



NORSAIGATM

REGELN

2-4 Spieler / 30 Minuten / Jahre 10+

NORSAIGA™

Legenden werden nicht gemacht . Sie sind erfunden.

Inhaltsverzeichnis

Helden- und Sagenkarten	3
Vererbung & Siegbedingung	4
Ausschmückungen	7
Aufbau	8
In Deinem Zug	8
Fortgeschrittenen Karten	9
Ausschmückungen im Detail erklärt	10
Fortgeschrittenen Karten im Detail erklärt	15
Häufig gestellte Fragen	16

Das Spiel

In Norsaga übernimmst Du die Rolle eines legendären Geschichtenerzählers. Schaffst Du es als Erster, deine Zuhörer zu überzeugen, dass deine Vorfahren dir die heroischen Eigenschaften vererbt haben, die nötig waren, um die epische Sage zu vollbringen? Um dies zu erreichen, spielst Du solange Heldenkarten in deinen Stammbaum aus, bis alle auf der Sagenkarte aufgeführten Eigenschaften ausliegen. Erst dann wird Dir dein Publikum Glauben schenken, dass Du tatsächlich in der Lage warst die Abenteuer deiner Geschichte zu bestehen...

Zubehör

- 68 Heldenkarten
- 40 Sagenkarten
- 48 Erbsteine
- 4 Verderbensmarker
- 4 Regelübersichtskarten



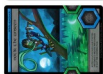
Auslage



Verderbensmarker



Abwurfstapel



Heldenstapel



Sagenkarte Regelübersicht



	Might	Love	Craft	Faith
1st Generation Substanzwerte				
2nd Generation Substanzwerte				
3rd Generation Substanzwerte				



Verderbensmarker

Stammbaum



Du



Deine Eltern



Deine Grosseltern



Handkarten


Helden- und Sagenkarten

Es gibt zwei verschiedene Arten von Karten: Sagen und Helden.



Sagen

Zu Beginn des Spiels wird dir zufällig eine Sagenkarte zugeteilt. Dies ist die Geschichte mit der Du deine Zuhörer beeindrucken möchtest. Jede Sage benötigt eine bestimmte Anzahl an Eigenschaften um vervollständigt zu werden (1). Erst wenn Du beweisen kannst, dass Du all diese Eigenschaften geerbt hast, kann dein Publikum sicher sein, dass deine Geschichte der Wahrheit entspricht.

Hinweis Einige Sagen sind schwieriger als andere. Sie sind in der unteren, rechten Ecke entsprechend  markiert. Wähle Sie nur, wenn Du eine Herausforderung suchst!

Helden

In deinem Zug spielst Du Heldenkarten in deinen Stammbaum aus. Die Farbe eines Helden wird durch dessen dominante Eigenschaft bestimmt (2), welche ihnen angeboren ist oder auch geerbt werden kann. Man kann jeweils nur eine dominante Eigenschaft von einem Heldenpaar erben.

Helden besitzen auch rezessive Eigenschaften (3). Wenn ein Heldenpaar identische rezessive Eigenschaften aufweist, kann auch diese vererbt werden. Dies ist die **einzige** Möglichkeit gleich zwei Eigenschaften von einem einzelnen Heldenpaar zu erben!

Hinweis Bei der Bildung eines Heldenpaars ist das Geschlecht unwichtig .



Hinweis Die rezessive Eigenschaft auf deinem jüngsten Helden (das bist Du!) bewirkt nichts .

Vererbung und Siegbedingung

Zu Beginn einer Partie legst Du sechs farbige Erbsteine auf deine Sagenkarte, die den Farben der dargestellten Eigenschaften entsprechen.

Im Verlauf der Partie legst Du Heldenkarten auf eine der 7 Positionen deines Stammbaums aus. Diese zeigen, wie Du dich selbst (oberste Reihe), deine beiden Elternteile (zweite Reihe) und deine vier Großeltern (unterste Reihe) darstellst.



Wenn Du auf diese Weise eine Heldenkarte deinem Stammbaum hinzufügst, darfst Du einen entsprechenden Erbstein von deiner Sagenkarte auf eine dominante Eigenschaft eines Helden oder eine korrekt zusammengefügte (gleiche

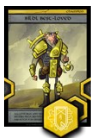
Farbe) rezessive Eigenschaft (zweier Helden) verschieben. Auf diese Art kannst Du beweisen, die entsprechende Eigenschaft geerbt zu haben. Sollte es dir gelingen alle 6 Erbsteine deiner Sagenkarte auf den Stammbaum zu verschieben, hast Du das

Spiel gewonnen! Eine Partie ist sofort zu Ende, wenn ein Spieler keine Erbsteine mehr auf seiner Sagenkarte liegen hat.

