

# CHAMPIONS OF MIDGARD

EIN SPIEL VON OLE STEINESS

# THE DARK MOUNTAINS

EINE ERWEITERUNG ZU  
CHAMPIONS OF MIDGARD

# REGELN





# THE DARK MOUNTAINS

Die Clans der Bogenschützen aus dem Norden sind gekommen, um den tapferen Helden die gegen die Feinde Midgards kämpfen ihre Hilfe anzubieten. Leider sind die Bergriesen, auch Bergisar genannt, erwacht und nehmen einen Bogenschützen nach dem anderen vor ihrer Ankunft gefangen.

In der ersten Erweiterung zu Champions of Midgard gehen die Spieler auf neue Reisen, um die Bergisar zu besiegen und die Bogenschützen für sich zu gewinnen. Stärkt euch mit neuen Runen, besiegt neue Feinde und gewinnt neue Krieger für eure Armee während ihr in die Dark Mountains aufbricht.





# SPIELMATERIAL

12 Bogenschützen (Grüne Würfel)



1 Dark Mountain Spielplan



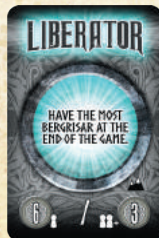
5 Arbeiter



2 Marker



24 Bergrisar-Karten



1 Schicksalskarte

2 Anführertableaus



1 Erweiterter Marktplan



5 Runenkarten



1 Bettlerstand



3 Marktstände

- 1 Military (Roving Rangers)
- 2 Economic (Wandering Monk & Gossip)

1 Privates Langschiff



24 Feindeskarten

- 3 Trollherrscher
- 3 Seidr Draugr
- 3 Beutesammler
- 3 abscheuliche Priester
- 3 Dunke Schamanen
- 3 Höhlenbewohner
- 3 Steinkreaturen
- 3 Nebelwanderer

24 Land-Reisekarten



6 100-Punkte Marker





# 9 SPIELVORBEREITUNG 1

**Champions of Midgard: The Dark Mountains** benötigt ein paar zusätzliche Spielvorbereitungen im Vergleich zum Grundspiel von **Champions of Midgard**. Die folgenden Anweisungen gelten zusätzlich zum normalen Aufbau von **Champions of Midgard**, welcher ganz normal durchgeführt werden sollte, sofern hier nicht anders aufgeführt.

- 1 Viele Komponenten in **The Dark Mountains wurden** so gestaltet, dass sie mit den Komponenten des Grundspiels von **Champions of Midgard** vermischt werden können. Beginnt das Vermischen der folgenden Komponenten mit ihren Gegenstücken aus dem Grundspiel vor dem Spielaufbau: Runenkarten, Schicksalskarten, Trollkarten, Draugr Karten, Monsterkarten und Marktstände.

**Alle Komponenten aus The Dark Mountains sind mit  markiert, so dass man sie leicht wieder vom Grundspiel trennen kann, wenn man das Grundspiel alleine spielen möchte.**

- 2 Der Bettlerstand wird auf einen Marktplatz auf dem Spielplan platziert. Er sollte in jedem Spiel zusätzlich zu den der Spielerzahl entsprechenden Marktständen ausliegen. Dies ist eine visuelle Repräsentation (und eine Verbesserung der) "Betteln"-Aktion aus dem Grundspiel und ist immer für alle Spieler verfügbar.



**Dieses neue permanente Marktplättchen kann eine beliebige Anzahl Arbeiter aufnehmen. Wenn du einen Arbeiter hier platzierst, nimm 1 Schuldmarker sowie einen Rohstoff deiner Wahl aus dem Vorrat.**

- 3 Legt die Bögeschützen-Würfel zu den anderen Würfeln der Wikingerkrieger neben dem Spielplan.
- 4 Platziert den The Dark Mountains Spielplan oben rechts neben dem Spielplan des Grundspiels.
- 5 Mischt die Bergrisar-Karten und die Land-Reisekarten und platziert sie verdeckt auf den entsprechenden Feldern des The Dark Mountains Spielplan. Die leeren Felder werden während der Aufbauphase jeder Runde befüllt. Bergrisar-Karten werden dabei offen ausgelegt und Land-Reisekarten verdeckt.
- 6 Wenn ihr mit 4 oder mehr Spielern spielt, platziert den erweiterten Marktplan unterhalb des The Dark Mountains Spielplan. Andernfalls überspringt diesen Schritt.
- 7 Wenn ihr mit 5 Spielern spielt, legt das zusätzliche private Langschiff zu den anderen privaten Langschiffen neben dem Spielplan und nutzt 3 Militär- und 3 Wirtschaftsplättchen vom Markt während des Aufbaus. Andernfalls überspringt diesen Schritt.

