

## Valda サマリー

### ● ゲームの目的

バイキングの族長となり、神の力を借りて信奉者を集める。

### ● ゲームの準備

1. ボードをテーブル中央におく。
2. カードを右下に顔のないもの1つと、右下に顔のあるもの7種類に分類する。顔のないものは基本カードとしてシャッフルしてボードの脇に裏向きに置き(基本デッキ)、顔のあるものはそれぞれシャッフルして対応するボードの地域の所定位置に裏向きにおく(神デッキ)。
3. バイキング船駒をボード中央下の「1」に置く。
4. 各プレイヤーは色を決め、その色のプレイヤーボード、プレイヤー駒、寺院駒、キューブを受け取る。プレイヤー駒は信奉者トラック(ボード右端)の「0」の位置に置く。
5. プレイヤーボードの左中央は、プレイヤーが所有する血の井戸(青)と鉱山(黄)の数。ゲーム開始時は鉱山の「2」にキューブを置く。血の井戸には置かない(最初は0)。
6. 各プレイヤーは基本デッキから6枚ずつカードを引いて手札とする。
7. 開始プレイヤーを決め、各プレイヤーに初期資源(神の血、ダイヤモンド、黄金)を配分する。残りの資源はまとめておく。

	1 番手	2 番手	3 番手	4 番手	5 番手
2 人	2  1  1	2  2  2			
3 人	2  1  1	2  1  2	2  2  2		
4 人	2  1  1	2  1  2	2  2  2	2  2  3	
5 人	2  1  1	2  1  2	2  2  2	2  2  2	2  2  3

### ● ゲーム進行

ゲームは各プレイヤーのターン単位で進行する。各ターンは5つのフェイズからなる。

#### ○ 資源フェイズ

自分の血の井戸の数に等しい数の青ダイスと、自分の鉱山の数に等しい数の黄ダイスをふり、出た目に従って資源を得る。

その後、1種類の資源4個を任意の資源1つに変換することを任意の回数行ってよい。

#### ○ ゲームフェイズ

ゲームフェイズの開始時に、基本デッキから2枚を自分の前に表向きにする。このゲームフェイズ中、このカードと手札のカードが使える。ゲーム中にカードを引く指示がある場合は、公開せずに直接手札に加える。

ゲームフェイズ中、プレイヤーは3アクションを得る。

- ◆ 1アクション:黄のカードを1枚プレイする。
- ◆ 1アクション:任意の資源を1つ得る。

◆ 2 アクション:基本デッキからカードを2枚引く。

ゲームフェイズ終了時、前に置いたカードを手札に加える。手札上限は10枚。余分は捨てる。

### ○ 建設フェイズ

プレイヤーは資源を支払って建設が2回まで行える。

◆ 鉱山:血1+ダイヤ1+金1。プレイヤーボードの鉱山を1つ増やす。

◆ 血の井戸:ダイヤ2+金2。プレイヤーボードの血の井戸を1つ増やす。

◆ 寺院:各地域には5箇所(丸っぽい囲みのある場所)があり、それぞれにその地域の指定コスト(ボードまたはプレイヤーボード参照)で寺院を1つ建設できる。その地所に自分の寺院を置くこと。寺院を1つ建設するたびに、信奉者1人とその地域の神カードを1枚得る。

ある地域に寺院は1-2個建設することで、その地域に対応した能力を得る(後述)。プレイヤーボードの該当する場所にキューブを置いてそのことを示す。

ある地域に寺院を3つ建設した場合、その地域を支配する(後述)。

### ○ 攻撃フェイズ

ターンプレイヤー以外の各プレイヤーは、信奉者数順(同点なら資源数順)にターンプレイヤーに攻撃カード(赤)を1枚プレイできる。

ターンプレイヤーは攻撃に対し、任意の数の防御カード(青に丸数字)をプレイできる。防御力(数値)の合計が攻撃力(剣の数)以上なら防御成功で何も起こらない。防御しないなら、攻撃を行ったプレイヤーはターンプレイヤーに対し攻撃カードの右上の処理を行う。

### ○ 信奉者フェイズ

トール(Thor)やオーディン(Odin)の地域に神殿のあるプレイヤーは資源を信奉者に変換できる。ロキ(Loki)の地域に神殿のあるプレイヤーは信奉者ダイスをふる。

### ● 地域の支配

あるプレイヤーがある地域を支配している場合、他のプレイヤーはその地域に寺院を建設できない。すでに建設されている寺院はそのまま。

地域を支配した時点で、そのプレイヤーは(寺院の建設時の信奉者に追加で)信奉者を1人得る。

地域を支配しているプレイヤーは、ゲームフェイズの開始時に、基本デッキの代わりに自分が支配している地域の神デッキからカードを引いてよい。1ターンに1地域から最大1枚まで。

### ● 信奉者

プレイヤーが信奉者を失う際、プレイヤーは信奉者トラックの青い数字から下に信奉者を失うことはない。信奉者を奪う際に、これにより奪われる側の信奉者が必要数分失われないう場合、可能な限り失った上でその数だけ奪う。

