

RACNA ROKstar



SPIELREGELN



BEGLEIT-APP



RAGNA ROKstar

Odin hat der Band, die das beste Rock-Konzert aller Zeiten veranstaltet,
einen Platz in Walhalla versprochen.

Die Wiking-Bands können rocken, nur leider haben Sie keine Fans.

„Bei Thors Hammer, das kann nicht sein! Wir rocken sie mit krassen Beats!“

MOUÄHÄHÄHÄHÄH...

SPIELKOMPONENTEN

1 SPIELPLAN



4 KONZERTHALLEN

1 pro Spieler



4 BAND-PLÄNE

1 pro Spieler



8 FAN-KARTEN (ALT)



25 AUFTRAGSKARTEN



1 SPICKZETTEL/PUNKTEBAHN



8 FAN-KARTEN (JUNG)



4 TOURBOOTE

1 pro Spieler



4 AUGENPLÄTTCHEN

1 pro Spieler



4 ABWISCHBARE FILZSTIFTE

1 pro Spieler



84 FAN-STEINCHEN

(4 x 21 in Blau, Rosa, Grau, Orange)



3 EISBERGPLÄTTCHEN



GRUNDLAGEN

In RagnaRok Star geht es darum, die meisten Fans anzulocken.

Der Spieler mit den meisten Ruhmpunkten am Ende der sieben Runden gewinnt.

Ruhmpunkte gewinnt man durch das Füllen der Konzerthalle oder das Erledigen von Aufträgen. Der Gewinner darf für Odin auftreten und verdient sich ein Plätzchen in Walhallalala.

SPIELVORBEREITUNG

So wird ein Spiel für 4 Spieler vorbereitet:



1 Legt den Spielplan in die Tischmitte.

2 Jeder Spieler erhält einen Band-Plan, eine Konzerthalle, einen Filzstift und ein Augenplättchen.

3 Legt die Tourboote in die Mitte des Spielplans.

4 Legt die Fan-Steinchen neben den Spielplan.

5 Mischt die Fan-Karten (jung) und legt die oberste Karte ab. Legt die anderen Karten dann an die Seite zu den zugehörigen Fan-Steinchen. Es müssen 7 Karten übrigbleiben.

6 Geht genauso mit den Fan-Karten (alt) vor.

7 Mischt die Auftragskarten und legt sie an die Seite des Spielplans.

8 Platziert Spickzettel und Punktbahn so, dass ihr sie immer im Blick habt.

DER BAND-PLAN

Jeder Spieler hat eine Band, zu der ein Sänger, ein Gitarrist, ein Bassist, ein Schlagzeuger und ein Keyboarder gehören. Mit dem Band-Plan kann der Spieler entscheiden, in welcher Reihenfolge die Musiker spielen.

1 PLANEN DER AKTIONEN

Die Band muss mit ihrem Tourboot von Hafen zu Hafen  reisen und versuchen, Aktionen abzuschließen. Jedes Bandmitglied hat 3 Aktionen neben seinem Porträt. Alle Aktionen werden auf den Seiten 8 und 9 erklärt.

Das Planen von Aktionen bedeutet, das eine Ziffer (zwischen 1 und 5) unter die ausgewählten Aktionen geschrieben wird, wobei jedes Bandmitglied nur eine Ziffer bekommen darf.

2 EIN ZIEL AUSWÄHLEN

Wird das Tourboot bewegt ( oder ), muss die Insel ausgewählt werden, an der das Tourboot anlegen soll.

3 PLATZ FÜR NOTIZEN

Dieser Teil des Band-Plans kann für Notizen verwendet werden, besonders wenn 2 oder mehr Spieler dieselbe Aktion durchführen wollen.



DIVALKYRIE-ERWEITERUNG

Ist auf dem Band-Plan unten ein sechster Musiker vorhanden, enthält das Spiel die Divalkyrie-Erweiterung. Weitere Infos hierzu finden sich auf Seite 12. Wird das Spiel zum ersten Mal gespielt, sollte die klassische Version gespielt und auf die Erweiterung verzichtet werden.

