

# Walhalla/Valhalla

di Alessandro Zucchini - Giocatori: 3-4 - Età: 12 ed oltre - Tempo di gioco: 60 minuti

## Contenuto



56 vichinghi in quattro colori



4 cubetti segnapunti in quattro colori



18 tasselli terreno



12 drakkar



32 carte azione



6 tasselli di testa



1 tabellone

## Idea del gioco ed obiettivo

In questo gioco, tu – come comandante in capo dei Vichinghi – comandi una flotta di drakkar in estese incursioni e in viaggi di conquista. Anche gli altri giocatori cercano di conquistare più territori possibili. Ogni giocatore si scontrerà con gli altri così che alla fine solo i più coraggiosi vichinghi caduti si assicureranno un posto nel Walhalla. Usa saggiamente la tattica con i tuoi vichinghi per avvantaggiarti sui tuoi avversari nel percorso segnapunti. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

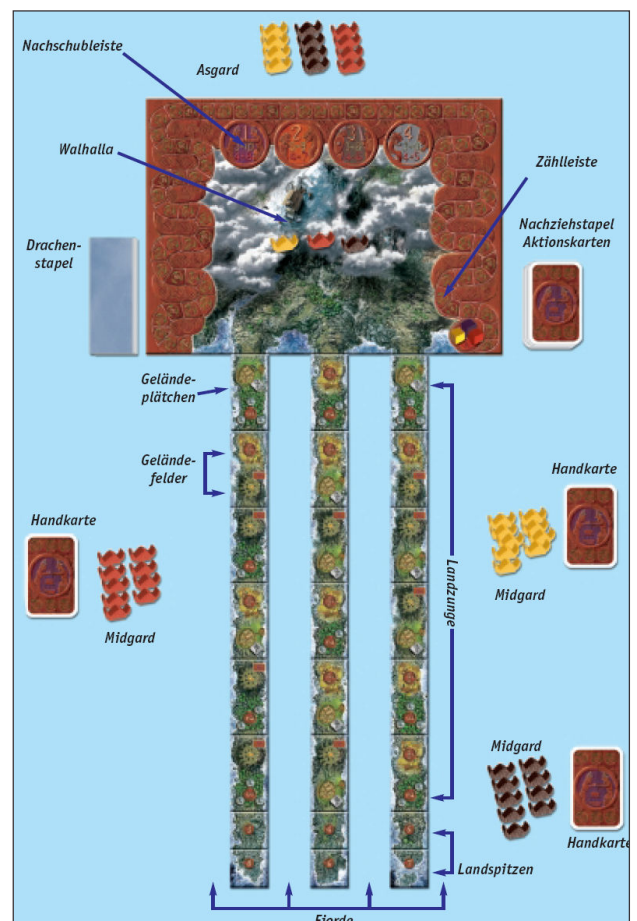
## Preparazione del gioco

Posiziona il tabellone al centro del tavolo. Mischia i tasselli terreno e disponili a coperti lungo la costa così che si formino 3 penisole e 4 fiordi. Ogni penisola è composta di 6 tasselli di terreno. Non appena **tutti** i tasselli di terreno sono disposti, scopriili. Se si preferisce, come variante, una penisola può essere costituita da 5 fino a 8 tasselli terreno.

Dopo aver composto le penisole, i tasselli di testa sono disposti all'inizio delle penisole in questo modo: prima vengono mischiati segretamente i tasselli di testa con i numeri 3-5, e uno di essi viene posto alla fine di ciascuna penisola. Poi vengono mischiati segretamente i tasselli di testa con i numeri 6-8, e uno di essi viene posto alla fine di ciascuna penisola. Infine, tutti i tasselli di testa vengono scoperti.

