

VÖLUSPÁ

Kompendium sämtlicher Regeln

In dieses Kompendium sind die folgenden Spiele aufgenommen:

- Völuspà – Grundspiel
- Erweiterungs-Modul: Die Sage von Edda
- 1. Erweiterung: In den Reihen der Götter (Order of the Gods)
- Promos: Blitz und Drakkar

zusammengestellt von

Jens Bernsdorf



Stand: 19. Oktober 2021

Aktuelle Version auf <http://www.spielefreun.de/main/archiv/voluspa>



BLITZ (6x)
Macht der Götter

Lege den Blitz auf ein anderes Plättchen. Der Blitz erhält Punkte für die kürzere der beiden Reihen, in denen er sich befindet (Blitze nehmen immer den kürzesten Weg zum Boden), selbst wenn dieses Plättchen nicht den höchsten Wert in dieser Reihe hat. Die kürzestmögliche Reihe ist zwei Plättchen lang.

Im seltenen Fall, dass der Blitz auf ein einzelnes Startplättchen gelegt wird, oder auf ein einzelnes Plättchen neben einem Hel-Plättchen, bekommst du einen Punkt.

Du kannst einen Blitz nicht auf einen Blitz oder ein Hel-Plättchen legen und auch nicht auf ein Plättchen neben einem Troll.

Du kannst einen Blitz auf einen Raben oder Drachen legen.

Haben beide Reihen die gleiche Länge, entscheidest du, welche Reihe gewertet wird.

Ein Blitz zählt 2 Extra-Punkte, wenn er auf ein Niohoggr-Plättchen gelegt wird. Die 2 Extra-Punkte gibt es auch, wenn durch den Blitz eine Reihe mit Niohoggr gewertet wird.



DRACHE (8x)
Gefährliche, fliegende Kreatur

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

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

Ein Drache zählt 2 Extra-Punkte, wenn er auf ein Niohoggr-Plättchen gelegt und diese Reihe gewertet wird. Du kannst einen Drachen nicht auf einen Drachen legen.



DRAKKAR (5x)
Langschiff

Jeder Spieler erhält ein Drakkar (oder zwei bei 2 Spielern).

Anstatt ein Plättchen regulär auszuspielen, kann ein Spieler eines oder zwei Plättchen verdeckt auf das Drakkar-Plättchen platzieren. Ein Drakkar fasst bis zu zwei Plättchen.

In einem späteren Zug kann der Spieler das Drakkar ausspielen und gleich danach die 1-2 Plättchen, die darauf liegen.



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 0 Punkte wert und zählen nicht zum Wert anderer Fenrirs hinzu.

Nach dem Platzieren sind Fenrir-Plättchen weiterhin die Summe der Fenrir-Plättchen in der Reihe wert. Deshalb wäre z. B. in einer Reihe, die nur drei Fenrir-Plättchen enthält (und keines davon an ein Loki-Plättchen angrenzt), der Wert jedes dieser Fenrir 12.

Ein neu platzierter Fenrir in einer Reihe, in der bereits ein oder mehr Fenrirs liegen, hat einen höheren Wert als die bereits liegenden Fenrirs in dem Moment, in dem der neue Fenrir platziert wird. Nachdem dieser Fenrir platziert wurde, nehmen alle Fenrirs in dieser Reihe den gleichen Wert an wie der neu platzierte Fenrir.



FREYA (6x)
Göttin der Fruchtbarkeit

Lege dieses Plättchen normal aus, oder wirf Freya ab um sofort ein anderes Plättchen aus deiner Hand auszuspielen und dann eine Verstärkungsmarke mit einem Wert, der um 1 höher liegt als der des Plättchens, darauf zu legen. Am Ende deines Zuges fülle deine Hand auf fünf Plättchen auf.

Wirf mehrere Freya-Plättchen in einem Zug ab um ein Plättchen mehrfach zu verstärken.

Verstärkte Plättchen neben Loki haben trotzdem einen Wert von 0.

