

VÖLUSPÁ

BEVEZETÉS

A Skandináv mitológia legősibb költeménye, a Völuspá hatalmas istenek, veszélyes lények, és elfelejtett fajok végtelen harcáról mesél. Melyik lény fog uralkodni a többen? Vajon a Valkűrök legyőzik Thórt? Túléli Ódin Loki, a csaló kihívását? A történet minden alkalommal másképp alakul, új erő emelkedik hatalomra.

CÉL

A játékosok a skandináv mitológia különböző karaktereit, lényeit ábrázoló lapkákat játszanak ki. Megpróbálnak a többi lapka fölé kerekedni, és ily módon pontot szerezni. Aki a legtöbb pontot szerzi a többi lapka feletti uralkodáson, az nyeri a játékot.

JÁTÉKELEMELMEK

60 lapka (alapjáték)



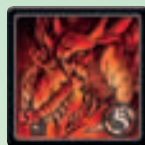
6x Ódin



8x Thór



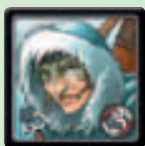
6x Troll



8x Sárkány



8x Fenrir



9x Szkáði



9x Valkűr



6x Loki



5 pontjelző
(1 minden játékosnak)

25 lapka (kiegészítő)



5x Hel



8x Hermod



6x Jötunn



6x Tengeri kígyó



5 "+50/+100"-jelző
(eleje és háta)



pontozósáv



szabályfüzet

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1 Keverjétek össze az összes lapkát képpel lefelé. Tegyétek az összes lapkát halmokba az asztalra.
- 2 Minden játékos 5 lapkát húz, és a kezébe veszi őket.
A kezében lévő lapkákat ne mutasd a többi játékosnak!
- 3 Húzzatok egy lapkát és tegyétek képpel felfelé az asztal közepére. Ha ez egy Troll, tegyétek vissza és húzzatok másik lapkát (addig ismételjétek míg nem Trollt húztok). A visszatett lapkát keverjétek bele valamelyik halomba!
- 4 Minden játékos választ egy szintet, és a pontjelzőjét a pontozósáv mellé teszi.
- 5 Válasszatok kezdőjátékost! Ő kezdi az első kört.

A JÁTÉK MENET

A játék körökre osztott. A játékosok óramutató járása szerint következnek. Minden körben az aktív játékos a következőket hajlja végre ebben a sorrendben:

A EGY LAPKA KIJÁTSZÁSA

A játékos választ egy lapkát a kezéből, és leteszi a játéktérületre a következő szabályok betartásával:

- Minden lapkának legalább egy oldalával egy, már az asztalra tett lapkához kell érnie.
- A lapkák minden egyes sora (vízszintes vagy függőleges) legfeljebb 7 lapkából állhat.

Megjegyzés: Sok lapkának van speciális képessége. Lásd "A lapkák képességének áttekintése" részt a listáért, és leírásért.

vagy

EGY LAPKA DOBÁSA

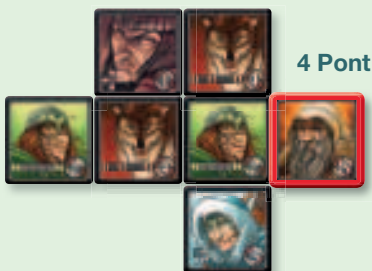
Ha a játékos nem tudja egy lapkáját sem kijátszani, akkor dobhat egy lapkát. Ez a lapka kikerül a játékból, tegyétek vissza a dobozba.



B PONTSZERZÉS

Ha a játékos által a körében letett lapka a legmagasabb értékű egy sorban és/vagy oszlopban, akkor pontot kap azért a sorért és/vagy oszlopért. A sor és/vagy oszlop holtversenyben legmagasabb értékű lapkájáért nem jár pont. A játékos annyi pontot kap, amennyi az adott sorban és/vagy oszlopban a lapkák száma.

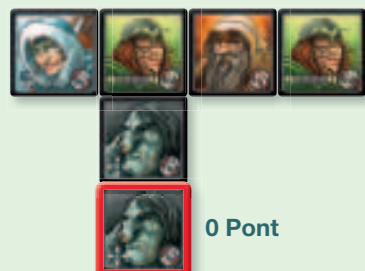
Fontos: Az értékeléshez legalább két lapka szükséges a sorban/oszlopban.



Norbi Ódin lapkát tesz le, és 4 pontot szerez.



Móni a Thór lapkát teszi le, és 6 pontot szerez. Az ő lapkája a legmagasabb értékű mindkét sorban.



Zsolt a Troll lapkát teszi le és nem kap pontot. A lapka értéke holtversenyben áll a legmagasabb értékű helyen ebben a sorban.

Megjegyzés: Ha lapkát dob a körében a játékos, akkor nem kaphat pontokat.

C EGY LAPKA HÚZÁSA

A játékos feltölti öt lapra a kezét egy új lapka felhúzásával az egyik halomból.

