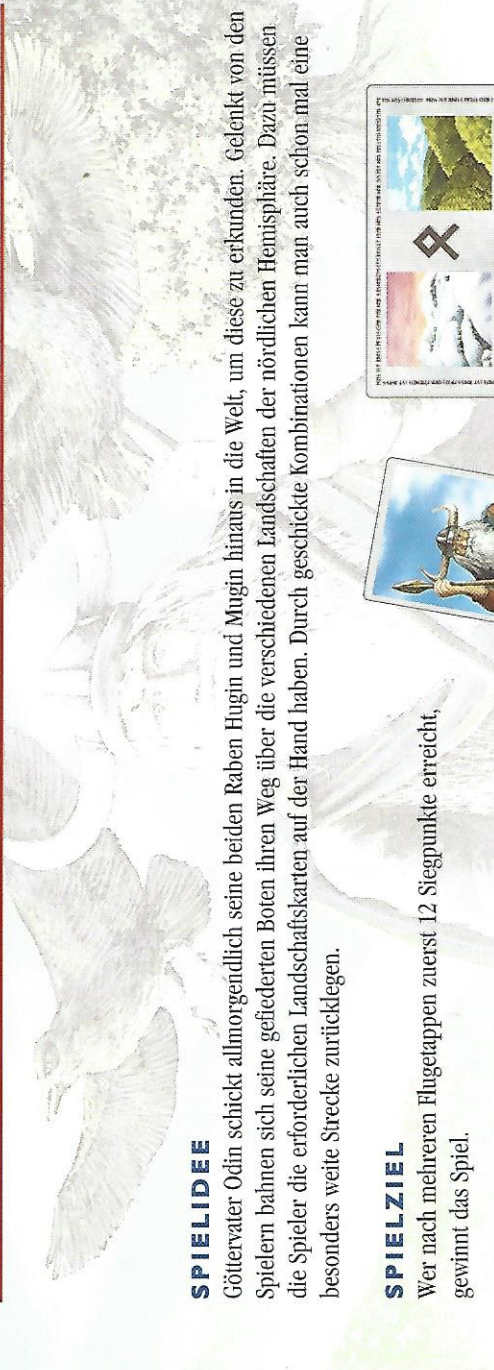


S P I E L R E G E L

# Odins Raben

Spannender Wettflug für zwei ausgebuffte Rabenvögel ab 10 Jahren



## SPIELIDEE

Göttervater Odin schickt allmorgendlich seine beiden Raben Hugin und Mugin hinaus in die Welt, um diese zu erkunden. Gelenkt von den Spielern bahnen sich seine gefiederten Boten ihren Weg über die verschiedenen Landschaften der nördlichen Hemisphäre. Dazu müssen die Spieler die erforderlichen Landschaftskarten auf der Hand haben. Durch geschickte Kombinationen kann man auch schon mal eine besonders weite Strecke zurücklegen.

## SPIELZIEL

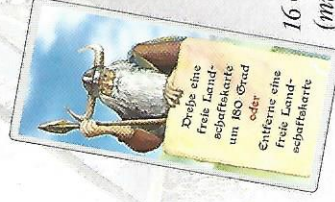
Wer nach mehreren Flugeschritten zuerst 12 Siegpunkte erreicht, gewinnt das Spiel.

## SPIELINHALT

40 Landschaftskarten  
(mit je 2 Landschaftsfeldern)



50 Flugkarten  
(mit 2 verschiedenen Rückseiten)



16 Odinkarten  
(mit 2 verschiedenen Rückseiten)

6 Karten „Magischer Weg“



1 Odinstein



2 Rabenfiguren

## SPIELVORBEREITUNG

- Die Landschaftskarten werden gut gemischt und **neun** zu einer Reihe zwischen den beiden Spielern ausgelegt. Dabei entstehen zwei Flugbahnen, für jeden Raben eine. Sollten zwei gleiche Landschaftsfelder nebeneinander zu liegen kommen, wird die zweite Landschaftskarte um 180° gedreht und angelegt. Wenn dabei jedoch erneut zwei gleiche Landschaftsfelder nebeneinander liegen würden, wird die zweite Landschaftskarte nicht angelegt, sondern unter den Stapel geschoben und eine neue genommen.
- Die Spieler stellen ihre Raben nebeneinander vor die Landschaftskarten, jeden Raben vor eine andere Felderreihe. Das ist die zurückzuliegende Flugstrecke. Die Raben fliegen immer nur auf ihrer eigenen Flugstrecke. Die restlichen Landschaftskarten werden als verdeckter Nachzielstapel abgelegt.
- Die Karten „Magischer Weg“ werden gemischt und die oberste Karte aufgedeckt.
- Der Odinstein wird bereitgelegt.
- Jeder Spieler erhält 33 Karten mit der gleichen Farbrückseite. Das sind 25 Flugkarten und 8 Odinkarten, die er zusammen gründlich mischt. Diese Karten werden als Nachzielstapel verdeckt vor den Spielern auf den Tisch gelegt. Von seinem Stapel nimmt sich jeder Spieler **fünf** Karten auf die Hand.
- Der jüngste Spieler beginnt, danach sind die Spieler abwechselnd an der Reihe.