Zur Erinnerung: Helden die zu einem Paar zusammengefügt sind, dürfen **nicht beide** ihre dominante Eigenschaft vererben. Im Beispiel rechts, kannst Du

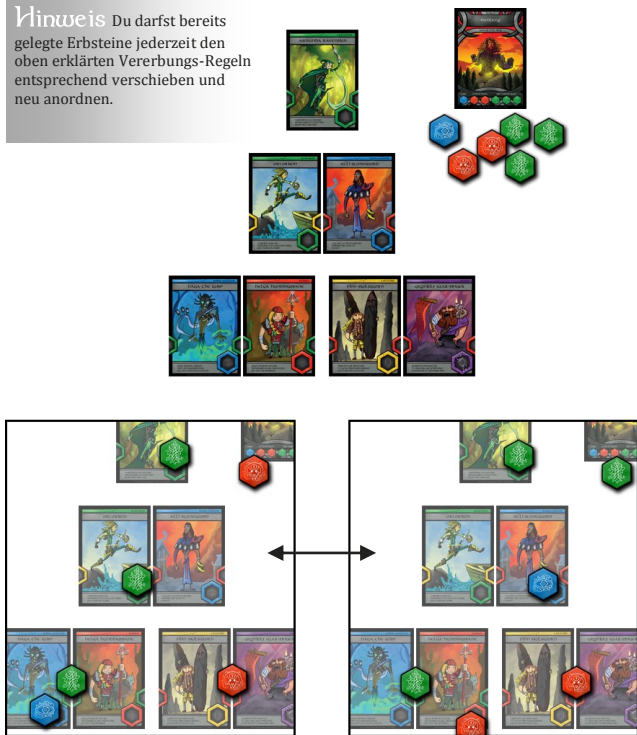
entweder die blaue Eigenschaft "Wissen" vom Elternteil links oder die grüne Eigenschaft "Geschick" vom Elternteil rechts erben, nie aber beide. Egal für welche dominante Eigenschaft Du dich entscheidest, die rezessive rote Eigenschaft "Macht" kannst du auf alle Fälle erben.

Hinweis Bereits ausliegende Helden sperren die Position im Stammbaum nicht. Ein bereits ausgespielter Held wird auf den Abwurfstapel gelegt, sobald Du an seiner Position einen neuen Helden ausspielst.



Im folgenden Beispiel kann der Spieler nahezu sämtliche seiner Erbsteine auf den Stammbaum verschieben; zwei verschiedene mögliche Auslagen sind dargestellt. Aber egal für welche Variante er sich entscheidet, den letzten Erbstein kann er nicht legen, da das Heldenpaar nur eine der beiden dominanten Eigenschaften vererben kann.

Hinweis Du darfst bereits gelegte Erbsteine jederzeit den oben erklärten Vererbungs-Regeln entsprechend verschieben und neu anordnen.



Falls dieser Spieler einen Jäger mit dominanter grüner und rezessiver roter Eigenschaft ziehen würde, ergäben sich mehrere Möglichkeiten die Karte dem Stammbaum hinzuzufügen, um das Spiel zu gewinnen.



Hier ist eine mögliche Position dargestellt, die es erlauben würde, alle Erbsteine auf den Stammbaum zu legen ...



...und hier ist eine Zweite, die ebenso den Sieg bringen würde!

Ausschmückungen

Eine Geschichte ist nur so gut wie der Erzähler - darum kannst Du sie ausschmücken und ihr zusätzliche Würze verleihen. Ausschmückungen sind spezielle Kräfte, die Dir besonders mächtige Aktionen ermöglichen. Die Farbe deines jüngsten Helden (also Du) bestimmt, welche Ausschmückung Du benutzen darfst. Wenn Du beispielsweise einen grünen Helden in die oberste Reihe gelegt hast, kannst Du aus den grünen "Geschick"-Spezialkräften auswählen.

