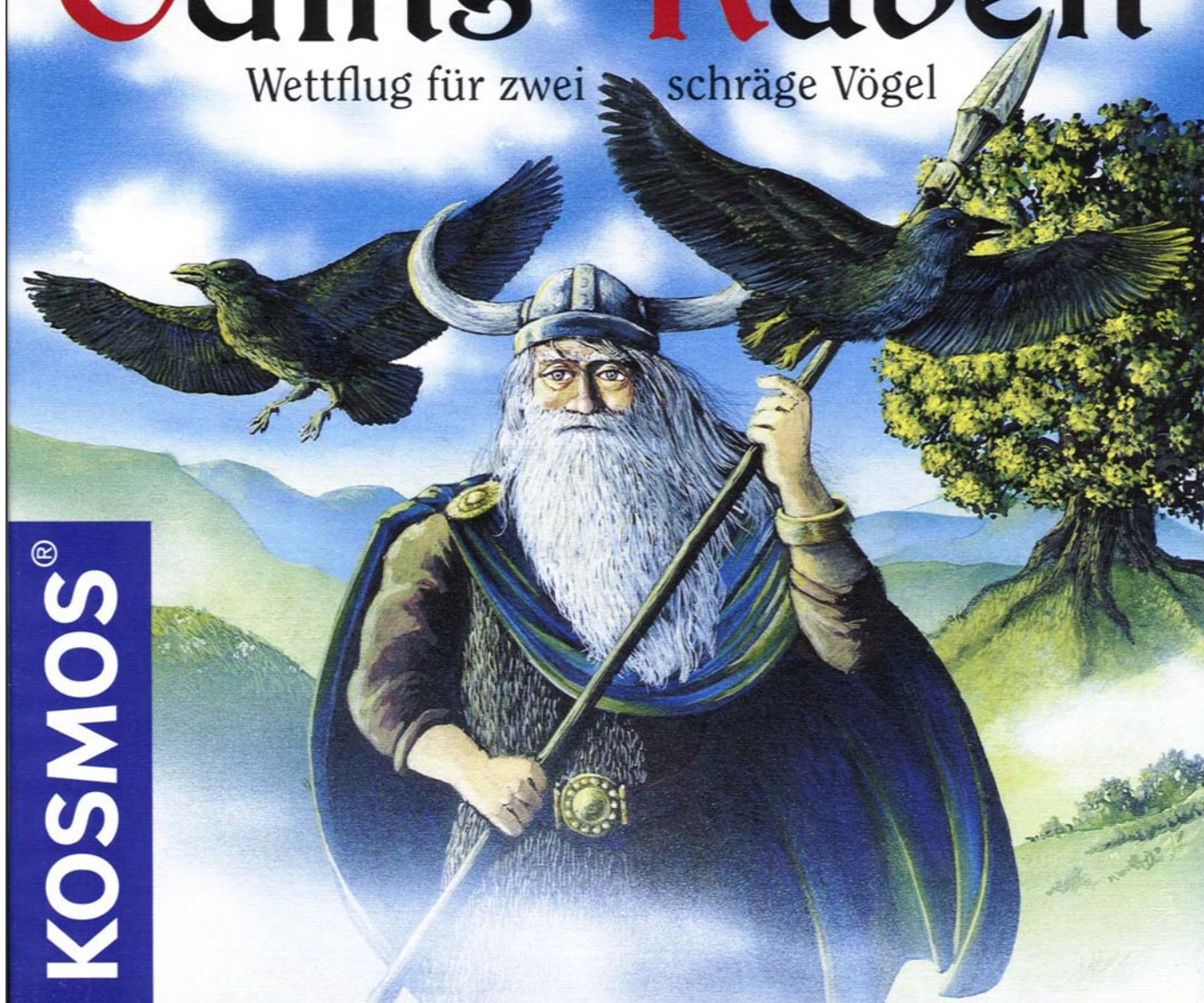


Thorsten Gimmler

SPIELE FÜR ZWEI

# Odins Raben

Wettflug für zwei schräge Vögel



KOSMOS®

Odins Raben (De raven van Odin)

Spannende wedvlucht voor twee gewiekste raven

KOSMOS

GIMMLER Thorsten

2 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten



## Spelidee

Oppergod Odin zendt elke morgen zijn beide raven Hugin en Munin over de wereld uit om deze te verkennen. Geleid door de spelers banen zijn gevederde boden zich een weg over de verschillende landschappen van de noordelijke hemisfeer. Daartoe moeten de spelers de vereiste landschapskaarten in de hand hebben. Met de gepaste combinaties kan men wel eens een bijzonder grote afstand afleggen.

