SPIELT:



Jeder Spieler erhält 2 göttliches Blut, 2 Diamanten und 2 Gold.

### MIT DER ERWEITERUNG "RISE OF THE GIANTS":

Entscheidet zunächst nach den Regeln aus dieser Erweiterung, welche Götter und/oder Riesen Teil dieser Partie sind. Lasse folgende Karten im Spielkarton der Erweiterung "Rise of the Giants":

**Thor, God of Thunder** (2x aus dem Ymir-Deck)

Jeder Spieler erhält 2 göttliches Blut, 3 Diamanten und 3 Gold.



## SPIELABLAUF

Alle Regeln des Hauptspiels bleiben gültig.

Willst Du den Solo-Modus spielen, so findest Du die Regeln unter "Solo-Modus". Der Spieler, welcher Valda schon einmal gespielt hat, ist der Startspieler. Haben alle Spieler Valda bereits gespielt, wirf den weißen Würfel. Der Spieler, welcher die meisten Anhänger würfelt, ist der Startspieler. Alle Spieler ziehen **3 Karten vom Basisdeck A** und **3 Karten vom Basisdeck B**. Wie im Hauptspiel endet das Spiel nach Runde 6. Der Spieler mit den meisten Anhängern wird zum Sieger erklärt und wird zum Gott oder Riesen. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit den meisten Tempeln. Herrscht immer noch Gleichstand, so gewinnt der Spieler mit den meisten Ressourcen.



### GÖTTLICHER KRIEG

In der "Ragnarok" Erweiterung kannst Du Götter und Riesen mit deinen Angriffskarten angreifen und töten. Während der Angriffsphase eines Gegners kannst Du wie üblich einen Gegner angreifen oder stattdessen einen Gott oder Riesen. Um dies zu tun, muss der Gegner mindestens 1 Tempel im Reich des Gottes oder Riesen haben. Wenn Du einen Gott oder Riesen angreifst, spielst Du eine Angriffskarte (genau wie beim Angriff auf einen Spieler). Nur die Angriffsstärke ist bei diesem Angriff relevant.



Der aktive Spieler kann diesen Angriff verteidigen, als sei er selbst angegriffen worden. Ziehe die Verteidigungsstärke von der Angriffsstärke ab. Das Ergebnis zeigt an, wie viele Anhänger der Gott oder Riese verliert. Wenn ein Gott oder Riese Anhänger verliert, bewege seinen Marker ein Feld für jeden verlorenen Anhänger den Yggdrasil hinab. Sichere Felder existieren für Götter und Riesen nicht.



Wenn ein Gott oder Riese das Feld 0 erreicht, stirbt er und sein Reich ist zerstört. Wenn ein Riesen- oder Götterreich zerstört wird, drehe den entsprechenden Tempelmarker sodass der Schädel sichtbar ist, und lege ihn auf den entsprechenden Bereich der Spielerübersicht. Entferne alle Tempel und Schätze (falls noch vorhanden) aus dem Reich und von nun an können bis zum Ende des Spiels keine Tempel mehr in diesem Reich gebaut werden.

Durch das erfolgreiche Angreifen oder Verteidigen eines Gottes oder Riesen können keine Runen erhalten werden.

Für das Töten eines Gottes oder Riesen erhältst Du einen Anhänger.

## TEAM-MODUS

Ihr könnt den Team-Modus spielen, wenn Ihr genau vier Spieler seid.

Entscheidet Euch für zwei Teams (2 gegen 2 Spieler), in welchen Ihr spielen wollt. Alle Spieler werfen einen weißen Würfel. Der Spieler, welche die meisten Anhänger würfelt, ist der Startspieler.

- Alle der obigen Regeln treffen weiterhin zu, mit folgenden Ausnahmen:
- Das Erhalten und Verlieren von Anhängern geschieht als Team, nicht individuell.
  - Für den Yggdrasil-Punkteähler nutze nur einen Wikinger pro Team.
  - Du kannst nur Spieler aus dem gegnerischen Team angreifen, niemals deinen eigenen Partner.
  - Angriffskarten, die alle Spieler betreffen, wirken nicht auf deinen Partner.
  - Wenn dein Partner angegriffen wird, kannst du statt ihm oder zusätzlich zu ihm Verteidigungskarten spielen.
  - Wenn dein Partner bei einer erfolgreichen Verteidigung mithilft, erhält er dafür keine Runen.





