

VÖLUSPÁ

introduzione

Nel più antico poema della mitologia Norrena, Valupsa racconta la storia della lotta infinita di dei potenti, creature pericolose e razze dimenticate. Quale essere dominerà l'altro? Saranno le Valchirie a battere Thor? Sarà Odino a sopravvivere alla sfida del farabutto Loki? Ogni volta che la storia si sviluppa in modo diverso una nuova forza sorge in posizione dominante.

Obiettivo

I giocatori giocano tessere con differenti personaggi e creatura della Mitologia Norrena. Essi cercano di dominare le altre tessere e così prendere punti vittoria. Il giocatore che ottiene più punti dominando le altre tessere vince il gioco.

Componenti

60 tessere (gioco base)



6x Odino



8x Thor



6x Troll



8x Dragone



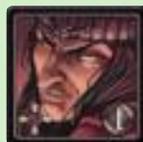
8x Fenrir



9x Skadi



9x Valchirie



6x Loki



5 segnapunti
(1 per ogni
giocatore)

25 tiles (expansion)



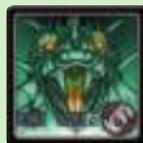
5x Hel



8x Hermod



6x Jotunn



6x Sea Serpent



5 "+50/+100"-segnalini
(fronte e retro)

VÖLUSPÁ									
▶ 1	▶ 2	▶ 3	▶ 4	▶ 5	▶ 6	▶ 7	▶ 8	▶ 9	▶ 10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
▶ 21	▶ 22	▶ 23	▶ 24	▶ 25	▶ 26	▶ 27	▶ 28	▶ 29	▶ 30
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
▶ 41	▶ 42	▶ 43	▶ 44	▶ 45	▶ 46	▶ 47	▶ 48	▶ 49	▶ 50

Segnapunti



regolamento

SETUP

- Mescolare tutte le tessere coperte. Posizionare tutte le tessere in pile sul tavolo.
- Ogni giocatore pesca cinque tessere e le tiene in mano. Non mostrare le tessere nella propria mano agli altri giocatori.
- Pescare una tessera e posizionarla scoperta al centro del tavolo. Se è un Troll, toglierlo e pescare un'altra tessera (ripetere questa operazione fino a che non si pesca un Troll). Mescolare le tessere tolte in una pila a scelta.
- Ogni giocatore sceglie un colore e posiziona il proprio segnalino punteggio vicino al percorso segnapianti.
- Scegliere casualmente il giocatore iniziale. Sarà lui ad iniziare il primo turno.

SEQUENZA DI GIOCO

Il gioco si svolge in turni. I giocatori giocano in senso orario. In ogni turno il giocatore attivo esegue le seguenti azioni in questo ordine:

A GIOCARE UNA TESSERA

Scegliere una tessera dalla propria mano e posizionarla nell'area di gioco seguendo queste regole:

- Ogni tessera deve toccare almeno un lato di un'altra tessera già sul tavolo.
- Ogni singola linea di tessere (orizzontale o verticale) non può avere più di sette tessere.

Nota: Alcune tessere hanno poteri speciali. Vedere "Panoramica dei poteri delle tessere" per una lista e descrizione.

SCARTARE UNA TESSERA

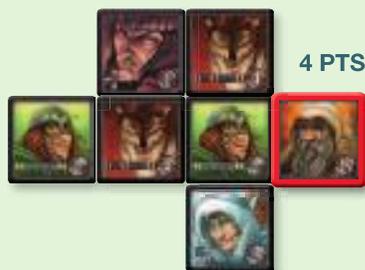
Se non potete giocare nessuna tessera, scartate una tessera. Rimuovere questa tessera dal gioco e rimetterla nella scatola.



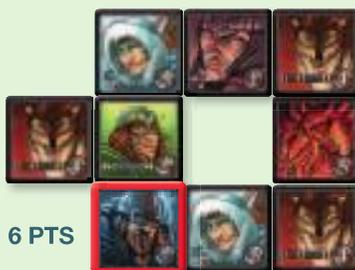
B SEGNARE I PUNTI

Se la tessera giocata durante questo turno ha il valore più alto in una riga e/o colonna farete punti per quella riga e/o colonna. Pareggiare il valore più alto di una riga e/o colonna non fa fare punti. Segnare un totale di punti pari al numero di tessere in quella riga e/o colonna.

