



# IM NAMEN ODINS

## INHALT

**Spielübersicht ... 2**

**Spielmaterial ... 2**

**Übersicht des Spielmaterials ... 2**

Spielbrett	2
Spielertableaus	3
Aktionskarten	3
Gebäudekarten	3
Heldenkarten	3
Langschiffkarten	3
Raubzugkarten	3
Baumaterialmarker	4
Schadensmarker	4
Wikingermarker	4
Wertungsmarker aus Holz	4
Wikingerfiguren	4

**Spielvorbereitung ... 4**

**Spielzug ... 6**

Aktionsphase	6
Nachziehphase	10

**Weitere Regeln ... 11**

Regelkonflikte	11
Beschränkung der Wikingerfiguren	11
Keine wählbaren Gebäude Symbole auf Gebäuden und Helden	11
Sonderfähigkeiten	11

**Spielende ... 12**

**Schlusswertung ... 12**

**Oft übersehene Regeln ... 12**

**Credits ... 12**



## SPIELÜBERSICHT

*Der alte Jarl\* herrschte viele Götterläufe und brachte den Stämmen Ruhm und Wohlstand. Doch schon bald wird er in seinen letzten Kampf ziehen und den ihm gebührenden Platz in Walball einnehmen. Da er keine Erben hinterlässt, beginnt nun das Ringen um den Titel. Wird Odin einen von euch für diese große Aufgabe erwählen? Erbaut euer eigenes Dorf, versammelt Gefolgsleute, rekrutiert berühmte Helden und besteigt eure Langschiffe – um die Ozeane der bekannten Welt zu besegeln.*

*Die Spieler befehligen geschickte Seefahrer, kluge Händler und gefürchtete Krieger. Doch nur einer wird am weitesten segeln, nur einer wird der Auserwählte des Allvaters werden und nur einer wird den Thron des Jarls besteigen, um fortan im Namen Odins zu regieren.*

*\*Jarl ist ein alter Fürstentitel in nordischen Ländern.*

**Im Namen Odins** ist ein Strategiespiel für 2–5 Spieler. In ihren Spielzügen benutzen die Spieler Aktionskarten, um neue Gebäude in ihren Dörfern zu bauen, Wikinger zu rekrutieren, Helden anzuheuern und Langschiffe zu kaufen – alles nur, um auf Raubzug zu gehen. Jeder Raubzug hat seine eigenen Anforderungen und als Preis winkt großer Ruhm 🏆. Wer zum Spielende der ruhmreichste Spieler ist, wird als auserwählter Odins zum neuen Jarl ernannt – und ist damit Sieger des Spiels.

## SPIELMATERIAL

Vor dem ersten Spiel müssen alle Pappteile sorgfältig aus ihren Rahmen gelöst und die anderen Spielelemente nach Typ und Farbe sortiert werden. Die Spielschachtel enthält:

1 Spielbrett

5 Spielertableaus (in fünf Spielerfarben)

155 Karten, davon:

- ♦ 90 Aktionskarten
- ♦ 20 Gebäudekarten
- ♦ 17 Heldenkarten
- ♦ 12 Langschiffkarten
- ♦ 16 Raubzugkarten

43 Marker, davon:

- ♦ 20 Baumaterialmarker 🌲
- ♦ 20 Schadensmarker 🏹
- ♦ 3 Wikingermarker:
  - 1 roter Krieger 🏹
  - 1 schwarzer Händler 🏹
  - 1 blauer Seemann 🌊

5 Wertungsmarker aus Holz  
(in fünf Spielerfarben)

90 Wikingerfiguren aus Kunststoff, davon:

- ♦ 30 rote Krieger
- ♦ 30 schwarze Händler
- ♦ 30 blaue Seemänner

Dieses Regelheft.

## HUGINN UND MUNINN

DIESE REGELN ENTHALTEN HIN UND WIEDER HILFREICHE TIPPS VON ODINS ZWEI WEISEN RABEN: VON HUGINN, DER IMMER NACH RECHTS BLICKT, UND VON MUNINN, DER IMMER NACH LINKS BLICKT. SIE SIND VOR ALLEM BEI DEN ERSTEN PARTIEN SEHR NÜTZLICH – DIE SPIELER SOLLTEN DAHER IHRE AUGEN OFFEN HALTEN UND DEM FLÜSTERN DER RABEN GEHÖR SCHENKEN.

## ÜBERSICHT DES SPIELMATERIALS

Die folgenden Kapitel stellen das Spielmaterial von **Im Namen Odins** vor und erklären es.

### SPIELBRETT

Auf dem zentralen Spielbrett gibt es spezielle Bereiche für verschiedenes Spielmaterial:

1. Unterhalb des Stapels der **Aktionskarten** 1 befindet sich die Aktionskartenauslage 1A mit vier offenen Aktionskarten.
2. Die **Methalle** umfasst den Stapel der Heldenkarten 2, die Heldenauslage 2A und die Wikingerreserve 2B.
3. Auf den **Speichersteinen** werden die Baumaterialmarker 🌲 3A und Schadensmarker 🏹 3B bereitgelegt.
4. Neben dem Stapel der **Gebäudekarten** 4 befindet sich die Gebäudeauslage aus vier offenen Gebäudekarten 4A.
5. Der **Ozean** 5–5C umfasst den Stapel der Raubzugkarten 5, sowie die drei Ozeanzonen, in denen Raubzugkarten offen ausliegen: 5A, 5B und 5C.
6. Neben dem Stapel der **Langschiffkarten** 6 befindet sich die Schiffsauslage aus vier offenen Langschiffkarten 6A.
7. Um das Spielbrett herum verläuft die **Ruhmleiste** 7.



Spielbrettübersicht

## SPIELERTABLEAUS

Im *Namen Odins* enthält 5 Spielertableaus in 5 verschiedenen Farben. Das Spielertableau hat drei Hauptbereiche:

1. Das **Dorf** mit Bauplätzen für fünf bestimmte Gebäude: die Schmiede **1A**, den Runenkreis **1B**, die Werft **1C**, das Haus des Jarls **1D** und das Gasthaus **1E**.
2. Der **Dorfplatz** mit einem Platz für eine offene Heldenkarte **2** und einem Platz für Wikingerfiguren **3**.
3. Die **Küste** mit einem Platz für 1 Langschiff **4**.



Spielertableauübersicht

## AKTIONSKARTEN

Mit den Aktionskarten führen die Spieler in ihrem Spielzug Aktionen aus. Jede Aktionskarte hat zwei verschiedene Symbole (man muss sich immer für eines davon entscheiden, das man nutzen will):

1. Eins von 3 möglichen **Wikingersymbolen** (oben):
  - ◆ Krieger (rot) **1**,
  - ◆ Händler (schwarz) **2** oder
  - ◆ Seemann (blau) **3**.
2. Eins von 3 möglichen **Aktionssymbolen** (unten):
  - ◆ Held (gelb) **4**,
  - ◆ Handwerk (grün) **5** und
  - ◆ Schifffahrt (braun) **6**.