ZUKÜNFTIGE FANS



FANGIRL



FANBOY



FAN (FRAU)



FAN (MANN)

FANS EINSAMMELN

Beim Einsammeln von Fans werden 1-2 Fans von einer einzigen Insel genommen und in der Reihe mit der zugehörigen Farbe in der Konzerthalle platziert.

DIE KONZERTHALLE

Jeder Spieler hat eine Konzerthalle, in der die Fans platziert und die Ruhmpunkte gezählt werden.

4 DIE TRIBÜNE

Jede Reihe oder Spalte, die komplett mit Fans bestückt ist, zählt als ein Ruhmpunkt .

5 DIE MOSHPIT

Hier legen Spieler ihre Fans ab, wenn in deren Spalte kein Platz mehr ist. Für Fans in der Moshpit gibt es keine Ruhmpunkte, aber sie können für Aufträge oder bei Punktegleichstand nützlich sein.



SPIELBEGINN

Beim Spielen reisen eure Bands von Hafen zu Hafen, um möglichst viele Fans zu gewinnen. In jeder Runde gibt es neue Fans und die Eisbergplättchen werden bewegt. Folgt diesen drei Schritten vor Beginn einer Runde:

1. DIE ERSTEN FANS

Nehmt von jedem Fan-Typ zwei Fans und legt diese wie folgt auf dem Spielplan ab:

- A** Legt 3 Fans verschiedener Farben auf eine beliebige Insel.
- B** Legt auf die beiden angrenzenden Inseln jeweils 1 Fan der übrigen Farbe.
- C** Verteilt die 3 übrigen Fans auf den 3 Inseln mit den wenigsten Fans.

Nun sollte eine Insel 3 Fans, zwei Inseln 2 Fans und eine Insel 1 Fan beherbergen.

BEISPIEL:



2. PLATZIEREN VON EISBERGPLÄTTCHEN



- D** Platziert dieses Eisbergplättchen so, dass der Hafen ⚓ der Insel mit 3 Fans blockiert wird.



- E** Platziert dieses Eisbergplättchen so, dass es die gegenüberliegenden Inseln miteinander verbindet.



Der Spieler mit den längsten Haaren darf das dritte Eisbergplättchen nehmen und wird zu Beginn des Spiels zum **Eisberg-Meister**.

3. DIE ERSTEN AUFTRÄGE

Jeder Spieler zieht drei Auftragskarten, sucht sich eine davon aus und legt sie vor den anderen verdeckt ab. Die übrigen Karten kommen wieder unter den Kartenstapel.

Jeder Auftrag bringt dem Spieler abhängig von der Schwierigkeit 1-3 Ruhmpunkte ★ ein.



Einfach



Mittelschwer



Schwierig

Die Karte gibt jeweils vor, ob ein Auftrag sofort aufgedeckt werden muss oder erst am Ende des Spiels.

Nicht abgeschlossene Aufträge werden nicht bestraft.

RUNDENABLAUF

Das Spiel besteht aus 7 Runden, die wie folgt ablaufen:

1. Aktionen planen, 2. Ankunft neuer Fans, 3. Aktionen durchführen, 4. Eisbergplättchen verschieben

1. AKTIONEN PLANEN

Jeder Spieler schreibt die Reihenfolge der Aktionen seiner Musiker auf, ohne dabei den Band-Plan zu zeigen.

Dazu wird die entsprechende Ziffer (1, 2, 3, 4, 5) mit dem Filzstift unter das Symbol der geplanten Aktion geschrieben.

Sind alle Spieler mit der Aktionsplanung fertig, decken alle ihren Band-Plan auf.

Jedes Bandmitglied hat drei mögliche Aktionen, die auf den Seiten 8 und 9 erklärt werden.

3 FEHLER, DIE ES ZU VERMEIDEN GILT:



Für jede Navigationsaktion muss eine der vier Inseln angekreuzt werden.

✗ Strafe: Die Aktion scheitert und das Tourboot bewegt sich nicht.

Jede Ziffer darf pro Runde nur einmal verwendet werden.

✗ Strafe: Keine dieser Aktionen wird ausgeführt.

Jeder Musiker darf nur eine Aktion pro Runde ausführen.

✗ Strafe: Die zweite Aktion wird nicht ausgeführt.