Die Verstärkungsmarke bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Plättchen, mit einigen Ausnahmen:

- Wenn das verstärkte Plättchen von einem Drachen, Raben oder Hel-Plättchen bedeckt wird, kommt die Verstärkungsmarke zurück in den Vorrat.
- Wenn ein verstärktes Plättchen durch Skadi ausgetauscht wird, erhältst du das Plättchen und so viele Freya-Plättchen vom Ablagestapel wie die Anzahl der Verstärkungen des Plättchens. Die Verstärkungsmarke kommt zurück in den Vorrat. Am Ende deines Zuges darfst du nur 5 Plättchen auf der Hand haben; wirf überzählige ab.



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, vertikal und diagonal) angrenzt, außer für andere Hel-Plättchen.

Das Hel-Plättchen zählt nicht zum Handlimit von fünf Plättchen.

Du ziehst keinen Ersatz, wenn du Hel ausspielst.

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.



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.

Nachdem du Hermod gespielt hast, kannst du ein weiteres Plättchen (Blitz, Drache, Jotunn oder Skadi) auf den gerade platzierten Hermod spielen.

Du kannst ein Hel-Plättchen spielen, vorausgesetzt, es grenzt horizontal, vertikal oder diagonal an das gerade gespielte Hermod-Plättchen an, oder du platzierst Hel auf den gerade gespielten Hermod.

Werte jedes Plättchen sofort nach dem Ausspielen.

Kannst du keines deiner Plättchen ausspielen, nachdem du Hermod gespielt hast (was sehr selten vorkommt), dann musst du eines abwerfen. Entferne dieses Plättchen aus dem Spiel und lege es zurück in die Spielschachtel.



JOTUNN (6x)
Riese: Alte Rasse riesiger Wesen

Alternativ zum normalen Platzieren kannst du jedes Plättchen (ausgenommen Hel) zu einem beliebigen Ende der Reihe schubsen. Tust du dies, lege Jotunn an dessen Stelle.

Du wertest nicht das geschubste Plättchen.

Wenn du einen Drachen schubst, werden der Drache und das Plättchen darunter geschubst.

Du kannst auch einen Troll oder einen anderen Jotunn schubsen.

Liegt auf dem geschubsten Plättchen durch Freya ein Marker, wird dieser mitgeschubst.

Ein Plättchen, das kein Troll ist, kann nicht neben einen Troll geschubst werden.

Egal ob Jotunn schubst oder normal angrenzend gelegt wird, er darf am Ende des Zuges nicht neben einem Troll liegen.

Du kannst keine Reihe erzeugen, die länger als sieben Plättchen ist.

Das geschubste Plättchen kann keine Lücken oder Hel-Plättchen überspringen.



LOKI (6x)
Betrügerischer Gott

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

Loki hat keinen Einfluss auf die Sonderfähigkeit des angrenzenden Plättchens.



NIOHOGGR (6x)
Monster aus dem Totenreich

Wenn du eine Reihe mit einem oder mehreren Niohoggr darin wertest, erhältst du zwei zusätzliche Bonuspunkte pro Niohoggr in der Reihe. Das gilt auch schon, wenn du Niohoggr einsetzt.

Wenn du einen Niohoggr mit einem Drachen oder Raben bedeckst, erhältst du die zwei Bonuspunkte nur, wenn du die Reihe wertest.

Legst du ein Blitz- oder Hel-Plättchen auf einen Niohoggr, dann erhältst du die zwei Bonuspunkte. Die Bonuspunkte erhältst du auch, wenn der Blitz eine Reihe mit Niohoggr wertet.

Du erhältst keine Bonuspunkte für einen Niohoggr, wenn du ihn mit einer Skadi austauschst.

Du erhältst die zwei Bonuspunkte auch dann, wenn Loki neben dem Niohoggr liegt.



ODIN (6x)
Vater aller Götter

Keine Spezialkräfte.



