

Walhalla
Amigo, 2006
Alessandro ZUCCHINI
3 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

Spelmateriaal

⇒ 56 Vikings in vier kleuren



⇒ 4 telstenen in vier kleuren



⇒ 18 landtegels



⇒ 12 draken



⇒ 32 actiekaarten



⇒ 6 landspitsen



⇒ 1 speelbord



⇒ 1 handleiding

Walhalla

Spelidee en doel van het spel

In dit spel voer je, als Vikinghoofdman, het commando over een eigen vloot (met de zogenaamde draken) die zich op een uitgebreide roof- en veroveringstocht begeeft. Uiteraard proberen ook jou medespelers zo veel mogelijk territoria te veroveren. Er wordt tegen elkaar gestreden en uiteindelijk kunnen alleen de dapperste Vikings zich verzekeren van een plaats in Walhalla.

Je moet tactisch zeer verstandig je Noormannen op de rooftocht inzetten om een voorsprong te verwerven op de scoretabel. De speler met de meeste zegepunten wint het spel.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De landtegels worden zeer grondig gemixt en verdekt aan de kustzijde van het speelbord aangelegd, zodat drie landtongen en vier fjorden ontstaan. Elke landtong bestaat uit zes landtegels. Als alle landtegels verdekt zijn aangelegd, worden ze blootgelegd.

Als variant kan bij de spelopbouw een landtong ook bestaan uit vijf tot acht landtegels.

Nadat de landtongen zijn opgebouwd, worden de landspitsen op de volgende manier aan het einde van de landtongen aangelegd: om te beginnen, worden de landspitsen met de nummers 3 - 5 zeer grondig gemixt en verdekt aan telkens één einde van de landtongen gelegd.

Daarna worden de landspitsen met de nummers 6 - 8 grondig gemixt en telkens aan een landspits met de waarde 3 - 5 gelegd. Daarna worden alle landspitsen blootgelegd.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt bij **vier spelers 7 Vikings** en bij **drie spelers 9 Vikings** voor zijn persoonlijke voorraad ('Midgard'). De overige Vikings verhuizen naar 'Asgard' naast het speelbord. De Vikings die in 'Asgard' liggen, kunnen aan het einde van een spelronde (een rooftocht) als extra bevoorrading in het spel komen. Als er maar drie spelers deelnemen aan het spel, worden de Vikings van de niet gebruikte kleur volledig uit het spel verwijderd.

De actiekaarten worden zeer grondig gemixt en worden als verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd. Daarna ontvangt iedere speler verdekt één actiekaart in de hand. Ook de 12 draken worden goed gemixt en als verdekte drakenstapel naast het speelbord gelegd.

Tot slot legt iedere speler één Viking in zijn kleur van 'Asgard' naar Walhalla en zijn telsteen op het veld 0 van de scoretabel op het speelbord.

Zie voorbeeld van een spelopbouw op pagina 4.

