

NORSE TAROCK KARTENSPIEL MIT 55 KARTEN & 24 KARTEN DES GUTEN RATS. (2-5 SPIELER AB 6 JAHREN BIS...).

DREIZEHN MONDE HAT DAS JAHR, UND OLAF IST DER CHEF DER WIKINGER - ABER ES GIBT NOCH EINIGES ZU BEACHTEN.

ein TAROCK KARTENSPIEL, WELCHES DIE THEMATIK DER EPOCHE DER NORDISCHEN WIKINGER UND NORDLEUTE AUFGREIFT.

ERSTE REGEL: DAS SPIEL IST EIN SPIEL, UND SOLL DEN SPIELERN, SPASS BEREITEN!

EKTE KNORK - HER GÅR VI...



NORSE

Kartenspiel mit 5 Spielern.
(Ab 6 Jahren)

NORSE - Das Spiel aus dem Norden. Dreizehn Monde hat das Jahr, und Olaf ist der Chef der Wikinger. Aber es gibt noch einiges zu beachten...

Du kannst das Spiel bei mir kaufen: Preis: **50 €** incl. Porto (unversichert)
Via email: sveric@sveric.de oder via Telefon: 0049- (0)4131-7582141 (INFO)



sven-eric schlichting
SCÖCEROGGESRASSE 46
D - 21389 LÜPESBURG
CEL: 04131-7582141
home: www.sveric.de



Norse



SVENSK
MÅSTÄRREK



NORSE (wer hat erfolg?)

(Kartenspiel mit 55 & 24 Karten / 2-5 Spieler / ab 8 Jahren.)

Spielregeln und Ablauf des Spiels:

Erste Regel: Dieses Spiel ist ein Spiel, und soll den Spielern Spaß bereiten!

Ziel des Spiels ist es, möglichst treffend, die Stiche, welche man vermutlich bekommen wird, vorherzusagen.

- A) Es wird immer Farbe bedient, wenn man hat. Alle Trumpf- Sonder- und Nullkarten können aber immer gespielt werden!
- B) Wer den Stich bekommt, kommt bei der nächsten Runde raus.
- C) Eine Nelle Karte, kann Olaf stechen (holen), zählt aber sonst null. (Auch wenn die Nelle Karte zuerst gespielt wird, und danach die Olaf Karte, holt sich die Nelle den Olaf.)
- D) Eine Troll Karte, zählt null, und jeder Spieler macht etwas. (z.B. lachen, was sagen, einen Keks essen, einmal um das Haus laufen, eine Kniebeuge usw.)
- E) Eine Döse Karte neutralisiert den Stich. (Der Stich wird bei Seite gelegt, und nicht gezählt.) Der erste Döse Karte Geber, kommt bei der nächsten Runde raus.
- F) Eine veto Karte bedeutet, dass man den Stich immer bekommt. Ausgenommen wenn die Thing Karte, oder Döse Karte gespielt wird.
- G) Eine Thing Karte gilt immer als die höchste Sonderkarte, und lässt das Los (Würfel) entscheiden. (Zuerst würfelt der Thing Karten Geber.) Der die höchsten Punkte würfelt, entscheidet zwischen drei Möglichkeiten:
 - a) Er bekommt den Stich.
 - b) Er gibt den Stich einen anderen Spieler.
 - c) Er neutralisiert den Stich. (Legt ihn beiseite.) Nimmt sich dann eine Karte des Guten Rats, welche er laut vorliest, und bedankt sich danach mit den Worten: „Hellig Odem - Jeg takker deg“. („Danke O Du Gute Erdenluft“.. Und kommt bei der nächsten Runde raus.
- H) Die Olaf Karte ist immer der höchste Wikingertrumpf (König / Häuptling).
- I) Wird die Hans Karte gespielt, wird angesagt ob sie als Null- oder Wikinger- (Trumpf-) Karte gespielt wird. (Joker).
- J) Die jeweils erst gelegte Nullkarte (Harde Tider / Nelle usw.) ist die tiefst wertige.
- K) Die jeweils erst gelegte Wikinger- (Trumpf-) Karte ist die höchst wertige.