Welche Levels dieser Ausschmückungs-Farbe Dir zu Verfügung stehen, hängt davon ab, wie viele Generationen diese Farbe vorweisen. Falls nur Dein jüngster Held grün ist, stehen Dir nur Ausschmückungen der 1. Generation zur Verfügung; falls eines der Elternteile ebenfalls eine grüne Farbe besitzt, diejenigen der 2. Generation. Sollte zusätzlich noch eine deiner Großeltern eine grüne Farbe haben, steht auch die 3. Generation der Ausschmückungen

Hinweis Um herauszufinden welche Levels an Ausschmückungen Dir zur Verfügung stehen, kannst Du auf der Regelübersichtskarte nachschauen. Du wählst die Spalte, dessen Farbe der Farbe deines jüngsten Helden entspricht und die Reihe der Generation, welche eine ununterbrochene Linie derselben Farbe aufweist.

zu Verfügung. Du hast aber immer die Wahl auch eine Ausschmückung eines niedrigeren Levels auszuwählen.

In diesem Beispiel ist die Farbe des jüngsten Helden (oberste Reihe) grün. Da auch in der zweiten Reihe ein grüner Held liegt, kann der Spieler eine grüne "Geschick" Ausschmückung der ersten oder zweiten Generation auswählen. Würde auch in der dritten Reihe ein grüner Held ausliegen, stünde auch die "Geschick" Ausschmückung zur Verfügung.



Obwohl in zwei aufeinander folgenden Reihen rote Helden ausliegen, können keine roten "Macht" Ausschmückungen benützt werden; es sei der Spieler ersetzt seinen jüngsten Helden mit einem roten Helden.

Hinweis Erbsteine beeinflussen die Ausschmückungen nicht. Auch ein Held ohne Erbstein zählt zur Berechnung des Generationen-Levels.

Aufbau

Jeder Spieler erhält eine Regelübersichtskarte sowie eine zufällige Sagenkarte. Die nicht verteilten Sagenkarten werden in die Schachtel gelegt und für diese Partie nicht mehr gebraucht.

Die farbigen Erbsteine werden den Sagenkarten entsprechend an die Spieler verteilt. Die Heldenkarten werden gut gemischt und in einem verdeckten Heldenstapel in die Mitte der Spielfläche gelegt. Jeder Spieler erhält 4 Heldenkarten.

Es gibt zwei verschiedene Fortgeschrittenen Karten - Geister (schwarz) und Skalden (violett). **Diese sollten für die erste Partie aus dem Heldenstapel aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt werden.** Die Verderbensmarker können ebenfalls ignoriert werden. Eine Partie ohne Fortgeschrittenenkarte dauert in der Regel nur circa 10 Minuten. Also spielt ein kurzes Spiel, um Euch mit dem Ausschmücken der Geschichten und dem Verschieben der Erbsteine vertraut zu machen, dann mischt die Fortgeschrittenenkarten in den Heldenstapel und spielt eine weitere Partie!

In Deinem Zug

Wenn Du am Zug bist, vollführst Du folgende Schritte in genau dieser Reihenfolge:

1. Tief Luft holen: Ziehe solange Heldenkarten nach, bis Du 4 auf der Hand hast.
2. Schmück Deine Geschichte aus: Du kannst eine Ausschmückung benutzen, die dir zur Verfügung steht.
3. Spinne die Geschichte fort: Spiel eine Karte aus; falls Du sie an einer Stelle spielst, an der bereits eine Karte ausliegt, lege diese auf den Abwurfstapel.

Hinweis Entfernte Heldenkarten werden offen auf den Abwurfstapel gelegt. Wenn der Heldenstapel leer ist, mischt Ihr den Abwurfstapel und legt ihn als neuen verdeckten Heldenstapel bereit.



Fortgeschrittene Karten

Nachdem Du jetzt mit den Grundregeln vertraut bist, wird es an der Zeit die Geister und Skalden dem Spiel hinzuzufügen. Diese fortgeschrittenen Karten erlauben es dir ausgeklügeltere Geschichten zu erzählen und gleichzeitig deinen Gegnern Steine in den Weg zu legen. So funktionieren sie:



Skalden

Skalden besitzen rezessive aber keine nützlichen dominanten Fähigkeiten. Wenn sie in deinem Stammbaum ausgespielt werden, **darfst Du sofort eine weitere Ausschmückung ausführen**. Dies erlaubt Dir in einem einzigen Zug mehrere Ausschmückungen zu spielen. Oder gar im Zug eines Gegners!