Spelverloop

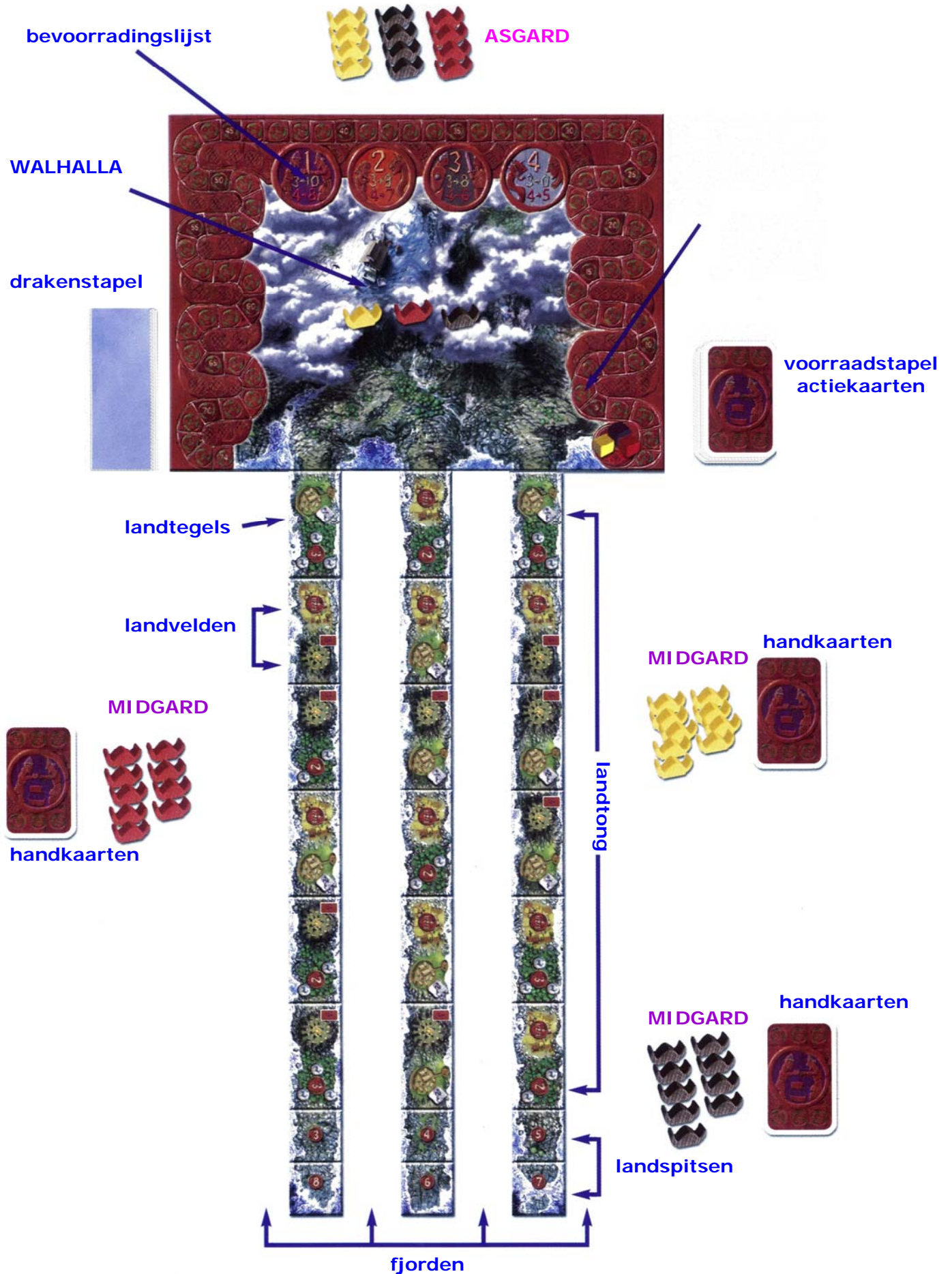
Een spel bestaat in totaal uit 3 spelrondes, dus 3 rooftochten van de Vikings op de drie landtongen.

Een startspeler wordt gekozen. Daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Een speelbeurt kan worden opgedeeld in drie fases:

1. **Draken trekken / aan boord gaan**
2. **Draken op veroveringstocht sturen**
3. **Van boord gaan**

Voorbeeld van een spelopbouw voor drie spelers



1. Draken trekken / aan boord gaan

Als een speler aan de beurt komt, **moet** hij **één draak** van de drakenstapel trekken. In iedere draak is er plaats voor drie Vikings. Twee plaatsen in de boot zijn neutraal van kleur. Deze plaatsen **mag** de speler, die aan de beurt is, met telkens één van zijn Vikings bezetten. Uit tactische overwegingen mag de speler ook beslissen om één of de beide plaatsen in de draak niet te bezetten. Eén plaats in een draak is al toebedeeld aan een spelerskleur. Deze plaats **mag** door de speler van deze kleur met één van zijn Vikings worden bezet. Er wordt dan gevraagd: "Wil jij meevaren?". De speler van deze kleur moet dan een beslissing nemen vóór de speler, die aan de beurt is, heeft bepaald op welke plaats de draak zal aanleggen.