# SOLO-MODUS

*In den Schatten lauern Loki und Thrym darauf den Yggdrasil zu erklimmen. Sie planen, den Thron in Asgard an sich zu reißen und die Herrscher der neun Welten zu werden. Ein tapferer Wikinger fährt ihnen jedoch in die Parade: Du. Es liegt an dir, das Vorhaben zu verhindern und die neun Welten zu retten.*

In diesem Solo-Modus kannst Du Valda gegen einen AP (automatischen Spieler/automatic Player) bestreiten: Loki oder Thrym. Nimm die AP Spielerübersicht aus der Ragnarok Spielverpackung. Du musst mit dem Hauptspiel und der Ragnarok-Erweiterung spielen, Rise of the Giants ist optional.

Alle bisher beschriebenen Regeln gelten weiterhin, mit einigen Ausnahmen. Z.B. "Göttlicher Krieg" ist nicht teil dieses Solo-Modus.

## SPIELAUFBAU

Wähle deinen Gegner: Loki oder Thrym und lege die AP Spielerübersicht mit der gewählten Seite nach oben auf den Tisch. Du kannst nur gegen Thrym spielen, wenn Du auch die Rise of the Giants Erweiterung benutzt. Gib dem AP die gelben Figuren und stelle ihren Gott/Riese-Marker unten auf den Yggdrasil (statt ihres Wikingers).



Lege seine Tempel und Marker als Reserve neben seine Spielerübersicht.



Erstelle das AP-Angriffsdeck, indem Du alle AP Angriffskarten mischst:

- wenn Du gegen Loki spielst, nutze nur die AP Angriffskarten mit Lokis Bild in der rechten unteren Ecke.
- wenn Du gegen Thrym spielst, nutze alle AP Angriffskarten.

Erstelle das AP-Verteidigungsdeck indem Du alle AP Verteidigungskarten mischst (egal gegen welchen der beiden Gegner du spielst). Platziere sie neben der AP Spielerübersicht.



Beide Kartentypen haben einen eigenen Abwurfstapel. Ist eines der Decks jemals aufgebraucht, so mische den Abwurfstapel um ein neues Deck zu bilden.



Nimm die Tempelmarker jedes Gottes oder Riesen und lege sie in ein Beutel oder mische sie verdeckt auf dem Tisch.



Wie ein normaler Spieler auch werden die Tempel des AP mit Blöcken auf seiner Übersicht nachverfolgt. Er kann die Göttlichen Kräfte seiner gebauten Tempel nutzen. Manche Tempel verleihen dem Spieler keine Vorteile oder Kräfte. Buchstabe oder Nummer der Priorität in der rechten unteren Ecke. Wird benötigt, wenn der AP seine Tempel bewegt.

Der AP kann keine Karten erhalten und nutzt keine Ressourcen. Ausnahme hierzu ist Thrym, welcher Runen verwenden kann. Er kann wie üblich Runen erhalten oder stehlen, und Du kannst wie üblich Runen von ihm stehlen.



Schwächungseffekt – Siehe "Angriffsphase" des AP für weitere Informationen über die Schwächungseffekte.

## SPIELABLAUF

Das Spiel geht wie üblich über 6 Runden, Du bist der Startspieler.



Deinen Zug absolvierst Du wie üblich, mit Ausnahme der Angriffsphase. Während deiner Angriffsphase zieht der AP eine Karte von seinem Angriffsdeck. Vergiss nicht Modifikatoren durch göttliche Kräfte anzuwenden. Verteidige Dich wie üblich gegen den Angriff. Ist er erfolgreich, erleide wie üblich seinen Effekt. Stiehlt der AP Ressourcen von dir, gehen diese zurück in den allgemeinen Vorrat.

Wenn der AP deine Tempel verschiebt, wählt er immer den teuersten (höchste Ressourcenkosten) und bewegt ihn in das Reich, in welchem die Tempel am günstigsten sind (niedrigste Ressourcenkosten). Wenn der AP einen deiner Tempel einfriert, wählt er immer den teuersten. Im Falle eines Gleichstands wählst Du den Tempel/das Reich aus. Während seines Zuges wird der AP nur 3 Phasen spielen: **Bauphase, Angriffsphase** und **Anhängerphase**.