Esempio del set-up per una partita a 3 giocatori (vedere le regole in tedesco):

- Nachschubleiste = tabellone segnapunti
- Zählleiste = percorso segnapunti
- Nachziehstapel Aktionskarten = mazzo delle carte azione
- Drachen-stapel = mazzo dei drakkar
- Geländefelder = tasselli di terreno



Ogni giocatore sceglie un colore e prende i vichinghi del suo colore (7 in 4 giocatori, 9 in 3 giocatori) e li mette nella sua riserva personale ("Midgard"). I vichinghi rimanenti sono piazzati in "Asgard" a fianco del tabellone. I vichinghi possono uscire dall'Asgard alla fine del round (raid) a riempire la riserva del giocatore. Con soli 3 giocatori i vichinghi del colore del giocatore inutilizzato sono rimossi dal gioco.

Mescolare le carte azione e disporle come mazzo coperto a fianco del piano di gioco. Quindi ogni giocatore pesca una carta azione che formerà la sua mano iniziale. I 12 drakkar sono mischiati e disposti in una pila come "mazzo dei drakkar", a fianco al tabellone.

Ora ogni giocatore muove un Vichingo del suo colore da Asgard a Walhalla (il centro del tabellone) e piazza il cubetto del suo colore sullo spazio 0 del percorso segna punti.

## Svolgimento del gioco

Il gioco consiste in tre round, cioè raid, dei vichinghi nelle tre penisole. Viene scelto come giocatore iniziale chi, ad esempio, per ultimo ha bevuto erba dal corno di una mucca. A partire da questo giocatore, i turni sono svolti in senso orario.

### **Un turno di gioco è diviso in 3 fasi:**

1. Pescare un drakkar e piazzarlo sul tabellone
2. Mandare un drakkar in un viaggio di conquista
3. Sbarcare

#### **1. Pescare un drakkar e piazzarlo sul tabellone**



Durante il turno di gioco, il giocatore **deve** pescare **un** drakkar dal mazzo dei drakkar. Ogni drakkar ha spazio per 3 vichinghi. Due spazi sono colorati di un colore neutrale. Il giocatore di turno **può** occupare ognuno di questi spazi con i suoi vichinghi. Per ragioni tattiche, egli può anche decidere di non occupare uno o entrambi gli spazi sul drakkar. Uno spazio sul drakkar è contrassegnato con un colore di un giocatore. Il giocatore con questo colore può occupare questo spazio con un vichingo. A questo giocatore viene chiesto, "vuoi mettere un tuo vichingo nel drakkar"? e egli deve prendere una decisione questo prima che il giocatore di turno decida quali spazi sul drakkar vuole occupare.

**Caso particolare:** Lo spazio colorato può avere il colore del giocatore di turno. In questo caso, questo giocatore può occupare il drakkar con tre dei suoi vichinghi. Inoltre, in una partita con tre giocatori, lo spazio colorato può essere del colore che è stato rimosso dal gioco. In questo caso, questo spazio nel drakkar rimane vuoto. Se un giocatore non ha più vichinghi in Midgard, egli non può mettere nessun vichingo sul drakkar. (*Egli può, tuttavia, giocare carte di azione - vedere nella sezione successiva*).

#### **2. Mandare un drakkar in un viaggio di conquista**

Dopo di ciò, i drakkar sono inviati in viaggi di conquista. Il giocatore di turno muove il drakkar lungo una delle penisole finché non raggiunge il confine di costa del tabellone oppure un altro drakkar che si trova già in uno dei 4 fiordi. Un drakkar può entrare in un fiordo solo se può far sbarcare vichinghi a fianco nei tasselli di terreno (i tasselli di testa non contano come tasselli di terreno).

#### **3. Sbarcare**

Non appena un drakkar viene messo accanto a una penisola, i vichingi sbarcano. Il vichingo più vicino al tabellone è il primo a sbarcare a terra, seguito da quello nel mezzo, quindi il più lontano dal tabellone. **Importante:** Un vichingo può spostarsi su un tassello di terreno solo se il tassello confina direttamente alla destra o alla sinistra dello spazio occupato dal vichingo sul drakkar. Se due tasselli di terreno confinano con il suo spazio sul drakkar, il giocatore può decidere su quale lato il vichingo sbarca. Un vichingo non può mai sbarcare su un tassello di testa.

