

LE COMBAT CONTRE RAGNARÖK (Ravensburger – 2007 - 2/4 joueurs à partir de 6 ans).
(Traduction libre de Geneviève Hubinon et Claudine Oger-Maas)

Depuis le grand jeu contre les « **Infectes Brutes** », les **Gars Sauvages** n'ont plus perdu de jeux.

Encore un jeu et ils auront le trophée tant convoité de football américain « free style »

Vous essayerez donc – dans la peau des **Gars Sauvages** - de gagner pour vous le jeu contre **Erik**, le meneur des Loups de Ragnarök.

Méfiez-vous cependant des pièges et des rouleaux compresseurs qui vous mettent KO, car ceux –ci peuvent toujours vous repousser.

Contenu : 1 plan de jeu constitué par un puzzle de 4 pièces
5 figurines de jeu + 5 supports
1 roue de chance avec flèche indicatrice
1 trophée de football américain « free style »
1 dé spécial (1/2/3/4/X/X)
1 règle de jeu

Le but du jeu est d'être le premier de l'équipe des **Gars Sauvages** à atteindre le portail des **Loups de Ragnarök** et d'ainsi gagner le trophée de football américain « free style ».

Avant le jeu

Attachez la flèche à la roue de la chance et assemblez, tel un puzzle, le plan du jeu en 4 parties.

Maintenant, chaque joueur peut se choisir un **Gars Sauvage** et déposer la figurine sur un pied de support.

Mettez votre figurine dans le portail « Wild » (pour « Gars Sauvages »). Mettez aussi la figurine **Erik** sur un pied de support et mettez-la dans le portail des **Loups de Ragnarök** se trouvant en face.

Déposez le dé et la roue de la chance à côté de l'espace de jeu, prêts à l'emploi.

Attaque

Le fan des **Gars Sauvages** le plus jeune commence et le jeu passionnant des dés pour la coupe du « football free style » commence, en tournant, chacun son tour.

Avant de jouer, vous devez préciser combien de fois vous voulez lancer le dé, et mettre l'aiguille de la roue de la chance sur le chiffre correspondant. Par exemple, si vous mettez l'aiguille sur le chiffre 4, vous pouvez lancer le dé 4 x de suite et avancer avec votre figurine à chaque fois selon le chiffre apparu, en direction de la porte des Loups de Ragnarök.

Mettre un chiffre élevé paraît attirant à première vue mais cache souvent un risque : sur deux côtés du dé, il y a une croix. Si vous tombez sur la croix, votre avancée au jeu est arrêtée tout de suite et Erik peut s'emparer du nombre déterminé sur la roue de la chance en direction du portail des **Gars Sauvages**.

Un exemple de ceci : vous décidez de lancer le dé 4X de suite et mettez l'aiguille de la roue de la chance sur 4. Maintenant vous pouvez tester votre chance au lancement du dé ! Si vous tombez 4 x sur un chiffre, c'est super ! Cependant, si vous tombez au 1/2/3/4e lancement sur une croix, alors votre progression est stoppée net et Erik avance de 4 cases.

Champs d'action

Sur le terrain de foot, plusieurs champs d'action sont reproduits.

- rouleaux qui mettent ko. Votre **Gars Sauvage** est renversé par un gros rouleau rouge. Reculez d'une case.
- pièges/filets. Un filet tombe sur vous et vous êtes pris dedans : vous devez passer votre tour.
- catapulte de rayons tirés par laser. Vous avez recours au laser. Vous pouvez ainsi avancer de 2 cases.

Le gagnant est le joueur qui atteint le portail des **Loups de Ragnarök**. Il obtient, au nom de toute son équipe des Gars Sauvages, la coupe tant convoitée du « football free style ».

Si **Erik**, le meneur des Loups de Ragnarök, gagne, vous avez perdu tous ensemble.

Note de la traductrice Clom

Des points de règle sont à préciser avant de commencer à jouer :

- 1) Les pénalités/avantages du terrain valent-ils aussi pour Erik ? (ce serait justice) ;
- 2) Le joueur lance-t-il d'abord le dé autant de fois que prévu, avant de jouer ou joue-t-il à mesure du jet de son dé ? (important à savoir : dans le premier cas, il ne jouera pas du tout s'il fait une seule croix (ou plus) ; dans le 2^e, il aura peut-être déjà joué 1 à 5 fois). Pour conserver l'idée de risque, la 1^e solution doit être choisie... mais le jeu sera plus difficilement gagné par cette équipe.

Variantes possibles :

- 1) Prévoir une pénalité quand Erik se trouve sur la même case qu'un de ses adversaires ;
- 2) Prévoir un bonus quand l'un des joueurs arrive au centre (case « Wild » ronde) : peut-être être protégé d'Erik s'il arrive aussi sur la case ?