Aktionskarten (Rückseite, Vorderseite)

## GEBÄUDEKARTEN

Jede Gebäudekarte zeigt ein Gebäude, das im Dorf gebaut werden kann. Jeder Gebäudetyp darf nur ein Mal gebaut werden. Schmiede, Werft und Haus des Jarls zeigen jeweils ein bestimmtes Aktionsymbol **1**. Alle Gebäude haben eine einzigartige Fähigkeit **2** und Ruhmpunkte **3**, die der Spieler am Spielende für das Gebäude erhält **3**.



Gebäudekarten (Rückseite, Vorderseite)

## HELDENKARTEN

Jede Heldenkarte zeigt einen bestimmten Wikingerhelden. Links von seinem Namen befindet sich ein Symbol **1**, das einem der drei Wikingertypen entspricht. Unten auf der Karte befindet sich eine einzigartige, einmalig nutzbare Sonderfähigkeit **2**. Es gibt zwei Fähigkeitstypen: Raubzugfähigkeiten und Aktionsfähigkeiten. Erstere können nur während eines Raubzuges genutzt werden, Letztere als Aktion während des eigenen Spielzuges.



Heldenkarten (Rückseite, Vorderseite)

## LANGSCHIFFKARTEN

Jede Langschiffkarte stellt ein Schiff dar, das von einem Spieler gebaut und an einem seiner Langschiffplätze platziert werden kann. Jede Langschiffkarte zeigt die Sonderfähigkeit des Schiffes **1**, die Ruhmpunkte **2**, die der Spieler zum Spielende für das Schiff erhält **2**, sowie die Reichweite **3**, in der es Raubzüge durchführen kann.



Langschiffkarten (Rückseite, Vorderseite)

## RAUBZUGKARTEN

Bei jedem Raubzug haben die Wikinger die Chance Ruhm zu ernten **3**, um dem Jarl-Titel näherzukommen. Jede Raubzugkarte zeigt die Ruhmpunkte **3**, die der Spieler sofort nach erfolgreichem Abschluss dieses Raubzuges erhält **1**, und die Anforderungen, um den Raubzug durchzuführen **2**.



Raubzugkarten (Rückseite, Vorderseite)



## BAUMATERIALMARKER

Diese Marker stellen die Rohstoffe dar, welche die Spieler benötigen, um neue Gebäude in ihrem Dorf zu bauen.



## SCHADENSMARKER

Mit diesen Markern wird der Schaden markiert, den ein Langschiff durch einen Raubzug erhält. Jeder Schadensmarker reduziert die Reichweite eines Langschiffes um 1. Sobald die Anzahl der Schadensmarker auf einer Langschiffkarte gleich oder größer der Anzahl ihrer Reichweitesymbole ist, wird das Langschiff sofort zerstört und abgelegt.



## WIKINGERMARKER

Mit diesen Markern wird die jeweils aktuelle Anforderung der unteren beiden Ozeanzonen angezeigt.



## WERTUNGSMARKER AUS HOLZ

Die Holzmarker in den fünf Spielerfarben dienen zur Markierung der Ruhmpunkte, welche die Spieler während des Spiels durch erfolgreiche Raubzüge sowie bei der Schlusswertung erhalten.

## WIKINGERFIGUREN

Diese Kunststofffiguren sind Wikinger, welche die Spieler auf Raubzüge schicken können. Es gibt drei verschiedene Typen: die roten Krieger, die schwarzen Händler und die blauen Seemänner.



Wikingermarker: Krieger, Händler und Seemann

# SPIELVORBEREITUNG

1. Das Spielbrett wird in die Mitte der Spielfläche gelegt.
2. Die Marker und Figuren werden nach Typ sortiert. Die Schadensmarker und die Baumaterialmarker werden auf die dafür vorgesehenen Plätze des Spielbretts (Speichersteine) gelegt.
3. Alle Wikingermarker werden in die Wikingerrreserve gestellt.
4. Die Raubzugkarten werden gemischt. Je nach Spieleranzahl wird eine bestimmte Anzahl Karten abgezählt:
  - ◆ 14 Raubzugkarten im 5-Personen-Spiel,
  - ◆ 12 Raubzugkarten im 4-Personen-Spiel,
  - ◆ 10 Raubzugkarten im 3-Personen-Spiel,
  - ◆ 8 Raubzugkarten im 2-Personen-Spiel.

Die abgezählten Karten werden als verdeckter Stapel auf den dafür vorgesehenen Platz des Spielbretts gelegt. Die übrigen Raubzugkarten kommen unbenutzt zurück in die Schachtel.

5. 1 zufälliger Wikingermarker wird auf das dafür vorgesehene Feld der mittleren Ozeanzone und 1 weiterer auf das der unteren Ozeanzone gelegt. Der übrige Wikingermarker wird neben dem Spielbrett bereitgelegt.



6. Die Gebäudekarten **4**, Langschiffkarten **6** und Heldenkarten **2** werden separat gemischt und verdeckt auf den jeweils dafür vorgesehenen Platz des Spielbretts gestapelt. Von jedem Kartenstapel (einschließlich Raubzugkarten) werden Karten gezogen und offen ausgelegt, bis alle entsprechenden Auslageplätze **2A** **4A** **5A** **6A** belegt sind.
7. Jeder Spieler erhält 1 Spielertableau und 1 Wertungsmarker aus Holz in seiner gewählten Spielerfarbe **7**.
8. Die Aktionskarten werden gemischt und an jeden Spieler werden 6 Karten ausgeteilt **8**. Die Spieler dürfen sich ihre eigenen Karten jederzeit anschauen, sie aber nicht den anderen Spielern zeigen.
9. Die übrigen Aktionskarten werden verdeckt auf dem dafür vorgesehenen Platz des Spielbretts gestapelt **1**. Von dem Stapel werden Karten aufgedeckt, bis alle zugehörigen Auslageplätze belegt sind **1A**. Links neben dem Spielbrett sollte Platz für den Aktionskartenablagestapel gelassen werden.
10. Wer am lautesten „Odin!“ brüllen kann, ist Startspieler. Wer die Nachbarn nicht aufwecken will, kann auch mithilfe der Wertungsmarker zufällig einen Startspieler bestimmen.
11. Die Wertungsmarker der teilnehmenden Spieler werden auf das Feld „0“ der Ruhmleiste **9** gelegt. Nun kann die Partie *Im Namen Odins* beginnen!



Beispielhafte Spielvorbereitung

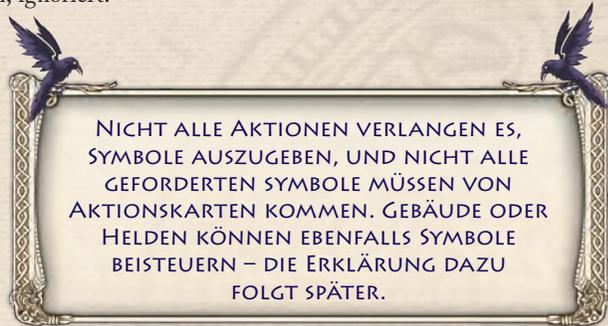
# SPIELZUG

Bei *Im Namen Odins* führen die Spieler reihum ihre Spielzüge durch. Die Spieldauer richtet sich danach, wie schnell der Stapel der Raubzugkarten aufgebraucht ist. Der Spieler, der gerade am Zug ist, wird „aktiver Spieler“ genannt. Jeder Spielzug besteht aus 2 Hauptphasen:

- 1. Aktionsphase:** Der aktive Spieler führt beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus.
- 2. Nachziehphase:** Der aktive Spieler zieht so viele Aktionskarten nach, bis er wieder 6 Handkarten hat.