RABE (6x)

Begleiter von Odin

Du darfst den Raben zweimal im gleichen Zug auslegen und erhältst für jedes Mal Punkte. Du darfst den Raben nicht zweimal an der gleichen Stelle auslegen. Der Rabe verbleibt an der zweiten Position.

Du kannst den Raben auf ein anderes Plättchen legen, nach den gleichen Regeln wie den Drachen. Du darfst ihn auf einen Drachen legen, aber nicht auf einen anderen Raben.

Wird der Rabe nach Hermod gespielt, muss nur seine erste Position in der selben Reihe wie Hermod liegen, die zweite ist frei.

Liegt durch Freya ein Marker auf dem Plättchen unter dem Raben, wird dieser entfernt. Liegt ein 0-Marker von Loki auf dem Plättchen, bleibt dieser.

Wird ein Rabe vorher durch Freya aufgewertet, gilt die Aufwertung für beide Positionen.

Wenn du (mit Jotunn) einen Raben schubst, werden der Rabe und das Plättchen darunter geschubst.

Tauscht Skadi den Raben, werden alle Plättchen unter dem Raben abgeworfen.

Ein Rabe zählt 2 Extra-Punkte, wenn er auf ein Niohoggr-Plättchen gelegt wird und diese Reihe gewertet wird.

Du kannst einen Raben auch normal ausspielen, d. h. nicht auf ein Plättchen.



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.

Liegt in Reihe ein Niohoggr, erhält die Seeschlange auch die zwei Extrapunkte für diesen.

Liegt in der Reihe außer der Seeschlange nur ein Hel-Plättchen und sonst nichts, kommt es nicht zu einer Wertung.



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 darfst Skadi nicht mit Skadi austauschen.

Du erhältst keine Bonuspunkte für einen Niohoggr, wenn du ihn mit einer Skadi austauscht.

Du kannst auch einen Drachen oder Raben wählen. Nimm den Drachen/Raben auf die Hand und entferne das vom Drachen bedeckte Plättchen aus dem Spiel.



THOR (8x)

Gott des Himmels und des Donners

Keine Spezialkräfte.



TROLL (6x)

Bösartige, wilde Kreatur

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

Plättchen wie Skadi, Drache oder Rabe dürfen aber auf einen Troll gelegt werden, wenn dieser nicht neben einem anderen Troll liegt.



WALKÜRE (9x)

Engelsgleiche Führer nach Walhalla

Genau wie die anderen Plättchen kann auch die Walküre eine Reihe durch ihren Wert (2) dominieren. Zusätzlich gilt: Legst du eine Walküre an eine Seite einer Reihe, sodass die Reihe mit einer Walküre beginnt und endet, dominierst und wertest du diese Reihe.

Wenn zwei Walküren eine Reihe durch Eingrenzung dominieren, dann kann ihre Dominanz nicht dadurch aufgehoben werden, dass ein Plättchen mit einem höheren Wert (z. B. Drache, Rabe oder Skadi) zwischen sie platziert wird. Das liegt daran, dass sie die Reihe nach wie vor eingrenzen und deshalb weiterhin dominieren.

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



ZWERG (6x)

Rasse kleiner aber robuster Wesen

Wenn du dieses Plättchen legst, dann addiere die Werte aller angrenzenden Plättchen und erhalte die Hälfte dieses Wertes (abgerundet) als Punkte.

Denke daran, dass der Wert eines Fenrir-Plättchens in einer Reihe der Summe aller Fenrir-Plättchen in dieser Reihe entspricht. Plättchen neben einem Loki-Plättchen haben einen Wert von 0.

Loki beeinflusst nicht die Fähigkeit eines Zwerges, Punkte zu erhalten, aber der Wert des Zwergs wird zu 0 (wichtig, wenn ein anderer Zwerg neben ihn gelegt wird).

Du kannst einen Zwerg neben einen Troll legen.

Der Zwerg bekommt keine Bonus-Punkte für Niohoggr.