

THOR

Un gioco di Reiner Inizia per 2-6 persone

Nel duro mondo dei Vichinghi, devi affidarti alla bontà degli Dei per poter sopravvivere. Poiché Aesir o Vanir, i selvaggi Dei del Nord stanno soltanto a fianco di quelli che sanno come farseli amici. Le offerte devono essere scelte con la ragione e circospezione.

Giocatori: da 2 a 6 (di almeno 10 anni)
Durata del gioco: 15 minuti ca. per round

Le Carte

- 30 Carte Dio (con nomi propri - 5 per ognuno dei 6 Dei);
- 36 Carte Offerta (con valori da 0 a 5 - 6 per ciascun Dio);
- 14 Carte Azione (con testo).

Il Gioco Base

(per 2-5 giocatori)

Preparazione:

Rimuovere le 5 carte di Baldur (Carte Dio), le 6 Offerte a Baldur (Carte Offerta) e le 14 Carte Azione.

Le rimanenti 25 Carte Dio vengono suddivise per colore e piazzate in 5 pile adiacenti di 5 carte ognuna.

Le rimanenti 30 Carte Offerta vengono mischiate e distribuite equamente tra i giocatori. A seconda del numero totale di giocatori un certo numero di Carte

Offerta verranno messe da parte a faccia coperta. Queste carte non serviranno durante questa partita e non dovranno essere viste da nessuno:

2 giocatori: 2 Carte Offerta

3 giocatori: 3 Carte Offerta

4 giocatori: 2 Carte Offerta

5 giocatori: no Carte Offerta

Come Giocare

Scegliere chi deve iniziare a giocare, poi si procede in senso orario. Durante il suo turno un giocatore dovrà innanzitutto piazzare una delle sue Carte Offerta direttamente sotto alla pila delle Carte Dio dello stesso colore. *Importante:* Le Carte Offerta dello stesso colore devono essere poste l'una sull'altra in modo che il valore di ognuna resti chiaramente visibile.

Per finire il proprio turno, un giocatore deve prendere una Carta Dio da una pila a sua scelta e la piazza di fronte a sé sul tavolo. Il tipo di Carta Offerta giocata non ha importanza nella sua scelta della Carta Dio. In altre parole, il colore della Carta Offerta piazzata non deve obbligatoriamente corrispondere al colore della Carta Dio scelta. Quando l'ultima Carta Dio di un colore è presa, le Carte Dio di quel tipo non sono più disponibili, ma i giocatori possono ancora giocare Carte Offerta per quel Dio.

Fine del Gioco:

Il gioco finisce quando un giocatore piazza la sesta (ed ultima) Carta Offerta allo stesso Dio.

Questo giocatore deve finire il turno prendendo la sua Carta Dio.

Punteggio:

Il valore dell'ultima Carta Offerta giocata per ogni colore determina quanto il Dio è contento (il valore della divinità). Il numero totale di Carte Dio determina il giocatore che ha il maggior favore della divinità. Ogni giocatore ottiene il valore della divinità per ogni Carta Dio in suo possesso. Una divinità senza alcuna Carta Offerta dà 0 punti.

Esempio: Alla fine del gioco, possiedo 3 Carte Dio di Freya, 2 di Odin e 3 di Thor di fronte a me.

L'ultima Carta Offerta su Freya è l'oca (valore = 2), su Odin è il toro (valore = 5), e su Thor è il cinghiale (valore = 4), quindi ottengo i seguenti punti:

$3 \times 2 = 6$ per Freya

$2 \times 5 = 10$ per Odin

$3 \times 4 = 12$ per Thor

e totalizzo 28 Punti di Favore in totale.

Se si giocano parecchi round, sarebbe meglio annotare i Punti di Favore su un foglio di carta.

Si raccomanda di giocare tanti round quanti sono i giocatori; ogni giocatore avrà l'opportunità di essere primo per una volta. Il giocatore con il maggior numero di Punti di Favore è il vincitore della partita in qualità del giocatore più favorito dagli Dei.

Il Gioco Esteso

(per 4-6 giocatori)

Le 11 carte grigie di Baldur (5 Carte Dio e 6 Carte Offerta) vengono ora utilizzate, quindi si creeranno 6 pile di Carte Dio e si avranno un totale di 36 Carte Offerta. La

durata sarà un po' più lunga ma la metodologia di gioco rimane invariata.

