



LORDS
OF
RAGNAROK

MEERE DES AEGIR

REGELHEFT

SPIELMATERIAL:

Diese Erweiterung enthält den neuen Gott Aegir. Mit seiner Hilfe könnt ihr vom Meer aus mit mächtigen Snekkar angreifen. Aber nicht nur ihr erhaltet mehr Kontrolle über die Meere, denn diese Erweiterung führt auch einen neuen Boss ein: Naglfar, das Geisterschiff. Es schützt die Meere heim, verwehrt euch den Zugang und bedroht eure Armeen, die sich zu nahe an der Küste aufhalten.



1 GÖTTERARTEFAKT-KARTE (AEGIR)



1 DOPPELSEITIGE GÖTTERKARTE (AEGIR)



1 MONUMENT DES AEGIR (ZERLEGT)



12 SEGNUMGSKARTEN (AEGIR)



20 SNEKKAR (4 PRO FARBE)



1 BOSS (NAGLFAR)



1 BOSS-TABLEAU (NAGLFAR)



1 REGELHEFT

Wenn ihr mit Aegir spielen wollt, tauscht Odin oder Freya aus dem Grundspiel gegen ihn aus. Führt den Spielaufbau mit Änderungen in den folgenden Schritten aus:

6. Stellt den Sockel des Aegir-Monuments in ein Gebiet, dessen Monumentfeld ein Autorität- oder Weisheit-Attributssymbol zeigt (je nachdem, welche Gottheit er ersetzt). Dreht dann die Aegir-Götterkarte auf die Seite, die dem Attributssymbol entspricht, auf dem sein Monument steht. Legt das Aegir-Artefakt neben sein Monument.
9. Tauscht alle Segnungskarten der Gottheit, die Aegir ersetzt, gegen die Aegir-Segnungskarten aus (mit Mda markiert).

In Schritt 6 der Heldenauswahl gilt folgende Änderung: Platziere dein Drakkar **und 1 Snekkar** in ein Meer deiner Wahl (selbst wenn andere Drakkar dort sind).

REGELN FÜR SNEKKAR:

SNEKKAR ERHALTEN: Snekkar sind zusätzliche Miniaturen, die Meere besetzen. Ihr könnt sie durch Aegirs Götterbonus oder seine Artefaktkarte erhalten. Ihr erhaltet zu Beginn des Spiels jeweils 1 Snekkar. Wenn du einen Snekkar erhältst, platziere ihn in das Meer mit deinem Drakkar.

SNEKKAR BEWEGEN: Snekkar können nicht als Brücke für die Bewegung von Helden/Armeen verwendet werden. Snekkar können sich nur bewegen, wenn sich ein Drakkar bewegt. Nachdem du dein Drakkar bewegt hast, darfst du beliebig viele deiner Snekkar von beliebigen Meeren in das Meer mit deinem Drakkar platzieren. Dies gilt auch, falls dein Drakkar durch irgendeinen Spieleffekt bewegt wird. Werden mehrere Drakkar bewegt, dürften alle betroffenen Personen entscheiden, ihre Snekkar zu bewegen (beginnend mit der aktiven Person).

Achtung! Die Bewegung von Snekkar erfolgt, nachdem die Bewegung der Drakkar vollständig abgehandelt ist!

SNEKKAR IN EINER SCHLACHT VERWENDEN: Während einer Schlacht in einem Gebiet, das an ein Meer mit einem Snekkar angrenzt, darfst du einen deiner Snekkar aus diesem Meer entfernen (und vom Spielplan zurück in deinen persönlichen Vorrat legen), **anstatt** im Schritt „Kampfkarten ausspielen“ eine Kampfkarte zu spielen, um +2 Schlachtwert zu erhalten.



Grün bewegt sein Drakkar in seinem Helden-Schritt. Danach beschließt Grün, zwei seiner Snekkar in das Meer mit seinem Drakkar zu bewegen.

NAGLFAR

Ihr könnt Naglfar ins Spiel einbinden, indem ihr Loki gegen ihn austauscht. Alle Regeln, die für den Boss gelten, gelten auch für Naglfar.

SPIELAUFBAU: Für Naglfar gelten andere Aufbau-Regeln als für andere Bosse. Wenn ihr mit Naglfar spielt, nehmt in Schritt 13 des Spielaufbaus folgende Änderungen vor: Zieht 1 zufällige Segnungskarte. Platziert dann Naglfar in das Meer, das an den Monumentensockel der Gottheit angrenzt, deren Segnungskarte ihr gerade gezogen habt. Mischt die gezogene Segnungskarte zurück in den Nachziehstapel. In diesem Schritt wird keine Ereigniskarte gezogen oder abgehandelt. Macht euch vor dem Spiel mit Naglfars Regeln auf seinem Boss-Tableau vertraut.

EREIGNIS-AKTIVIERUNG: Wenn während der Ereignis-Aktivierung das auf der Karte angegebene Gebiet an mehr als 1 Meer angrenzt, entscheidest du, wohin du Naglfar bewegst.

JAGD: Um Naglfar zu jagen, muss dein Held 2 Monster bezwungen haben (oder 1 im Spiel zu zweit) und sich in einem Gebiet befinden, das an das Meer mit Naglfar angrenzt.

RUNENAKTION: Damit du Naglfar aktivieren kannst, muss sich dein Held in einem Gebiet befinden, das an das Meer mit Naglfar angrenzt.



Beispiel: Diese Ereigniskarte gibt an, Naglfar in das Meer angrenzend zu Gebiet Nummer 17 zu platzieren.

Kompatibilität der Erweiterung: Diese Erweiterung ist mit allen anderen Erweiterungen von Lords of Ragnarok kompatibel.