2. ANKUNFT NEUER FANS

Deckt die oberste Karte beider Fan-Stapel (alt und jung) auf und legt diese auf die bereits verwendeten Fan-Karten.

Es ist nicht erlaubt, die bereits gespielten Karten anzusehen!

Platziert die Fans wie auf den Karten angegeben auf dem Spielplan.

Das Symbol  zeigt an, dass die Anzahl der Fans der Anzahl der Mitspieler entsprechen muss.

BEISPIEL:

Die ersten Karten werden aufgedeckt und wie dargestellt auf die bereits gespielten Karten gelegt. Legt bei 3 Mitspielern Folgendes auf den Spielplan:



3. AKTIONEN DURCHFÜHREN

Alle Spieler führen ihre Aktionen gleichzeitig in der Ziffernfolge aus:

Erst beginnen alle Spieler mit Aktion 1, dann folgt Aktion 2, usw. bis Aktion 5.

Es kann sein, dass mehrere Spieler dieselben Fans einsammeln oder dieselben Aktionen ausführen möchten. Deshalb wird dazu geraten, dass jeder seine Absicht laut ausspricht, bevor die Aktion durchgeführt wird.

Zu diesen Spezialfällen gehören:

- gleichzeitiges Fan-Sammeln (siehe S. 8, Unentschiedene Fans),
- Spezialaktionen    (siehe S. 9).



4. EISBERGPLÄTTCHEN VERSCHIEBEN

Am Ende jeder Runde ändert sich das Wetter und die Eisberge erscheinen oder verschwinden vor Häfen.

Der **Eisberg-Meister** mit dem dritten Eisberglättchen geht wie folgt vor:

1. Entferne eines der beiden bereits platzierten Eisberglättchen.
2. Gib dieses Plättchen an einen beliebigen Spieler.
3. Lege das dritte Plättchen auf eines der drei übrigen Felder.

Während des Spiels müssen immer zwei Plättchen auf dem Spielplan liegen. Der Eisberg-Meister besitzt das dritte Plättchen.

DIE EISBERGPLÄTTCHEN



Einige Eisberglättchen wie **A** und **C** können Tourboote in Hafen festsetzen, sodass diese sich mit klassischer Navigation  nicht mehr bewegen können.

Um eine Insel zu besuchen oder zu verlassen, die durch einen Eisberg blockiert wird, muss das fliegende Schiff  (David Bowings Verstärker) des Sängers verwendet werden.



Sind zwei Inseln über einen Eisberg miteinander verbunden wie **A** und **B**, darf ein Spieler seine x2-Aktion auch dazu nutzen, um statt 2 Fans von seiner Insel 1 Fan von der angrenzenden Insel zu sammeln. (Siehe dazu „Fans einsammeln“ auf S. 8.)



SAMMELAKTIONEN

FANS EINSAMMELN

Beim Einsammeln von Fans werden 1-2 Fans von einer einzigen Insel genommen und zur Reihe mit der entsprechenden Farbe in der Konzerthalle hinzugefügt.

x1-Sammeln



x2-Sammeln



Beim x2-Sammeln dürfen bis zu zwei Fans (falls vorhanden) eingesammelt werden.

➤ Hat das Tourboot an einer Insel mit einem oder mehreren Fans der gewünschten Art angelegt, darf der Spieler beim x1-Sammeln 1 oder beim x2-Sammeln 2 Fans nehmen.

➤ Der Spieler darf auch weniger nehmen.

➤ Hat das Tourboot an einer Insel angelegt, die über einen Eisberg mit einer anderen Insel verbunden ist, darf beim x2-Sammeln auch 1 Fan der Nachbarinsel genommen werden. Die übrigen Fans müssen dann auf der Insel bleiben.

BEISPIEL:



Als Aktion 1 bewegt **Patti** ihr Tourboot auf die Insel



Als Aktion 2 möchte **Patti** einen Mann einsammeln. Ihre Aktion scheitert, da sie kein x2-Sammeln verwendet hat, um den Fan der angrenzenden Insel zu nehmen.