## AKTIONSPHASE

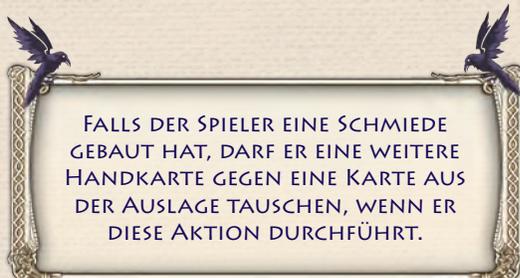
In der Aktionsphase führt der aktive Spieler beliebig viele Aktionen in beliebiger Reihenfolge durch. Die meisten Aktionen verlangen es, eine bestimmte Anzahl an Symbolen auszugeben, indem man Aktionskarten mit den geforderten Symbolen von der Hand auf den Aktionskartenablagestapel ablegt. Dabei werden Symbole, die nicht für die aktuelle Aktion benötigt werden, ignoriert.



Die gleichen Aktionen dürfen mehrmals während desselben Spielzuges durchgeführt werden, ausgenommen die Aktion **Aktionskarten tauschen**.

### 1. AKTIONSKARTE TAUSCHEN (EIN MAL PRO SPIELZUG)

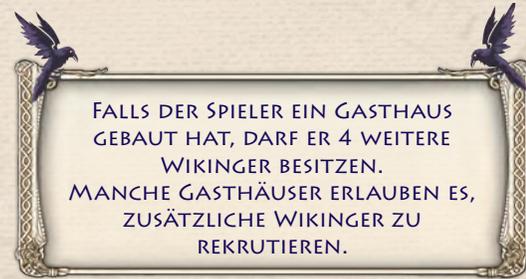
Der aktive Spieler darf genau eine seiner Aktionskarten aus der Hand gegen eine beliebige Karte aus der Aktionskartenauslage tauschen. Unmittelbar vor dem Kartenaustausch darf er eine seiner Handkarten ablegen, um alle Karten aus der Auslage zu ersetzen. Falls er das tut, wirft er alle Karten der Auslage auf den Ablagestapel für Aktionskarten und füllt die Auslage vom Aktionskartenstapel nach. Für diese Aktion werden keine Symbole benötigt und sie kann nur ein Mal pro Spielzug durchgeführt werden. Das Erneuern der Aktionskartenauslage zwingt den Spieler nicht dazu, anschließend auch tatsächlich eine Karte auszutauschen. Die Aktion gilt aber in jedem Fall als durchgeführt und kann in diesem Spielzug nicht wiederholt werden.



## 2. WIKINGER REKRUTIEREN

Der aktive Spieler darf 1/2/3 Wikingersymbole **desselben Typs** ausgeben, um 1/3/6 Wikingerfiguren zu rekrutieren. Der Typ dieser Figuren muss gleich dem Typ der ausgegebenen Symbole sein.

Die Anzahl der Wikinger auf einem Spielertableau ist normalerweise auf 10 begrenzt. Falls ein Spieler dieses Limit überschreitet, wenn er neue Wikinger erhält, muss er sich entscheiden, welche Wikinger (gerade erhaltene und bereits vorher rekrutierte) er behalten will, und alle überzähligen sofort in die Wikingerreserve zurückstellen.



### BEISPIEL 1: WIKINGER REKRUTIEREN

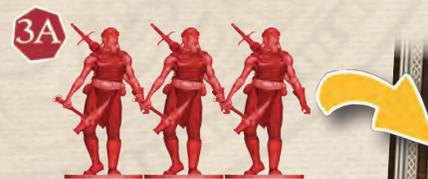


Ragnar hat insgesamt 8 Wikinger auf seinem Spielertableau **1**: 4 Seemänner (1) und 4 Händler (2). Da er bisher noch keine Gebäude gebaut hat, hat er noch Platz für 2 weitere Wikinger auf seinem Spielertableau.

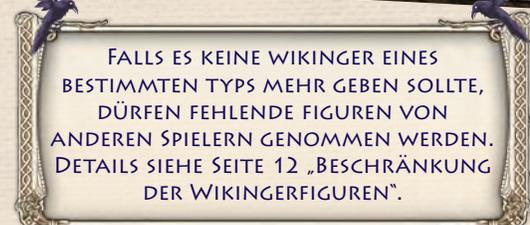
In seinem Spielzug legt er 2 Aktionskarten mit jeweils einem Kriegersymbol (3) ab **2**.



Er erhält sofort 3 Krieger-Wikingerfiguren und stellt sie auf sein Spielertableau **3A**.



Da Ragnar nun 11 Wikinger hat, muss er sofort 1 Wikinger in die Wikingerreserve zurückstellen. Er wählt dafür 1 seiner Händler **3B**.



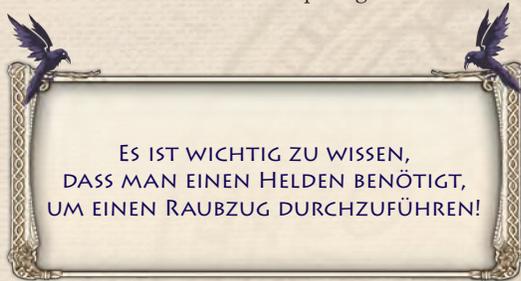
### 3. EINEN HELDEN REKRUTIEREN

Der aktive Spieler kann eine bestimmte Anzahl Heldensymbole  ausgeben, um eine der offen liegenden Heldenkarten aus der Auslage der Methalle zu nehmen. Die Anzahl der erforderlichen Symbole wird durch die Anzahl der Heldensymbole  links neben dem Platz angezeigt, auf dem die Karte liegt.



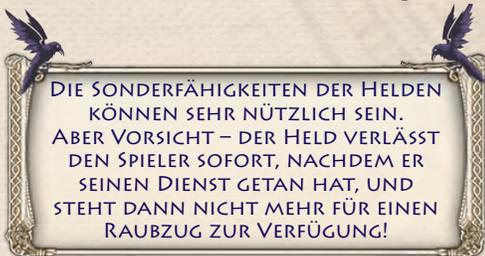
Die Methalle auf dem Spielbrett

Wenn der Spieler den besonders teuren Helden ganz links rekrutiert, erhält er außerdem 1 Ruhmpunkt  (durch das Ruhmsymbol  unterhalb des Kartenplatzes angegeben). Nach der Rekrutierung eines Helden werden alle ausliegenden Heldenkarten nach rechts aufgerückt. Auf den freien Kartenplatz ganz links wird eine neue Heldenkarte vom Stapel ausgelegt. Ein Spieler darf nie mehr als 1 Heldenkarte auf seinem Spielertableau haben. Wenn ein Spieler einen weiteren Helden rekrutiert, muss er seine bisherige Heldenkarte unter den Heldenkartenstapel legen.



### 4. SONDERFÄHIGKEIT EINES HELDEN NUTZEN

Manche Helden verfügen über eine Sonderfähigkeit, die als Aktion genutzt werden kann. Um solch eine Fähigkeit zu nutzen, führt der aktive Spieler einfach die Aktion aus, wie sie auf der Karte beschrieben ist, und legt die Heldenkarte anschließend unter den Heldenkartenstapel.



