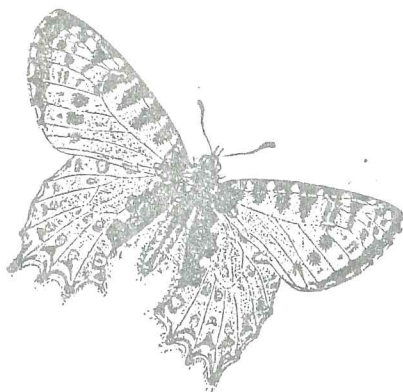


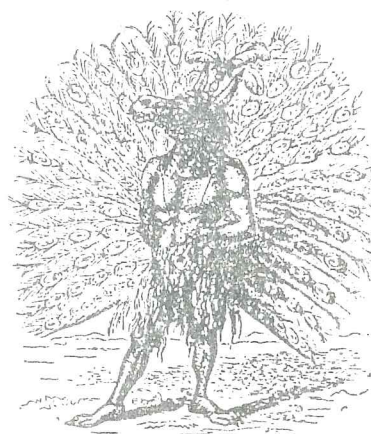
KAPPAS



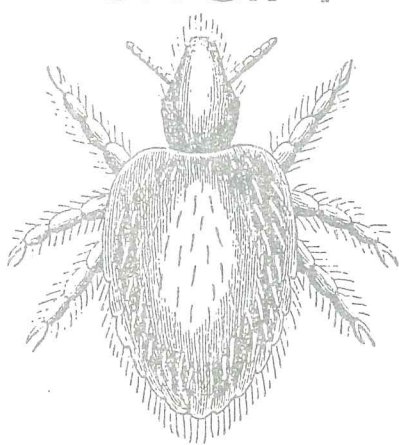
ITZPAPAL



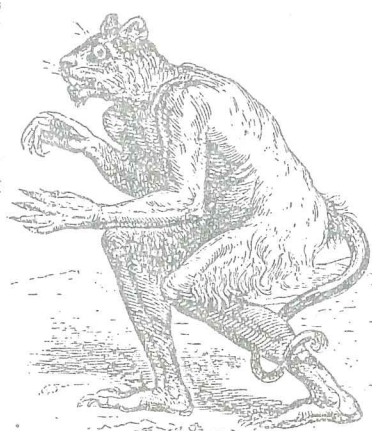
MELECH



TZITZIM



KINNIE



YARA-MA



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 uretmeligt langtrukket. Spillet indeholder briller m.v. til 4 spillere!

1. Historisk baggrund.

Historie er med sine skitskammerater kommet til et fremland, hvor en eng troldkær har gent en fabelagtig skat i en labyrint. Selvfølgelig labyrinten er ikke videre kompliceret, men de mange åbent-troldkær sate er beskyttet af alskens uhyrer og fingerfarvede vikinger til at hente skatten, og den der bringer skatten ud af labyrinten får en ekstra belønning!

2. Spillet enkeltet.

1. spilleplan (m. labyrint).
4. tabeloversigten, 1 pr. deltager.
24. spilbriller, 6 pr. deltager.
4. spilbriller, 1 pr. deltager.
1. skattemærker.
1. terning (10).
1. regelsæt med uhyreportrætter.

3. Labyrintens sate.

Det er nemt at komme gennem dobbeltøren udefra (midt i den ene langside). Fra forhallen lige ind i for dobbeltøren kan man let se skatten i skattekammeret 5 sate 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 dobbeltøren, resulterer i at der kommer et uhyre. 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 spillerne slæber rundt med den, i så fald er skattekammeret tomt. Andre sate hvor uhyrerne aldrig kommer er markeret med hhv. mark planøse (sort gassky), dyb brænd og dyb kløft.

3.3. Sorte gasskyer.

Sort gassky findes mellem de forreste kraniesale. Gassen virker øjeblikkeligt og offeret taber retningsansen, en 16 afgrer 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 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 sate.

3.5. Brændsate.

Brændsate midt i labyrinten, er der to dybe brænde, som kan overspringes.

3.6. Kløfter.

Kløfter gemmer et par sate i fjerde række. Også disse kan overspringes med lidt held.

3.7. Døre.

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

3.8. Hvide sate.

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

4. Startprocedure.

Spilleplanen lægges ca. midt på bordet, skattemærkerne anbringes i skattekammeret. De fire forskelligt farvede spillebriller anbringes i forhallen (spillerne vælger sig hver sin brille). Hver spiller får en tabeloversigt tilhørende 6 marker. 2 af markerne bruges til at holde regnskab med helbred, styrke, held osv. Alle spillere begynder med 99 energipoint (ep) så i 1. kolonne lægges markeren på 90 og i 2. kolonne på 9. 3 marker 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 brille til side, når brillerne slippes op at turen færdig og næste spiller begynder sin tur med at tage sine 3 briller op.