# Doel van het spel

Wie na meerdere vluchtetappes als eerste 12 zegepunten bereikt, wint het spel.

## Spelmateriaal

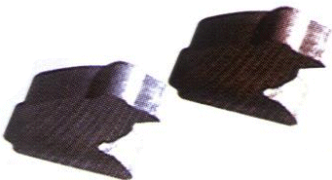
- 6 kaarten "magische weg" ;



- 1 Odinsteen ;



- 2 ravenfiguren ;



- 16 Odinkaarten (met 2 verschillende rugzijden) ;



- 40 landschapskaarten (met telkens 2 landschapsvelden) ;



- 50 vluchtkaarten (met 2 verschillende rugzijden).



## Spelvoorbereiding

De landschapskaarten worden goed geschud en negen op een rij tussen beide spelers gelegd. Daarbij ontstaan twee vluchtbanen, voor elke raaf één. Wanneer twee gelijke landschapsvelden naast elkaar komen te liggen, dan wordt de tweede landschapskaart 180° gedraaid en zo aangelegd. Wanneer daarbij echter opnieuw twee gelijke landschapskaarten naast elkaar komen te liggen, dan wordt de tweede landschapskaart niet aangelegd, maar onder de stapel geschoven en er wordt een nieuwe genomen.

De spelers plaatsen hun raven naast elkaar voor de landschapskaarten; iedere raaf voor een andere rij velden. Dat is de af te leggen vluchtweg. De raven vliegen steeds enkel over hun eigen vluchtweg. De overige landschapskaarten worden als verdekte voorraadstapel weggelegd.

De kaarten "magische weg" worden geschud en de bovenste kaart omgedraaid.

De Odinsteen wordt klaargelegd.

Iedere speler krijgt 33 kaarten met de rugzijde in dezelfde kleur. Dat zijn 25 vluchtkaarten en 8 Odinkaarten die hij te samen grondig schudt. Deze kaarten worden als voorraadstapel verdekt voor de speler op tafel gelegd. Van zijn stapel neemt iedere speler vijf kaarten in de hand.

De jongste speler begint, daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

## voorbeeld van een mogelijke spelopbouw



## Spelverloop

De speler die aan de beurt is, mag tot drie van zijn handkaarten en tot drie kaarten van zijn verdeckte extra stapel spelen. Deze extra stapel is bij het begin nog niet voorhanden en wordt pas in de loop van de vluchtetappe opgebouwd.

Tijdens zijn speelbeurt heeft men de keuze tussen verschillende mogelijk handelingen. Daarbij mag men een handeling eenmaal of ook meerdere keren doorvoeren.

## De verschillende handelingen

- Een handkaart naar keuze verdeckt op zijn extra stapel leggen om deze aan te leggen, respectievelijk te vergroten.
- Een vluchtkaart uit zijn hand of van zijn extra stapel zichtbaar spelen om zijn raaf voorwaarts te bewegen.
- Een vluchtkaart uit zijn hand of van zijn extra stapel zichtbaar spelen om ze bij de "magische weg" aan te leggen.
- Een Odinkaart uit zijn hand of van zijn extra stapel zichtbaar spelen om de overeenkomstige actie uit te voeren.

## De extra stapel

Bij het begin bestaat nog geen extra stapel: deze wordt pas in de loop van de vluchtetappe opgebouwd. Daartoe legt de speler kaarten uit zijn hand verdeckt op deze stapel. Deze stapel moet strikt gescheiden blijven van de verdeckte voorraadstapel. De speler beslist of en wanneer hij kaarten op zijn extra stapel legt. Op de extra stapel kunnen willekeurig veel kaarten liggen.

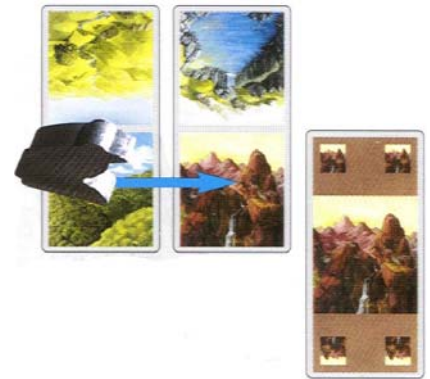
De speler kan in het verdere verloop van de etappe in elke ronde aanvullend tot (en met) drie kaarten van deze stapel spelen en zo zijn handelingsmogelijkheden vergroten. Daarbij is hij weliswaar aan de afgelegde volgorde gebonden. De kaarten worden steeds van boven af genomen. De speler mag op elk moment de kaarten in zijn extra stapel bekijken, maar hij mag de volgorde ervan niet veranderen.

