

VÖLUSPÁ

einführung

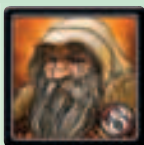
Im ältesten Gedicht der nordischen Mythologie, der Völuspá, wird erzählt vom endlosen Ringen mächtiger Götter, gefährlicher Kreaturen und vergessener Völker. Wer wird am Ende die anderen beherrschen? Werden die Walküren Thor besiegen? Wird Odin die Herausforderung des Gauners Loki überleben? Jedes Mal entwickelt sich die Geschichte anders, eine neue Macht dominiert.

spielziel

Die Spieler spielen Plättchen mit verschiedenen Charakteren und Kreaturen der nordischen Mythologie aus. Sie versuchen, damit andere Plättchen zu beherrschen und dadurch Punkte zu erzielen. Der Spieler, der dadurch die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel.

inhalt

60 Plättchen (Grundspiel)



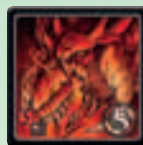
6x Odin



8x Thor



6x Troll



8x Drache



8x Fenrir



9x Skadi



9x Walküre



6x Loki



5 Punktezähler
(1 für jeden Spieler)

25 Plättchen (Erweiterung)



5x Hel



8x Hermod



6x Jotunn



6x Seeschlange



5 „+50/+100“ - Marken
(Vorder- und Rückseite)



Punkte-Zählleiste



Spielregeln

SPIELAUFBAU

- 1 Mische verdeckt alle Plättchen. Bilde daraus mehrere Stapel.
- 2 Jeder Spieler zieht fünf Plättchen und nimmt sie in die Hand.
Halte die Plättchen in deiner Hand vor den anderen Spielern geheim.
- 3 Ziehe ein Plättchen und lege es aufgedeckt in die Mitte des Tisches. Ist es ein Troll, lege ihn zurück und ziehe ein anderes Plättchen (wiederhole dies, bis kein Troll gezogen wird). Zurückgelegte Trolle werden in beliebige Stapel eingemischt.
- 4 Jeder Spieler wählt sich eine Farbe und stellt seinen Punktezähler neben die Punkte-Zählleiste.
- 5 Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Er macht den ersten Spielzug.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt. Die Spieler spielen die Runden im Uhrzeigersinn. Jede Runde führt der aktive Spieler die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

A LEGE EIN PLÄTTCHEN

Wähle ein Plättchen aus deiner Hand und lege es in den Spielbereich, folge dabei diesen Regeln:

- Jedes Plättchen muss mindestens eine Seite eines bereits ausliegenden Plättchens berühren.
- Jede Reihe aus Plättchen (horizontal oder vertikal) darf nicht länger als sieben Plättchen sein.

Beachte: Viele Plättchen haben Spezialkräfte. Siehe „Übersicht der Spezialkräfte“ für die genaue Beschreibung.

oder

WIRF EIN PLÄTTCHEN AB

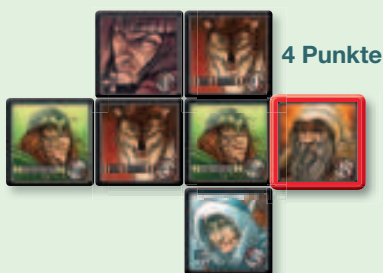
Kannst du keines deiner Plättchen ausspielen, darfst du eines abwerfen. Dieses Plättchen kommt zurück in die Box.



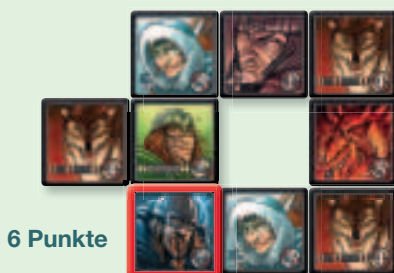
B PUNKTE ERHALTEN

Hat das von dir ausgespielte Plättchen den höchsten Wert in einer Zeile und/oder Spalte, erhältst du Punkte für diese Zeile oder Spalte. Bei Gleichstand mit dem bisherigen Höchstwert der Zeile und/oder Spalte erhältst du keine Punkte. Du erhältst so viele Punkte wie Plättchen in der Zeile und/oder Spalte liegen.

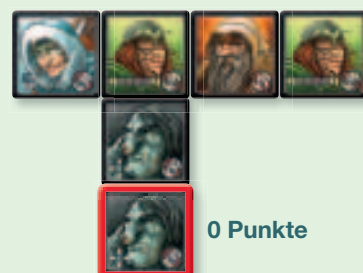
Wichtig: Um Punkte zu erhalten, muss die Reihe wenigstens aus zwei Plättchen bestehen.



Peter legt das Odin-Plättchen und erhält 4 Punkte.