4.1. Handlinger.

En "handling" er:

- at gå ind i en sal
- at stå 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 brænd
- at arbejde med en fælde
- at klare 16 meter op af en brænd eller kløft
- at samle skatten op fra skattekammeret
- at stjæle skatten fra en anden
- at drikke en trylleledrik
- at vente en handling
- at spise med fra en madpose
- at drikke en springvand

4.2. Lokationsmærkerne.

Den 4. marker kaldes lokationsmærket idet den bruges til at finde dig om hvad du gjorde i din 3. handling, respektive hvad du vil/skal gøre i begyndelsen af din næste tur. Hvis du er i kamp med et uhyre lægger du LH på tabel 12 i det felt der angiver hvor mange ep uhyret har tilbage. Hvis du ligger på en afsats med i en kløft eller brænd, så læg LH på tabel 10, hvis du er fanget i en fælde så læg LH på tabel 4, osv.

5. Spillet gang.

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

5.1. Tidsmærkerne.

Spilleren lægger en tidsmærke til side og går ind i en sal fra entreen. Hvis det er en hvid sal skal der stå 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 man hin (fædelsdag) for han/hun en tidsmærke 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 huser. Den 2. handling bliver da at længe ud efter uhyret, dvs. kaste en terning: 1-3-5 og uhyret får ramt på helten, if. 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. Brænde og kløfter.

Hvis en spiller fælder i en brænd eller kløft som resultat af tabel 7 eller 8, slås 16 som gengs efter anvendelse. Dette giver det antal meter som er faldet ned og den skade man tager. I de komende ture kan man forsøge at kravle op ved at slå 16, for at se hvor mange meter man kravler op. Når man er helt oppe (overskynde meter bruges til at puste ud 1), kastes en 16 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 hvide skatten i skattekammeret, thi tilbageturen er lige så besværlig som 1. etape, endda lidt sværere.

6.1. Skatte og kløft/brænd.

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

6.2. Skatten og fælder.

Dersom skattebæreren bliver fanget i en fælde, kan en anden spiller forsøge at fiske skatten ud af fælden. Udløse så går det lige, lige så går det lige netop ikke.

6.3. Skatte og gasskyer.

Hvis skattebæreren 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 skattebæreren og en modspiller kan også forekomme, idet modstanderen kan bruge sine handlinger på kamp med skattebæreren, men skattebæreren 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 uænkligt, da det jo er en skade,ssg-hvor 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 nykomne 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 nykomne kan få sit eget uhyre, således at der er to separate kæmpe i samme sal. Hvis en nykomne udløser en fælde i en hvid sal, hvor en anden spiller kæmper med et uhyre, vil de alle 3 fange af fælden, men kampen fortsætter til den blivende ende. Først når kampen er bragt til ende, kan den anden spiller bruge tid på fælden.

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 rigtig stor, skulle det utænkelige ske, at uhyrerne 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 FORTJÆLSEL

TABEL OVERSIGT

TABEL 1: Undersøg HVIDE SALE.

- 1: Innet bemærkelæsvardigt.
- 2: Innet bemærkelæsvardigt.
- 3: Trylleedrik (se tabel 2).
- 4: Du vækker et uhyre (3).
- 5: Du vækker et uhyre (3).
- 6: Du udløser en falde (4).

TABEL 2: Identifier TRYLLEDRUK. (kun ved intagelse).

- 1: Energitilskud +16*1 ep.
- 2: Energitilskud +16*2 ep.
- 3: Energitilskud +16*3 ep.
- 4: Bersærkemjød, hele næste kamp ganger du dit terningkast med 2, altså kun lige resultater (2, 4, 6, 8, 10 og 12).
- 5: Sovedræk. Vent 1 tur (3 handlinger) og gå 1 ep op.
- 6: Sovedræk. 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 16<4 så +3).

- Alle uhyrers ep=16*2.
- 1: Kappes, 3 ep.
- 2: Izzepel, 4 ep.
- 3: Melech, 5 ep.
- 4: Tzitzim, 6 ep.
- 5: Kinnie, 7 ep.
- 6: Yera-Ha, 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 kisse -5 ep.
- 4: Nixen Bixen -3 ep.
- 5: Flasko -4 ep.
- 6: Flasko, du vækker et uhyre (se tabel 3).

TABEL 6: KRANIESALSFUND.

Når et uhyre fra en kraniesal er bekmpet, 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: Broccesyard (vardilast).
- 3: Kompassbille, den kan en gang lode dig den rette vej gennem en sort sky.
- 4: Madpose, spis maden og stig 16*1 ep.
- 5: Glasnøgle. Det er en universalnøgle, der passer til alle dørene, incl. dobbeltdørene ved udgangen. Desværre er den af skræbelagt materiale, så den kan kun bruges en gang.
- 6: Stølen har tilkaldt uhyrets mæge, og den er 1 ep bedre end den udjust har sent til Hel. Kamp til døden (døns eller din).

TABEL 7: Springe over BRØND.

- 1: Succes -5 ep.
- 2: Succes -5 ep.
- 3: Succes -5 ep.
- 4: Flasko, du falder 16*6 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.
- 5: Flasko, du falder 16*6 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.
- 6: Flasko, du falder 16*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: Flasko, du falder 16*3 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.
- 5: Flasko, du falder 16*3 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.
- 6: Flasko, du falder 16*3 meter ned i brønden og tager lige så meget skade.

TABEL 9: Kravle 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.
- 10: Modstanderen mister 10 ep.
- 12: Modstanderen mister 12 ep.

TABEL 12: UHYRERNES energipoints.

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

TABEL 13: Ingen engagement.

30	3
20	2
10	1
0	0

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

MAX KIM OF LABRIN SKEN VIKING-CON