Beispiel einer Sonderfähigkeit eines Helden

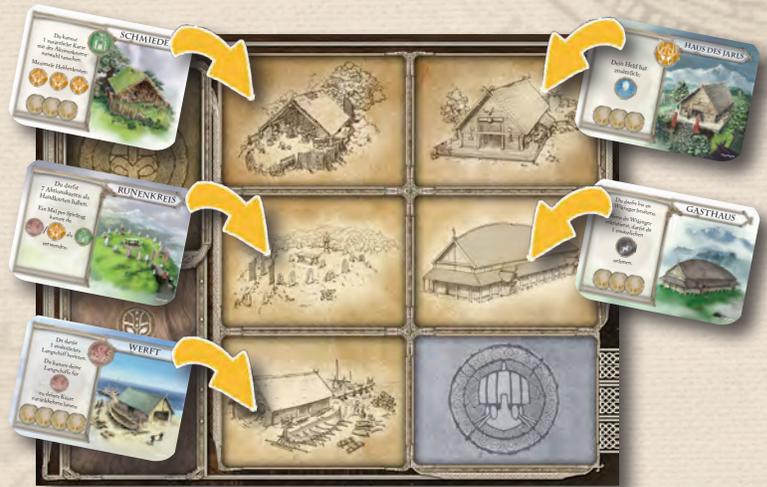
### 5. EIN GEBÄUDE BAUEN

Indem er 3 Handwerks-symbole  und 1 Baumaterialmarker  ausgibt, kann der aktive Spieler 1 neues Gebäude von der Gebäudeauslage nehmen und in seinem Dorf bauen. Für jedes Gebäude (Werft, Haus des Jarls, Schmiede, Gasthaus, Runenkreis) gibt es einen bestimmten Bauplatz, auf dem dieses Gebäude errichtet



Für sein erstes Gebäude muss man 3 Handwerks-symbole und 1 Baumaterialmarker ausgeben.

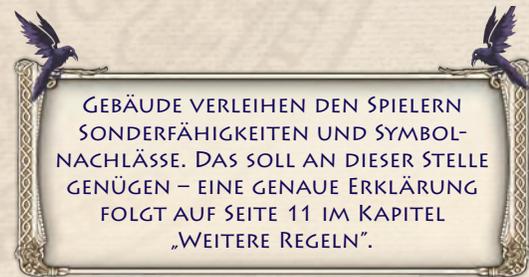
werden kann. Es darf immer nur ein gleichnamiges Gebäude gebaut werden, das nie durch ein anderes Gebäude ersetzt werden darf. Ein Gebäude muss immer auf dem für dieses Gebäude bestimmten Platz gebaut werden. Mögliche Sonderfähigkeiten und Symbolnachlässe stehen dem Spieler sofort zur Verfügung, sobald er das Gebäude gebaut hat. Nach dem Bau eines Gebäudes wird die Auslage der Gebäudekarten sofort mit der obersten Karte vom Gebäudekartenstapel aufgefüllt.



Beispiele passender Gebäude für die Bauplätze im Dorf eines Spielertableaus



Gebäudekartenauslage auf dem Spielbrett



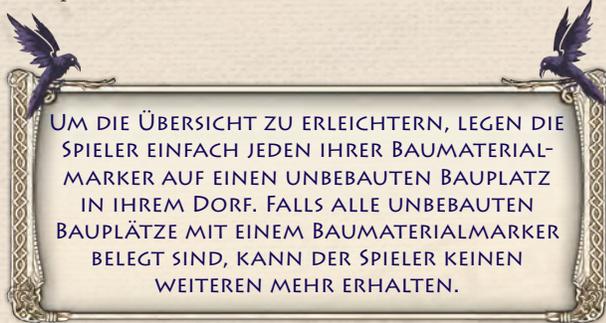
### BEISPIEL 2: EIN GEBÄUDE BAUEN

Thorsten hat die notwendigen Handwerkssymbole und einen Baumaterialmarker, um ein Gebäude zu bauen. In der Gebäudeauslage liegen 2 Schmieden, 1 Runenkreis und 1 Werft. Thorsten hat bereits eine Schmiede in seinem Dorf, also kann er nur die Werft oder den Runenkreis bauen. Er entscheidet sich für die Werft. Er gibt 3 Aktionskarten mit Handwerkssymbol  von seiner Hand aus und legt 1 Baumaterialmarker  ab. Er nimmt sich die Werftkarte und legt sie auf den dafür bestimmten Bauplatz in seinem Dorf. Anschließend legt er sofort die oberste Karte vom Gebäudestapel offen auf den freien Platz der Gebäudeauslage.

## 6. EINEN BAUMATERIALMARKER ERHALTEN

Der aktive Spieler kann einen Baumaterialmarker erhalten, indem er eine bestimmte Anzahl Handwerkssymbole ausgibt. Die Anzahl erforderlicher Symbole ist gleich der aktuellen Gesamtanzahl der Gebäude und Baumaterialmarker in seinem Dorf plus 1. Falls die Gesamtanzahl z.B. 2 beträgt, erfordert der neue Baumaterialmarker 3 Handwerkssymbole.

Ein Spieler darf maximal so viele Baumaterialmarker haben, wie er unbebaute Bauplätze in seinem Dorf hat.



### BEISPIEL 3: EINEN BAUMATERIALMARKER ERHALTEN

Skadi möchte einen neuen Baumaterialmarker erhalten. Sie hat 2 unbebaute Bauplätze, 1 Baumaterialmarker und 3 Gebäude in ihrem Dorf.



Da sie noch nicht die maximale Anzahl Baumaterialmarker besitzt, gibt sie 5 Handwerkssymbole aus und nimmt sich 1 Baumaterialmarker aus dem allgemeinen Vorrat. Damit hat Skadi die maximale Anzahl Baumaterialmarker erreicht (sie hat 2 Baumaterialmarker und 2 unbebaute Bauplätze).



## 7. EIN LANGSCHIFF KAUFEN



Schiffkartenauslage auf dem Spielbrett

Der aktive Spieler kann ein Langschiff aus der Schiffsauslage kaufen, indem er 3 Schiffsfahrtsymbole ausgibt. Er muss das Langschiff sofort auf den dafür vorgesehenen Platz der Küste seines Spielertableaus legen. Falls der Spieler bereits ein Langschiff besitzt, darf er kein neues kaufen, um das alte zu ersetzen. Nachdem ein Spieler ein Langschiff gekauft hat, wird die Schiffsauslage sofort mit der obersten Karte vom Langschiffkartensapel aufgefüllt.

