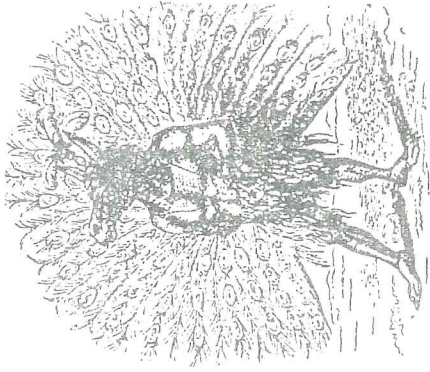
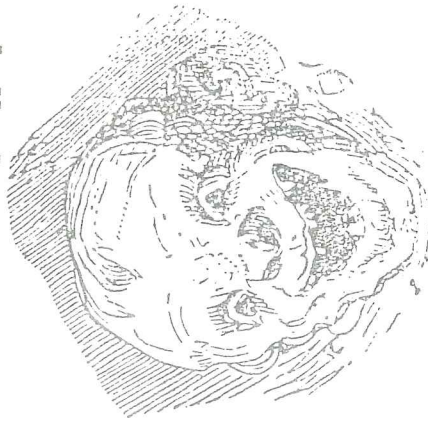


MELECH



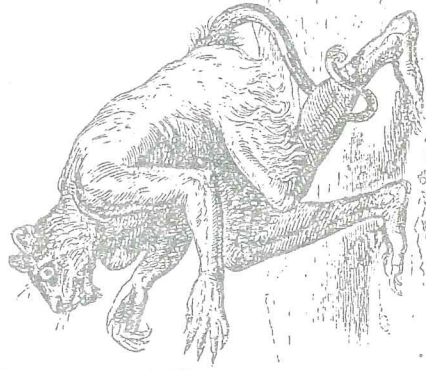
YARAFMA



ITZAPAL



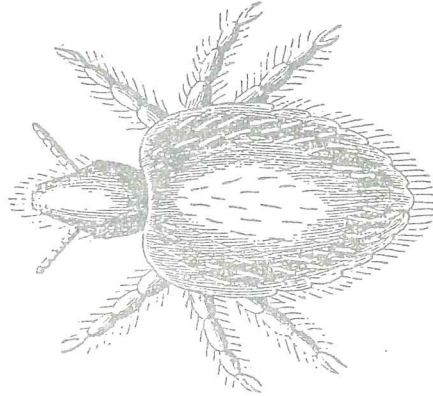
KINNE



KAPPAS



TIZIM



HALGRIM & LABYRINTSKATTEN

Terningspil designet specielt til VIKING-CON 7 af Hans Rancke og Erik Wittchen.

Ide og udvikling: Erik Wittchen og Hans Rancke-Madsen.

Design: Erik Wittchen og Hans Rancke-Madsen.

Test spillere: Erik Wittchen, Hans Rancke-Madsen, Klaus Kristiansen, Martin Johannesson, Torben Ussing, Tommy Munk-Jakobsen, Dorte Munk-Jakobsen og Dennis Holmblad.
Æskedesign: Erik Wittchen.



Spillet er for 1-1.000.000.000+ deltagere, men mere end 4-5 spillere gør spillet urimeligt langtrukket. Spillet indeholder brikker m.v. til 4 spillerer!

1. Historisk baggrund.

Hjalgrim er med sine skibskammerater kommet til et fjertland, hvor en arg troldkari har gemt en fabelagtig skat i en labyrint. Selve labyrinten er ikke videre kompliceret, men de mange åbentforbundne sale er beskyttet af alskens uhyrer og troldtøj. Af skibets besætning udpeges en håndfuld fingerfærdige vikinger til at hente skatten, og den der bringer skatten ud af labyrinten får en ekstra belønning!

2. Spilletets enkeltdele.

- 1 spilleplan (m. labyrint).
- 4 tabeloversigter, 1 pr. deltager.
- 24 tabelmarkører, 6 pr. deltager.
- 4 spillebrikker, 1 pr. deltager.
- 1 skattemarkør.
- 1 terning (T6).
- 1 regelsæt med uhyrerportrætter.

3. Labyrintens sale.

Det er nemt at komme gennem dobbeltdøren udefra (midt i den ene langside). Fra forhallen lige inden for dobbeltdøren kan man let se skatten i skattekammeret 5 sale ret forude. Den lige vej er altså den korteste, men ikke nødvendigvis den letteste.