### So könnte der Spielaufbau aussehen:



## SPIELVERLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf bis zu drei seiner Handkarten **und** bis zu drei Karten von seinem verdeckten Zusatzstapel spielen. Dieser Zusatzstapel ist zu Beginn noch nicht vorhanden und wird erst im Laufe der Flugepisode gebildet.

In seinem Spielzug hat man verschiedene Handlungsmöglichkeiten. Dabei darf man eine Handlung einmal oder auch mehrmals durchführen.

### Die verschiedenen Handlungen:

- ◆ Eine beliebige Handkarte verdeckt auf seinen Zusatzstapel legen, um diesen zu bilden bzw. zu vergrößern.
- ◆ Eine Flugkarte aus seiner Hand oder von seinem Zusatzstapel offen spielen, um seinen Raben vorwärts zu bewegen.
- ◆ Eine Flugkarte aus seiner Hand oder von seinem Zusatzstapel offen spielen, um sie für den „Magischen Weg“ auszuliegen.
- ◆ Eine Odinkarte aus seiner Hand oder von seinem Zusatzstapel offen spielen, um die entsprechende Aktion durchzuführen.

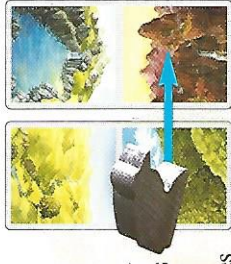
## DER ZUSATZSTAPEL

Zu Beginn existiert noch kein Zusatzstapel, dieser wird erst im Laufe der Flugepisode gebildet. Dazu legt der Spieler Karten aus seiner Hand verdeckt auf diesen Stapel. Dieser Stapel muss streng getrennt vom verdeckten Nachziehstapel gehalten werden. Es ist dem Spieler selbst überlassen, ob und wann er Karten auf seinen Zusatzstapel legt. Auf dem Zusatzstapel können beliebig viele Karten liegen.

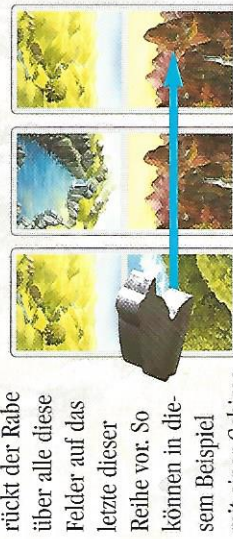
Der Spieler kann im weiteren Verlauf der Episode in jeder Runde bis zu drei Karten zusätzlich von diesem Stapel spielen und so seine Handlungsmöglichkeiten erweitern. Dabei ist er allerdings an die abgelegte Reihenfolge gebunden. Die Karten werden immer von oben genommen. Der Spieler darf aber jederzeit die Karten in seinem Zusatzstapel anschauen, ohne jedoch deren Reihenfolge zu verändern.

## DER RABENFLUG

Wer seinen Raben bewegen möchte, muss eine Flugkarte spielen, die die gleiche Landschaft zeigt, wie das Feld, das als Nächstes vor ihm liegt. Befindet sich also als nächstes Landschaftsfeld vor dem eigenen Raben ein Gebirge, muss der Spieler eine Flugkarte „Gebirge“ spielen. Danach darf der Rabe vorgeschoben werden.



Sollten vor dem Raben mehrere Landschaftsfelder der gleichen Art hintereinander liegen, also z. B. zwei Gebirgs-Felder, so rückt der Rabe über alle diese Felder auf das letzte dieser



Reihe vor. So können in diesem Beispiel mit einer Gebirgs-Flugkarte gleich zwei Gebirgs-Landschaftsfelder überwunden werden. Mit etwas Glück und geschicktem Einsatz seiner Odinkarten können manchmal drei oder noch mehr gleiche Landschaftsfelder auf einmal durchfliegen werden.



Sollte ein Spieler keine farblich passende Flugkarte zur verlangten Landschaft besitzen, darf er zwei gleiche Flugkarten

als **Joker** benutzen um vorzurücken. Beispielsweise spielt man zwei grüne Wald-Flugkarten um auf das Gebirge zu ziehen.