**Ihr seid nun bereit mit dem Spiel zu beginnen!**









2 **Platziert den Bettlerstand (Beggar) im Spiel mit 2-3 Personen auf dem Marktfeld für 4 Spieler. Im Spiel mit 4-5 Personen wird er auf einem freien Feld des erweiterten Marktplans platziert.**



# SPIELABLAUF

## NEUE SYMBOLE UND REGELN

Ihr werdet ein neues Symbol  auf einigen Komponenten der Erweiterung vorfinden. Es bedeutet "ein Kriegerwürfel deiner Wahl" und war nötig, da das alte Symbol nur die 3 Würfeltypen des Grundspiels angezeigt hat. Durch die Bogenschützenwürfel dieser Erweiterung wurde es notwendig. Merkt euch daher bitte, dass die Symbole  &  das gleiche bedeuten und somit auch gleich behandelt werden.

Das neue Symbol  bedeutet "ein Rohstoff deiner Wahl" - Nahrung, Holz oder Gold. Es hat eine Nummer in der Mitte die zeigt wie viele Rohstoffe ihr erhaltet (bzw. abgeben müsst). Dabei dürft ihr die Rohstoffe in beliebiger Kombination wählen.

Beim Spiel mit der Dark Mountains Erweiterung verweist jeder Effekt oder Karteneffekt der sich auf Reisekarten bezieht sowohl auf die Reisekarten des Grundspiels als auch auf die neuen Landreisekarten (z.B. die Hütte des Weisen (Sage's Hut)).

Zu guter Letzt zahlt im Spiel mit 5 Spielern der fünfte Spieler 1 Münze für das Aktivieren der Arbeiterhütten (Worker Huts), um so seinen zusätzlichen Arbeiter zu erhalten. Dies ist leider nicht auf dem Spielplan aufgedruckt, so dass ihr euch selbst daran erinnern müsst.




**Denkt daran, dass diese Orte neue Effekte haben, die nicht auf dem Spielplan aufgedruckt sind.**

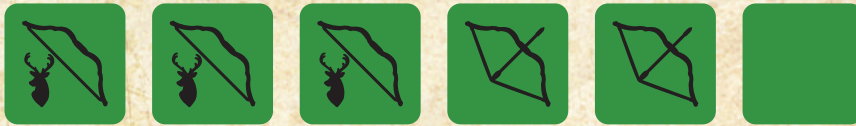




# BOGENSCHÜTZEN

Bogenschützen sind eine neue und mächtige Art von Kriegerwürfeln, da sie nur 1 leere Seite besitzen. Zusätzlich sind sie geschickte Jäger, da sie eine 50%ige Chance haben bei der Jagd nach Nahrung doppelte Erträge zu liefern. Das  Symbol zeigt an, dass dieser Würfel 2 Nahrung produziert, wenn er in der Jagdhütte (Hunting Grounds) eingesetzt wird. Bogenschützenwürfel erhält man primär durch den Kampf gegen die Bergrisar.

Bogenschützenwürfel haben die folgenden Seiten:






# THE DARK MOUNTAINS

*Die Bergrisar sind Bergriesen mit der üblen Vorliebe, Gefangene zu nehmen. Es gibt nichts Grausameres für einen stolzen Wikingerkrieger, als in der stinkenden Höhle eines Riesen gefangen zu sein – außerstande zu kämpfen und niemals seinen Weg nach Valhalla zu finden.*

Der Kampf mit den Bergrisar wird nach dem Kampf mit Draugrn und vor dem Kampf mit Monstern durchgeführt. Leere Bergrisar und Landreisefelder werden während des Rundenaufbaus aufgefüllt. Bergrisar-Karten werden offen auf ihre Felder gelegt. Landreisekarten dagegen verdeckt. Unbesiegte Bergrisar-Karten werden am Ende der Runde nicht abgeworfen, sondern bleiben dort liegen und erhalten keine zusätzliche Belohnung. Sie bleiben am Platz bis sie besiegt werden.