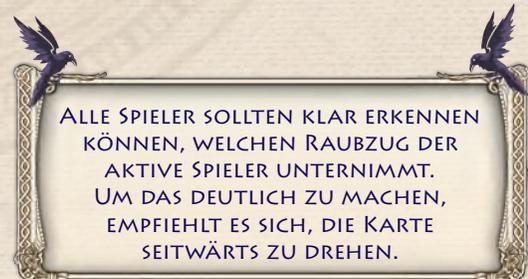


## 10. RAUBZUG

Die Spieler unternehmen Raubzüge, um Ruhm zu ernten. Der aktive Spieler kann eine Raubzugaktion ausführen, falls er einen Helden und ein offen ausliegendes Langschiff auf seinem Spielertableau besitzt. Jeder Raubzug besteht aus den folgenden Schritten, in dieser Reihenfolge:

### A. EINEN RAUBZUG ANKÜNDIGEN

Der Spieler wählt eine der im Ozeanbereich des Spielbretts offen liegenden Raubzugkarten als Ziel seines Raubzuges. Er darf nur eine Raubzugkarte wählen, deren Anforderungen er vollständig erfüllen kann (siehe nächster Schritt).



### B. EIN LANGSCHIFF WÄHLEN UND REICHWEITE PRÜFEN

Der Spieler prüft die erforderliche Reichweite für den gewählten Raubzug. Die erforderliche Reichweite hängt von der Position der Karte ab:

- ♦ Die Raubzugkarten in der oberen Ozeanzone 1 erfordern Reichweite 1,
- ♦ die Raubzugkarten in der mittleren Ozeanzone 2 erfordern Reichweite 2,
- ♦ die Raubzugkarte in der unteren Ozeanzone 3 erfordert Reichweite 3.

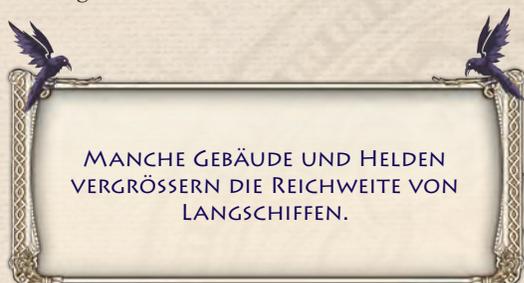


Position der Raubzugkarte auf dem Spielbrett und erforderliche Reichweite

Um die Anforderung der Reichweite einer Raubzugkarte in einer Ozeanzone zu erfüllen, muss der Spieler ein einziges Langschiff benutzen, das mindestens die erforderliche Reichweite aufweist. Die Reichweite eines Langschiffes ist gleich der Anzahl an Reichweitensymbolen der Langschiffkarte und ist für jeden Schadensmarker des Langschiffes um 1 reduziert.



Langschiffreichweite



#### BEISPIEL 4: EIN LANGSCHIFF WÄHLEN UND REICHWEITE PRÜFEN

Skadi hat beschlossen, auf Raubzug zu gehen. Sie wählt die Raubzugkarte „Iona“ in der mittleren Ozeanzone. Um ihr Ziel zu erreichen, braucht sie ein Langschiff mit einer Reichweite von mindestens 2. Ihr einziges offen liegendes Langschiff hat 3 Reichweitensymbole, aber auch 1 Schadensmarker; das bedeutet, dass ihre Reichweite 2 beträgt – das ist genau die erforderliche Reichweite.

#### C. WIKINGER EINSETZEN

Jede Raubzugkarte erfordert, dass der Spieler eine bestimmte Anzahl Wikinger von seinem Dorfplatz einsetzt. Für jedes Wikingersymbol auf der Raubzugkarte und für das Wikingersymbol in der Ozeanzone, in welcher der Raubzug stattfindet, muss der Spieler 1 Wikinger des entsprechenden Typs in die Wikingerreserve zurückstellen. Möglicherweise erhält der Spieler Nachlässe durch seinen Helden und/oder sein Langschiff. Jeder Nachlass gilt **ein Mal** pro Raubzug. Ungeachtet aller Nachlässe muss der Spieler **mindestens 1 Wikinger** in die Wikingerreserve zurückstellen, um den Raubzug erfolgreich zu beenden.

#### BEISPIEL 5: WIKINGER EINSETZEN (Fortsetzung von Beispiel 4)

Skadi sieht sich die Wikingersymbole ihrer gewählten Raubzugkarte **1** sowie den Wikingermarker der gewählten Ozeanzone **2** an. Die Symbole auf der Raubzugkarte sind: 1 Seemann und 3 Händler, der Marker in der Ozeanzone ist ein Krieger.



Skadis Held verschafft ihr 1 Seemannssymbol und die Sonderfähigkeit ihres Langschiffes steuert 1 Händlersymbol bei. Unter Berücksichtigung dieser Nachlässe muss Skadi nun noch 2 Händler-Wikingerfiguren und 1 Krieger-Wikingerfigur von ihrem Dorfplatz in die Wikingerreserve zurückstellen.



Beispiel 5: Wikinger einsetzen

#### D. RAUBZUGANFORDERUNGEN MODIFIZIEREN

Nachdem der aktive Spieler die erforderlichen Wikinger eingesetzt hat, haben die anderen Spieler Gelegenheit (vom aktiven Spieler aus beginnend im Uhrzeigersinn), die Anforderungen des Raubzuges um weitere Aktions-symbole zu erschweren (aber **nicht** um weitere Wikingersymbole). Jeder Spieler kann 1 Aktionskarte aus seiner Hand offen ausspielen oder passen. Für einen Raubzug können insgesamt maximal 3 Karten gespielt werden (es kann also vorkommen, dass der letzte Spieler passen **muss**, weil bereits 3 Karten gespielt wurden).

Falls insgesamt weniger als 3 Aktionskarten ausgespielt worden sind, werden Karten vom Aktionskartenstapel aufgedeckt, bis insgesamt 3 Aktionskarten ausliegen. Falls der Aktionskartenstapel leer sein sollte, bevor die nötige Anzahl an Karten aufgedeckt worden ist, wird der Aktionskartenablagestapel gemischt, als neuer Aktionskartenstapel bereitgelegt und dann werden weitere Karten aufgedeckt.

#### BEISPIEL 6: RAUBZUGANFORDERUNGEN MODIFIZIEREN

(Fortsetzung von Beispiel 5)

Nachdem sie die geforderten Wikinger von ihrem Spielertableau in die Wikingerreserve zurückgestellt hat, wartet Skadi auf die Modifizierungen der anderen Spieler für ihren Raubzug. Ihr linker Nachbar Ragnar spielt eine Aktionskarte mit einem Handwerkssymbol. Sif ist der nächste Spieler und passt. Thorsten spielt ebenfalls eine Aktionskarte mit einem Handwerkssymbol. Nun waren alle Spieler an der Reihe. Es liegen 2 offene Aktionskarten auf dem Tisch, Skadi muss also noch 1 weitere Aktionskarte vom Stapel aufdecken – diese zeigt ein Heldensymbol.

#### E. PASSENDE AKTIONSSYMBOLS AUSSPIELEN

Der aktive Spieler kann nun bis zu 3 Aktionskarten aus seiner Hand ausspielen, deren Symbole zu den offen liegenden Karten passen. Je mehr passende Karten der Spieler ausspielen kann, desto mehr Ruhm erhält er für den Raubzug (mehr dazu siehe „F. Ruhm ernten“). Jede ausgespielte Karte wird sofort zusammen mit der passenden Anforderungskarte auf den Aktionskartenablagestapel gelegt. Während dieses Schrittes kann der Spieler keine Sonderfähigkeiten und Aktionssymbole von Gebäuden, aber sehr wohl Sonderfähigkeiten des eingesetzten Langschiffes und/oder Helden, nutzen.