Bart legt Thor und erhält 6 Punkte. Sein Plättchen hat den höchsten Wert in beiden Reihen.



Tom legt den Troll und erhält keine Punkte. Sein Troll hat den gleichen Wert wie das höchste Plättchen in dieser Reihe.

Beachte: Hast du in dieser Runde ein Plättchen abgeworfen, erhältst du keine Punkte.

C ZIEHE EIN PLÄTTCHEN

Fülle deine Hand auf fünf Plättchen auf, indem du von einem Stapel ein Plättchen nachziehst.

Beachte: Wenn du in dieser Runde mit Skadi ein Plättchen erobert hast, ziehst du keinen Ersatz.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen gezogen wurden und kein Spieler mehr Plättchen übrig hat. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die Höchstpunktzahl zuerst erreichte.

ÜBERSICHT DER SPEZIALKRÄFTE

Viele Plättchen haben Spezialkräfte. Einige beeinflussen die Punkte, andere beeinflussen andere Plättchen. Die Spezialkräfte bleiben während des ganzen Spiels aktiv.



8 ODIN (6x)

Vater aller Götter

Keine Spezialkräfte.



7 THOR (8x)

Gott des Himmels und des Donners

Keine Spezialkräfte.



6 TROLL (6x)

Bösartige, wilde Kreatur

Keine anderen Plättchen (ausser Trolle) dürfen an einen Troll angelegt werden (horizontal oder vertikal), nachdem dieser gelegt wurde.

Rote Felder sind blockiert für alles außer Trolle. Grüne Felder sind noch verfügbar.

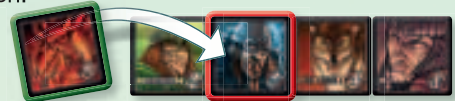


5 DRACHE (8x)

Gefährliche, fliegende Kreatur

Dieses Plättchen kann auf ein anderes gelegt werden. Das bedeckte Plättchen verliert seine Spezialkräfte.

- Du kannst den Drachen nicht auf ein Plättchen neben einem Troll legen.
- Du kannst den Drachen auf einen Troll legen.
- Du kannst einen Drachen nicht auf einen Drachen legen.



Der Drache wird auf Thor gelegt und ist somit 4 Punkte Wert.

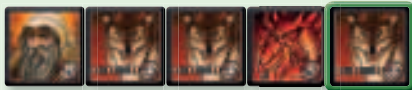


4 FENRIR (8x)

Wolf: Monströser Sohn von Loki

Der Wert dieses Plättchens entspricht der Summe aller Fenrir Plättchen in der gleichen Zeile/Spalte.

- Überprüfe jeden Fenrir in jeder Zeile/Spalte einzeln. Ein einzelner Fenrir in einer Zeile ist 4 Punkte Wert, auch wenn mehrere Fenrirs in der Spalte sind.
- Fenrir-Plättchen neben Loki-Plättchen sind Null Punkte wert und zählen nicht zum Wert anderer Fenrirs hinzu.



Der Wert des Fenrir ist 12 (3x4). Er erbringt 5 Punkte.



3 SKADI (9x)

Göttin der Jagd und des Winters

Lege dieses Plättchen wie normal, oder tausche ein ausgelegtes Plättchen mit Skadi aus und nimm das getauschte Plättchen auf die Hand.

- Du kannst kein Plättchen neben einem Troll austauschen.
- Du kannst einen Drachen wählen, und das vom Drachen bedeckte Plättchen wird entfernt.



Skadi ersetzt den Drachen und erhält 3 Punkte. (Loki neutralisiert Odin)

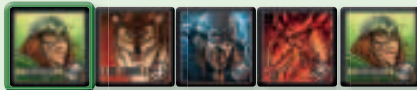


2 WALKÜRE (9x)

Engelsgleiche Führer nach Walhalla

Legst du eine Walküre an eine Seite einer Reihe, sodass die Reihe mit einer Walküre beginnt und endet, wertest du diese Reihe.

- Loki-Plättchen ändern den Wert der Walküre zu „0“, verhindern aber nicht die Wertung, wenn sie eine Reihe abschliessen.



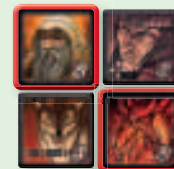
Die Walküre beherrscht die Reihe und erhält 5 Punkte.



1 LOKI (6x)

Betrügerischer Gott

Plättchen, die horizontal oder vertikal an Loki angrenzen, haben einen Wert von „0“ (ausgenommen andere Loki-Plättchen).



Der Wert von Odin und dem Drachen ist 0. Der Fenrir ist nicht von Loki betroffen.