3.1. Entreen.

Entreen er uhyrefri, dog kan forsøg på at åbne dobbeltdøren, resulterer i at der kommer et uhyrer. Se tabel 5,6

3.2. Skattekammeret.

Skattekammeret midt på langsiden er markeret med en skattekiste. Her findes der aldrig uhyrer. Det eneste der er her er skatten, med mindre en af spillererne slaber rundt med den, i så fald er skattekammeret tomt. Andre sale hvor uhyrerne aldrig kommer er markeret med hhv. mørk plamæg (sort gassky), dyb brønd og dyb kløft.

3.3. Sorte gasskyer.

Sort gassky findes mellem de forreste kraniesale. Gassen virker øjeblikkeligt og offeret taber retningsansen, en T6 afgår hvor man kommer ud, hvis man da ikke slår 5-6, hvilket medfører at man bliver derinde lidt endnu.

3.4. Kraniesale.

Kraniesale er jævnt fordelt i labyrinten, her er der altid uhyrer - til og med de skrappeste. Når du skal undersøge hvilket uhyrer der er skal du lægge 3 til dit terningkast hvis dette er mindre end 4. Det betyder at der kun findes uhyrer med 6,7 eller 8 ep i disse sale.

3.5. Brøndsale.

Brøndsale midt i labyrinten, er der to dybe brønde, som kan overspringes.

3.6. Kløfter.

Kløfter gennemskærer et par sale i fjerde række. Også disse kan overspringes med lidt held.

3.7. Døre.

Der findes 5 døre i labyrinten plus den låste dobbeltdør ud til det fri (det er kun udefra den er let at åbne!). Det kræver lidt voldshandlinger at komme gennem disse døre, men det er ikke umuligt.

3.8. Hvide sale.

Hvide sale, som der er flest af, ser tomme ud og det kan de også være, men de kan lige så vel rumme uhyrer, nyttige trylledrikke eller fælder.

4. Startprocedure.

Spilleplanen lægges ca. midt på bordet, skattemarkøren anbringes i skattekammeret. De fire forskelligt farvede spillebrikker anbringes i forhallen (spillerne vælger sig hver sin brik). Hver spiller får en tabeloversigt tillige med 6 markører. 2 af markørerne bruges til at holde regnskab med energiresourcerne, ep, der er fællesnavn for helbred, styrke, held osv. Alle spillere begynder med 99 energipoint (ep) så i 1. kolonne lægges markøren på 90 og i 2. kolonne på 9. 3 markører anbringes ved siden af tabeloversigten, hvor de bruges til at holde regnskab med tiden, idet en spiller i hver runde har tid til at foretage 3 handlinger, når en handling er foretaget lægges en brik til side, når brikkerne slipper op at turen færdig og næste spiller begynder sin tur med at tage sine 3 brikker op.

4.1. Handlinger.

En "handling" er:

- at gå ind i en sal
- at slå en gang for kamp
- at undersøge en kraniesal for indhold efter kamp
- at forsøge at åbne en dør
- at forsøge at springe over en kløft eller brønd
- at arbejde med en falde
- at klatre T6 meter op af en brønd eller kløft
- at samle skatten op fra skattekammeret
- at stjæle skatten fra en anden
- at drikke en trylledrik
- at vente en handling
- at spise med fra en madpose
- at drikke en springvand

4.2. Lokationsmarkøren.

Den 4. markør kaldes lokationsmarkøren idet den bruges til at minde dig om hvad du gjorde i din 3. handling, respektivt hvad du vil/skal gøre i begyndelsen af din næste tur. Hvis du er i kamp med et uhyre lægger du LM på tabel 12 i det felt der angiver hvor mange ep uhyret har tilbage. Hvis du ligger på en afsats nede i en kløft eller brønd, så læg LM på tabel 10, hvis du er fanget i en falde så læg LM på tabel 4 osv.

5. Spillet gang.

Yngste deltager starter, eller den der har fødselsdag næste gang, eller den der står højest eller lavest på en terning. Kort sagt bliv enige om hvem der skal begynde!

5.1. Tidsmarkørerne.

Spilleren lægger en tidsmarkør til side og går ind i en sal fra entreen. Hvis det er en hvid sal skal der slås en terning og tabel 1 konsulteres, samt evt. de i forbindelse med resultatet nødvendige tabeller. I tilfælde af at man går ind i en kraniesal slås direkte på tabel 3. Herefter lægger hin (fællesbetegnelse for han/hun) en tidsmarkør mere til side og udfører sin næste handling.