#### BEISPIEL 7: PASSENDE AKTIONSSYMBOLS AUSSPIELEN

(Fortsetzung von Beispiel 6)

Skadi spielt 2 Aktionskarten von ihrer Hand, um möglichst viele der Raubzuganforderungen zu erfüllen. Die erste Karte hat 1 Handwerkssymbol, die zweite 1 Heldensymbol. Sie legt ihre beiden Karten sowie die beiden entsprechenden Anforderungskarten auf den Aktionskartenablagestapel. Eine Anforderungskarte mit Handwerkssymbol bleibt offen auf dem Tisch liegen.

## F. RUHM ERNTEN



Ruhmsymbol

Der Spieler erhält nun die auf der Raubzugkarte angegebenen Ruhmpunkte und die der Ozeanzone. Anschließend erhält oder verliert er Ruhmpunkte für noch ausliegende Anforderungskarten. 0/1/2/3 offene Aktionskarten bedeuten +1/0/-1/-2 Ruhmpunkte . Ein Spieler kann auf der Ruhmleiste nie weniger als 0 Ruhmpunkte haben.

Nach dem Gewinn oder Verlust von Ruhmpunkten werden alle noch ausliegenden Anforderungskarten abgelegt. Der Spieler legt seine gewählte Raubzugkarte verdeckt neben sein Spielertableau.

### BEISPIEL 8: RUHM ERNTEN (Fortsetzung von Beispiel 7)

Nun kann Skadi endlich die Früchte ihres erfolgreichen Raubzuges ernten. Sie gewinnt 3 Ruhmpunkte für die „Iona“-Raubzugkarte **1** und 1 weiteren Ruhmpunkt, weil sie einen Raubzug in der mittleren Ozeanzone **2** unternommen hat; zusammen also 4 Ruhmpunkte, die sie auf der Ruhmleiste **3** mit ihrem Wertungsmarker markiert. Da sie 1 Anforderungskarte nicht erfüllen konnte, erhält sie keinen weiteren Ruhmpunkt, verliert aber auch keinen. Sie legt die Anforderungskarte ab. Anschließend legt Skadi die „Iona“-Raubzugkarte verdeckt neben ihr Spielertableau.



Beispiel 8: Ruhm ernten

## G. LANGSCHIFFSCHADEN

Nachdem der aktive Spieler Ruhmpunkte erhalten (oder verloren) hat, muss er 1 Schadensmarker auf das für den Raubzug benutzte Langschiff legen und die Karte auf die Rückseite drehen. Dadurch wird angezeigt, dass das Schiff unterwegs ist und nicht an der heimatischen Küste liegt. Sobald die Anzahl der Schadensmarker auf einer Langschiffkarte gleich oder größer der Anzahl ihrer Reichweitensymbole ist, ist das Schiff sofort zerstört. In diesem Fall legt der Spieler die Karte unter den Langschiffkartens Stapel zurück und legt alle Schadensmarker , die das Schiff hatte, in den allgemeinen Vorrat.

### BEISPIEL 9: LANGSCHIFFSCHADEN

(Fortsetzung von Beispiel 8)

Nach ihrem erfolgreichen Raubzug muss Skadi 1 Schadensmarker auf ihr dafür benutztes Langschiff legen, das damit nun 2 Schäden hat. Da ihr Langschiff 3 Reichweitensymbole hat, ist es noch nicht zerstört, hat aber nur noch Reichweite 1. Sie dreht die Langschiffkarte auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass es unterwegs ist und nicht für weitere Raubzüge zur Verfügung steht, bevor es wieder in ihr Dorf zurückgekehrt ist.

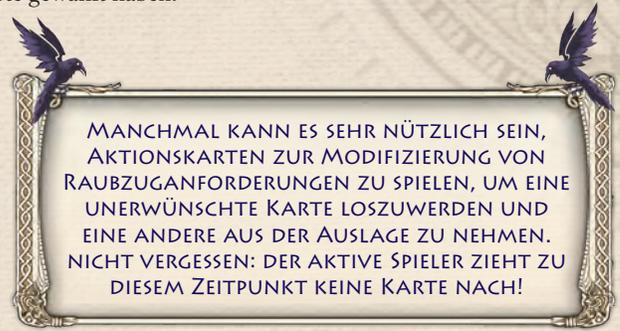


Beispiel 9: Langschiffschaden

## H. RAUBZUGKARTEN AUFFÜLLEN UND KARTEN NACHZIEHEN

Der Wikingermarker aus der Ozeanzone, in welcher der Raubzug stattgefunden hatte, wird gegen den neben dem Spielbrett liegenden Wikingermarker ausgetauscht (wodurch sich die Anforderungen für den nächsten Raubzug in dieser Ozeanzone ändern). Die Raubzugkarten werden nach oben aufgerückt (und in ihrer Ozeanzone nach links, falls nötig), bis der untere Raubzugkartenplatz frei ist. Auf diesen Platz wird die oberste Karte vom Raubzugkartens Stapel offen ausgelegt.

Bevor der aktive Spieler seinen Spielzug fortsetzt, muss jeder Spieler, der 1 Aktionskarte zur Modifizierung der Raubzuganforderungen beigesteuert hat, 1 Karte aus der Aktionskartenauslage nehmen (im Uhrzeigersinn). Die Aktionskartenauslage wird erst aufgefüllt, nachdem alle betroffenen Spieler 1 Karte gewählt haben.



MANCHMAL KANN ES SEHR NÜTZLICH SEIN, AKTIONSKARTEN ZUR MODIFIZIERUNG VON RAUBZUGANFORDERUNGEN ZU SPIELEN, UM EINE UNERWÜNSCHTE KARTE LOSZUWERDEN UND EINE ANDERE AUS DER AUSLAGE ZU NEHMEN. NICHT VERGESSEN: DER AKTIVE SPIELER ZIEHT ZU DIESEM ZEITPUNKT KEINE KARTE NACH!

## 8. SCHIFFE ZURÜCKKEHREN LASSEN UND REPARIEREN

Langschiffe werden beim Raubzug beschädigt, können aber anschließend wieder an die eigene Küste zurückkehren.

### A. MIT EINEM LANGSCHIFF ZURÜCKKEHREN

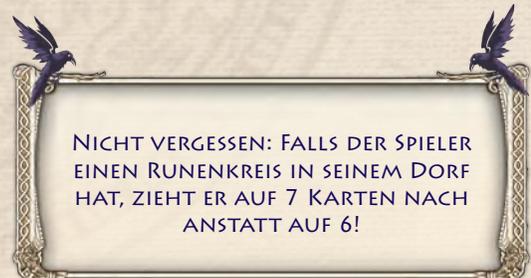
Der aktive Spieler kann nach einem Raubzug mit seinem Langschiff zurückkehren, indem er 2 Schiffahrtssymbole ausgibt und die Langschiffkarte dann wieder auf die Vorderseite dreht. Auch ein verdeckt liegendes Langschiff blockiert einen Platz an der Küste.

### B. EIN LANGSCHIFF REPARIEREN

Der aktive Spieler kann 1 Schadensmarker von einem seiner Langschiffe entfernen, indem er 2 Schiffahrtssymbole ausgibt. (Er kann sogar ein verdeckt liegendes Schiff reparieren, das nach einem Raubzug noch nicht zurückgekehrt ist.)