Die Kämpfe gegen die Bergrisar werden wie die Monster im Grundspiel ausgewertet. Wenn du deinen Arbeiter auf ein Bergrisar-Feld stellst, bedeutet dies, dass du den Bergrisar in der Kampfphase angreifen wirst. Genau wie im Grundspiel bei den Monstern musst du vor dem Kampf eine Reisekarte aufdecken und ausführen – in diesem Fall eine Landreisekarte.

Während der Phase "Zuweisung der Wikingerkrieger" platzierst du eine beliebige Anzahl Würfel die du für den Kampf gegen den Bergrisar einsetzen möchtest auf der Bergrisar-Karte, die du mit deinem Arbeiter markiert hast. Bevor der Kampf ausgewertet wird deckst du die zugehörige Landreisekarte auf und führst ihren Effekt aus.

Landreisekarten haben unterschiedlichste Effekte, die häufig verlangen, dass du Münzen aus gibst. Auf dem Dark Mountains Spielplan ist zur Erinnerung ein  Symbol aufgedruckt. Münzen die für das Erfüllen der Landreisekarten benötigt wird kommt aus dem persönlichen Vorrat. Es muss nicht wie die Nahrung bei den Reisekarten des Grundspiels mit auf die Reise geschickt werden. Manche Landreisekarten haben einen Effekt, der ausgeführt werden muss. Andere Karten bieten dem Spieler eine Wahl. Eine Beschreibung aller Landreisekarten gibt es auf Seite 9. Das Besiegen der Bergrisar ist der primäre Weg, die neuen Bogenschützenwürfel zu erlangen.





# EIN BEISPIELKAMPF MIT DEN BERGRISAR



Gylfir platziert während der Arbeitereinsatzphase einen seiner Arbeiter auf einem Bergrisar Feld. Er zeigt damit an, dass er sich einem Bergrisar stellen möchte.

Während der Zuordnungsphase der Wikingerkriegerwürfel platziert er 4 Würfel auf der Bergrisar Karte.



Als die Zeit des Kampfes gekommen ist dreht er die Landreisekarte um und stellt fest, dass seine Krieger in einem Schneesturm gefangen wurden. Er muss 1 Münze pro mitgenommenem Würfel bezahlen. Jeder unbezahlte Würfel kommt zurück in den allgemeinen Vorrat und nimmt nicht am Kampf teil.



Da Gylfir nur 3 Münzen hat, zahlt er diese und verliert 1 seiner 4 Würfel. Nun kann er dem Feind ganz normal entgegentreten. Er rollt 1 Schild, 1 Leer und 2 Treffer.



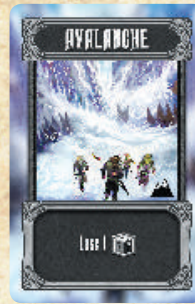
Gylfir gewinnt den Kampf, verliert dabei 1 Würfel und nimmt sich seine Belohnung – 8 Ruhm und 1 Bogenschützenwürfel.



# LANDREISEKARTEN



**Alles ruhig (All Quiet) x8**  
Kein Effekt



**Lawine (Avalanche) x2**  
Verliere 1 dieser Reise zugewiesenen Kriegerwürfel.



**Banditen (Bandits) x2**  
Zahle 2 Münzen oder bekämpfe die Banditen ( 1 Angriff, 2 Verteidigung). Der Ruhm kann nur durch einen erfolgreichen Kampf gewonnen werden.



**Schneesturm (Blizzard) x2**  
Zahle 1 Münze für jeden dieser Reise zugewiesenen Wikingerpfeile oder verliere sie. Alle Kriegerwürfel für die du nicht bezahlen kannst oder willst, sterben an Erschöpfung und werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.



**Versperrter Weg (Blocked Path) x2**  
Zahle 2 Münzen (um einen Bergführer anzuheuern) oder gib auf. Gibst du auf, darfst du alle dieser Reise zugewiesenen Kriegerwürfel zurück in dein Langhaus legen.