5.2. Uhyrer.

Hvis spilleren står foran et uhyre så er det om at gribe til våben, thi en viking kender ikke til at smøre haser. Den 2. handling bliver da at lange ud efter uhyret, d.v.s. kaste en terning: 1-3-5 og uhyret får ramt på helten, jf. tabel 11, 2-4-6 tilføjer uhyret et ret alvorligt sår. Når 3. handling er udført går turen videre til næste spiller (venstre om). Spilleren kan efter overstået kamp bruge en handling på at finde uhyrets skatte, se tabel 6.

5.3. Brønde og kløfter.

Hvis en spiller falder i en brønd eller kløft som resultat af tabel 7 eller 8, slås T6 som ganges efter anvisning. Dette giver det antal meter man er faldet ned og den skade man tager. I de kommende turer kan man forsøge at kravle op ved at slå T6, for at se hvor mange meter man kræver op. Når man er helt oppe (overskydne meter bruges til at puste ud i), kastes en T6 for at se hvor man kommer op. 1-4 angiver en bestemt retning mens 5-6 giver valgfri retning. Hver spiller har altså 3 handlinger pr. tur og skal med dem forsøge at arbejde sig frem til skatten, hvorpå tilbageturen kan påbegyndes.

6. Spillet afslutning.

Den spiller der bringer skatten ud af labyrinten er vinder! Det er dog ikke sikkert at det er den samme som hentede skatten i skattekammeret, thi tilbageturen er lige så besværlig som 1. etape, endda lidt sværere.

6.1. Skatte og kløft/brønd.

Hvis skattebareren vælger at forcere en kløft eller en brønd skal hin først kaste skatten over på den anden side (dette er dog ingen handling). Det lykkes altid. Hvis skattebareren f.eks. falder i kløften er der intet til hinder for at en anden spiller kan samle skatten op og gå med den. Hvis skattebareren kommer i kamp med et uhyre må hin lægge skatten fra sig medens det foregår. Dersom en anden spiller kommer ind i samme sal og enten slipper for et uhyre eller når at nedkæmpe sin modstander først kan hin stjæle skatten ved at bruge en handling på det.

6.2. Skatten og fælder.

Dersom skattebaren bliver fanget i en falde, kan en anden spiller forsøge at fiske skatten ud af falden. ULIGE så går det lige, LIGE så går det lige netop ikke.

6.3. Skatte og gasskyer.

Hvis skattebareren går og tumler rundt i en sort gassky kan en anden spiller med en kompasbille gå lige ind og snuppe skatten med 100% sikkerhed.

6.4. Skatte og kamp.

Kamp mellem skattebareren og en modspiller kan også forekomme, idet modstanderen kan bruge sine handlinger på kamp med skattebareren, men skattebaren kan i sin tur vælge at forlade kamppladsen, så kamp mellem spillere er ikke (som det er tilfældet med uhyrerne) til døden - ikke nødvendigvis men heller ikke helt utænkligt, da det jo er en kendsgerning at mange ep hver spiller har til overs.

7. Dit uhyre, og mit

En spiller der har fundet et uhyre i en sal må blive i salen og kæmpe med det til det er aflivet (eller hin er aflivet). Hvis en anden spiller kommer ind i samme sal, skal den nyankomme konsultere tabel 1, hvis det er en hvid sal, eller gå direkte til tabel 3, hvis det er en kraniesal. Der kan aldrig være to vikinger om et uhyre, men nyankomme kan få sit eget uhyre, således at der er to separate kampe i samme sal. Hvis en nyankommen udløser en falde i en hvid sal, hvor en anden spiller kæmper med et uhyre, vil de alle 3 fanget af falden, men kampen fortsætter til den bitre ende. Først når kampen er bragt til ende, kan den anden spiller bruge tid på falden.

8. Uhyrer med 12 ep???

Hvis en spiller efter en kamp med et uhyre undersøger uhyrets gemmer og får resultat 6 på tabel 6, kommer der et uhyre der er 1 ep bedre end det aflivede, dette kan teoretisk fortsætte nogle gange, så derfor er tabel 12 gjort rigelig stor, skulle det utænkkelige ske, at uhyrernes ep bliver højere end 12 må du tage papir til hjælp.

9. Regnskab med fundene.

Hvis du ikke drikker tabel 1.3. straks, samt hvis du finder uhyreskatte kan det være fornuftigt at have papir og blyant klar til notater.

GOD FORNØJELSE

TABELOVERSIGT

TABEL 1: Undersøg HVIDE SALE.

- 1: Intet bemærkelsesværdigt.
- 2: Intet bemærkelsesværdigt.
- 3: Trylledrik (se tabel 2).
- 4: Du vækker et uhyre (3).
- 5: Du vækker et uhyre (3).
- 6: Du udløser en falde (4).