Quando un vichingo sbarca, possono prodursi una di queste tre situazioni:

1. **Il vichingo sbarca su un tassello di terreno vuoto.** In questo caso, il giocatore mette il suo vichingo sul tassello di terreno. Se necessario, egli esegue l'azione richiesta da quel tassello di terreno (*vedete tasselli di terreno*).

2. **Il vichingo sbarca su un tassello di terreno che è già occupato da un vichingo di un avversario.** In questo caso, il giocatore il cui vichingo è sbarcato attacca il vichingo dell'avversario. Entrambi i vichinghi combattono per il tassello di terreno. Il **difensore** deve decidere ora se vuole che il suo vichingo **perda** o **vinca** questa battaglia:

- **perdere la battaglia:** se il giocatore decide che la battaglia è persa sposta il suo vichingo onorevole da quel tassello di terreno contestato e lo mette sul tabellone nel Walhalla. Il vichingo che attacca rimane sul campo di terra ed esegue l'azione appropriata, se c'è;
- **vincere la battaglia:** se il giocatore decide che la battaglia è vinta lascia il suo vichingo sul tassello di terreno. Dopo la battaglia vinta, il difensore deve rimuovere uno dei suoi Vichinghi da Walhalla e metterlo in Asgard. Il vichingo dell'attaccante che ha perso la battaglia viene spostato nella gloriosa Walhalla. **Importante:** Un giocatore senza più Vichinghi in Walhalla non può difendere tassello di terreno a e quindi non può vincere battaglie. (**eccezione:** la carta di azione di schermo)

3. **Il vichingo sbarca su un tassello di terreno già occupato da un vichingo dello stesso colore.** Un giocatore non può mai attaccare i propri vichinghi. Se egli può scegliere fra attaccare a un suo vichingo o quello di un avversario, deve sempre attaccare quest'ultimo. Quando l'unica possibilità è attaccare un vichingo dello stesso colore o sbarcare su un tassello di terra, il vichingo è rimosso dal drakkar e riportato a nel Midgard del giocatore.

### **Esempio di un turno di gioco:**

*E' il turno di Sarah (rosso). Lei pesca un drago e mette due dei suoi vichinghi sul tabellone. Il terzo spazio nel drago è nero - Thorsten (nero) mette uno dei suoi vichinghi sul drakkar. Dopo ciò, Sarah invia il drakkar in un viaggio di conquista, come in figura. [La fase 1 nel turno dice che dovete domandare all'avversario se egli vuole imbarcarsi prima di mettere i vostri vichinghi sulla nave. L'esempio non segue questa regola.]*

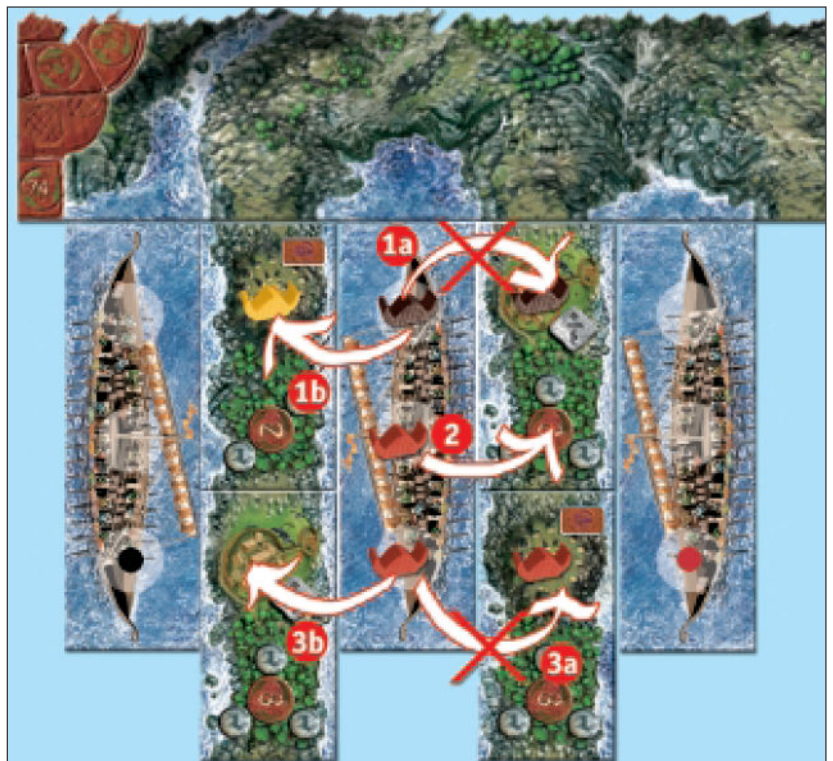
1a) Il vichingo di Thosten deve sbarcare per primo. Il tassello di terreno alla sua destra è già occupato da un suo vichingo. Pertanto il vichingo non può essere piazzato qui.