BIJZONDERHEDEN

Het kan uiteraard gebeuren dat de toebedeelde kleur van de draak de kleur toont van de speler die aan de beurt is. In dit geval mag de speler de draak met drie van zijn Vikings bezetten. Bovendien kan het in een spel met drie spelers gebeuren dat de toebedeelde kleur in de draak een kleur is die bij het begin uit het spel is genomen: in dat geval blijft deze plaats in de draak onbezet. Als een speler geen Vikings meer heeft in 'Midgard', kan hij geen Vikings in de draken plaatsen. Hij kan eventueel actiekaarten verkopen, zie 'De Actiekaarten' op pagina 11).



2. Draken op veroveringstocht sturen

Daarna wordt de draak op veroveringstocht gestuurd.

De speler die aan de beurt is, manoeuvreert de draak in een richting naar keuze parallel aan de landtongen tot hij stoot op de kustzijde van het speelbord of op een andere draak in één van de vier mogelijke fjorden naar keuze. Een draak mag enkel in een fjord varen als hij minstens aan één landveld kan aanleggen (landspitsen tellen niet als landvelden).

3. Van boord gaan

Als een draak aan een landtong heeft aangelegd, gaan de Vikings van boord. De Viking die het dichtst aan het speelbord grenst, gaat als eerste aan land. Daarna volgt de Viking in het midden en dan de Viking die het verst verwijderd zit van het speelbord.

BELANGRIJK

De Viking mag alleen van boord gaan op landvelden die direct links of rechts grenzen aan zijn plaats in de draak. Als er twee velden grenzen aan de plaats waar de Viking zat, mag hij kiezen aan welke zijde hij van boord gaat. Een Viking mag nooit van boord gaan op een landspits.

Als een Viking van boord gaat, kan het tot drie verschillende situaties komen:

1. De Viking landt op een vrij landveld.

In deze situatie zet de speler zijn Viking op het landveld. Eventueel wordt de actie die op dit landveld werd bepaald uitgevoerd (zie verder bij 'De landvelden' op pagina 7).

2. De Viking landt op een landveld dat al door een Viking van een medespeler is bezet.

In deze situatie valt de speler, wiens Viking van boord gaat, de Viking van de medespeler aan. De beide Vikings strijden om het landveld. De **verdedigende speler** moet nu beslissen of zijn Viking de strijd zal **verliezen** of **winnen**:

↪ **Strijd verliezen**

Als de verdedigende speler kiest voor het verliezen van de strijd, mag hij zijn Viking eervol uit het bevochten landveld verhuizen naar **Walhalla**. De aanvallende Viking blijft op het landveld staan en mag eventueel een actie uitvoeren.

↪ **Strijd winnen**

Als de verdedigende speler kiest om de strijd te winnen, blijft zijn Viking op het landveld staan. In ruil voor het winnen van de strijd moet de verdedigende speler één van zijn Vikings uit Walhalla verwijderen en in **Asgard** leggen. De aanvallende Viking, die de strijd heeft verloren, mag roemrijk naar Walhalla gaan.

BELANGRIJK

Als een speler geen Viking meer heeft in Walhalla, mag hij geen landveld verdedigen en kan hij ook geen strijd winnen (met uitzondering van de actiekaart 'Beschermschild').

3. De Viking landt op een landveld dat al door een eigen Viking is bezet.

Een speler mag nooit zijn eigen Viking aanvallen. Als een speler de keuze heeft tussen een aanval op zijn eigen Viking of op een vreemde Viking moet hij altijd de vreemde Viking aanvallen. Als alleen de mogelijkheid bestaat de eigen Viking aan te vallen of op een landspits van boord te gaan, wordt zijn Viking vanuit de draak terug naar **Midgard** verplaatst.

Voorbeeld van een speelbeurt

Marc (rood) is aan de beurt. Hij heeft een draak gekozen en heeft twee eigen Vikings aan boord gehaald. De derde plaats in de draak was al toebedeeld aan zwart. Hier had Herman (zwart) één van zijn Vikings aan boord gebracht. Daarna had Marc de draak op veroveringstocht gestuurd en de draak had aangelegd (zie voorbeeld).