Hinweis Wenn ein Skald in deinem Stammbaum platziert wird, erhältst Du eine Ausschmückung gratis. Danach liegt die Karte dort ohne weitere Auswirkungen. Es macht nie Sinn, einen Skald als deinen jüngsten Helden zu spielen, da es keine violetten Ausschmückungen gibt.

Geister

Geister haben überhaupt keine nützlichen Eigenschaften. Allerdings kannst Du sie **in dem Stammbaum eines anderen Spielers platzieren** (oder auch deinem eigenen). Dies stört die Geschichte eines Gegners ganz empfindlich oder widerlegt seine sagenhaften Behauptungen!

Geister ermöglichen zudem ganz spezielle Ausschmückungen. Geister sind zwar sehr mächtige Wesen, sie beeinträchtigen aber die Glaubwürdigkeit deiner Geschichte ganz erheblich: sie erlauben es anderen Spieler in dieser Runde Karten auf Deinen Stammbaum zu platzieren (siehe S. 14). Falls Du eine "Verderben" Ausschmückung benutzt, platzierst Du einen **Verderbensmarker** an deinem Stammbaum, den Du zu Beginn deines nächsten Zuges wieder entfernst.



Ausschmückungen im Detail erklärt

Es gibt fünf unterschiedliche Arten von Ausschmückungen: Macht, Geschick, Wissen, Glauben und Verderben. Sie ermöglichen den Spielern mächtige und teils auch komplizierte Aktionen. Hier findest Du genauere Informationen zu den verschiedenen Möglichkeiten:

Macht (rot)

Anpassen (1. Generation): Entferne einen deiner Helden und platziere dort einen neuen Helden.

- Die neue Karte muss zwingend auf der Position des entfernten Helden platziert werden.

Angriff (2. Generation): Wirf 2 Karten aus der Hand ab. Wähle einen Spieler. Derjenige muss einen Helden aus seinem Stammbaum entfernen.

- Du wählst zwar den Spieler, den zu entfernenden Helden wählt der Spieler aber selbst.
- Falls Du weniger als 2 Karten auf der Hand hast, wirf die restlichen Karten ab.
- Selbst wenn Du keine Karte in der Hand hast, kannst Du diese Ausschmückung spielen und einen Spieler wählen ohne eine Karte abgeworfen zu haben.

Eindringen (3. Generation): Platziere eine Karte im Stammbaum eines anderen Spielers.

- Du darfst den neuen Helden sowohl auf eine leere Stelle sowie auf einen existierenden Helden spielen (zur Erinnerung: der überdeckte Held landet auf dem Ablwurfstapel)
- Du darfst die Ausschmückung nicht dazu benutzen, eine Karte in deinem eigenen Stammbaum zu platzieren.
- Falls Du einen Skald im Stammbaum eines anderen Spielers platzierst, darf dieser sofort eine Ausschmückung spielen.



Geschick (grün)

Raub (1. Generation): Schau dir die Hand eines anderen Spielers an. Du kannst eine deiner Karten mit einer seiner Karten tauschen.

- Nur Du darfst die Handkarten des anderen Spielers anschauen; die anderen Spieler nicht.
- Nachdem Du die Handkarten gesehen hast, kannst Du dich dafür entscheiden, keine Karten zu tauschen.

Verräter (2. Generation): Nimm einen Helden von deinem Stammbaum auf die Hand. Falls du dies machst, darfst du eine neue Karte spielen. Wirf anschließend beliebig viele Karten ab.

- Falls Du deinen jüngsten Helden zurück auf die Hand nimmst, kannst Du keine Ausschmückungen mehr spielen bis die Position mit einer anderen Karte neu besetzt wurde.
- Am Ende dieser Ausschmückung darfst Du einige, alle oder auch gar keine Karten abwerfen. Falls Du alle Karten abgeworfen hast, kannst Du in diesem Zug allerdings keine Karte ausspielen.

Infiltration (3. Generation): Schau dir die Hand eines anderen Spielers an. Du darfst jede seiner Karten über einen bereits ausliegenden Helden ausspielen, der die gleiche Farbe hat.