1b) Il tassello di terreno alla sua sinistra è già occupato da vichingo di Alexander (giallo). Quindi il vichingo nero deve attaccarlo. Alexander decide di perdere la battaglia e il suo vichingo giallo è spostato in Walhalla. Il vichingo nero ora occupa il territorio con il luogo di culto.

2) Ora sbarca il vichingo che occupava lo spazio centrale. Poiché nessuno dei due spazi a destra e sinistra sono occupati, Sarah può decidere da quale lato il vichingo sbarca. Lei decide sulla foresta a destra.

3a) Dopo, sbarca il secondo vichingo di Sarah. Il tassello di terreno alla sua destra è già occupato da un suo vichingo, per cui il vichingo non può sbarcare lì

3b) Il villaggio alla sua sinistra è libero. Perciò il vichingo sbarca lì.



## Campi di terreno

I tasselli di terreno sono divisi in due campi di terreno. Ne esistono di 4 differenti tipi:



1. **Luoghi di culto:** Quando un vichingo di un giocatore occupa un luogo di culto, quel giocatore pesca una carta azione dal mazzo e la prende in mano.



2. **Foreste:** Quando un vichingo di un giocatore occupa una foresta, quel giocatore riceve immediatamente tanti punti vittoria quanti sono indicati sulla foresta. Sposta avanti il suo cubetto sul tabellone segnাপunti di un corrispondente numero di spazi.



3. **Villaggio:** Quando un vichingo di un giocatore occupa un villaggio, non avviene niente immediatamente. Alla fine del raid, quel vichingo ottiene un bonus (+1 oppure +2) per l'assegnazione dei punti dei tasselli di testa (*vedere la sezione Fine del Raid*).



4. **Campo di grano:** Quando un vichingo di un giocatore occupa un villaggio, non avviene niente immediatamente. Alla fine del raid, quel vichingo ottiene punti vittoria per un campo di grano occupato: dopo il primo raid, il giocatore riceve un punto vittoria per ogni campo di grano che occupa, dopo il secondo raid due punti, dopo il terzo raid tre punti (*vedere la sezione Fine del Raid*).

## Giocare Carte Azione

Durante la fase di sbarco e alla fine del raid, i giocatori possono giocare carte azione. Queste hanno effetto sul gioco prima e dopo il round (*vedere la sezione Carte Azione*). Le carte azione giocate sono messe **scoperte** in una pila degli scarti vicino al tabellone. Se termina il mazzo delle carte azione, rimescola le carte azione giocate e piazzale in un nuovo mazzo di pesca coperto a fianco del tabellone.

## Fine del Raid

Un raid finisce quando tutti e 12 i drakkar hanno effettuato il loro viaggio di conquista o quando nessun giocatore ha vichinghi in midgard. Ora i giocatori possono ancora giocare carte azione. Chi vuole giocare carte azione le piazza coperte davanti a sé. Poi tutte le carte azione sono svelate e applicate allo stesso momento (*vedere la sezione Carte Azione*). Dopo i primi due raid avviene il calcolo dei punti per i tasselli di testa. L'ultimo calcolo del punteggio avviene dopo il terzo e ultimo raid.