- 1a De Viking van Herman moet eerst van boord gaan. Het landveld aan zijn rechterzijde is al bezet door één van zijn Vikings. Daarom mag de Viking niet op dit landveld van boord gaan.
- 1b Het landveld aan zijn linkerzijde is al bezet door de Viking van Carl (geel). Deze moet nu de zwarte Viking aanvallen. Carl beslist om de strijd te verliezen. De gele Viking wordt om die reden naar Walhalla gezet en de zwarte Viking mag het landveld bezetten.
- 2 Nu moet de Viking van boord gaan die de middelste plaats in de draak bezet. Aangezien geen enkel landveld dat aan deze plaats grenst, is bezet, mag Marc kiezen aan welke zijde hij van boord wil gaan. Hij kiest voor het woud aan de rechterzijde van zijn Viking.
- 3a Daarna gaat de tweede Viking van Marc van boord. De offerplaats aan zijn rechterzijde is al bezet door één van de eigen Vikings. Daarom mag de Viking niet op dit landveld van boord gaan.
- 3b Het dorp aan de linkerzijde van de Viking van Marc is nog wel vrij. Daarom moet zijn Viking op dit landveld van boord gaan.

De landvelden

De landtegels zijn telkens opgedeeld in twee landvelden. Er zijn vier verschillende soorten landvelden:



1. Offerplaatsen

Als een Viking van een speler een offerplaats bezet, trekt hij onmiddellijk één actiekaart van de voorraadstapel in de hand.



2. Wouden

Als een Viking van een speler een woud bezet, ontvangt deze speler direct het aantal zegepunten dat op het landveld is afgebeeld. Hij zet zijn telsteen het overeenkomstige aantal punten vooruit op de scoretabel.



3. Dorpen

Als een Viking van een speler een dorp bezet, gebeurt in eerste instantie niets. Aan het einde van een rooftocht ontvangt deze Viking een bonus (ofwel een bonus van +1 ofwel een bonus van +2) voor de waardering van de landtongen (zie verder onder 'Het einde van een rooftocht').



4. Tarwevelden

Als een Viking van een speler een tarweveld bezet, gebeurt in eerste instantie niets. Aan het einde van een rooftocht ontvangt de speler voor een bezet tarweveld zegepunten: na de eerste rooftocht ontvangt de speler hiervoor 1, na de tweede rooftocht 2 en na de derde rooftocht 3 zegepunten voor elk tarweveld dat door een van zijn Vikings is bezet (zie verder onder 'Het einde van een rooftocht' op pagina 8).

Actiekaarten uitspelen

De spelers kunnen tijdens de fase 'Van boord gaan' of aan het einde van een rooftocht actiekaarten uitspelen. Deze actiekaarten hebben effect op het spelverloop of op de tussen- en eindwaarderingen (zie 'De actiekaarten' op pagina 11).

De uitgespeelde actiekaarten worden open op een aflegstapel naast het speelbord gelegd. Als de voorraadstapel voor de actiekaarten is opgebruikt, worden de uitgespeelde actiekaarten zeer grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel naast het speelbord klaargelegd.

Het einde van een rooftocht

Een rooftocht eindigt als alle twaalf draken op veroveringstocht zijn vertrokken of als geen enkele speler nog Vikings in Midgard heeft.

Nu kunnen de spelers nog actiekaarten uitspelen. Iedere speler die één of meer actiekaarten wil spelen, legt deze actiekaarten verdeckt voor zich neer. Daarna worden alle uitgespeelde actiekaarten tegelijkertijd blootgelegd en uitgevoerd (zie 'De actiekaarten' op pagina 11).

Na de beide eerste rooftochten komt het telkens tot een landtongenwaardering, na de derde en laatste rooftocht volgt de eindwaardering.

Landtongenwaardering

Voor de landtongenwaardering telt iedere speler het aantal van zijn eigen Vikings op de landtongen, waarbij iedere landtong op zich wordt gewaardeerd. Hierbij telt iedere speler de bonuspunten op die hij voor de bezetting van dorpen of voor uitgespeelde actiekaarten ontvangt (zie 'De actiekaarten' op pagina 11).