Variante: La Volontà di Thor

(per 3-6 giocatori)

Questa variante può essere giocata sia nel Gioco Base che in quello Esteso. Le 14 Carte Azione vengono ora aggiunte al gioco. Le carte vengono mischiate e sistemate a faccia coperta come pila da cui pescare.

Nel proprio turno, un giocatore ha le seguenti regole aggiuntive:

Invece di prendere una Carta Dio, il giocatore può prendere la prima carta del mazzo di Carte Azione (così facendo, non riceverà Carte Dio questo turno).

Una Carta Azione può essere giocata invece di piazzare una Carta Offerta sul tavolo. La Carta Azione verrà posta sopra ad una pila di Carte Dio, ma solo se sopra a quella pila non è già presente un'altra Carta Azione. Non può mai esserci più di una singola Carta Azione sopra alla stessa pila di Carte Dio.

Ma qualsiasi Carta Azione può anche essere utilizzata per rimuovere una qualsiasi Carta Azione da sopra una qualsiasi pila. Il testo sulla Carta Azione non avrà quindi effetto quando questa viene giocata per rimuovere un'altra Carta Azione, ed entrambe le Carte Azione saranno rimosse dal gioco. Lo spazio sopra alla pila di Carte Dio è ora vuoto e in futuro potrà esservi giocate sopra un'altra Carta Azione.

THOR

In ogni turno non può essere giocata più di una Carta Azione (e quindi nessuna Carta Offerta).

Il gioco si svolge come nel Gioco Base con una regola addizionale: la partita può ora terminare anche quando un giocatore piazza l'ultima Carta Offerta che aveva in mano. Il giocatore semplicemente dichiara che la partita è finita, e può finire il suo turno prendendo una Carta Dio.

Nota: La Carta Azione *Drei Gaben (Tre Regali)* non può essere piazzata sopra una pila di Carte Dio. Tuttavia può essere utilizzata per rimuovere un'altra Carta Azione.

Le Carte Azione che modificano il valore delle Carte Dio hanno effetto solo se alla fine della partita sono ancora in gioco.

Carte Azione

Drei Gaben (x2)

TRE REGALI

Vale + 3 Punti di Favore a fine partita se tenuta in mano

Gunst der Stende

PERIODI PROPIZI

Puoi prendere immediatamente 2 Carte Dio da questa pila (se disponibili)

Fluch der Vanen (x2)

GIURAMENTO DEI VANIR

La forza in affievolimento dei Vanir è con te. Metti questa carta sopra a una pila di

Carte Dio per muovere una Carta Dio di questo tipo da un altro giocatore a te

Lokis Ränke

INTRIGO DI LOKI

Metti questa carta sopra a una pila di Carte Dio per modificare il suo valore con -3

Lokis Rat

CONSIGLIO DI LOKI

Metti questa carta sopra a una pila di Carte Dio per modificare il suo valore con +3

Lokis Schliche

COMLOTTO DI LOKI

Metti questa carta sopra a una pila di Carte Dio per modificare il suo valore con -2

Lokis Tricks

TRUCCHI DI LOKI

Metti questa carta sopra a una pila di Carte Dio per modificare il suo valore con +2

Mjölnirs Macht

POTERE DEL MJÖLLNIR

Il potere del Mjölnir fa tremare l'universo. Usa questa opportunità di riarrangiare l'ordine delle Carte Offerta nella pila in cui metti questa carta

Ruf Aus Walhall

PIANTO DEL VALHALLA

Il Valalla richiede tributi. Metti questa carta sopra a una pila di Carte Dio. Ogni

giocatore (che ne posseda) deve immediatamente ritornare una Carta Dio di quel tipo alla sua pila.

Thors Gunst

FAVORE DI THOR

Metti questa carta sopra a una pila di Carte Dio per modificare il suo valore a "5"

Thors Zorn

IRA DI THOR

Metti questa carta sopra a una pila di Carte Dio per modificare il suo valore a "0"

Yggdrasills Früchte

FRUTTI DI YGGDRASILL

Metti questa carta sopra a una pila di Carte Dio per raddoppiare il suo valore