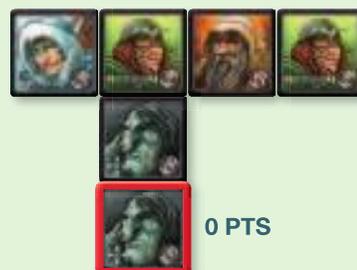
Importante: Per conteggiare una linea questa deve essere composta da almeno due tessere.



Peter gioca la tessera Odino e fa 4 punti.



Bart gioca la tessera Thor e fa 6 punti. La sua tessera ha il valore più alto in entrambe le linee.



Tom gioca la tessera Troll e non fa punti. Il valore della sua tessera è uguale (pareggio) al valore più alto della linea.

Nota: Se si è scartata una tessera in questo turno non si ottengono punti.

C PESCARRE UNA TESSERA

Ripartire la propria mano a cinque tessere pescando una tessera da una pila.

Nota: Se si gioca uno Skadi che cattura una tessera, per questo turno non si pesca una nuova tessera.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando tutte le tessere sono state pescate e nessun giocatore ha più tessere in mano. Il giocatore con più punti vince. In caso di pareggio, il giocatore che raggiunto prima il punteggio più alto vince la partita.

DESCRIZIONE DEI POTERI DELLE TESSERE

Molte tessere hanno poteri speciali. Alcuni poteri influenzano il conteggio dei punti, mentre altri poteri influenzano giocando altre tessere. I poteri speciali delle tessere rimangono attivi per tutta la partita.

8 ODINO (6x)
Padre di tutti gli Dei.
 Non ha poteri speciali.

7 THOR (8x)
Dio del Cielo e del Tuono.
 Non ha poteri speciali.

6 TROLL (6x)
Cattiva e feroce creatura
 Nessuna altra tessera (eccetto i Trolls) può essere giocata adiacente (orizzontale o verticale) a questa tessera dopo che è stata piazzata.

Le aree rosse sono bloccate per le tessere non-Troll. Le aree verdi sono invece disponibili.

5 DRAGONE (8x)
Pericolosa creatura volante
 Questa tessera può essere giocata sopra un'altra tessera. Tutti i poteri della tessera coperta sono annullati.

- Non si può posizionare un Dragone sopra una tessera vicina a un Troll.
- Non si può posizionare un Dragone sopra un Troll.
- Non si può posizionare un Dragone sopra un Drago.

Il Dragone viene piazzato sopra Thor e fa ottenere 4 punti.

4 FENRIR (8x)
Lupo: Mostruoso figlio di Loki
 Il valore di questa tessera è la somma di tutte le tessere Fenrir nella stessa riga o colonna.

- Valutare ogni Fenrir in ogni riga/colonna separatamente. Un solo Fenrir in una riga vale 4 punti, anche se ci sono più tessere Fenrir nella colonna.
- Tessere Fenrir vicino a Tessere Loki valgono zero e non contribuiscono al valore delle altre tessere Fenrir.

Il valore del Fenrir è 12 (3x4). Si segnano 5 punti.

3 SKADI (9x)
Dea della Caccia e dell'Inverno
 Posizionare questa tessera normalmente oppure scambiare una tessera sul tavolo con lo Skadi e aggiungere la tessera scambiata alla propria mano.

- Non è possibile catturare una tessera vicino a un Troll.
- Puoi scegliere un Dragone. La tessera coperta dal Dragone viene rimossa dal gioco.

Lo Skadi sostituisce il Dragone e fa guadagnare 3 punti. (Loki annulla Odino).

2 VALCHIRIE (9x)
Guide angeliche del Valalla
 Quando si posiziona una Valchiria a un lato di una linea in modo che la linea inizia e finisce con una Valchiria, si conteggia quella linea.

- Le tessere Loki cambiano il valore della Valchiria a "0", ma non impediscono di conteggiare i punti quando è posizionata alla fine di una linea.

La Valchiria domina la linea e fa ottenere 5 punti.

1 LOKI (6x)
Dio Truffatore
 Le tessere adiacenti (orizzontali e verticali) a Loki hanno valore "0" (ad eccezione delle altre tessere Loki).

Il valore di Odino e del Dragone è "0". Il Fenrir non è influenzato da Loki.