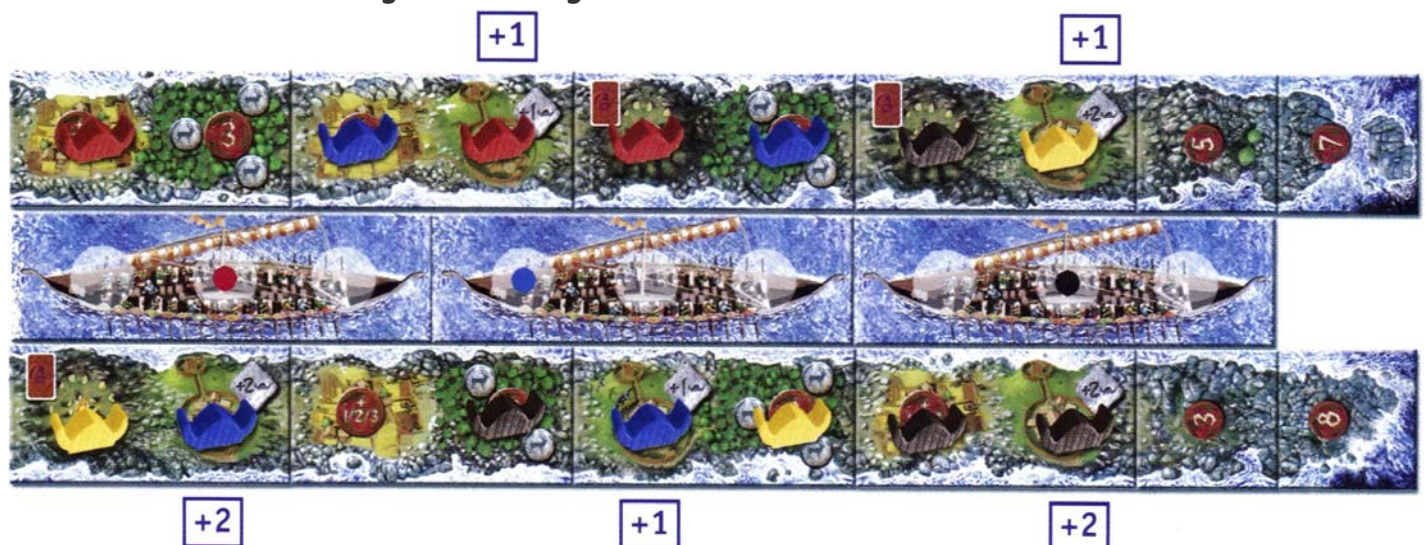
De speler die de hoogste som voor een landtong kan aantonen, ontvangt 6, 7 of 8 zegepunten (het aantal wordt bepaald door de uiterste landspitsen). De speler die de tweede hoogste som kan aantonen, ontvangt overeenkomstig 3, 4 of 5 zegepunten.

Bij een gelijke stand voor de eerste plaats op een landtong worden de beide waardes van de landspitsen samengeteld en de zegepunten verdeeld (eventueel wordt er afgerond naar boven). In dit geval wordt er op deze landtong geen punten verdeeld voor de tweede plaats.

Bij een gelijke stand voor de tweede plaats op een landtong wordt de waarde voor deze plaats tussen deze spelers gedeeld (eventueel wordt er afgerond naar boven).

Voor elke bezet tarweveld ontvangt de desbetreffende speler zegepunten: na de eerste rooftocht ontvangt de speler hiervoor **1**, na de tweede rooftocht **2** en na de derde rooftocht **3** zegepunten voor elk tarweveld dat door een van zijn Vikings is bezet

Voorbeeld van een landtongenwaardering



1. De landtong met de landspitsen 5 en 7 wordt gewaardeerd

Van Marc (rood) staan op deze landtong drie Vikings. De rode Viking, die een dorp bezet, ontvangt een bonus van +1. Anne (blauw) heeft twee Vikings op deze landtong. Carl (geel) is met één Viking op deze landtong vertegenwoordigd en hij ontvangt een bonus van +1. Herman (zwart) heeft ook één Viking op deze landtong.

Dit geeft het volgende resultaat: 4 voor Rood, 2 voor Blauw, 2 voor Geel en 1 voor Zwart.

Marc die de eerste plaats behaalde, ontvangt 7 zegepunten. Anne en Carl hebben een gelijke stand voor de tweede plaats. Daarom worden de 5 zegepunten door hen beiden gedeeld en afgerond. Zowel Anne als Carl ontvangen voor deze landtong 3 zegepunten. Herman die de laatste plaats bekleedt, ontvangt geen zegepunten.