# De ravenvlucht

Wie zijn raven mag bewegen, moet een vluchtk kaart spelen die hetzelfde landschap toont als het eerstvolgende veld dat voor hem ligt.

Is het eerstvolgende veld voor de eigen raaf dus een gebergte, dan moet de speler een vluchtk kaart "gebergte" spelen.

Daarna mag de raaf verder gezet worden.



Indien voor de raaf meerdere landschapsvelden van dezelfde soort achter elkaar liggen, bijvoorbeeld twee velden met een gebergte, dan rukt de raaf over al deze velden naar het laatste van deze rij verder naar voor.

Zo kunnen in dit voorbeeld met een gebergte vluchtk kaart twee landschapsvelden met een gebergte tegelijk overvlogen worden.

Met een beetje geluk en de gepaste inzet van zijn Odinkaarten kunnen soms drie of nog meer dezelfde landschapsvelden in eenmaal overvlogen worden.



Indien een speler geen vluchtkarten voor het gewenste landschap bezit, dan mag hij twee dezelfde vluchtkarten als joker gebruiken om verder te vliegen.

Als voorbeeld speelt men hier twee groene vluchtkarten met een woud om over het gebergte te vliegen.

Bij een rij bestaande uit meerdere dezelfde achter elkaar liggende landschapsvelden, wordt ook hier de raaf op het laatste veld van deze rij voorwaarts gezet.



De overeenkomstige vluchtkarten speelt de speler of uit zijn hand (dan mag hij de kaarten natuurlijk uitkiezen) of van de verdekte extra stapel (dan moet hij de bovenste nemen).

Indien twee dezelfde vluchtkarten als joker gebruikt worden, dan mag ook de ene kaart uit de hand en de andere van de extra stapel genomen worden. Of de speler kan beide kaarten van zijn extra stapel nemen, wanneer de beide kaarten hetzelfde landschap tonen.

Gebruikte kaarten worden zichtbaar op de aflegstapel gelegd.

Indien de voorraadstapel opgebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en vormt zo de nieuwe voorraadstapel.

## De "magische weg"

Op de zes kaarten "magische weg" staan telkens twee landschappen of een landschap en de afbeelding van Odin.

Bij het begin van een vluchtetappe wordt één van deze zes kaarten blootgelegd.

Wie aan het einde van de etappe de meeste kaarten voor de "magische weg" aangelegd heeft, krijgt daarvoor extra punten.

Daarvoor speelt men een kaart, die men niet voor de beweging van zijn raaf gebruikt of wiens actie (bij een Odinkaart) men niet uitvoert, zichtbaar uit.

De kaart moet echter met één van beide afbeeldingen overeenstemmen.



**Bijvoorbeeld :** wanneer bij het begin de magische weg met "gebergte" en "Odin" wordt blootgelegd, dan mogen beide spelers kaarten met een gebergte en Odinkaarten voor de magische weg aanleggen.

De kaart wordt zichtbaar aan de eigen zijde onder de "magische weg" afgelegd zodat men kan zien hoeveel kaarten reeds gelegd werden.

De kaarten voor de "magische weg" mogen zowel uit de hand als van de extra stapel gespeeld worden.

## De Odinkaarten

Wie een Odinkaart speelt, kiest één van beide acties, leest deze luidop voor en voert diens aanwijzingen uit.

De kaart wordt vervolgens zichtbaar op de aflegstapel afgelegd.

Ook de Odinkaarten kunnen zowel uit de hand als ook van de extra stapel gespeeld worden.



**Tip :** Er zijn slechts vier verschillende Odinkaarten. Om zich met de kaarten vertrouwd te maken, lezen de spelers hun tekst voor het eerste spel best even door.

Enkele bijzonderheden bij de kaarten die, indien nodig, nagelezen kunnen worden:

- Wanneer een raaf 1 veld vooruit of terug gezet wordt, wordt steeds slechts 1 veld geteld, ook wanneer het om een rij dezelfde landschapsvelden gaat.
- Met "vrij" landschapsveld wordt een veld bedoeld waarop zich noch de eigen raaf, noch de vreemde raaf, noch de Odinsteen bevindt.
- Wanneer men twee landschapskaarten mag ruilen, dan wil dit zeggen dat men twee kaarten van plaats laat veranderen. Daarbij mag men de kaarten niet draaien.
- Wanneer een kaart verwijderd wordt, dan wordt de vluchtafstand verkort. De kaart komt op een nieuwe aflegstapel voor de landschapskaarten. Om de leemte op te vullen, worden de kaarten verschoven.