Bei einer Reihe aus mehreren hintereinander liegenden gleichen Landschaftsfeldern wird auch hier der Rabe aufs letzte Feld dieser Reihe vorgezogen.

Die entsprechenden Flugkarten spielt der Spieler entweder aus der Hand (dann darf er sich die Karten natürlich aussuchen) oder vom verdeckten Zusatzstapel (dann muss er die oberste nehmen). Sollen zwei gleiche Flugkarten als Joker verwendet werden, darf auch die eine Karte aus der Hand und die andere vom Zusatzstapel genommen werden. Oder der Spieler kann beide Karten von seinem Zusatzstapel nehmen, wenn die beiden obersten Karten dieselbe Landschaft zeigen.

Benutzte Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Sollte der Nachziebstapel einmal aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und bildet so den neuen Nachziebstapel.

### DER „MAGISCHE WEG“

Auf den sechs Karten „Magischer Weg“ befinden sich jeweils zwei Landschaften oder eine Landschaft und das Bild Odins. Zu Beginn der Flugtappe wurde eine dieser sechs Karten aufgedeckt.

Wer am Ende der Etappe die meisten Karten für den „Magischen

Weg“ ausgelegt hat, erhält dafür Extrapunkte. Dazu spielt man eine Karte offen aus, die man nicht für die Bewegung seines Raben nutzt oder deren Aktion (bei einer Odinkarte) man nicht ausführt. Die Karte muss aber mit einer der beiden Abbildungen übereinstimmen.

**Beispiel:** Wurde zu Beginn der Magische Weg mit „Gebirge“ und „Odin“ aufgedeckt, dann dürfen beide Spieler Gebirgs- und Odinkarten für den Magischen Weg verwenden.

Die Karte wird offen auf der eigenen Seite unterhalb des „Magischen Wegs“ so abgelegt, dass man sehen kann, wie viele Karten

schon gelegt wurden.

Die Karten für den „Magischen Weg“ dürfen sowohl aus der Hand als auch vom Zusatzstapel gespielt werden.

### DIE ODINKARTEN

Wer eine Odinkarte spielt, entscheidet sich für eine der beiden Aktionen, liest diese laut vor und führt deren Anweisung aus. Die Karte wird anschließend auf dem Ablagestapel offen abgelegt. Auch die Odinkarten können sowohl aus der Hand als auch vom Zusatzstapel gespielt werden.

**Tipp:** Es gibt nur vier verschiedene Odinkarten. Um sich mit den Karten vertraut zu machen, sollten sich die Spieler deren Texte vor dem ersten Spiel kurz durchlesen.



**Einige Besonderheiten zu den Karten, die bei Bedarf nachgelesen werden können:**

- ◆ Wenn ein Rabe um 1 Feld vor- oder zurückgesetzt wird, wird immer nur genau 1 Feld gezogen, auch wenn es sich um eine Reihe gleichartiger Landschaftsfelder handelt.
- ◆ Mit „freiem“ Landschaftsfeld ist ein Feld gemeint, auf dem sich weder der eigene noch der gegnerische Rabe noch der Odinstein befinden.
- ◆ Darf man zwei Landschaftskarten tauschen, so heißt das, dass man zwei Karten ihre Plätze tauschen lässt. Drehen darf man die Karten dabei nicht.
- ◆ Wird eine Karte entfernt, so wird die Flugstrecke verkürzt. Die Karte wird auf einen neu entstehenden Ablagestapel für die Landschaftskarten gelegt. Die Lücke wird geschlossen, indem die ausliegende Kartenreihe etwas zusammengeschoben wird.

### KARTEN OHNE WIRKUNG

Wer eine Karte aus der Hand oder vom Zusatzstapel spielt, die er nicht nutzen kann oder will, legt sie offen auf den Ablagestapel.

## DER ODINSTEIN

Aufgrund von Odinkarten kann man dem Mitspieler den Odinstein in den Weg legen, um ihn am Weiterflug zu hindern. Diese Blockade kann auf mehrere Arten wieder aufgelöst werden:

- ◆ Man spielt die Odinkarte, die das Setzen des Odinsteins erlaubt und versetzt den Stein auf ein anderes freies Landschaftsfeld.
- ◆ Man spielt von der entsprechenden Landschaft **eine Flugkarte mehr**. Wenn beispielsweise der Odinstein auf einem Gebirgs-Feld liegt, kann der Spieler mit zwei Gebirgs-Flugkarten die Blockade auflösen (der Odinstein wird neben die Flugstrecke gelegt) und gleichzeitig mit seinem Raben vorrücken. Sollte der Odinstein auf dem ersten Feld einer Reihe mit gleichartigen Landschaftsfeldern gestanden haben, darf der Spieler seinen Raben, wie sonst auch, auf das letzte Feld dieser Landschaftsreihe setzen.
- ◆ Man darf auch eine erforderliche Flugkarte (im Beispiel „Gebirge“) und zwei weitere, andere gleichartige Flugkarten spielen, z. B. zwei Schnee-Flugkarten.
- ◆ Man darf aber auch zweimal zwei gleichartige andere Flugkarten als Joker benutzen. So könnte man im obigen Beispiel auch zwei Wasser-Flugkarten und zwei Schnee-Flugkarten spielen, um den Odinstein von dem Gebirgs-Feld zu entfernen und vorzurücken. Ein teures Unterfangen!



neue Landschaftskarten in einem Zug angelegt werden. Sollte die Auslage zu lang werden, werden die schon überfliegenen Landschaftskarten vom Tisch genommen und unter den Stapel der Landschaftskarten geschoben. Wegen der Odinkarten „Ein Feld zurück“ müssen aber immer zwei Karten hinter dem zurückliegenden Raben liegen bleiben.

## ENDE EINES SPIELZUGES

Der Spieler beendet seinen Zug, indem er seine Kartenhand von seinem Nachziehstapel wieder auf fünf ergänzt. Dann ist der Mitspieler an der Reihe.

## ENDE EINER FLUGETAPPE

Sobald ein Spieler mit seinem Raben das letzte Feld der Flugstrecke erreicht, endet die Flugetappe.

- ◆ Der Gewinner bekommt den Abstand zum anderen Raben als Pluspunkte gutgeschrieben. Jedes Feld Abstand zählt einen Punkt. *In der Abbildung unten würde der graue Rabe also 4 Punkte bekommen.*
- ◆ Der Spieler, der die meisten Karten für den „Magischen Weg“ ausgelegt hat, erhält 3 Extrapunkte. Bei gleich langem „Magischen Weg“



werden keine

Punkte vergeben. Die Punkte wer-

den auf einem Zettel notiert und eine neue Etappe

beginnt wie unter „Spielvorbereitung“ beschrieben ist.

Startspieler der neuen Etappe ist immer der Spieler mit dem geringeren aktuellen Punktestand. Bei Gleichstand beginnt, wer die Etappe als Erster beendet hat.

## SPIELEND

Das Spiel endet, wenn ein Spieler nach einer Etappe insgesamt zwölf oder mehr Punkte erreicht hat. Dieser Spieler ist der Sieger! Sollten beide Spieler das Spielende erreichen und dabei auf gleich viele Punkte kommen, gewinnt wer die letzte Etappe als Erster beendet hat.



**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele

**Illustration:** Andreas Steiner

**Gestaltung:** Pohl & Rick

**Foto:** Dirk Hoffmann

© 2002 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon: +49(0)711-2191-0

Fax: +49(0)711-2191-422

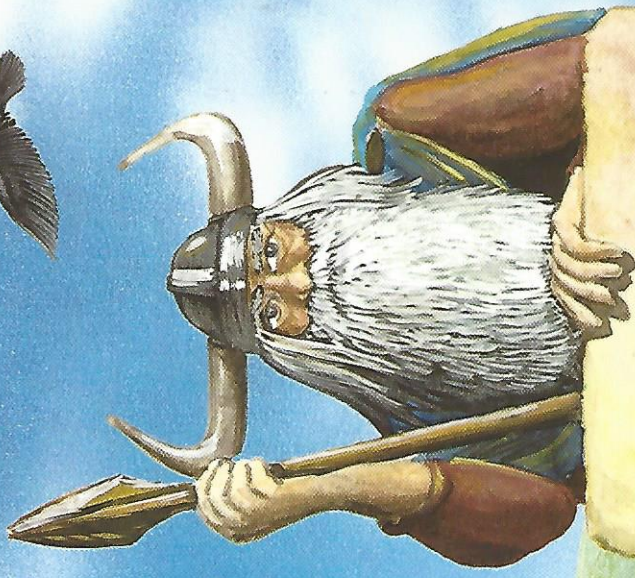
Web: [www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

e-mail: [info@kosmos.de](mailto:info@kosmos.de)

Art.-Nr.: 692018

Alle Rechte vorbehalten.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.



## DER AUTOR

Thorsten Gimmier, Jahrgang 1966, lebt mit seiner Frau und drei Kindern in Berlin. Der Diplomingenieur der Elektrotechnik ist ein leidenschaftlicher Spieler und Spielekritiker und seit einigen Jahren auch selbst als Spieleautor hervorgetreten.

1999 erschien sein erstes Spiel „Kap Hoorn“ im Kosmos Verlag.