2. De landtong met de landspitsen 3 en 8 wordt gewaardeerd

Herman (zwart) heeft hier drie Vikings waarvan één een bonus ontvangt van +2. Anne (blauw) heeft op deze landtong twee Vikings, waarvan één een bonus ontvangt van +1 en één een bonus van +2. Carl (geel) heeft twee Vikings op deze landtong en Marc geen.

Dit geeft het volgende resultaat: 5 voor Zwart, 5 voor Blauw en 2 voor Geel.

Er is een gelijke stand voor de eerste plaats tussen Herman en Anne. De waardes van de beide landspitsen worden daarom samengeteld ($3 + 8 = 11$) en de som wordt gedeeld en afgerond. Zowel Herman als Anne ontvangen elk 6 zegepunten. Carl ontvangt geen zegepunten.

Vorbereidingen voor de volgende rooftocht

Nu wordt het speelbord voorbereid voor de volgende rooftocht. Vikings die dorpen, wouden en offerplaatsen bezetten, worden van de landvelden verwijderd en in Asgard gelegd. Vikings die tarwevelden bezetten, blijven voor de komende rooftocht op deze landvelden staan.

Daarna worden de draken verzameld, zeer grondig gemixt en als verdekte voorraadstapel naast het speelbord gelegd.

De startspeler voor de volgende ronde is de linkerbuurman van de startspeler van de vorige ronde.

Bevoorrading

Vooraleer een nieuwe rooftocht kan worden gestart, moeten er Vikings als bevoorrading naar Midgard komen. Daarvoor telt iedere speler zijn Vikings in Walhalla. Eventueel worden hierbij ook nog de punten van de actiekaart 'Walhalla' opgeteld (zie 'De actiekaarten' op pagina 11). Overeenkomstig de waardes die op de bevoorradingslijst zijn aangegeven, worden Vikings van de spelers voor de volgende rooftocht van Asgard naar Midgard gelegd (in zover de spelers nog genoeg Vikings in Asgard hebben). De eerste plaats bij drie spelers ontvangt 10 Vikings, de eerste plaats bij vier spelers ontvangt 8 Vikings ... enzovoort.



BELANGRIJK

Als een speler uit de vorige rooftocht nog Vikings in Midgard heeft, mag hij deze natuurlijk gebruiken voor de volgende rooftocht.

Voorbeeld van een bevoorrading bij vier spelers



Herman (zwart) heeft drie Vikings in Walhalla, Carl (geel) en Marc (rood) hebben elk twee Vikings in Walhalla en Anne (blauw) heeft geen Vikings in Walhalla. Herman bezet de eerste plaats, Carl en Marc bezetten beiden de tweede plaats en Anne bezet de derde plaats.

Dit geeft de volgende bevoorrading: Herman ontvangt 8 Vikings als bevoorrading uit Asgard, Carl en Marc ontvangen elk 7 Vikings en Anne ontvangt voor haar derde plaats nog 6 Vikings.

Heldenuittocht uit Walhalla

Nadat Midgard voor de volgende rooftocht werd aangevuld, trekken enkele helden uit Walhalla weg. Van alle spelers worden zoveel Vikings vanuit Walhalla naar Asgard gelegd als van die speler (of spelers) met het kleinste aantal aan Vikings in Walhalla. Als een speler geen Vikings heeft in Walhalla worden ook geen Vikings verlegd.

Voorbeeld

Marc heeft aan het einde van zijn rooftocht vier Vikings in Walhalla, Carl drie en Herman en Anne elk twee. Het kleinste aantal aan Vikings hebben Herman en Anne, namelijk twee. Van iedere speler worden nu twee Vikings uit Walhalla verwijderd en naar Asgard gelegd. Marc heeft voor de volgende rooftocht nog twee Vikings in Walhalla, Carl één en Herman en Anne geen.

Einde van het spel en slotwaardering

Het spel eindigt na de slotwaardering van de derde rooftocht.

De speler die na de slotwaardering de meeste zegepunten heeft, wint het spel.

De slotwaardering verloopt op de volgende manier:

1. Landtongenwaardering (zoals na de eerste twee rooftochten)
2. Iedere speler ontvangt per bezet landveld één zegepunt.
3. Tot slot wordt de meerderheidsverhouding in Walhalla gewaardeerd.

