

RACNA ROKstar



SPELREGELS



COMPANION APP



RAGNA ROKstar

Odin heeft een plaats in Valhalla beloofd aan de band die het grootste rockconcert ooit geeft.

Vier Viking-bands kunnen echt rocken, maar ze hebben geen fans.

« Bij Thors hamer, dat kan niet! We moeten ze rocken met wat zieke beats! »

MWAHAHAHAHA

SPELONDERDELEN

1 SPELBORD



4 CONCERTHALLEN

1 per speler



4 BAND BORDEN

1 per speler



8 OUDE FAN KAARTEN



25 CONTRACTKAARTEN



1 SPELHULP/SCOREBORD



8 JONGE FAN KAARTEN



4 HOUTEN TOURBOTEN

1 per speler



4 OOG FICHES

1 per speler



4 UITWISBARE STIFTEN

1 per speler



84 HOUTEN FANS

(4 x 21 blauw, roze, grijs, oranje)



3 IJSBERGTEGELS



UITLEG

RagnaRok Star is een competitie om de meeste fans te krijgen.

Wie de meeste gloriepunten heeft aan het eind van de 7e ronde, wint het spel.

Gloriepunten kun je winnen door je concerthal te vullen of door contracten af te ronden.

De winnaar mag voor Odin spelen en verdient zijn/haar plaats in Valhalla.

SPELOPZET

Spelopzet voor 4 spelers




- 1 Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
- 2 Elke speler krijgt een band bord, een concerthal, een stift en een oog fiche.
- 3 Plaats de houten tourboten in het midden van het bord.
- 4 Plaats de houten fans naast het bord.
- 5 Schud de jonge fan kaarten en leg de bovenste kaart af. Plaats de stapel naast het bord, bij de bijbehorende houten fans. Er moeten 7 kaarten over zijn.
- 6 Doe hetzelfde voor de oude fan kaarten.
- 7 Schud de contractkaarten en plaats naast het bord.
- 8 Plaats het spiekbriefje/scorebord binnen handbereik.

JOUW BAND BORD


Elke speler heeft een band, bestaande uit een zanger, gitarist, bassist, drummer en toetsenist. Het band bord laat de spelers kiezen in welke volgorde hun muzikanten gaan spelen.

1 JE ACTIES PROGRAMMEREN

Je band vaart van haven naar haven  met hun tourboot en probeert acties te voltooien. Elk lid van de band heeft 3 acties rechts van zijn/haar afbeelding. Alle acties zijn uitgelegd op pagina 8 en 9.

Acties programmeren betekent een nummer (tussen 1 en 5) onder hun gekozen actie schrijven. Let op dat je maar één cijfer per bandlid gebruikt.

2 JE BESTEMMING KIEZEN

Elke keer dat je  of  beweegt, kruis je aan waar jouw tourboot gaat aanmeren.

3 VRIJE RUIMTE

Dit deel van het bord is bedoeld voor spelers om notities te maken, bijvoorbeeld als 2 of meer speler strijden voor dezelfde actie.



DIVALKYRIE UITBREIDING

Als je band bord een 6e muzikant onderop heeft, heb je het spel inclusief de Divalkyrie uitbreiding. Voor meer informatie, zie pagina 12. Het is sterk aangeraden alleen de basisversie te spelen als dit je eerste keer is.

TOEKOMSTIGE FANS



MEISJE FAN



JONGEN FAN



OUDE VROUW FAN



OUDE MAN FAN


FANS VERZAMELEN

De term "Fans Verzamelen" bestaat uit het nemen van 1 of 2 fans van één eiland en deze toe te voegen aan zijn/haar concertzaal, in de bijbehorende kleurkolom.

JOUW CONCERTHAL

Elke speler heeft een concerthal om zijn/haar fans in te plaatsen en zijn/haar gloriepunten te tellen.

4 DE TRIBUNE

Elke rij of kolom gevuld met fans, geeft 1 gloriepunt  aan het einde van het spel.