## Calcolo del punteggio delle tessere di testa

Per effettuare il calcolo del punteggio di ogni tessera di testa, ogni giocatore conta i numeri di vichinghi che ha su ogni penisola, con ogni penisola che viene valutata separatamente. Ogni giocatore quindi somma i bonus derivanti dai villaggi occupati e dalle carte azione giocate (*vedere la sezione Carte Azione*).

Il giocatore che ha la somma più alta per una penisola riceve 6, 7 o 8 punti vittoria (a seconda del valore riportato dal tassello di testa), mentre il giocatore che ha la seconda somma più alta per una penisola riceve 3, 4 o 5 punti vittoria.

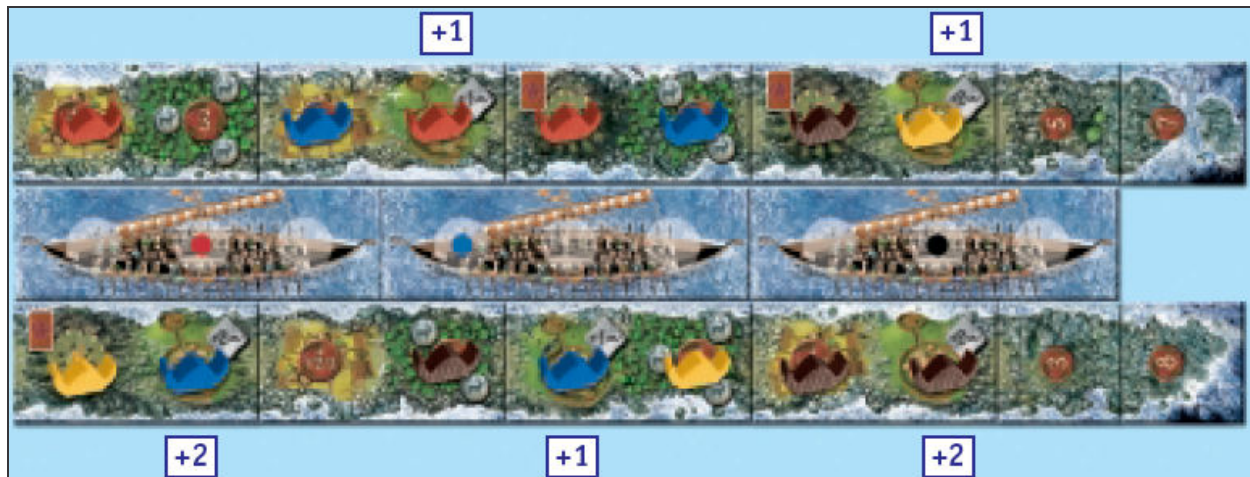
Se c'è un pareggio per il primo posto entrambi i valori dei tasselli di testa sono sommati e i punti vittoria sono divisi in parti uguali, se è il caso arrotondando in eccesso.

In questo caso non c'è secondo posto nella penisola.

Se c'è un pareggio per il secondo posto i punti vittoria sono divisi in parti uguali tra questi giocatori, se è il caso arrotondando in eccesso.

Per ogni campo di grano occupato, i rispettivi giocatori ricevono il numero di punti vittoria indicato sul tassello. [nota del traduttore: I campi di grano non hanno punti vittoria indicate su essi. Si riceve 1 PV alla fine del primo round, 2 PV alla fine del secondo round, 3 PV alla fine del terzo round]