De speler met de meeste Vikings in Walhalla ontvangt zes zegepunten, de speler met de tweede meeste Viking ontvangt vier zegepunten. Bij een gelijke stand voor de eerste plaats worden de beide waarden samengeteld en de zegepunten verdeeld en afgerond (naar boven). In dat geval zijn er geen zegepunten voor de tweede plaats. Bij een gelijke stand voor de tweede plaats wordt de waarde voor deze plaats tussen deze spelers verdeeld en afgerond.

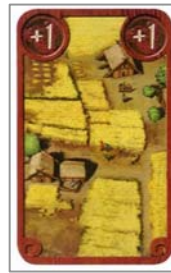
De actiekaarten

Actiekaarten die aan het einde van een rooftocht of bij de bevoorrading kunnen worden ingezet:



4x

Voor elk bezet woud ontvangt de speler één extra zegepunt.



4x

Voor elk bezet tarweveld ontvangt de speler één extra zegepunt.



4x

Voor elke bezette offerplaats ontvangt de speler één extra zegepunt.



4x

Voor elk bezet dorp ontvangt de speler één extra zegepunt.



3x

Als een speler deze kaart uitspeelt, telt ze bij de waardering van de respectievelijke landtong (6, 7 of 8) voor twee extra Vikings, die voor het bepalen van de meerderheid mee worden aangerekend.



1x

Als een speler de kaart 'Walhalla' speelt bij de bevoorrading, telt ze als twee extra Vikings, die voor het bepalen van de meerderheid mee worden aangerekend. Voor de heldenuittocht uit Walhalla tellen deze extra Vikings niet !.

Actiekaarten die tijdens een rooftocht kunnen worden uitgespeeld:



4x

De kaart 'Jacht' speelt een speler aan het begin van de bezetting van een woud en in plaats van het op het woud aangegeven aantal zegepunten (2 of 3) ontvangt hij het dubbele aantal (4 of 6 punten) voor dit woud.



4x

De kaart 'Aanval' speelt een speler vóór een aanval op een Viking van een medespeler. Deze heeft geen keuzemogelijkheid: de strijd om het landveld geldt voor hem als verloren en zijn Viking gaat eervol naar Walhalla.



4x

De kaart 'Beschermschild' speelt een speler uit om de aanval van een vijandelijke Viking af te weren. Als een speler het beschermerschild ter verdediging inzet, wordt geen Viking uit Walhalla verwijderd. Deze kaart mag men ook uitspelen als men geen Vikings in Walhalla heeft.

Belangrijk: Het beschermerschild is tegen de actiekaart 'Aanval' zonder effect.

Actiekaarten verkopen

Als een speler een Viking aan boord wil laten gaan in een draak (in de eigen draak of als medereiziger), maar geen Vikings in Midgard heeft, kan hij Vikings uit Asgard naar Midgard halen. Daarvoor moet hij per Viking één actiekaart op de aflegstapel leggen en één zegepunt op de scoretabel terugzetten.

Walhalla



In dit bordspel voer jij het commando als Vikinghoofdman over je eigen Vikingvlot en je begeeft je op een uitgebreide rooftocht.

Ook je medespelers proberen zoveel mogelijke nieuw land te veroveren.

Uiteraard blijven felle gevechten niet uit. Maar alleen de moedigste krijgers vinden een plaats in Walhalla.

Daarom moeten de manschappen met het nodige tactische inzicht op de rooftocht worden ingezet.

Enkel door succesvolle belegeringen van dorpen en andere plaatsen ontvang je de meeste zegepunten en kan je het spel winnen.

INHOUD

- 56 speelstenen
- 32 actiekaarten
- 24 landtegels
- 12 draken (boten)
- 4 telstenen
- 1 speelbord
- 1 handleiding



Autor: Alessandro Zucchini
Illustrationen: Claus Stephan

CE 6630



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
D-83128 Dietzenbach
MMV
www.amigo-spiele.de
Made in Germany



Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Achtung, aufpassen!
Not suitable for children under 3 years.
Be careful, please play responsibly.
Parten advised!



4 november 2006