TABEL 2: Identificer TRYLLEDRIK. (kun ved Intagelse).

- 1: Energitilskud +T6*1 ep.
- 2: Energitilskud +T6*2 ep.
- 3: Energitilskud +T6*3 ep.
- 4: Bersærkermjød, hele næste kamp ganger du dit terningkast med 2, altså kun lige resultater (2,4,6,8,10 og 12).
- 5: Sovedrik. Vent 1 tur (3 handlinger) og gå 1 ep op.
- 6: Sovedrik. Vent 2 ture (6 handlinger) og gå 2 ep op.

TABEL 3: UHYRER. (I kraniesale kan du kun møde uhyrerne 4,5 og 6, så hvis T6<4 så +3).

- Alle uhyrers ep=T6+2.
- 1: Kappas, 3 ep.
 - 2: Itzpapal, 4 ep.
 - 3: Melech, 5 ep.
 - 4: Tzitzim, 6 ep.
 - 5: Kinnie, 7 ep.
 - 6: Yara-Ma, 8 ep.

TABEL 4: Ud af FÆLDER. (hvert forsøg er 1 handling).

- 1: Du slipper fri -3 ep.
- 2: Du slipper fri -3 ep.
- 3: Du slipper fri -4 ep.
- 4: Du slipper fri -4 ep.
- 5: Det gik ikke -5 ep.
- 6: Det gik ikke -5 ep.

TABEL 5: Åbning af DØRE.

- 1: Du åbner døren -3 ep.
- 2: Succes, den båndt -4 ep.
- 3: Når ved at kikke -5 ep.
- 4: Nixen Bixen -3 ep.
- 5: Fiasko -4 ep.
- 6: Fiasko, du vækker et uhyre (se tabel 3).

TABEL 6: KRANIESALSFUND.

Når et uhyre fra en kraniesal er bekæmpet, kan man søge efter deres "skatte". De er lette at se og identificere.

- 1: Springvand. Drik det, og du kan springe ubesværet over en kløft eller en brønd.
- 2: Broncesværd (værdiløst).
- 3: Kompasbille, den kan en gang lede dig den rette vej gennem en sort sky.
- 4: Madpose, spis maden og stig T6*1 ep.
- 5: Glasnøgle. Det er en universalnøgle, der passer til alle dørene, incl. dobbeltdørene ved udgangen. Desværre er den af skrøbeligt materiale, så den kan kun bruges en gang.
- 6: Støjen har tilkaldt uhyrets mave, og den er 1 ep bedre end den ud just har sent til Hel. Kamp til døden (dens eller din).

TABEL 7: Springe over BRØND.

- 1: Succes -5 ep.
- 2: Succes -5 ep.
- 3: Succes -5 ep.
- 4: Fiasko, du falder T6*6 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.
- 5: Fiasko, du falder T6*6 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.
- 6: Fiasko, du falder T6*6 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.

TABEL 8: Springe over KLØFT.

- 1: Succes -5 ep.
- 2: Succes -5 ep.
- 3: Succes -5 ep.
- 4: Fiasko, du falder T6*3 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.
- 5: Fiasko, du falder T6*3 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.
- 6: Fiasko, du falder T6*3 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.

TABEL 9: Kravt op fra BRØND eller KLØFT.

- 1: Du kommer 1 meter op.
- 2: Du kommer 2 meter op.
- 3: Du kommer 3 meter op.
- 4: Du kommer 4 meter op.
- 5: Du kommer 5 meter op.
- 6: Du kommer 6 meter op.

TABEL 10: KAMP. (Også mellem spillere).

- 1: Du mister 1 ep.
- 2: Modstanderen mister 2 ep.
- 3: Du mister 3 ep.
- 4: Modstanderen mister 4 ep.
- 5: Du mister 5 ep.
- 6: Modstanderen mister 6 ep.
- 8: Modstanderen mister 8 ep. (Bersærkermjød).
- 10: Modstanderen mister 10 ep. (Bersærkermjød).
- 12: Modstanderen mister 12 ep. (Bersærkermjød).

TABEL 12: UHYRERNES energipoints.

12	11	10
9	8	7
6	5	4
3	2	1

TABEL 13: Ingen engagement.

TABEL 11: ENERGIPPOINTS.

primo og max 99 ep.

90	9
80	8
70	7
60	6
50	5
40	4
30	3
20	2
10	1
0	0

MALGRIM OG LABYRINTSKATTEN (VIKING-CON 7)