**Einsamer Krieger (Lone Warrior) x2**  
Zahle 1 Münze um einen Wikingerpfeil deiner Wahl anzuheuern und dem bevorstehenden Kampf hinzuzufügen. Dieser Pfeil kann nicht in den eigenen Vorrat gelegt werden.



**Verloren (Lost) x2**  
Zahle 1 Münze (für die Karte eines Fremden) oder verliere 2 dieser Reise zugewiesene Kriegerwürfel.



**Dieb (Thief) x2**  
Verliere, sofern möglich, 1 Münze. Wenn du kein Geld hast, verlierst du auch nichts.



# NEUE FEINDEKARTEN

Es gibt diverse neue Feinde, denen man in der **The Dark Mountains** Erweiterung begegnen kann. Sie haben neue Effekte, damit die Wikingeranführer in Bewegung bleiben.



## Höhlenbewohner (Cave Dweller)

Als Feind der Reisenden, betet der Höhlenbewohner für jene die Unterschlupf vor den Elementen suchen. Eine dieser bösen Kreaturen zu besiegen erlaubt dir, 1 Schuldmarker abzuwerfen und zusätzlich sein Lager nach Nahrung und Gold zu plündern.



## Beutesammler (Loot Hoarder)

Diese schrecklichen Biester sammeln die Beute der Schiffswracks sowie die Besitztümer der gefallenen Krieger, um sie in ihren Höhlen zu sammeln. Sie zu besiegen ist einfach, aber ihre Reichtümer zu finden ist eine andere Geschichte. Jeder Treffer besiegt den Beutesammler. Du erhältst so viel Gold wie du Treffer im Kampf gewürfelt hast.



## Dunkler Schamane (Dark Shaman)

Diese Praktizierenden der dunklen Magie nutzen die Kräfte der Unterwelt, um ihre Feinde mit nicht ausweichbaren Zaubern anzugreifen. Schilde blocken bei diesem Gegner keinen Schaden.



## Nebelwanderer (Mist Walker)

Der Nebelwanderer, das rachsüchtigste Monster Midgards, tötet jeden Wikingerkrieger der ihm einen Treffer zufügt.





# NEUE FEINDEKARTEN



## Steinwesen (Rock Creature)

Stein ist mächtig und diese Biester haben keine Liebe für die Schwachen über. In jeder Kampfrunde tötet das Steinwesen

alle Wikingerkrieger die eine leere Seite gewürfelt haben. Schilde dürfen dazu genutzt werden, diese Verluste (teilweise) zu verhindern.



## Trollherrscher (Troll Lord)

Die mächtigsten Trolle da draußen. Wenn sie besiegt werden, darf der Sieger 1 Schuldmarker abwerfen. Alle

anderen Spieler erhalten einen Schuldmarker aus dem allgemeinen Vorrat.



## Seidr Draugr (Seidr Draugr)

An diesen bösen, untoten Kreaturen haftet der Duft der Korruption. Wenn sie nicht schnellstmöglich vernichtet werden,

kann diese korrupte Macht auf dich übergehen. Die Seidr Draugr töten niemals Wikingerkriegerwürfel. Stattdessen erhältst du 1 Schuldmarker zu Beginn jeder Kampfrunde, solange der Seidr Draugr lebt.



## Abscheulicher Priester

So wie der dunkel Schamane Magie zum Töten nutzt, nutzt er sie um sich selbst zu heilen und seinen Gegnern die Kraft zu entziehen.

Zu Beginn jeder Runde heilt der abscheuliche Priester 1 Kampfschaden, der ihm zuvor zugefügt wurde.





# APPENDIX P

## I. Anführer der Wikinger

**Jorunn der Reisende** - Jorunn genießt es fast genauso sehr von ihren Abenteuern zu erzählen, wie sie es genießt sie zu erleben. Immer wenn du eine Reisekarte aufdeckst (Landreisekarten oder Reisekarten) und die Karte nicht "Alles Ruhig" (All Quiet) ist, erhältst du sofort 2 Ruhm. Es gibt keinen Ruhm für das Anschauen einer solchen Karte, egal welcher Effekt dies auslöst (z.B. die Hütte des Weisen (Sage's Hut) oder Effekte der Reiserunen).