Als Aktion 3 möchte **Patti** 2 Fangirls einsammeln. Sie kann nun entweder die beiden auf ihrer Insel nehmen oder nur 1 Fangirl der über den Eisberg angrenzenden Insel .



Als Aktion 4 möchte Patti 2 Frauen einsammeln. Die Aktion scheitert, da weder auf ihrer noch auf den angrenzenden Inseln eine Frau steht.



Als Aktion 5 möchte Patti 2 Männer einsammeln. Sie kann den Mann auf der über den Eisberg verbundenen Insel nehmen.

⚠ WICHTIG: UNENTSCHEIDENE FANS

Wollen mehrere Spieler gleichzeitig dieselben Fans sammeln, werden folgende Regeln angewendet:

- Die Fans werden gleichmäßig auf die Spieler verteilt.
- Übrige Fans bleiben auf der Insel.
- x2-Sammeln hat keine Priorität gegenüber x1-Sammeln..
- Auch die Position des Tourboots hat keinen Einfluss.

Beispiel:

2 Spieler möchten denselben Fanboy sammeln.

➤ Der Fan bleibt auf der Insel.

Auf einer Insel sind 2 Fanboys.

2 Spieler haben die Aktion x2-Sammeln gleichzeitig geplant.

➤ Jeder Spieler erhält einen Fan.

Auf einer Insel sind 2 Fanboys.

Ein Spieler auf der Insel hat x1-Sammeln geplant, der andere x2-Sammeln.

➤ Jeder Spieler erhält einen Fan.

Auf einer Insel sind 3 Fanboys.

2 Spieler haben die Aktion x2-Sammeln gleichzeitig geplant.

➤ Jeder Spieler erhält einen Fan, der dritte Fan bleibt auf der Insel.

SPEZIALAKTIONEN



BEWEGEN DES TOURBOOTS

Mit der klassischen Navigation kann das Tourboot bewegt werden und an einem beliebigen Hafen anlegen, sofern dieser nicht durch einen Eisberg blockiert wird. Das Tourboot wird dazu auf dem ⚓ Symbol platziert.

➤ Auf dem Band-Plan muss immer das Kästchen der Insel angekreuzt werden, die besucht werden soll.

➤ Wurde diese Aktion ausgewählt, obwohl Eis den Hafen blockiert, scheitert sie.



GEGNERISCHEN FAN STEHLEN

Wer an derselben Insel wie ein Mitspieler angelegt hat, kann diesem einen Fan stehlen. Die Aktion scheitert, wenn der Mitspieler seinen Schild 🛡️ verwendet.

➤ Der Diebstahl ist immer die letzte Aktion. Verwendet der Mitspieler also gleichzeitig seinen Schild oder eine Navigationsaktion, kann der Fan nicht gestohlen werden.

➤ Setzen mehrere Spieler die Aktion gleichzeitig ein, müssen sie verdeckt auf ihren Band-Plan schreiben, welche Art Fan sie von welchem Mitspieler stehlen möchten. Die Band-Pläne werden dann gleichzeitig aufgedeckt.



FANS SCHÜTZEN

Fans können vor einem Diebstahl 🕶️ geschützt werden. Der Schild wird ab der angegebenen Aktion eingesetzt und schützt dann bis zum Abschluss aller 5 Aktionen. Setzt ein Spieler seinen Schild als Aktion 3 ein, besteht der Schutz für die Aktionen 3, 4 und 5.



DAVID BØWINGS VERSTÄRKER

Mit dieser Aktion hebt dein Tourboot ab und fliegt zu einem beliebigen Hafen, selbst wenn dieser durch Eis blockiert ist.



NEUEN AUFTRAG ERHALTEN

Die obersten drei Karten des Stapels werden gezogen. Der Spieler darf eine Karte davon vor den anderen verdeckt behalten. Die übrigen Karten kommen wieder unter den Kartenstapel.

➤ Nicht abgeschlossene Aufträge werden nicht bestraft.



AUGE DES MARLINMÄNSSON

Die nächste Karte des Stapels mit jungen oder alten Fans darf angesehen werden, wenn noch niemand sie in der aktuellen Runde angesehen hat.