Megjegyzés: Ha a játékos egy Szkádit játszott ki a körében, hogy zsákmányoljon egy lapkát, akkor nem húz új lapot.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha az összes lapkát felhúzták, és egy játékosnál sem maradt már lapka. A legtöbb pontot szerző játékos a győztes. Döntetlen esetén az nyer, aki előbb érte el ezt a legtöbb pontot a játékban.

A LAPKÁK KÉPESSÉGEINEK ÁTTEKINTÉSE

Sok lapkának van speciális képessége. Néhány képesség a pontszerzésre hat, míg más képességek a kijátszott többi lapkára. A lapkák speciális képessége az egész játék során aktív marad.



8 ÓDÍN (6x)

Minden istenek apja
Nincs speciális képessége.



7 THÓR (8x)

Mennydörgés és vihar istene
Nincs speciális képessége.



6 TROLL (6x)

Öcsmány és kegyetlen lény
Más lapkát (kivéve Trollokat) nem lehet a szomszédságába tenni (vízszintesen és függőlegesen), miután ez a lapka lekerült az asztalra.

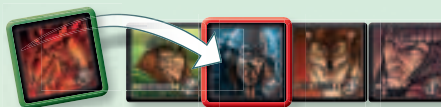
A piros mezők elzárva a nem Troll lapkák elől.
A zöld mezők még elérhetőek..



5 SÁRKÁNY (8x)

Veszélyes repülő lény
Ezt a lapkát rá lehet tenni másik lapkára. A letakart lapka képességei elvesznek.

- A sárkányt nem lehet egy Troll melletti lapka tetejére tenni.
- A sárkányt rá lehet a Trollra tenni.
- A sárkányt nem lehet sárkányra sem tenni.



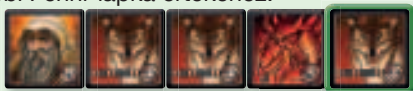
A Sárkány Thóra került, és 4 pontot hozott a játékosnak..



4 FENRÍR (8x)

Farkas: Loki szörnyeteg fia
A lapka aktuális értéke a sorban/oszlopban az ugyanazon sorba/oszlopba tett összes Fenrir lapka összesített értéke.

- Minden sorban/oszlopban külön-külön számold meg a Fenrireket! Egy sorban egyedül álló Fenrir 4 pontot ér, akkor is, ha az oszlopában több Fenrir van.
- Loki melletti Fenrir lapka értéke 0, és nem járul hozzá a többi Fenrir lapka értékéhez.



A Fenrir értéke 12 (3x 4). 5 pontot szerez.

A FAQ-ból: Egy Fenrir lapka értéke a sorban/oszlopban lévő Fenrir lapkák értékének összege. Loki melletti Fenrir lapka értéke 0 + a sorban/oszlopban lévő többi Fenrir lapka értékének összege.



3 SZKÁDI (9x)

A vadászat és a tél istennője
Ezt a lapkát a játékos vagy normál módon teszi le, vagy kicseréli egy, az asztalon lévő lapkát Szkádira, és a kicserélt lapkát a kezébe veszi.

- Troll melletti lapkát nem vehet el vele a játékos.
- A játékos elvehet Sárkányt. A Sárkánnyal lefedett lapka kikerül a játékból.



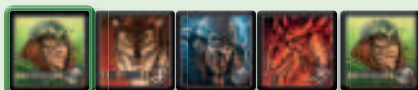
Szskádi lecseréli a Sárkányt, és 3 pontot szerez (Loki nullázza Odint).



2 VALKŪR (9x)

Angyali vezetők a Valhallába
Ha a játékos úgy tesz le egy Valkúrt, hogy ezzel a sor/oszlop elején és végén is Valkúr lesz, akkor a sorért/oszlopért pontot kap.

- Loki lapka a Valkúr értékét "0"-ra változtatja, de ez nem akadályozza meg az értékelést, ha a sor/oszlop mindkét végén van Valkúr.

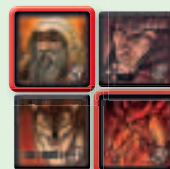


A Valkúr uralja a sort, és szerez 5 pontot.



1 LOKI (6x)

Csaló isten
A Lokival szomszédos (vízszintes és függőleges) lapkák értéke "0" lesz (kivéve egy másik Loki lapka).



Ódin és a sárkány értéke is 0. Fenrirre nincs hatással Loki.

SAGA OF EDDA

Kiegészítő modul

ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek megegyeznek az alapjátékéval, a következő kivételekkel:

- Válasszatok ki az öt Hel lapkát. Minden játékos kap egy Hel lapkát. A fel nem használt Hel lapkák kikerülnek a játékból, tegyék vissza őket a dobozba. **Fontos:** Két személyes játékban minden játékos két Hel lapkát kap.
- Keverjétek az új lapkákat az alapjáték lapkái közé!
- Osszatok 5 lapkát minden játékosnak!