SAGA OF EDDA

Modulo Espansione

SETUP

Il setup è uguale al gioco base con le seguenti eccezioni:

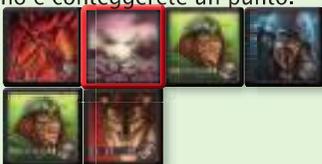
- Separare le cinque tessere Hel. Ogni giocatore prende una tessera Hel. Tutte le tessere Hel non utilizzate sono rimosse dal gioco e riposte nella scatola. **Importante:** In una partita a due giocatori, ogni giocatore prende due tessere Hel.
- Mescolare le nuove tessere con le tessere del gioco base.
- Distribuire 5 tessere ad ogni giocatore

Le regole sono le stesse del gioco base.

DESCRIZIONE DEI POTERI DELLE TESSERE ESPANSIONE

X HEL (5x)
Dea della Morte
Questa tessera deve essere posizionata (coperta) sopra un'altra tessera (non Hel). Tutti i poteri della tessera coperta sono annullati. Hel è considerata come un buco in una linea. Linee fino a 7 tessere si possono formare in tutte le quattro direzioni partendo dalla tessera Hel. Conteggiare un punto per ogni tessera adiacente (orizzontale, verticale o diagonale) a questa tessera.

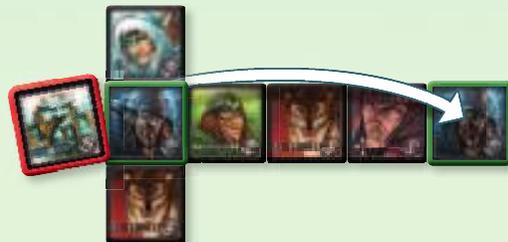
- La tessera Hel non è conteggiata nel limite delle cinque tessere nella mano.
- Non si pesca una tessera dopo aver giocato Hel.
- E' possibile giocare Hel vicino a un Troll.
- Non è possibile posizionare altre tessere sopra Hel.
- Skadi non può catturare una tessera Hel.
- E' possibile posizionare una tessera adiacente solo a una tessera Hel. Comincerete così una nuova linea di uno e conteggerete un punto.



Hel vale 4 punti. La riga superiore è ora divisa in due linee separate.

5 JOTUNN (6x)
Gigante: Antica razza di esseri enormi
Si può sostituire a una qualsiasi tessera (eccetto Hel) a entrambe le estremità della linea e mettere Jotunn nello spazio creato.

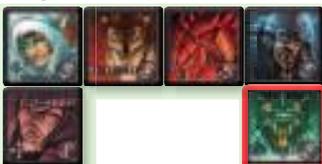
- Non si conteggia la tessera sostituita.
- Quando si sostituisce un Dragone, vengono sostituite sia il Dragone che la tessera sottostante.
- Puoi sostituire un Troll.
- Una tessera non-Troll non può essere sostituita se vicina a una tessera Troll.
- Non puoi creare una linea più lunga di 7 tessere.
- La tessera sostituita non può passare nessun buco (nemmeno Hel).



Jotunn sostituisce Thor e vale 8 punti: 3 punti per la colonna verticale e 5 punti per la riga orizzontale (Thor è annullato da Loki).

6 SERPENTE MARINO (6x)
Mostruoso figlio di Loki
Il Serpente Marino fa punti solo quando ha il valore più alto di tutte le tessere della riga/colonna incluse le tessere oltre i buchi (compresa Hel). Il punteggio è determinato da tutte le tessere e buchi nella riga o colonna (e può eccedere le 7 tessere).

- E' possibile conteggiare solo una riga o una colonna. Scegliete voi quale.



Il Serpente Marino vale 4 punti.

3 HERMOD (8x)
Messaggero degli Dei
Dopo aver giocato Hermod, puoi immediatamente giocare un'altra tessera nella stessa linea dove è stato giocato Hermod. Alla fine del turno riportare la propria mano a 5 tessere.

- Puoi giocare più Hermod nello stesso turno.
- Si può giocare una tessera Hel purché sia adiacente (orizzontale, verticale o diagonale) alla tessera Hermod appena giocata.
- Conteggiare ogni singola tessera immediatamente dopo averla giocata.



Hermod vale 2 punti. Poi viene giocato un Troll che vale 3 punti. Il giocatore guadagna 5 punti in totale.

Acknowledgements

The designer would like to thank the following people for their help in play testing: his wonderful wife, Melissa Caputo; his parents, Steve and Sharon Caputo; his friends, 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.

Credits

Game design: Scott Caputo
Illustrations: Pierô
Graphic design: Hans-Georg Schneider
Rulebook development: Jeroen Hollander
Project manager: Jonny de Vries



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com