Lege das Auge dazu auf den Stapel. Liegt ein Auge auf dem Stapel, darf kein anderer Spieler diesen in der aktuellen Runde ansehen.

Am Ende der Runde nehmen die Spieler ihre Augen wieder.

➤ Wollen mehrere Spieler gleichzeitig einen Stapel ansehen, müssen alle verdeckt aufschreiben, ob sie den Stapel mit jungen oder alten Fans ansehen möchten. Die Band-Pläne werden dann gleichzeitig aufgedeckt. Haben alle denselben Stapel ausgewählt, ist die Aktion erfolgreich und sie alle dürfen die Karte ansehen.



WERDE ZUM EISBERG-MEISTER

Der Spieler nimmt das Eisbergplättchen vom Eisberg-Meister und wird so selbst zum Eisberg-Meister! Behalte das Plättchen bis zum Ende der Runde oder bis es wieder gestohlen wird. Auch der aktuelle Eisberg-Meister darf das Eisbergplättchen stehlen.

➤ Wollen zwei Spieler gleichzeitig Eisberg-Meister werden, scheitert die Aktion und der Eisberg-Meister behält das Plättchen.

➤ Die Aktion 🛡️ schützt nicht vor dem Diebstahl des Eisbergplättchens..

➤ Die Position der Tourboote ist dabei nicht relevant.

SPIELLENDE

Die See wird stürmisch, Blitze zucken über den Himmel und eine riesige Gitarre taucht aus dem eisigen Wasser auf. Eine tiefe Stimme hallt durch die Fjorde.

*Stolze Wikinger, ihr habt die See zum Brodeln gebracht!
Möge die beste Band Walhalla entfachen! Auf nach*

RAGNAROOK !!!

Nach der 7. Runde ist das Spiel vorbei, wenn keine Fan-Karten mehr übrig sind. Nun werden die Ruhmpunkte zusammengezählt. Welche Band hat die Nase vorn?

Faltet die Punktebahn auf und platziert die Tourboote ganz unten.

- Für jede volle waagrechte Reihe gibt es 1 Ruhmpunkt.
- Für jede volle senkrechte Reihe gibt es 1 Ruhmpunkt.

Achtung: Für Fans in der Moshpit gibt es keine Ruhmpunkte. Bewegt eure Tourboote mit jedem Ruhmpunkt um ein Feld weiter.

Deckt eure erfüllten Aufträge auf. Nicht abgeschlossene Aufträge werden weggelegt.

Für jeden erfüllten Auftrag erhaltet ihr die angegebene Anzahl an Ruhmpunkten. Bewegt eure Tourboote mit jedem Ruhmpunkt um ein Feld weiter.

Die Band mit den meisten Ruhmpunkten gewinnt das Spiel. Ihnen erscheint Odin. Ihr erfolgreiches Tourboot überquert die Regenbogenbrücke Bifröst nach MetallicAsgard. "Dort spielen sie das beste RagnaRok-Konzert aller Zeiten!"

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Fans in der Konzerthalle (inklusive der Fans in der Moshpit). Besteht weiterhin Gleichstand, wird der Gewinner durch eine Luftgitarren-Battle entschieden.

BEISPIEL

Das Spiel ist vorbei und  **Angus** zählt seine Ruhmpunkte.

Seine Konzerthalle enthält:

3 waagrechte Reihen für 3 
2 senkrechte Reihen für 2 

 **Angus** hat 2 erfüllte Aufträge:
Highway to Valhalla für 1 
und Back to the Jungle für 3 

 **Angus** bewegt sein Wikingerboot um 9 Felder am Gitarrenhals nach oben.



DANKSAGUNG

William Aubert und Dan Thouvenot möchten Cecile Ann Mieland Chantrein, Andy Blackwell, Tomek Nowak und Bastiaan Kniest für ihre Hilfe mit der Übersetzung des Spiels danken, Ludovic Rouy für die 3D-Infografiken, Olivier Megel von Teapot Création für die Realisierung des Promo-Videos und natürlich Alexandre Gimbel für sein kreatives Genie. Ein riesiger Dank geht auch an die Autoren für das Testen, das Feedback und den guten Rat: Nicolas Sato (Kenjin, Lutèce, Tiki, Dragon Parks), Sylvain Duchêne (Blue Lion, Ta Bouche, Géants Stupides), Bruno Cathala (Kingdomino, Mr. Jack, 7 Wonders Duel, etc.), Christophe Coat (Fish N' Chips), Quentin Vernet (The Last Bottle Of Rum). Sie haben uns wohlwollend unterstützt und Türen geöffnet. Vielen Dank an Anne-Cécile Claude (Verein PlassoJeux), Fabien Czachor (www.delijeux.fr), Julien Breney (www.qui-commence.fr). Herzlichen Dank an Alain Peletier, Paul Créto, Céline Marquaire und an alle Mitglieder des Vereins T'as d'Bô Jeux. Tausende von Likes und großer Dank gehen an alle aktiven Mitglieder der Facebook-Gruppen. Und zum Schluss noch ein großes Dankeschön an unsere Frauen, unsere Kinder und unsere Liebsten, die täglich unsere Beta-Tests und unsere Stimmungen ertragen. Außerdem möchten wir auch allen Partner-Rockbands Tribut zollen, dank denen der Start des Spiels ein magischer Moment war. VALHALLIST: Danke an unsere Super-Backer Eric Thouvenot, Jason Wendling, Julien Breney, Philippe Bonneau THUNDERLIST: Dank an unsere early birds <https://www.pertetfracas.com/rrs/thunderlist>

VERÄRGERTE FANS-ERWEITERUNG

Musikliebhaber, die alles viel zu ernst nehmen, gibt es bei jedem Konzert. Jeder Ausrutscher ihrer Lieblingsband verärgert sie ein bisschen mehr und der Rausschmeißer drängt sie etwas näher zum Ausgang. Durch ärgerliche Fans verliert die Band Ruhmpunkte.

KOMPONENTEN DER ERWEITERUNG



4 ÄRGERLICHE FANS

1 pro Spieler



4 AUSGANGSSPUREN

1 pro Spieler



SPIELVORBEREITUNG

Siehe die Spielvorbereitung des Hauptspiels.

- Jeder Spieler erhält 1 Ausgangsspur und 1 ärgerlichen Fan.
- Legt die Ausgangsspuren neben die Konzerthallen.
- Platziert einen ärgerlichen Fan auf dem Startplatz  der Konzerthalle.

DIE AUSGANGSSPUR

Alle ärgerlichen Fans bewegen sich einen Platz näher an den Ausgang, wenn der Spieler einen der folgenden Fehler macht:

- Sammeln scheitert
- Auge des Márlinmansson scheitert
- Navigation scheitert
- Fan-Diebstahl scheitert
- Diebstahlschutz wird nicht benötigt
- Gleichzeitige Eisberg-Meister-Aktion
- Gleichzeitiges Rufen von Fafnirvana (siehe S. 12).

Hinweis: Fehler bei der Planung wie zwei identische Ziffern oder zwei Aktionen für ein Bandmitglied zählen nicht als Fehler.

Erreicht ein ärgerlicher Fan eines der beiden freien Ausgangsfelder , wartet der Spieler bis zum Ende des Zugs und platziert den Fan bei einem Mitspieler. Der Ausgangsbereich bietet nur Platz für 2 Fans. Der Spieler, der einen ärgerlichen Fan erhält, platziert diesen auf dem ersten freien Feld möglichst nah an der Bühne. Ein Spieler kann mehr als einen ärgerlichen Fan haben.

Am Ende des Spiels verliert ein Spieler pro ärgerlichem Fan in der Konzerthalle einen Ruhmpunkt.

VERÄRGERTE FANS - BEISPIEL

 **Elvis** hat zwei ärgerliche Fans auf Feld 2 und 4.



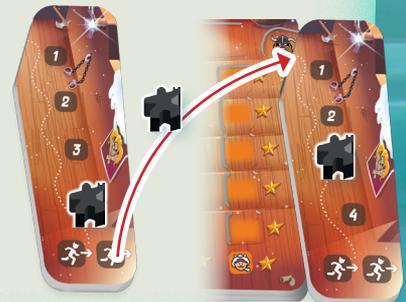
 **Elvis** scheitert beim Fan-Diebstahl. Beide Fans bewegen sich um 1 Feld weiter. Einer steht nun auf 3, einer beim Ausgang.