信奉者が20を超えたら、それを記録してプレイヤー駒を(現在の信奉者数-20)のスペースに戻す。

● 捨て札パイル

ゲーム中に使用したカードは、神カードも含めて1つの捨て札パイルに置かれる。ゲーム中に基本デッキのカードが無くなったら、捨て札パイルのカードを(神カードも含めて)シャッフルし、新たな基本デッキとする。

● ゲーム終了

各プレイヤーが1ターンずつターンを実行したら、バイキング船を1つ進める。バイキング船がすでに6のスペースに入っているならゲームが終了する。

信奉者が最も多いプレイヤーが勝利。同点の場合、その中で建物数が多いプレイヤーが勝利。

## ● 地域の能力

### ○ ヘイムダル(Heimdall)

神デッキ: 資源系多め

寺院 1: 同一の資源 2 つを任意の資源 1 つに変換できる。

寺院 2: 資源 1 つを任意の資源 1 つに変換できる。

### ○ フレイヤ(Freya)

神デッキ: 追加カード系多め

寺院 1: ゲームフェイズ開始時に得たカードは裏向きに置く(自分だけが見る)。  
ゲームフェイズ中、1 アクションで 1 枚カードを引ける。

寺院 2: ゲームフェイズ開始時、2 枚ではなく 3 枚のカードを得る。  
ゲームフェイズ開始時に得たカードは裏向きに置く(自分だけが見る)。

### ○ スルト(Surtur)

神デッキ: 攻撃系多め

寺院 1: (2-3 人ゲーム): 攻撃フェイズ中 2 回攻撃できる。  
(4-5 人ゲーム): 攻撃カードの攻撃力+1。

寺院 2: (2-3 人ゲーム): 攻撃フェイズ中 2 回攻撃できる(プレイヤーボードは欠落)。攻撃  
カードの攻撃力+1。  
(4-5 人ゲーム): 攻撃カードの攻撃力+2。

### ○ テュール(Tyr)

神デッキ: 防御系多め

寺院 1: 防御カードの防御力+1。

寺院 2: 防御カードの防御力+2。

### ○ トール(Thor)

神デッキ: 信奉者系多め

寺院 1: 信奉者フェイズに、3  か 3  を信奉者 1 人に変換できる(3 回まで)。

寺院 2: 信奉者フェイズに、2  か 2  を信奉者 1 人に変換できる(3 回まで)。

### ○ オーディン(Odin)

神デッキ: 信奉者系多め

寺院 1: 信奉者フェイズに、2  を信奉者 1 人に変換できる(3 回まで)。

寺院 2: 信奉者フェイズに、3  を信奉者 2 人に変換できる(2 回まで)。

### ○ ロキ(Loki)

神デッキ: 特殊系多め

寺院 1: 信奉者フェイズに、信奉者ダイスを 1 個ふってその信奉者を得る。

寺院 2: 信奉者フェイズに、信奉者ダイスを 2 個ふってその信奉者を得る。

信奉者アイコン 1 つにつき信奉者を 1 人得る。髑髏なら 1 人失う。

## ● 神の武器

神の武器(上に効果が2行書かれているカード)は、使用にアクションを必要とせず、自分のターン外を含めいつでも使用できる。他のプレイヤーの攻撃やダイスにも干渉できる。使用時は2つの効果の内1つを選んで適用し、捨て札パイルに捨てる。

### ○ オーディン

- ◆ 必中(Bullseye) : 捨て札からカードを1枚取る。
- ◆ 魂の槍(Soulspear) : いずれかの攻撃の結果として失わせる信奉者の数が2倍になる。

### ○ フレイヤ

- ◆ 消滅(Vanished) : いずれかの攻撃の攻撃先を任意のプレイヤー1人に変える(攻撃者本人への攻撃は不可)。
- ◆ 運命の王冠(Crown of Fortune) : ダイス1個を任意の目にする。

### ○ テュール

- ◆ 窃盗(Thief) : いずれかのプレイヤーのカードを1枚奪う。使用して解決中のカードは奪えない。
- ◆ テュールの復讐(Tyr's Revenge) : 攻撃を1つ中断させ、その攻撃カードを自分の手札に加える。

### ○ ヘイムダル

- ◆ 戦の角笛(War Horn) : 現在の攻撃は防御できない。
- ◆ ギャラルホルンの音(Sound of Gjallarhorn) : 捨て札パイルから防御カードを2枚取る。

### ○ スルト

- ◆ 抵抗(Resisted) : 自分が攻撃の防御に成功した後にプレイする。信奉者を2人得る。
- ◆ スルトの宣告(Surtur's Claim) : 防御された攻撃カード1枚を、同じプレイヤーに対してただちに使用してよい。

### ○ トール

- ◆ 槌の時(Hammertime) : 黄のカード1枚を、アクションを消費せずに2回プレイする。
- ◆ トールの怒り(Wrath of Thor) : 攻撃カード1枚の攻撃力を2倍にする。

### ○ ロキ

- ◆ 不意打ち(Backstab) : いずれかのプレイヤーの、そのターン2つ目の建設を取り消す。そのプレイヤーはその建設に使う資源を失わない。
- ◆ 恐ろしき短刀(Deadly Dagger) : 捨て札パイルから攻撃カードを2枚取る。