- Nur Du darfst die Handkarten des anderen Spielers anschauen; die anderen Spieler nicht.
- Du musst nicht alle angeschauten Karten ausspielen. Du darfst sogar gänzlich darauf verzichten.
- Diese Ausschmückung kannst Du auch auf dich selbst respektive deine Handkarten anwenden.
- Die Farbe eines Helden entspricht der Farbe seiner dominanten Eigenschaft; Geister und Skalden haben jeweils ihre eigenen Farben.
- Falls Du einen oder mehrere Skald(en) ausgespielt hast, werden die dadurch ausgelösten Ausschmückungen erst benutzt nachdem Du alle Karten platziert hast (und zwar in Spielreihenfolge beginnend mit dir).



Wissen (blau)

Hellsehen (1. Generation): Ziehe eine Karte, danach wirfst Du eine Karte ab.

- Du musst nicht die Karte abwerfen, die Du gezogen hast, allerdings musst Du eine Karte abwerfen, bevor Du deinen Zug weiterführst.

Opfergabe (2. Generation): Wirf eine Karte ab. Falls Du dies machst, darfst Du eine Karte ausspielen, die dieselbe Farbe wie die soeben abgeworfene Karte hat.

- Die Farbe eines Helden entspricht der Farbe seiner dominanten Eigenschaft; Geister und Skalden haben jeweils ihre eigenen Farben.
- Du musst keine Karte ausspielen, nachdem Du eine Karte abgeworfen hast.

Besitz (3. Generation): Wähle einen Helden in einem Stammbaum eines anderen Spielers und tausche ihn mit einem deiner eigenen Helden.

- Falls keiner der anderen Spieler einen Helden ausliegen hat, kannst Du diese Ausschmückung nicht anwenden.
- Falls einer der getauschten Helden ein Skald ist, darf der neue Besitzer dieser Karte keine Ausschmückung anwenden (dies geschieht nur im Moment des Ausspielens).



Glaube (gelb)

Gesang (1. Generation): Wirf all deine Handkarten ab und ziehe danach 3 neue Karten.

- Du musst Deine Handkarten abwerfen, bevor Du Dir die 3 neuen Karten ansehen darfst.
- Du darfst diese Ausschmückung anwenden, selbst wenn Du gar keine Karten in der Hand hältst.



Gebet (2. Generation): Spiele die oberste Karte vom Heldenstapel.

- Du darfst Dir die Karte nicht anschauen, bevor Du sie spielst.
- Du musst die Karte platzieren. Sollte dein Stammbaum bereits vollständig gefüllt sein, musst Du die neue Karte über eine bereits ausliegende spielen.
- Falls die gezogene Karte ein Geist ist, darfst Du sie den normalen Regeln entsprechend im Stammbaum eines anderen Spielers platzieren.
- Falls einer der anderen Spieler einen Verderbensmarker an seinem Stammbaum ausliegen hat, darfst Du die neu gezogene Karte auch an diesem Stammbaum platzieren.

Märtyrer (3. Generation): Jeder Spieler entfernt einen seiner Helden. Zieh so viele Karten nach wie Helden entfernt wurden und platziere sie auf den Positionen dieser entfernten Helden.

- Ziehe eine Karte für jeden Spieler, der einen Helden entfernt hat. Du darfst dir die Karten zuerst anschauen und dann entscheiden welche Karte wo platziert wird.
- Jede neue Karte muss auf die Position gelegt werden, an der einer der soeben entfernten Helden lag.
- Auch Du musst einen deiner Helden entfernen (außer Du hast gar keine Helden ausliegen!)
- Hat ein Spieler keinen Helden ausliegen, wird auch keiner entfernt und somit auch kein neuer Held platziert
- Auch Geister, die gezogen werden, müssen auf einer der soeben frei gewordenen Stellen platziert werden.
- Falls Du einen oder mehrere Skald(en) ausgespielt hast, werden die dadurch ausgelösten Ausschmückungen erst benutzt nachdem Du alle Karten platziert hast (und zwar in Spielreihenfolge beginnend mit dir).

Verderben (schwarz)

Flüstern (1. Generation): Spiel eine Karte.*

- Du darfst in Deinem Zug immer noch deine "normale" Karte spielen.

Ablehnen (2. Generation): Jeder Spieler muss einen Helden von seinem Stammbaum entfernen.*

- Jeder Spieler darf selber wählen, welchen Held er entfernen möchte.
- Auch Du musst einen deiner Helden entfernen.

Götterdämmerung (3. Generation): Alle Spieler entfernen alle Helden der 3. Generation.*

- Auch Du musst alle deine Helden der 3. Generation entfernen.