**Ragnhild die Beraterin** - Ragnhild ist sehr versiert in den unterschiedlichsten Waffen und verlangt dies auch von ihrem Gefolge. Wenn du das Langhaus (Jarl's Longhouse) aktivierst, darfst du einen Schwertkämpfer-, Speerkämpfer- oder Axtkriegerwürfel (anstatt einen Schwertkämpferwürfel nehmen zu müssen) zusätzlich zum Startspielermarker wählen. Wenn du schon Startspieler bist und das Langhaus besuchst, musst du immer noch den Startspielermarker an deinen linken Nachbarn weiterreichen.





# APPENDIX (KONT.)

## II. Runenkarten

**Die Jagd (The Hunt)** - Benutze diese Karte wenn du jagen gehst. Nimm dir 1 Ruhm für jeden gewürfelten Treffer. Die Anzahl an Ruhm kann die Anzahl an erhaltener Nahrung übertreffen (z.B. wenn du 10 Treffer würfelst, erhältst du 6 Nahrung und 10 Ruhm). Bogenschützen produzieren keine 2 Ruhm während der Jagd. Sie bekommen zusätzliche Nahrung, aber keine zusätzlichen Treffer.



**Geduld (Patience)** - Kopiere den Effekt einer offen ausliegenden Rune eines anderen Spielers oder im Vorrat. Die Karte Geduld hat immer Vorrang. Wenn du versuchst eine Rune zu kopieren, darf dein Gegner seine Rune als Antwort darauf nicht nutzen, um das Kopieren zu verhindern. Zusätzlich darfst du die Rune Geduld sofort benutzen und die Karte eines Mitspielers kopieren, wenn er sich entscheidet seine Rune einzusetzen und sie danach umdreht.



**Freundschaft (Friendship)** - Wähle einen anderen Spieler, wenn du diese Rune aktivierst. Du und der gewählte Mitspieler werfen einen Schuldmarker ab. Du darfst dich nicht selbst wählen. Du darfst aber einen Spieler wählen, der keine Schuldmarker besitzt.



**Achtsamkeit (Awareness)** - Schau dir die obersten 3 Karten des Reisestapels oder Landreisestapels an. Du darfst die Karten in beliebiger Reihenfolge zurück auf den Stapel legen.



**Training (Training)** - Tausche 2 deiner Wikingerkriegerwürfel mit 2 Wikingerkriegerwürfeln aus dem allgemeinen Vorrat.





DANKE, DASS DU UNSER SPIEL UNTER-  
STÜTZT HAST!



Um Neuigkeiten rund um unsere zukünftigen Spiele, Gewinnspiele, Verlosungen  
und exklusive Promos zu erhalten, trage dich unter [www. GreyFoxGames.com](http://www.GreyFoxGames.com) für  
unseren Newsletter ein

[www.GreyFoxGames.com](http://www.GreyFoxGames.com)

oder wir schicken diese Kreatur zu dir nach Hause!





## NEUE SYMBOLE



**Beliebiger  
Würfel**



**Dark Mountains  
Erweiterung**



**Bogenschützenwürfel**



**Ein beliebiger  
Rohstoff (Die Zahl  
bestimmt wie viele)**



## DANKSAGUNG

**Autor:** Ole Steiness

**Entwicklung:** Joshua Lobkowicz & Shane Myerscough

**Illustrationen:** Jakub Politzer, Alberto Moldes, Victor P. Corbella, and Andre Garcia

**Grafikdesign:** Nick Banjai

**Layout der Regeln:** Nick Banjai, Tyler Myatt

**Redaktion:** Joshua Lobkowicz, Owen Reissmann, Dawn Lobkowicz

**Spielertester:** Ben Whiteman, Hal Moore, Charlie Theel, Matthew Roberts, Connie Roberts, Rebecca Barr, Vincent Gasperson, Bunny Burn, Jimmy Joe, Dawn Lobkowicz, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Pedro Mendoza, Aaron Belmer, Thomas Steiness, Adel Hadi, Simon Gjerloev, Christian Engelbrecht, Daniel Skjold Pedersen, Morten Weilbach, Johannes Spolte, die Besucher und Mitarbeiter bei Pieces STL Board Game Cafe... und viele weitere.

**Spezieller Dank an:** All unsere Kickstarter-Unterstützer für ihre Hilfe und Unterstützung!

**Dank an euch für eure Hilfe dieses Spiel zu einem Besonderen zu machen!**