Der Kampf um Ragnarök

Ravensburger® Spiele Nr. 23 255 0

Für 2–4 wilde Spieler ab 6 Jahren.

Autor: Manfred Ludwig

Seit dem großen Spiel gegen die „Biestigen Biester“ haben die Wilden Kerle kein Spiel mehr verloren. Es trennt sie nur noch ein Spiel von dem begehrten Free-Style-Soccer-Pokal: Das Spiel gegen die Wölfe von Ragnarök.

Versucht ihr nun in der Rolle der Wilden Kerle das Spiel gegen Erik, den Anführer der Wölfe von Ragnarök, für euch zu entscheiden. Hütet euch jedoch vor den Fallnetzen und der Knock-Out-Walze, denn diese können euch immer wieder zurückwerfen.

Inhalt: 1 puzzlebarer Spielplan bestehend aus vier Teilen
5 Spielfiguren mit Aufstellfüßen
1 Glücksrad mit Zeiger
1 Free-Style-Soccer-Pokal
1 Würfel

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler das Tor der Wölfe von Ragnarök zu erreichen und den Free-Style-Soccer-Pokal für die Wilde Kerle Mannschaft zu gewinnen.

Warm-Up

Brecht vorsichtig Spielplan, Spielfiguren, den Free-Style-Soccer-Pokal und das Glücksrad aus den Stanztafeln heraus. Anschließend befestigt ihr den Pfeil an dem Glücksrad und puzzelt den aus vier Teilen bestehenden Spielplan zusammen. Nun darf sich jeder Spieler einen Wilden Kerl aussuchen und die Spielfigur in einen Aufstellfuß stecken. Stellt eure Spielfigur in das Tor mit der Aufschrift „Wilde Kerle“. Die Erik-Spielfigur steckt ihr ebenfalls in einen Aufstellfuß und stellt sie in das gegenüber liegende Tor der Wölfe von Ragnarök. Den Würfel und das Glücksrad legt ihr neben dem Spielfeld bereit.

Angriff

Der jüngste Wilde-Kerle-Fan beginnt und das spannende Würfelzocken um den Free-Style-Soccer-Pokal nimmt dann reihum seinen Lauf.

Zu Beginn eures Zuges, müsst ihr festlegen, wie oft ihr würfeln wollt und stellt den Zeiger des Glücksrades auf die entsprechende Zahl. Stellt ihr den Zeiger des Glücksrades beispielsweise auf die Zahl 4, dürft ihr 4x hintereinander würfeln und mit eurer Spielfigur jeweils entsprechend der gewürfelten Augenzahl Richtung Wölfe-von-Ragnarök-Tor vorziehen. Hoch zu setzen mag auf den ersten Blick sehr verlockend sein, birgt aber auch ein Risiko: Auf zwei Seiten des Würfels ist ein Kreuz abgebildet. Würfelt ihr ein Kreuz, ist euer Spielzug sofort beendet und Erik darf um die von euch auf dem Glücksrad festgelegte Zahl Richtung Wilde-Kerle-Tor stürmen. Dazu ein Beispiel: Ihr entscheidet euch 4x hintereinander zu würfeln, so stellt ihr den Zeiger auf dem Glücksrad auf die Zahl 4. Nun dürft ihr euer Würfelglück versuchen. Würfelt ihr 4x eine Zahl – super gemacht! Würfelt ihr jedoch beim 1./ 2./ 3./ 4. Wurf ein Kreuz, so ist euer Zug sofort beendet und Erik darf vier Felder vor.

Aktionsfelder

Auf dem Fußballplatz sind verschiedene Aktionsfelder abgebildet:

- **Knock-Out-Walze:** Euer Wilder Kerl wird von der großen roten Knock-Out-Walze überrollt. Geht ein Feld zurück.
- **Fallnetze:** Ein Fallnetz fällt auf euch und ihr seid darunter gefangen. Ihr müsst eine Runde aussetzen.
- **Laser-Traktorenstrahl-Ballkatapult:** Ihr setzt den Laser ein und dürft dafür zwei Felder vorrücken.



Gewonnen hat der Spieler, der zuerst das Tor der Wölfe von Ragnarök erreicht. Er erhält stellvertretend für die gesamte Wilde-Kerle-Mannschaft den begehrten Free-Style-Soccer-Pokal.

Gewinnt jedoch Erik, der Anführer der Wölfe von Ragnarök, habt ihr alle gemeinsam verloren.

© für immer wild GmbH
© 2007 Ravensburger Spieleverlag



Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg



23255088