### Bauphase:



Ziehe einen zufälligen Tempelmarker. Der AP baut einen Tempel in dem betreffenden Reich (lege einen Tempel auf die Weltkarte und einen Marker auf seine Spielerübersicht).

War dies der erste Tempel, welchen der AP in diesem Reich gebaut hat, lege den Tempelmarker zurück in den Vorrat (verdeckt auf den Tisch oder in den Beutel). Falls dies der zweite Tempel des AP in diesem Reich war, entferne den Tempelmarker aus dem Spiel.




Im Falle des Verschiebens von Tempeln, passe unverzüglich die Tempelmarker an die verfügbaren göttlichen Kräfte in jedem Reich an: erhält oder verliert der AP die Möglichkeit die zweite göttliche Kraft eines Reiches anzuwenden, so entferne entsprechend den Tempelmarker aus dem Vorrat, oder füge ihn hinzu. Eingefrorene Tempel beeinflussen nicht die Tempelmarker.

Der AP kann niemals mehr als 2 Tempel in einem Reich besitzen (selbst wenn sie eingefroren sind).

Wenn er einen Tempel baut, so erhält er einen Anhänger (aber keine Karte).

### Angriffsphase:




Der AP schwächt Dich zunächst, sofern er die passenden göttlichen Kräfte hat. Schwächungseffekte  sind kumulativ. Wende die auf der AP Spielerübersicht angezeigten Schwächungseffekte an.



Nun hast Du die Möglichkeit den AP genau wie einen menschlichen Spieler anzugreifen: du greifst normal an und der AP verteidigt sich, indem er 1 Karte vom AP Verteidigungsdeck zieht. Vergleiche Angriffs- und Verteidigungsstärke und wende den Effekt des Angriffs an, sofern dieser erfolgreich ist.

Wenn Du Ressourcen vom AP stiehlt, nimm sie aus dem Vorrat.

Wenn Du Runen von Thrym stiehlt, nimm sie von seiner Spielerübersicht. Für jeden erfolgreichen Angriff und jede erfolgreiche Verteidigung, die er ausführt, erhält Thrym 1 Rune. 

### Anhängerphase:

Loki und Thrym haben unterschiedliche Fähigkeiten in der Anhängerphase, unabhängig von ihren göttlichen Kräften.

Loki:



Runde 1 bis 3: er wirft 1 weißen Würfel und wendet das Ergebnis an.

Runde 4-6: er wirft 2 weiße Würfel und wendet die Ergebnisse an.

Thrym:



Runde 1 bis 3: er verliert 1 Rune und erhält 2 Anhänger.

Runde 4 bis 6: er verliert 2 Runen und erhält 5 Anhänger.

Dann erhält der AP Anhänger oder Runen, je nach seinen göttlichen Kräften (siehe Odin, Grim und Thor). Er kann unter Umständen auch weiße Macht-Würfel werfen, abhängig von seinen göttlichen Kräften (siehe Kari und Loki).



### GÖTTLICHE KRÄFTE DES AP:

Der AP addiert niemals beide göttlichen Kräfte eines Reichs wenn er 2 Tempel dort hat.



#### AP Thrym

**Freja** : Keine göttlichen Kräfte (sie sind erbitterte Feinde).

**Ymir** : 1 Tempel - keine Kraft / 2 Tempel - der AP verschiebt 1 seiner Tempel. Zunächst wählt der AP einen Tempel in dem Reich mit der niedrigst möglichen Nummer (Reiche ohne Nummer werden ignoriert). Dann verschiebt er diesen Tempel in das Reich mit dem ersten Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge, in welchem sich nicht bereits 2 Tempel befinden.

**Surtur/Tyr/Agir** : Erhöhe die Angriffs-/Verteidigungskraft des AP.

**Hel/Heimdall/Mork** : Schwächungseffekte, welche dich Anhänger/Ressourcen (außer Runen)/Karten verlieren lassen. Du wählst die Ressourcen aus, Karten werden zufällig abgeworfen.