Ablauf des Spiels:

- 1) Es wird besprochen, wer die Punkte notiert. (Notar).
- 2) Der Würfel entscheidet, wer zuerst die Karten gibt (mischt).
- 3) Die 24 Karten des Guten Rats werden gemischt, und verdeckt gestapelt rechts neben dem Notar gelegt.

- 4) Erste Runde: Jeder Spieler bekommt eine Karte – zweite Runde: Jeder Spieler erhält zwei Karten... bis Runde zehn, jeder Spieler zehn Karten auf der Hand hält.
- 5) Rechts rum, also der Spieler links vom Geber sagt zuerst, (nach ausreichender Betrachtung), welche Farbe die Trumpffarbe ist. (Gelb – Rot oder Grün), und sagt als erster voraus, wie viel Stiche er vermutlich bekommen wird. Dann der nächste (linksseitige) Spieler, der Reihe nach, bis zum Geber - er ist stets der letzte der ansagt.
- 6) Dieses wird in der rechten Spalte notiert. (Erste Runde null oder eine (2 möglich)- Zweite Runde null, eine oder zwei (3 möglich) usw. bis zur zehnten Runde (11 möglich).
- 7) (Beginn der Runde). Dann kommt der, der zuerst angesagt hat raus. (Legt eine Karte in die Mitte der Runde.) Der Reihe nach wird bedient oder gestochen. (Es wird rechts rum gespielt.)
- 8) Wer die höchste Karte legt, bekommt den Stich.
- 9) Am Ende der jeweiligen Runde, werden die Punkte in der linken Spalte notiert: Für jede zutreffende Vorhersage = plus zehn Punkte pro Stich. Für jeden Stich daneben = jeweils minus zehn Punkte.

Inhalt: Es gibt folgende Karten:

1x Thing Karte & 1x Würfel des Schicksals (Die Zusammenkunft).

1x Veto Karte (Der Einspruch).

2x Dize Karte (Der Heiler / die Heilerin).

1x Troll Karte (Der Macker und Wanderer) / (Wert Null – Aktionskarte).

2x Nelle Karte (Das Patogen) / (Wert null – aber schlägt Olaf).

1x Olaf Karte (Der König / Chef der Wikinger).

5x Wikinger Karte (Der Trumpf über Alle – außer der Sonderkarten und Olaf).

1x Hans Karte (Sowohl der Wikinger, kann aber auch die Harde Tiden bedeuten – Der Joker).

2x Harde Tider Karte (Das Isa – die Eiszeit - Wert null).

1-13 Karten Grün (Die Bauern und Fischer – Das Norse Menschen Volk).

1-13 Karten Rot (Die Arbeiter und Handwerker – Das Norse Menschen Volk).

1-13 Karten Gelb (Die Krieger und Diener – Das Norse Menschen Volk).

24x Karten des Guten Rats (Runen Raunen Richtig Rat).

Der Spieler mit den treffendsten Vorhersagen, und somit den meisten Punkten, ist der erfolgreiche Gewinner des Spiels.

EKTE KNORK – HER GÅR VI

By De Sverio 09/2022



schlichting

SVERK



www.sveric.de



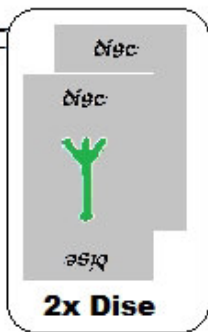


NORSE - TAROCK

gültigkeitsschema der karten



SONDER- & TRUMPFKARTEN:



1x Thing



1x Veto



Wikinger:

1x



1x



1x



1x (König)