## NACHZIEHPHASE

Nach dem Abschluss seiner Aktionen muss der aktive Spieler so viele Aktionskarten vom Stapel nachziehen, bis er wieder 6 Handkarten hat. Falls der Aktionskartens Stapel leer ist, bevor die nötige Anzahl nachgezogen wurde, wird der Aktionskartens Stapel gemischt und als neuer Nachziehstapel benutzt.



NICHT VERGESSEN: FALLS DER SPIELER EINEN RUNENKREIS IN SEINEM DORF HAT, ZIEHT ER AUF 7 KARTEN NACH ANSTATT AUF 6!

# WEITERE REGELN

## REGELKONFLIKTE

Sonderfähigkeiten bestimmter Kartentypen (Gebäude, Helden, Langschiffe) können den in diesem Regelheft erklärten Regeln widersprechen. In allen solchen Fällen haben die Sonderfähigkeiten Vorrang.

## BESCHRÄNKUNG DER WIKINGERFIGUREN

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass es zu wenige Wikingerfiguren eines bestimmten Typs in der Wikingerreserve gibt, wenn ein Spieler die Aktion **Wikinger rekrutieren** ausführt. In solch einem Fall nimmt sich der aktive Spieler alle noch vorhandenen Figuren des gerade gesammelten Typs aus der Wikingerreserve. Anschließend nimmt er sich die noch fehlenden Figuren nach folgenden Regeln von anderen Spielern:

- ◆ Der aktive Spieler muss die fehlenden Wikinger einzeln nacheinander nehmen, und zwar jeweils von dem Spieler, der aktuell die meisten Wikinger dieses Typs besitzt (bei einem Gleichstand hat der Spieler die Wahl, von welchem der Spieler mit den meisten Wikingern er eine Figur nimmt).
- ◆ Falls der aktive Spieler das Limit von 10 Wikingern (bzw. mit Gasthaus 14) überschritten hat, die er auf seinem Spielertableau haben kann, und er bereits mindestens 1 Wikinger von einem anderen Spieler genommen hat, darf er während dieser Aktion keine Wikinger des aktuell rekrutierten Typs in die Wikingerreserve zurückstellen (aber er darf sie bei anderen Aktionen in diesem Spielzug wie üblich benutzen).
- ◆ Der aktive Spieler kann darauf verzichten, alle Wikinger zu nehmen, die er durch die ausgegebenen Symbole rekrutieren darf.

### BEISPIEL 10: WIKINGER VON ANDEREN SPIELERN NEHMEN

Sif hat 3 Seemannsymbole  ausgegeben, um 6 Wikinger zu rekrutieren, aber es sind nur 3 Seemänner in der Wikingerreserve. Sie nimmt sich zuerst die 3 Seemänner. Dann prüft sie, welcher andere Spieler am meisten Seemänner hat: Ragnar und Skadi haben beide 8 Seemänner und damit Gleichstand für die meisten Seemänner. Sif nimmt 1 Seemann von Skadi und hat damit insgesamt 10 Wikinger auf ihrem Spielertableau. Falls sie einen weiteren nehmen würde (jetzt von Ragnar, da er nun die meisten Seemänner hat), dürfte sie anschließend keine Seemänner in die Wikingerreserve zurückstellen. Sif will aber keinen Krieger oder Händler zurückstellen und nimmt sich daher keinen weiteren Seemann.

## KEINE WÄHLBAREN GEBÄUDE

Es kann vorkommen, dass in der Gebäudeauslage nur Karten von Gebäudetypen liegen, die bereits von allen Spielern gebaut worden sind. In diesem Fall werden alle Karten der Gebäudeauslage unter den Gebäudekartentapel gelegt und die Auslage wird mit neuen Karten vom Gebäudekartentapel gefüllt. Dieser Vorgang wird gegebenenfalls wiederholt, bis mindestens 1 Gebäude der Auslage von mindestens 1 Spieler gebaut werden kann.

## SYMBOLE AUF GEBÄUDEN UND HELDEN

Für die Ausführung der meisten Aktionen ist es nötig, bestimmte Symbole auszugeben oder Wikinger einzusetzen. Manche Gebäudekarten und/oder die Heldenkarte auf dem Spielertableau haben Symbole, die anstelle einer Aktionskarte genutzt werden können. Diese Symbole müssen immer in Kombination mit Symbolen von Aktionskarten verwendet werden. Eine Aktion kann nie ausschließlich mit Symbolen von Gebäude- und Heldenkarten durchgeführt werden.

## SYMBOLE AUF GEBÄUDEKARTEN

Es gibt 3 Gebäudetypen, durch die ihr Besitzer in seinem Zug üblicherweise 1 Symbol zur Verfügung hat:

- ◆ Schmiede = 1 Handwerkssymbol 
- ◆ Haus des Jarls = 1 Heldensymbol 
- ◆ Werft = 1 Schifffahrtssymbol 

Der aktive Spieler kann jedes dieser Symbole **ein Mal** während seines Spielzuges für eine Aktion nutzen. Für Raubzüge dürfen diese Symbole nicht genutzt werden!



### BEISPIEL 11: GEBÄUDESYMBOLE NUTZEN

Die Aktion **Ein Langschiff kaufen** kostet 3 Schifffahrtssymbole . Sif legt 2 Aktionskarten mit je einem Schifffahrtssymbol  ab und nutzt 1 Schifffahrtssymbol , das ihr die Werft in ihrem Dorf verschafft.

## SYMBOLE AUF HELDENKARTEN

Jede Heldenkarte verschafft 1 Wikingersymbol, entweder ein Kriegersymbol , Händlersymbol  oder Seemannssymbol . Diese Symbole können nur für Raubzüge genutzt werden.

## SONDERFÄHIGKEITEN

Gebäude, Langschiffe und Helden haben Sonderfähigkeiten. Diese können ausschließlich von ihrem Besitzer genutzt werden.

### SONDERFÄHIGKEITEN VON GEBÄUDEN

Es gibt zwei Fähigkeitstypen von Gebäuden: Dauerhafte Fähigkeiten und ein Mal pro Spielzug nutzbare Fähigkeiten.

- ◆ Eine Sonderfähigkeit, die eine bestimmte Aktion modifiziert oder einen Nachlass dabei gewährt (z. B. Wikinger rekrutieren, einen Helden rekrutieren, ein Gebäude bauen usw.), kann nur ein Mal während des eigenen Spielzuges genutzt werden.
- ◆ Eine dauerhafte Sonderfähigkeit ist immer wirksam (auch außerhalb des eigenen Spielzuges).

Es gibt 3 Gebäudetypen, die dauerhafte Sonderfähigkeiten haben:

- ◆ Eine Werft erlaubt ihrem Besitzer, ein zusätzliches Langschiff zu besitzen (dieses wird neben das Spielertableau gelegt).
- ◆ Ein Gasthaus erhöht die Maximalanzahl Wikinger, die sein Besitzer haben darf, auf 14.
- ◆ Ein Runenkreis erlaubt seinem Besitzer, als aktiver Spieler bis auf 7 Handkarten nachzuziehen.