DIE SAGE VON EDDA

Erweiterungs-Modul

SPIELAUFBAU

Der Aufbau entspricht dem des Grundspiels, mit den folgenden Ausnahmen:

- Sortiere die fünf Hel-Plättchen aus. Jeder Spieler erhält ein Hel-Plättchen. Alle unbenutzten Hel-Plättchen werden aus dem Spiel entfernt und kommen zurück in die Box. **Wichtig:** Bei nur zwei Spielern erhält jeder zwei Hel-Plättchen.
- Mische die neuen Plättchen zusammen mit denen des Grundspiels.
- Gib jedem Spieler fünf Plättchen.

Die Regeln entsprechen denen des Grundspiels.

ÜBERSICHT DER SPEZIALKRÄFTE DES ERWEITERUNGS MODULS

X HEL (5x)

Göttin des Todes

Hel muss (Gesicht nach unten) auf ein anderes Plättchen (nicht Hel) gelegt werden. Das bedeckte Plättchen hat keine Kräfte mehr. Hel wird wie eine Lücke in der Reihe behandelt. Von einem Hel-Plättchen können sieben Plättchen lange Reihen in alle vier Richtungen abgehen. Du erhältst einen Punkt für jedes Plättchen, das an das gelegte Hel-Plättchen (horizontal oder vertikal) angrenzt.

- Das Hel-Plättchen zählt nicht zum Handlimit von fünf Plättchen.
- Du ziehst keinen Ersatz, wenn du Hel ausspielt.
- Du kannst Hel neben einen Troll ausspielen.
- Kein anderes Plättchen kann auf Hel gelegt werden.
- Skadi kann kein Hel-Plättchen erobern.
- Du kannst ein Plättchen an ein einzelnes Hel-Plättchen anlegen. Dies beginnt eine neue Reihe mit 1 Plättchen und zählt 1 Punkt.



Hel bekommt 4 Punkte. Die obere Reihe ist nun in zwei separate Reihen geteilt.

5 JOTUNN (6x)

Riese: Alte Rasse riesiger Wesen

Du kannst jedes Plättchen (ausgenommen Hel) zu einem beliebigen Ende der Reihe schubsen. Tust du dies, lege Thor an dessen Stelle.

- Du wertest nicht das geschubste Plättchen.
- Wenn du einen Drachen schubst, werden der Drache und das Plättchen darunter geschubst.
- Du kannst einen Troll schubsen.
- Ein Plättchen, das kein Troll ist, kann nicht neben einen Troll geschubst werden.
- Du kannst keine Reihe erzeugen, die länger als 7 Plättchen ist.
- Das geschubste Plättchen kann keine Lücken überspringen (inklusive Hel-Plättchen).



Jotunn schubst Thor und bekommt 8 Punkte: vertikale Spalte 3 Punkte und horizontale Zeile 5 Punkte (Thor wird durch Loki neutralisiert).

6 SEESCHLANGE (6x)

Monströser Sohn von Loki

Die Seeschlange bekommt nur Punkte, wenn sie den höchsten Wert aller Plättchen in der Zeile/Spalte hat, inklusive Plättchen über Lücken hinweg (auch Hel-Plättchen). Die Punkte richten sich nach der Anzahl aller Plättchen und Lücken in dieser Zeile oder Spalte (und darf sieben überschreiten).

- Du kannst entweder Zeile oder Spalte werten. Du wählst welches von beiden.



Die Seeschlange erhält 4 Punkte.

3 HERMOD (8x)

Bote der Götter

Nachdem du Hermod gespielt hast, kannst du sofort ein weiteres Plättchen in die gleiche Reihe wie Hermod legen. Am Ende deines Zuges füllst du deine Hand auf fünf Plättchen auf.

- Du kannst mehrere Hermods in einem Zug spielen.
- Du kannst ein Hel-Plättchen spielen, vorausgesetzt, es grenzt horizontal oder vertikal an das gerade gespielte Hermod-Plättchen an.
- Werte jedes Plättchen sofort nach dem Ausspielen.



Hermod erhält 2 Punkte. Dann wird ein Troll gespielt und erhält 3 Punkte. Der Spieler erhält insgesamt 5 Punkte.

Danksagung

Der Designer möchte den folgenden Personen für ihre Hilfe bei den Testspielen danken: Seiner wundervollen Frau, Melissa Caputo; seinen Eltern, Steve und Sharon Caputo; seinen Freunden, JT Mudge, Joe Darcy, Heather Otto, Dan und Theresa Dickinson; und seinen Kollegen, Ben Zoltewicz, Brian Saunders, Greg Frank, Dave Ball und Ernie Lafky.

Credits

Spieldesign: Scott Caputo
Illustrationen: Pierò
Grafikdesign: Hans-Georg Schneider
Spielregeln: Jeroen Hollander
Deutsche Übersetzung: Frank Strauss
Projektmanager: Jonny de Vries



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com