* Die anderen Spieler dürfen in dieser Runde Karten in deinem Stammbaum platzieren. Um dies anzuzeigen, legst Du einen **Verderbensmarker** neben deinen Stammbaum. Zu Beginn deines nächsten Zuges entfernst Du diesen Marker.

- Aufgepasst! So lange ein Verderbensmarker vor dir liegt, dürfen die anderen Spieler Heldenkarten aller Art in deinem Stammbaum platzieren (nicht nur Geister).
- Immer wenn es einem anderen Spieler erlaubt ist, eine Karte zu spielen, darf er sie auch in deinem Stammbaum platzieren. Falls ein Spieler mehrere Karten in einer Runde spielen darf, kann er bei jeder einzeln entscheiden, ob er sie auf deinen oder seinen eigenen Stammbaum platziert.
- Wenn eine Ausschmückung eines anderen Spielers vorgibt, wo eine Karte platziert werden muss, so darf der Spieler nicht frei entscheiden und darf sie nicht stattdessen in deinem Stammbaum platzieren.
- Sobald dein nächster Zug beginnt, wird der Verderbensmarker entfernt und dein Stammbaum ist wieder sicher vor deinen Gegnern. Solltest Du vorher einen oder mehrere Helden austauschen, führt dies nicht zum Entfernen des Verderbensmarker.
- Du entfernst den Verderbensmarker auf alle Fälle zu Beginn deines nächsten Zuges; selbst wenn es dir gelingen sollte, im Zug eines anderen Spielers eine Ausschmückung "Verderben" anzuwenden.
- Es liegt zu keiner Zeit mehr als ein Verderbensmarker vor einem Spieler. Wenn ein Spieler der bereits einen Marker vor sich liegen hat, eine weitere Ausschmückung "Verderben" anwendet, nimmt er sich keinen weiteren Marker dazu.



Fortgeschrittenen Karten im Detail erklärt

Skalden

- Wenn ein Skalde aufgrund einer Ausschmückung gespielt wird, werden zuerst alle Effekte der ersten Ausschmückung abgehandelt, bevor die Ausschmückung des Skalden zum Zug kommt.
- Du darfst dieselbe Ausschmückung in einem Zug mehr als einmal anwenden, solange dies dir aufgrund deines Stammbaums erlaubt ist.
- Falls eine Ausschmückung deinem Stammbaum einen Skalden hinzufügt, kannst Du nach Abhandeln der ersten Ausschmückung gleich noch eine Ausschmückung anwenden!
- Wenn Du einem Stammbaum eines anderen Spielers einen Skald hinzufügst (durch einen Verderbensmarker oder eine Ausschmückung), so darf dieser Spieler (und nicht Du) seine Geschichte ausschmücken.
- Falls mehrere Skalden zur gleichen Zeit gespielt werden, so werden die entsprechenden Ausschmückungen -beginnend mit dem aktiven Spieler - in Spielreihenfolge angewendet
- Falls ein Skalde entfernt wird bevor er seine Ausschmückung spielen konnte, darf diese trotzdem noch angewendet werden (wir reden mit Dir, Märtyrer!) .



Geister

- Geister dürfen in jedem Stammbaum platziert werden, auch deinem eigenen...falls Du mutig genug bist! Wird ein Geist über einen bestehenden Helden gespielt, so wird dieser auf den Abwurfstapel gelegt (wie wenn ein anderer Held gespielt worden wäre).
- Falls eine Ausschmückung dir erlaubt eine Karte zu spielen und diese Karte ist ein Geist, so darfst Du auch dann entscheiden, ob Du ihn in deinem oder einen anderen Stammbaum platzierst.
- Falls eine Ausschmückung (z.B. "Anpassen") dir vorgibt, wo eine Karte platziert wird, so muss sie genau dort platziert werden, egal ob es sich um einen Geist handelt und egal in wessen Stammbaum diese Position liegt.
- Die dominante Eigenschaft der Geister ist die schwarze Eigenschaft "Verderben"; rezessive Eigenschaften sind bei Geistern nicht zu finden. Die Anwendung der schwarzen Ausschmückungen "Verderben" funktioniert wie bei allen anderen Farben. Je weiter Dein Geister-Erbe zurückgeht, desto mächtiger die Ausschmückung, die Du anwenden kannst.