Außer den oben genannten allgemeinen Sonderfähigkeiten hat jedes Gebäude außerdem eine einzigartige einmalig pro Spielzug nutzbare Fähigkeit oder eine dauerhafte Fähigkeit, die jeweils auf der Karte genannt ist.

ALS ERINNERUNGSHILFE EMPFIEHLT ES SICH, DIE KARTEN, DEREN SONDERFÄHIGKEITEN MAN IM AKTUELLEN SPIELZUG BEREITS GENUTZT HAT, AUF DEN KOPF ZU DREHEN. AM ENDE DES SPIELZUGES WERDEN DANN ALLE KARTEN WIEDER ZURÜCKGEDREHT.

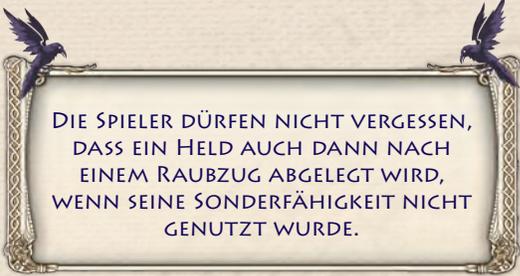
## SONDERFÄHIGKEITEN VON LANGSCHIFFEN

Langschiffe haben individuelle Sonderfähigkeiten, die auf der jeweiligen Karte beschrieben sind. Die Sonderfähigkeit eines Langschiffes darf nur eingesetzt werden, wenn es gerade bei einem Raubzug benutzt wird. Falls dasselbe Langschiff im selben Spielzug bei mehr als einem Raubzug benutzt wird, gilt seine Sonderfähigkeit jedes Mal.

## SONDERFÄHIGKEITEN VON HELDEN

Jede Heldenkarte verschafft eine Sonderfähigkeit, diese kann ...

- ◆ nur bei der Aktion Raubzug genutzt werden (ausdrücklich **Raubzugfähigkeit** genannt) – der Raubzug wird erst abgeschlossen bevor der Held abgelegt wird –, oder
- ◆ auch außerhalb einer Raubzugaktion genutzt werden (ohne bestimmten Namen) – die Heldenkarte wird sofort unter den Heldenkartestapel der Methalle zurückgelegt.



DIE SPIELER DÜRFEN NICHT VERGESSEN,  
DASS EIN HELD AUCH DANN NACH  
EINEM RAUBZUG ABGELEGT WIRD,  
WENN SEINE SONDERFÄHIGKEIT NICHT  
GENUTZT WURDE.



## SPIELENDE

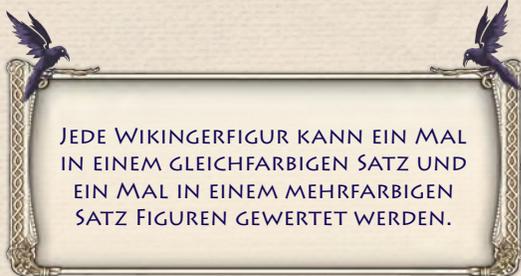
Das Spiel endet sofort, nachdem der letzte Raubzug beendet ist. Der aktive Spieler darf keine weitere Aktion mehr durchführen und es folgt sofort die Schlusswertung.



## SCHLUSSWERTUNG

Nachdem das Spielende ausgelöst wurde, erhält jeder Spieler noch Ruhmpunkte für:

- ◆ 1 Ruhmpunkt für jedes Ruhmsymbol auf eigenen Gebäudekarten.
- ◆ 1 Ruhmpunkt für jedes Ruhmsymbol auf eigenen Langschiffkarten (unabhängig davon, ob es beschädigt oder noch nicht von einem Raubzug zurückgekehrt ist).
- ◆ 1 Ruhmpunkt für je 3 Wikingerfiguren des gleichen Typs.
- ◆ 1 Ruhmpunkt für jeden Satz aus 3 verschiedenen Wikingerfiguren.



JEDE WIKINGERFIGUR KANN EIN MAL  
IN EINEM GLEICHFARBIGEN SATZ UND  
EIN MAL IN EINEM MEHRFARBIGEN  
SATZ FIGUREN GEWERTET WERDEN.

Der Spieler mit den meisten Ruhmpunkten ist der Sieger des Spiels. Im Falle eines Gleichstandes für die meisten Ruhmpunkte ist derjenige der daran beteiligten Spieler der Sieger, der weniger Raubzüge unternommen hat. Falls auch dann immer noch Gleichstand herrscht, kann nur ein Kampf auf Leben und Tod (Schnick-Schnack-Schnuck) entscheiden, wer neuer Jarl wird.

## BEISPIEL 12: SCHLUSSWERTUNG

Zum Spielende zählt Thorsten seine Ruhmpunkte. Während des Spiels hat er bereits durch erfolgreiche Raubzüge 16 Ruhmpunkte erhalten. Hinzu kommen nun 7 Ruhmpunkte für seine Gebäude und 2 für seine Langschiffe. Thorsten hat 10 Wikinger: 2 Krieger, 4 Händler und 4 Seemänner. Für je 3 Händler und Seemänner erhält er 2 Ruhmpunkte und 2 weitere für 2 Sätze mit je 3 verschiedenen Wikingern (je 1 Krieger, Händler, Seemann). Insgesamt hat Thorsten also 29 Ruhmpunkte.



## OFT ÜBERSEHENE REGELN

Die folgenden Regeln werden bei den ersten Partien von *Im Namen Odins* oftmals übersehen:

- ◆ Nur für Aktionskarten gibt es einen Ablagestapel. Abgehandelte Raubzugkarten werden verdeckt neben die Spielertableaus der Spieler gelegt, die sie abgehandelt haben (das ist wichtig, um Gleichstände am Spielende aufzulösen). Alle anderen Karten werden wieder unter den entsprechenden Stapel gelegt, wenn sie abgelegt werden.
- ◆ Schadensmarker  verringern die Reichweite von Langschiffen.
- ◆ Ein Langschiff muss nach einem Raubzug erst wieder ins Dorf zurückkehren (die Karte wird dann wieder aufgedeckt), um wieder für einen Raubzug benutzt werden zu können.
- ◆ Langschiffe mit zusätzlicher Reichweite (durch Sonderfähigkeiten) können 1 zusätzlichen Schaden  für je 1 zusätzliche Reichweite verkraften, bevor sie zerstört werden.



## CREDITS

**Spielautor:** Krzysztof Zięba

**Spielentwicklung:** Błażej Kubacki,  
Andrei Novac

**Englische Regeln:** Błażej Kubacki,  
Andrei Novac, Krzysztof Zięba

**Spielregelcover-Illustration:**  
Monika Pałosz

**Grafik und Layout:** Agnieszka Kopera

### MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

**Übersetzung:** Ferdinand Köther

**Redaktion:** Sabine Machaczek

**Layout und grafische**

**Bearbeitung:** Marina Fahrenbach

**Produktionsmanagement:**

Heiko Eller

**Unter Mitarbeit von:**

Birte Bärmann, Niklas Bungardt,  
Patrick Holtkamp, Philipp Korsmeier

[www.HDS-FANTASY.DE](http://www.HDS-FANTASY.DE)  
[www.NSKN.NET](http://www.NSKN.NET)

©2015–2016 NSKN Games. German version  
published by Heidelberger Spieleverlag.  
Alle Rechte vorbehalten.