Dann scheitert  **Elvis** beim Sammeln. Ein ärgerlicher Fan bewegt sich um ein Feld weiter auf Feld 4, der andere wartet beim Ausgang.



Am Ende der Runde schickt der Spieler den Fan zu seinem Gegner auf den Startplatz .



ALTERNATIVE REGEL AUF DER RÜCKSEITE DES SPIELPLANS:

<https://www.perteetfracas.com/rss/alternative>

KOMPONENTEN DER ERWEITERUNG

DiVALKYRIE-ERWEITERUNG

Odin bietet in seiner Gnade die Hilfe seiner besten Verbündeten an: der Divalkyrien. Diese mächtigen Musikliebhaber betören ärgerliche Fans, beschwören den furchtbaren Drachen Fafnirvana oder rufen Special Guests zur Unterstützung herbei.

Die Divalkyrie-Erweiterung kann nicht ohne die „Ärgerliche Fans“-Erweiterung gespielt werden. Es wird empfohlen, beim ersten Spielen von RagnaRok Star auf die Erweiterung zu verzichten.

4 ABWISCHBARE BAND-PLÄNE (XXL)

1 pro Spieler



13 SPECIAL GUEST-KARTEN



2 AUFTRAGS-KARTEN



1 FAFNIRVANA



SPIELVORBEREITUNG

Siehe die Spielvorbereitung des Hauptspiels und der Ärgerliche Fans-Erweiterung.

- Jeder Spieler erhält 1 abwischbaren Band-Plan (XXL).
- Legt den Drachen Fafnirvana in die Mitte des Spielplans.
- Mischt die „Special Guest“-Karten und legt sie neben die Auftragskarten.

NEUE AKTIONSPLANUNG

Das Planen von Aktionen geschieht wie im Hauptspiel, nur dass diesmal die Ziffern 1 bis 6 vergeben werden.

Beispiel:



Die Divalkyrie besitzt 3 Spezialaktionen:



SPECIAL GUEST EINSETZEN

Der Spieler zieht die oberste „Special Guest“-Karte vom Stapel und behält sie oder spielt sie sofort aus.

„Special Guest“-Karten sind Boni, die verbesserte oder normalerweise verbotene Aktionen ermöglichen. Um von den Effekten eines Special Guests zu profitieren, muss der Besitzer diesen zum richtigen Zeitpunkt ankündigen, den Effekt anwenden und die Karte auf den Ablagestapel legen. Spieler dürfen nur jeweils 1 Special Guest gleichzeitig besitzen. Zieht ein Spieler einen zweiten Special Guest, muss einer von beiden sofort abgelegt werden. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Stapel verwendet.



ÄRGERLICHEN FAN BETÖREN

Alle ärgerlichen Fans der eigenen Ausgangsspur oder der eines Mitspielers werden um ein Feld vor oder zurück bewegt.



DEN DRACHEN FAFNIRVANA RUFEN

Fafnirvana wird auf einen nicht durch Eis blockierten Hafen bewegt.

Für diese Aktion muss eine Insel angekreuzt werden.

Sofortige Auswirkung ➔ 1 Fan verlässt verängstigt die Konzerthalle eines dort angedockten Mitspielers. Die ängstlichen Fans haben sich auf die Insel geflüchtet. Diese Aktion findet NACH allen anderen Aktionen aber VOR dem Diebstahl statt.

Während der übrigen Runde blockiert Fafnirvana die Zufahrt zum Hafen für Boote nicht. Wer vor ihm anhält, muss jedoch ebenfalls einen Fan aussteigen lassen.

Wenn kein anderer Spieler ihn zu einem anderen Hafen ruft, bleibt Fafnirvana im Hafen bis die Runde vorbei ist und kehrt dann in die Mitte des Spielplans zurück.

Das Schützen von Fans hilft nicht gegen Fafnirvana.

Hinweis: Wenn zwei Spieler gleichzeitig Fafnirvana rufen, scheidet die Aktion (und ärgerliche Fans beider Spieler bewegen sich vorwärts).