### Esempio di calcolo del punteggio di tessere di testa:



1. La penisola (in alto) con i valori 5 e 7 è conteggiata.

Sarah (rosso) ha 3 vichinghi nella penisola. Il vichingo rosso che occupa il villaggio riceve un bonus di +1. Andreas (blu) ha due vichinghi qui. Alexander (giallo) è presente nella penisola con 1 vichingo, che ha un bonus di +1. Thorsten (nero) ha un vichingo nella penisola. Perciò i punteggi saranno i seguenti: 4 (rosso) / 2 (blu) / 2 (giallo) / 1 (nero). Sarah è prima nella penisola e riceve 7 punti vittoria. Andreas e Alexander sono pari per il secondo posto. I 5 punti vittoria sono divisi e approssimati per eccesso. Entrambi quindi ricevono 3 punti vittoria. Thorsten, essendo ultimo, non riceve punti.

2. La penisola (in basso) con i valori 3 e 8 è conteggiata.

Thorsten (nero) ha 3 vichinghi qui, uno di questi su un bonus +2. Andreas (blu) ha 2 vichinghi, uno di questi su un bonus +1 e uno su un bonus +2. Alexander (giallo) ha 2 vichinghi su questa penisola, Sarah nessuno. Questo il risultato del punteggio: 5 (nero) / 5 (blu) / 2 (giallo). Thorsten e Andreas pareggiano per il primo posto sulla penisola. Si sommano i valori delle tessere di testa (3+8=11) e la somma divisa e arrotondata. Sia Thorsten che Andreas ricevono 6 punti vittoria, Alexander nessuno.

### Preparazione del raid successivo

Or il tabellone è preparato per il raid successivo. I vichinghi che occupano i villaggi, le foreste e i siti di culto vengono rimossi dalle tessere di terreno e piazzati in Asgard. **I vichinghi che occupano i campi di grano restano lì per il raid che inizia.**

Poi i drakkar sono radunati, rimischiati e piazzati in una pila coperta a fianco al tabellone. Il primo giocatore del nuovo raid è quello alla sinistra del giocatore che ha iniziato nel raid precedente.

### Rifornimento

Prima dell'inizio di un nuovo raid, dei vichinghi devono essere spostati nel Midgard come rinforzi. Per far questo, ogni giocatore conta i suoi vichinghi in Walhalla. Nel caso, vengono sommati i punti della carta azione "Walhalla" (vedi la sezione *carte azione*). Sulla base della priorità definita sulla traccia dei rifornimenti, i vichinghi del giocatore vengono spostati dall'Asgard al Midgard per il prossimo raid, sempre che il giocatore abbia sufficienti vichinghi in Asgard. (In 3 giocatori il primo prende 10 vichinghi, con 4 giocatori il primo prende 8 vichinghi, ecc.). **Importante:** Se al giocatore sono rimasti vichinghi in Midgard dal raid precedente li può utilizzare nel raid successivo.

Esempio di rifornimento per quattro giocatori:



Thorsten (nero) ha 3 vichinghi in Walhalla, Alexander (giallo) e Sarah (rosso) ne hanno 2 ciascuno, e Andreas (blu) non ne ha. Thorsten è quindi primo, Sarah e Alexander entrambi secondi, Andreas terzo. Seguendo le regole del rifornimento: Thorsten riceve 8 vichinghi da Asgard come rinforzi, Alexander e Sarah ricevono ciascuno 7 vichinghi, Andreas 6.

### Eroi fuori dal Walhalla

Dopo che il Midgard è stato riempito per il prossimo raid, alcuni eroi vengono rimossi dal Walhalla. Per ogni giocatore, toglie un numero di vichinghi dal Walhalla e spostali in Asgard; questo numero è pari a quello del giocatore che ha meno vichinghi in Walhalla. Se un giocatore non ha vichinghi in Walhalla, allora nessuno viene rimosso.

**Esempio:** Sarah ha quattro vichinghi in Walhalla alla fine del raid, Alexander ne ha tre, Thorsten e Andreas ne hanno due. Thorsten e Andreas hanno il numero più basso di vichinghi, due. Per ogni giocatore, due vichinghi vengono ora rimossi dal Walhalla e spostati in Asgard. Dopo aver fatto ciò, Sarah ha ancora due vichinghi in Walhalla per il prossimo raid, Alexander uno, Thorsten e Andreas nessuno.