## Kaarten zonder werking

Wie een kaart uit de hand of van de extra stapel speelt die hij niet kan of wil gebruiken, legt ze zichtbaar op de aflegstapel.

## De Odinsteen

Door middel van Odinkaarten kan men de Odinsteen in de weg van de medespeler leggen, om hem bij zijn vlucht te hinderen.

Deze blokkade kan op meerdere wijzen weer ongedaan worden gemaakt:

- Men speelt de Odinkaart die het zetten van de Odinsteen toelaat en verzet de steen naar een ander veld.
- Men speelt van het overeenkomstige landschap een vluchtk kaart meer. Wanneer bijvoorbeeld de Odinsteen op een gebergteveld ligt, kan de speler met twee vluchtk kaarten met een gebergte de blokkade opheffen (de Odinsteen wordt naast de vluchtroute gelegd) en tegelijkertijd met zijn raaf verder vliegen. Wanneer de Odinsteen op het eerste veld van een rij met dezelfde landschapsvelden zou gestaan hebben, dan mag de speler zijn raaf, zoals steeds, op het laatste veld van deze landschapsrij zetten.
- Men mag ook een vereiste vluchtk kaart (in het voorbeeld "gebergte") en twee extra andere vluchtk kaarten van dezelfde soort spelen, bijvoorbeeld twee vluchtk kaarten met sneeuw.
- Men mag echter ook tweemaal twee andere vluchtk kaarten van dezelfde soort als joker gebruiken. Zo kan men in bovenstaand voorbeeld ook twee vluchtk kaarten met water en twee vluchtk kaarten met sneeuw spelen om de Odinsteen van het gebergteveld te verwijderen en verder te reizen. Een dure onderneming!



## Vliegrou te verlengen

Aan het einde van zijn beurt mag de speler, wanneer hij dit wenst, de vliegrou te met een landschapskaart verlengen. Hij trekt de bovenste kaart van de stapel van de landschapskaarten en legt ze dan aan het einde van de rij landschapskaarten in willekeurige richting aan.

Nu mogen, anders dan bij de spelvoorbereiding, ook gelijkaardige landschappen naast elkaar gelegd worden. In combinatie met een Odinkaart kunnen zo tot drie nieuwe landschapskaarten in een beurt aangelegd worden.

Indien de rij te lang wordt, worden de reeds overvlogen landschapskaarten van tafel genomen en onder de stapel van de landschapskaarten geschoven. Met het oog op de Odinkaarten "een veld terug", moeten echter steeds twee kaarten achter de laatste raaf blijven liggen.

## Einde van een speelbeurt

De speler beëindigt zijn beurt, door zijn handkaarten met kaarten uit zijn voorraadstapel weer tot vijf aan te vullen. Dan is de medespeler aan de beurt.

## Einde van een vluchtetappe

Zodra een speler met zijn raaf het laatste veld van de vluchtroute bereikt, eindigt de vluchtetappe.

- De winnaar krijgt als pluspunten de afstand tot de andere raaf gecrediteerd. Elk veld afstand telt voor een punt. Op de afbeelding onder krijgt de grijze raaf dus 4 punten.



- De speler die de meeste kaarten voor de "magische weg" heeft afgelegd, krijgt 3 extra punten. Bij een even lange "magische weg" worden geen punten verdeeld. De punten worden op een briefje genoteerd en een nieuwe etappe begint zoals bij "Spelvoorbereiding" beschreven staat. Startspeler van de nieuwe etappe is steeds de speler met de laagste actuele puntenstand. Bij een gelijke stand begint de speler die de etappe als eerste heeft beëindigd.

## Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer een speler na een etappe in totaal twaalf of meer punten heeft gehaald.

Deze speler is de overwinnaar !

Indien beide spelers het einde van het spel bereiken en daarbij op evenveel punten uitkomen, wint de speler die de laatste etappe als eerste beëindigd heeft.



### AUTEUR

Thorsten Gimmler, geboren in 1966, leeft met zijn vrouw en drie kinderen in Berlijn.

De ingenieur met een diploma in de elektrotechniek is een hartstochtelijk speler en spelcriticus en sedert enige jaren ook zelf als spelauteur naar voren getreden.

In 1999 verscheen zijn eerste spel "Kaap Hoorn" bij Kosmos.