**Thor/Grim/Odin** : Der AP erhält Anhänger/Runen in seiner Anhängerphase.

**Loki/Kari** : Der AP wirft weiße Würfel in seiner Anhängerphase (zusätzlich zu Lokis Fähigkeit).

**Thrym** : Der AP erhält 1 Rune wenn Du Ihn in seiner Angriffsphase nicht angreifst.



#### AS Loki

**Freja** : Der AP zieht einen zusätzlichen Tempelmarker in seiner Bauphasen.

**Ymir** : 1 Tempel - keine Kraft / 2 Tempel - der AP verschiebt 1 seiner Tempel. Zunächst wählt der AP einen Tempel in dem Reich mit der niedrigst möglichen Nummer (Reiche ohne Nummer werden ignoriert). Dann verschiebt er diesen Tempel in das Reich mit dem ersten Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge, in welchem sich nicht bereits 2 Tempel befinden.

**Surtur/Tyr/Agir** : Erhöhe die Angriffs-/Verteidigungskraft des AP.

**Hel/Heimdall** : Schwächungseffekte, welche dich Anhänger/Ressourcen verlieren lassen (außer Runen).

**Mork** : Der AP verschiebt einen deiner Tempel.

**Thor/Grim/Thrym** : Der AP erhält Anhänger in seiner Anhängerphase.



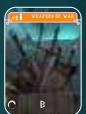
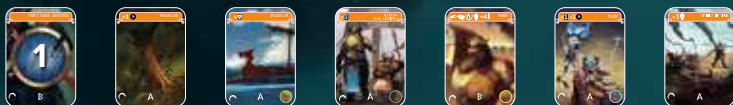
**Odin:** Keine göttlichen Kräfte.

**Loki:** 1 Tempel - keine Kraft / 2 Tempel - der AP wirft einen zusätzlichen weißen Würfel in seiner Anhängerphase.

**Kari:** 1 Tempel - der AP kann einen Würfel erneut werfen, wenn er einen Schädel in seiner Anhängerphase würfelt/ 2 Tempel - der AP kann einen Würfel erneut werfen, wenn er einen Schädel oder ein leeres Ergebnis in seiner Anhängerphase würfelt. Das zweite Resultat ist bindend.

## BESCHREIBUNG DER KARTEN

Du erkennst diese Karten aus dem Hauptspiel (oder aus Rise of the Giants) an ihrem Artwork und ihrer Mechanik. Sie funktionieren auf eine ähnliche Weise wie die Karten des Hauptspiels, mit Ausnahme des 2-Schritte-Mechanismus der List-Karten.



### Weapons of War

Erhöhe die Angriffsstärke deines Angriffs um +1/+2.



### Viking Army

Du kannst einen weiteren Angriff ausführen.



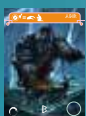
### Yggdrasil

Du kannst ein zusätzliches Gebäude bauen. Mit Rise of the Giants erhältst du hierfür 1 zusätzlichen



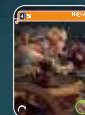
### Cold Climate

Verbessere einen Angriff um +3 Angriffsstärke.



### Agir

Stiehlt ein Anhänger vom Angreifer nach erfolgreicher Verteidigung.



### Freya

Wirf bis zu 4 Karten von deiner Hand ab um die gleiche Menge Karten von einem Basisdeck nachzuziehen.



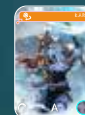
### Thief

Wenn der Effekt deines Angriffs das Stehlen von Ressourcen ist, erhalte +4 Angriffsstärke.



### Undead army

Wenn der Effekt deines Angriffs der Verlust von Anhängern ist, erhalte +3 Angriffsstärke.



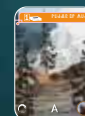
### Kari

Drehe einen Würfel auf ein beliebiges Resultat.



### Power Drain

Wenn der Effekt deines Angriffs das Stehlen von etwas Beliebigen ist, erhalte +3 Angriffsstärke.



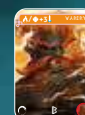
### Puddle of Mud

Nimm eine beliebige List-Karte vom Abwurfstapel.



### Leader of the Gods

Wenn Du einen Riesen angreifst, erhalte +3 Angriffsstärke.



### Warcry

Wenn der Effekt deines Angriffs das Zerstören einer Karte oder Einfrieren eines Tempels ist, erhalte +3 Angriffsstärke.



### Ruler of the Giants

Wenn Du einen Gott attackierst, erhalte +3 Angriffsstärke.



### Fresh Blood

Erhalte 2 Anhänger, wenn Du dich erfolgreich verteidigt hast.





**BANIAN**

GAMES