### Fine del gioco e punteggio finale

Il gioco finisce dopo il calcolo del punteggio del terzo raid.

Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

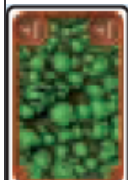
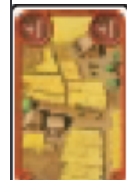
Il calcolo del punteggio finale avviene così:





1. Calcolo del punteggio delle tessere di testa (come nei primi due raid)
2. Ogni giocatore riceve un punto vittoria per ogni territorio occupato.
3. Infine viene valutata la situazione delle maggioranze in Walhalla. Il giocatore con la maggioranza di vichinghi in Walhalla riceve 6 punti vittoria e il giocatore con la seconda maggioranza di vichinghi ne riceve 4.

In caso di pareggio per il primo posto, i punteggi sono sommati, e i punti vittoria sono divisi equamente con arrotondamento verso l'alto. In questo caso non c'è secondo posto.

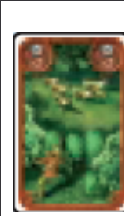


In caso di pareggio per il secondo posto, i punti vittoria sono divisi equamente tra questi giocatori con arrotondamento verso l'alto.

### Carte Azione (Carte azione che sono usate alla fine del raid o durante il rifornimento):

	<p>Per ogni foresta occupata, il giocatore riceve un punto vittoria aggiuntivo (4x)</p>		<p>Per ogni campo di grano occupato, il giocatore riceve un punto vittoria aggiuntivo (4x)</p>
---	---	---	--

	<p>Per ogni posto di culto occupato, il giocatore riceve un punto vittoria aggiuntivo (4x)</p>		<p>Per ogni villaggio occupato, il giocatore riceve un punto vittoria aggiuntivo (4x)</p>
	<p>Questa carta conta come 2 vichinghi aggiuntivi, che sono conteggiati per il giocatore che gioca questa carta ai fini della determinazione della maggioranza per l'assegnazione dei punteggi delle tessere di testa (6, 7 o 8). (3x)</p>		<p>Questa carta conta come 2 vichinghi aggiuntivi, che sono conteggiati per il giocatore che gioca questa carta ai fini della determinazione della maggioranza per il punteggio nel Walhalla.</p>
		<p>Questi vichinghi aggiuntivi non contano rispetto ai vichinghi da far uscire dal Walhalla (3x)</p>	

Carte azione che sono usate durante i raid:

	<p>Quando un giocatore sbarca per occupare una foresta, egli può giocare "caccia", e invece dei punti vittoria indicati sulla foresta (2 o 3) ne riceve il doppio (4 o 6 punti) per questa foresta (4x)</p>		<p>Quando un giocatore attacca un vichingo di un altro giocatore, può giocare una carta "Attacco". Il giocatore attaccato ora non ha scelta; il combattimento per il territorio è perso, e deve postare con onore il suo vichingo in Walhalla. (4x)</p>
	<p>Un giocatore può giocare "Scudo" per difendersi da un attacco di un vichingo ostile. Quando un giocatore usa lo scudo per difendersi, nessun vichingo viene rimosso dal Walhalla. Puoi giocare questa carta anche se non hai vichinghi in Walhalla. <b>Importante:</b> Lo scudo non ha effetto contro la carta azione attacco! (4x)</p>		

**Vendita di carte azione:** Un giocatore che vuole piazzare un vichingo in un drakkar (di sua proprietà o come passeggero) ma non ha vichinghi in Midgard, può richiamare un vichingo dall'Asgard al Midgard. Per far questo, deve scartare una carta azione e togliere spostare indietro di un punto vittoria il cubetto conta-punti, per ciascun vichingo che intende richiamare.

**NOTA:** La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco. Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco. Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

Traduzione a cura di **Romendil / Maggio 2007 - ver. 1.0**