Hinweis Falls sich eure Partien mit 4 Spielern zu sehr in die Länge ziehen, entferne vor dem Spiel 2-4 Geisterkarten.

Häufig gestellte Fragen

F: Wohin darf ich Karten platzieren?

A: An eine der 7 Positionen in einem Stammbaum; dich, deine Eltern (ein Paar) und deine Großeltern (2 Paare). Du darfst Karten auf diese Positionen spielen, egal ob sich dort bereits ein Held befindet oder nicht. Der Held, der vorher diese Position besetzt hat, wird auf den Abwurfstapel gelegt.

F: Darf ich Karten im Stammbaum eines anderen Spielers platzieren?

A: Normalerweise nicht. Es gibt aber mehrere Ausnahmen, die dies erlauben: Geister, Verderbensmarker und einige Ausschmückungen.

F: Müssen Karten meiner 2. Generationen eine gemeinsame Farbe mit meinem jüngsten Helden haben?

A: Nein, Du kannst jede Farbe zu jeder Zeit spielen, egal, welche anderen Farben sich zu dem Zeitpunkt in deinem Stammbaum befinden.

Häufig gestellte Fragen

- F:** Muss ich meinen Stammbaum in der richtigen Reihenfolge auffüllen (ich, meine Eltern, meine Großeltern)?
- A:** Nein! Du darfst Deine Erzählung mit einem Großvater beginnen oder ohne Roten Faden zwischen den Generationen hin- und herspringen. Im Normalfall macht es aber durchaus Sinn mit dir selbst (deinem jüngsten Helden) zu beginnen, weil dies dir bereits in der 2. Runde erlauben würde, deine Geschichte auszuschnücken (Fähigkeiten zu benutzen).
- F:** Müssen alle 7 Stammbaumpositionen gefüllt sein, um das Spiel zu gewinnen?
- F:** Kann ich Helden in meinem Stammbaum hin- und herschieben?
- F:** Spielt das Geschlecht eine Rolle, um ein Paar zu bilden?
- A:** Nein, nein und nochmals nein!
- F:** Kann ich einen Helden zur Rückverfolgung einer Farbe berücksichtigen, auch wenn er keinen Erbstein auf sich liegen hat?
- F:** Darf ich einen Geist auch in meinem eigenen Stammbaum platzieren?
- A:** Ja, zu beiden Fragen!
- F:** Kann ich ein Paar, dessen rezessive Eigenschaften übereinstimmen berücksichtigen, wenn ich eine Farbe zurückverfolge?
- A:** Nein, nur die dominanten Eigenschaften deiner Helden werden berücksichtigt.



Credits

Autor: Kevin Bishop

Illustrator: Matthew Bishop

Edition 1.00-DE

© 2015 Meromorph Games, LLC

Besonderer Dank:

Jacqueline Barnwell

Dan Miller

Peter Plashko

Tonya Brenner

Testspieler:

AJ & Jessica Perez

Seth Shaw

Richard Creaser

Geoffrey Benedict

Joey M.

Benjamin Yamada

Derek Lietz

Übersetzung:

Manu Pasi

Lektorat:

Jan-Malte Frieg

Regelübersicht

Aufbau:

1. Verteile jedem Spieler eine Sagenkarte.
2. Lege die entsprechenden Erbsteine auf jede Sagenkarte.
3. Jeder Spieler zieht 4 Karten.
4. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Dein Spielzug:

1. Tief Luft holen: Ziehe Karten vom Heldenstapel bis du 4 Karten in der Hand hast.
2. Schmücke deine Geschichte aus: Du darfst eine Ausschmückung anwenden, die dir zur Verfügung steht.
3. Spinne deine Geschichte fort: Spiele eine Karte (falls Du sie an einer Position platzierst, die besetzt ist, wird der alte Held auf den Abwurfstapel gelegt).

Sieg:

1. Wenn Du alle Erbsteine von der Sagenkarte auf den Stammbaum verschieben konntest, hast Du sofort gewonnen!

Spezielle Karten:

1. Skalden: Spiele diese Karten auf deinen Stammbaum und nutze sofort eine Ausschmückung, zu der du berechtigt bist.
2. Geister: Dürfen auf einem beliebigen Stammbaum platziert werden.



Scannt den QR Code, um noch mehr Details und Spielvideos rund um Norsaga zu erhalten oder besucht: norsaga.meromorph.com

