



VÖLUSPÁ: ORDER OF THE GODS

BEVEZETÉS

Felborult az istenek hatalmi egyensúlya! Freyja istennő tartósan megnövelheti más lények értékét. A leleményes Törpe megcsapolja a szomszédos istenek erejét. A szörnyű Nídhögg hordák plusz előnyöket adnak annak, aki elég bátor, s legyőzi őket, és a gyorsan szálló Holló kétszer is értékelhet ugyanabban a körben!

JÁTÉKELEMELMEK

25 lapka



6x Törpe



8x Freyja



5 db "+150/+200"-korong
(eleje és háta)



20 nullás korong



6x Holló



5x Nídhögg



16 erősítőkorong
(2-2 db 5, 6, 7, 8, 9 és 1-1 db 2, 3, 4, 10, 11, 12)

NULLÁS KORONG

Ezek a korongok abban segítenek a játékosoknak, hogy jobban átláthassák melyik lapkák értéke lett "0" amiatt, mert egy Loki lapkával szomszédosak. Amikor egy Loki lapkát tesztel le, akkor tegyetek egy nullás korongot az összes vele szomszédos lapka tetejére (kivéve másik Loki lapkákat). Ugyanígy, ha egy nem-Loki lapkát tesztel le egy Loki lapka mellé, akkor tegyetek egy nullás korongot is az épp letett lapka tetejére. Ha a Loki lapka lekerül, megölik, vagy lefedik, vagy ha egy nullázódott lap lekerül, megölik vagy lefedik, akkor vegyétek le az érintett nullás korongokat, és tegyétek vissza a talonba.





ELŐKÉSZÜLETEK

Ennek a kiegészítőnek a lapkái szabadon kombinálhatóak az alapjáték és az Edda Saga kiegészítő lapkáival. Az elfogadható játékhossz fenntartásához azt javasoljuk, hogy ne játsszotok az összes lapkával egy játékban.

Az alapjátékban megismert szabályok és az előkészületek ugyanazok maradtak ebben a kiegészítőben is. Ha ebből a kiegészítőből Freyjával is játszotok, akkor tegyétek az erősítőkorongokat a számos oldalukkal felfelé a lapkák mellé talonnak.

AJÁNLOTT ÖSSZEÁLLÍTÁSOK

AZ ISTENEK RENDJE

A következő lapkákat használjátok:

- Minden lapkát a Völuspá alapjátékból
- Minden lapkát ebből a kiegészítőből

Ezt az összeállítást ezen kiegészítővel való első játékra különösen javasoljuk, hogy megismerjétek az összes új képességet.

AZ ÓRIÁSOK KIRÁLYA

A következő lapkákat használjátok

- Minden lapkát a Völuspá alapjátékból
- Hermod és Jötunn lapkákat az Edda Saga kiegészítőből
- Freyja és Nídhögg lapkákat ebből a kiegészítőből

A KÍGYÓK FELEMELKEDÉSE

A következő lapkákat használjátok:

- Minden lapkát a Völuspá alapjátékból
- Tengeri kígyó és Hel lapkákat az Edda Saga kiegészítőből
- Freyja és Törpe lapkákat ebből a kiegészítőből

A HOLLÓK MESTERE

A következő lapkákat használjátok:

- Minden lapkát a Völuspá alapjátékból
- Hermod és Hel lapkákat az Edda Saga kiegészítőből
- Holló és Nídhögg lapkákat ebből a kiegészítőből



A LAPKA KÉPESSÉGEK ÁTTEKINTÉSE



2 TÖRPE (6 db)

Alacsony, de erős lények

Amikor ezt a lapkát teszi le a játékos, akkor össze kell adnia az összes szomszédos lapka értékét, és ennek az összegnek a lefelé kerekített felét kapja meg.

- Ne felejtsetek, hogy egy Fenrir lapka aktuális értéke az adott sorban/oszlopban lévő összes Fenrir lapka értékének az összege (lásd alapjáték szabálya). És, hogy a Loki lapka melletti lapka értéke 0.
- Loki nincs hatással a Törpe értékelési képességére. De az értékét 0-ra csökkenti (fontos, ha egy másik Törpe kerül az első mellé).
- A játékos Troll mellé is tehet Törpét.