1x

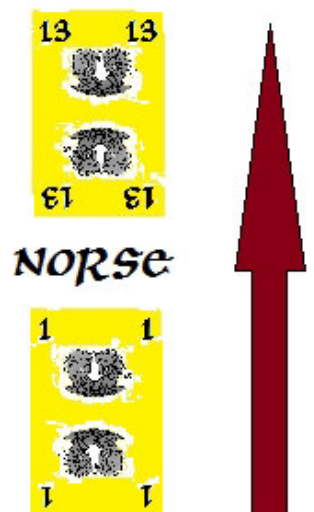
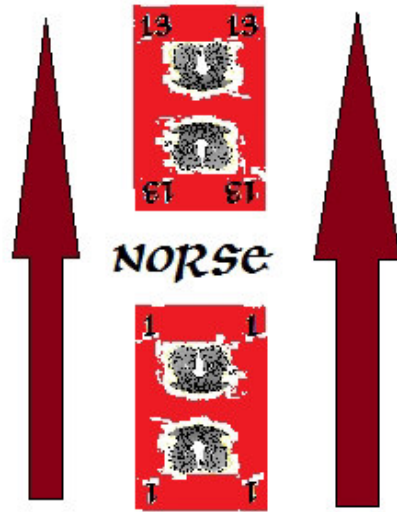
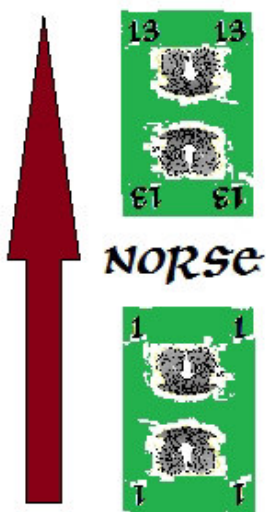


(Joker)

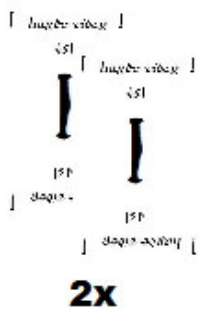
1x



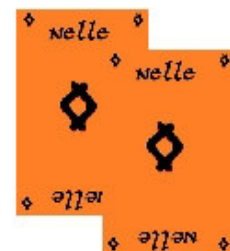
1x



Null- und Sonderkarten:



Null--Null--Null--Null--Null--Null



(die SONDER- UND NULL- UND TRUMPFKARTEN KÖNNEN VARIERT WERDEN = LEICHTERE SPIELBARKEIT.)

SVERIK

NORSE

24

sprüche des guten rats

RUNEN RAUNEN RICHTIG RAT

1. F H H U
im zweifel
gewinnt der mut

2. V E U F
harde tider sind
auch gut

3. B O R F
wunder
geschehen

4. F S N
passend wort
zur
passend zeit

5. R I M M R
immer sinnig
keine hektik

6. C H R
scharfes auge-
scharfer sinn

7. X H B R
alle sind in
gottes hand

8. T J T R
gehe nicht nur
nach der
gewohnheit

9. H R X P H
blick-raße-wähle
handel zuletzt

10. F R T
zeit lassen-
schnell handeln

11. I S T
ein spiel soll
spaß machen

12. S M R
gewinnen ist
nicht nur das
wichtigste

13. J T T
der entschluss
bringt
erleichterung

14. K H M F R
bedenke den
zufall

15. T X I S
alles hat vor-
und nachteile

16. S R T H
immer
vorwärts

17. ↑ T R
immer der
nase nach

18. B I R S T
lachen ist
gesund

19. M H R H
im gehen
entsteht
der weg

20. M T
tief atmen
tief schlafen

21. J H R H T
luft und lichte
wasser und nahrung
und miche zuletzt die
bewegung

22. × ×
klugheit
vor
schönheit

23. M F X
wer rastet
der rostet

24. ◇ M P T
guter mut
und freude
machen munter