A szabályok megegyeznek az alapjáték szabályaival.

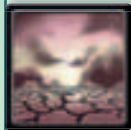
A KIEGÉSZÍTŐ MODUL LAPKÁINAK KÉPESSÉGE



ⓧ **HEL** (5x)

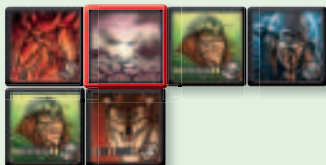
Holtak istennője

Ezt a lapkát egy másik (ami nem Hel) lapkára kell (képpel lefelé) letenni. A letakart lapka minden képessége elveszik.



Hel egy rés a soron/oszlopon. A Hel lapkától minden irányban legfeljebb 7 lapka hosszú lehet minden sor/oszlop. Egy pontot szerez minden vele szomszédos (vízszintesen, függőlegesen, átlósan) lapkáért.

- Hel lapka nem számít bele az öt-lapkás kézlimitbe.
- A játékos nem húzhat cserelapkát a Hel lapka kijátszása után.
- Hel kijátszható Troll mellé is.
- Más lapkát nem lehet erre a lapkára tenni.
- Szkádí nem zsákmányolhat Hel lapkát.
- A játékos letehet csak egy Hel lapkával szomszédosan lapkát. Ez egy új sort kezd el, és hoz 1 pontot.



Hel 4 pontot szerez.
A felső sor két független sorra bomlik.



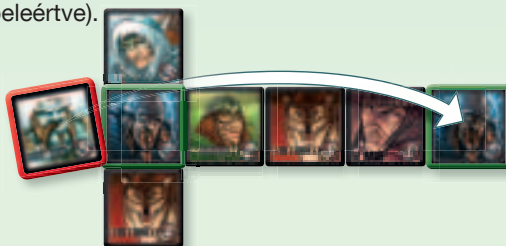
5 **JÖTUNN** (6x)

Óriás: Hatalmas lények ősi faja

A játékos kilökhethet vele bármilyen lapkát (kivéve Hel) az adott sor/oszlop végére.

Ha így tesz, akkor Jötunn kerül a helyére.

- A kilökött lapkáért nem jár pont.
- Ha egy sárkányt lök ki, akkor a Sárkány és az alatta lévő lapka is kilöködik.
- A játékos Trollt is kilökhethet.
- Nem Troll lapkát nem lehet Troll lapka mellé lökni.
- Nem lehet hét lapkánál hosszabb sort/oszlopot létrehozni.
- A kilökött lapka nem mehet át réseken (Hel lapkát is beleértve).



Jötunn kilöki Thórt, és 8 pontot szerez: a függőleges oszlop 3, a vízszintes sor 5 pont (Thort lenullázza Loki).

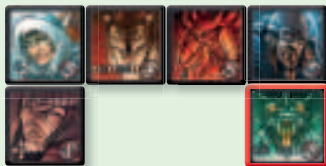


6 **TENGERI KÍGYÓ** (6x)

Loki szörny fia

A Tengeri kígyó csak akkor szerez pontot, ha ő a legmagasabb értékű az összes lapka közt az adott sorban/oszlopban, a résen túli lapkákat is ide számítva (beleértve a Hel lapkákat is). A pontszámot az összes lapka és rés adja az adott sorban/oszlopban (és lehet 7-nél több is).

- A játékos csak egy oszlopot vagy sort értékelhet. A játékos választja ki, hogy melyiket.



A Tengeri kígyó 4 pontot szerez.



3 **HERMOD** (8x)

Istenek hirtívője

Hermod letétele után, a játékos azonnal letehet egy másik lapkát is ugyanabba a sorba/oszlopba ahova Hermod került. A köre végén a játékos ötre egészíti ki a kezében lévő lapkákat.

- A játékos több Hermodot letehet egy körben.
- A játékos kijátszhat Hel lapkát is, feltéve ha az szomszédos (vízszintesen, függőlegesen, átlósan) az épp kijátszott Hermod lapkával.
- Értékelés minden egyes lapka kijátszása után azonnal.



Hermod 2 pontot szerez. Ezután a Troll kerül le, és vele 3 pontot szerez. A játékos összesen 5 pontot kap.

Köszönetnyilvánítás

A tervező köszönetet szeretne mondani a következő embereknek a játéktesztelésben nyújtott segítségükért: a csodálatos feleségének: Melissa Caputonak; a szüleinek: Steve és Sharon Caputonak; és a barátainak: JT Mudge, Joe Darcy, Heather Otto, Dan and Theresa Dickinson; and his co-workers, Ben Zoltewicz, Brian Saunders, Greg Frank, Dave Ball and Ernie Lafky.

Stábilista

Játéktervező: Scott Caputo
Illusztrátor: Pierö
Grafika: Hans-Georg Schneider
Szabályfüzet fejlesztő: Jeroen Hollander
Project manager: Jonny de Vries

Magyar fordítás: Dunda



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com