A Törpe pontozása:

7 (Thor) + 8 (Fenrir) = 15

A lefelé kerekített fele: 7 pont



3 FREYJA (8 db)

Termékenység istennője

Ezt a lapot a játékos vagy normál módon teszi le, vagy eldobja Freyjat, és azonnal kijátszik egy másik lapkát a kezéből, amire rátesz egy, a lapka értékénél eggyel nagyobb erősítőkorongot. A köre végén a kezét újra öt lapkára tölti.

- Több Freyja lapkát is lehet dobni ugyanabban a körben, így egy lapka értékét többször is erősítheti a játékos.
- A Lokival szomszédos erősített lapka értéke 0. Az erősítőkorong a lapkán marad a játék végéig, a következő kivételektől eltekintve:
- Ha az erősített lapkát lefedik Sárkány, Holló vagy Hel lapkával, akkor az erősítőkorong visszakerül a talonba.
- Ha egy erősített lapkát kicserél Szkádival, akkor a lapkán kívül még annyi Freyja lapkát kap a játékos a dobottak közül, amennyiszer erősítve volt az adott lapka. Az erősítőkorong a talonba kerül. A köre végén 5 lapkára kell csökkentenie a kezét.



A sárkányt erősíti 2 Freyja lapka. Egy 7-es (5+2) értékű erősítőkorong kerül a Sárkányra. Így már neki van a legmagasabb értéke és 4 pontot szerez.



4 holló (6 db)

Odin társa

A játékos kétszer teheti le a Hollót ugyanabban a körben, mindkét lerakással pontozást kiváltva. Minden lehelyezésnek egyedinek kell lennie. A Holló a második lerakás helyén marad.

- A játékos a Hollót másik lapka tetejére is teheti, a Sárkánnyal azonos lehelyezési szabályokkal. Hollóval Sárkányt is lefedhet a játékos, de másik Hollót nem.
- Ha kilöki a Hollót, akkor a Holló és az alatta lévő lapka is kilöködik.
- Ha Szkádi elveszi a Hollót, akkor a Holló alatt lévő lapka(k) dobásra kerül(nek).



Először a Holló Fenrirre kerül. Ezután a Sárkányra teszik. A Holló ebben a körben összesen 4+3 = 7 pontot szerez.



7 nidhogg (5 db)

A Holtak világának szörnye

Ha olyan sort/oszlopot értekel a játékos, ahol van egy vagy több Nidhogg lapka, akkor abban a sorban lévő minden Nidhoggért kap 2 pluszpontot.

- Ha a játékos egy Sárkánnyal vagy egy Hollóval lefed egy Nidhoggöt, akkor a két pluszpont csak akkor kapja meg, ha a sorért/oszlopért kap pontot.
- Ha a játékos megöli Nidhoggöt egy Hel lapkával, akkor is kap 2 pluszpontot.
- A játékos akkor is megkapja a két extra pontot, ha Loki Nidhogg mellett van.



Fenrir értéke 8. Így ő a domináns ebben a sorban, 7 (5 + 2) pontot szerez.

Köszönetnyilvánítás

A játék tervezője meg szeretné köszönni a kővetkező embereknek e kiegészítő tesztelésében nyújtott segítségük: Melissa Caputo, Steve Caputo, Sharon Caputo, JT Mudge, Jodie Mudge, Darren Mudge, Luke Rissacher, Seokjune Hong, Jodi Manela, Stephen Edwards, Tim Isaacson, Jon Leupp, Brian Saunders, Ted Alspach, Denis Begin és Chris Farrell.

Stáblista

Tervező: Scott Caputo
Illusztráció: Pieró
Grafika dizájn: Hans-Georg Schneider
Szabályfüzet fejlesztő: Jeroen Hollander
Projektmenedzser: Jonny de Vries
Magyar fordítás: Dunda



© 2013 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com