5 MOSH P!T

Hier plaatsen de spelers hun fans als er geen ruimte meer is in de bijbehorende kolom. Er kunnen geen gloriepunten mee worden verdient, maar ze kunnen worden gebruikt voor contracten of het verschil maken bij gelijkspel.



BEGIN VAN HET SPEL

Tijdens het spel gaat je band van haven naar haven om zoveel mogelijk fans te verzamelen. Elke ronde resulteert in nieuwe fans en veranderingen op het bord door de ijsbergtegels. Voor het begin van het spel moeten deze 3 stappen worden gevolgd.

1. EERSTE FANS

Neem 2 van elk type fan en plaats deze op het bord op deze manier:

- A** Plaats willekeurig 3 fans van verschillende kleuren op één willekeurig eiland.
- B** Plaats 2 fans van de overgebleven kleur op de 2 naastgelegen eilanden.
- C** Plaats de overige fans op de 3 eilanden met de laagste populatie.

Je hebt nu 1 eiland met 3 fans, 2 eilanden met 2 fans en 1 eiland met 1 fan.

VOORBEELD:



2. IJSBERGTEGELS PLAATSEN



- D** Plaats deze ijsbergtegel zodat het de haven ↓ van het eiland met 3 fans blokkeert.



- E** Plaats deze ijsbergtegel zodat de eilanden aan de andere kant van het bord worden verbonden.



De speler met het langste haar mag de 3e ijsbergtegel pakken en is de **ijsmeester** in de eerste ronde.

3. EERSTE CONTRACTEN

Elke speler neemt 3 contractkaarten, kiest één van deze kaarten en legt deze gesloten op tafel. De rest van de kaarten worden onder op de stapel teruggelegd.

Elk contract kan de speler tussen 1 en 3 gloriepunten ★ opleveren als deze wordt voltooid, afhankelijk van de moeilijkheidsgraad.



Makkelijk



Gemiddeld



Moeilijk

Sommige contractkaarten moeten meteen worden getoond, andere pas aan het einde van het spel, zoals aangegeven op de kaart.

Contracten die niet zijn voltooid, worden niet bestraft.

SPELRONDE

Het spel vindt plaats in 7 rondes, die elk uit de volgende onderdelen bestaan:
1 Programmeren, 2 Aankomst van nieuwe fans, 3 Acties uitvoeren, 4 Verplaatsen van ijsbergtegels

1. PROGRAMMERING

Zonder het band bord te laten zien, schrijft iedere speler de volgorde op van de acties van de muzikanten.

Dit doe je door de bijbehorende cijfers (1,2,3,4,5) onder de geprogrammeerde actie te schrijven met de uitwisbare stift.

Als alle spelers klaar zijn met programmeren, laat iedereen zijn/haar bord zien, waarop de strategie voor de volgende ronde staat.

Elk lid van de band heeft 3 potentiële acties. De acties zijn uitgelegd op pagina 8 en 9.



3. FOUTEN OM TE VOORKOMEN:



Voor een navigatie actie moet de speler 1 van de 4 eilanden aanvinken.

✗ Straf: de actie mislukt en de tourboot wordt niet verplaatst.

Een cijfer kan maar één keer per ronde worden gebruikt.

✗ Straf: geen van de acties worden genomen.

Een muzikant mag maar 1 actie per beurt hebben.

✗ Straf: de 2e actie wordt niet genomen.

2. AANKOMST VAN NIEUWE FANS

Draai de bovenste kaart van elk fan stapel (oud en jong) om en leg deze op de stapel met gebruikte fankaarten.

Je mag niet naar de kaarten kijken die al gespeeld zijn!

Plaats de houten fans op het bord zoals op de kaarten staan.

Het tekenje geeft aan dat er zoveel fans als spelers moeten worden geplaatst.

VOORBEELD:

De eerste kaarten worden omgedraaid en op de gebruikte kaarten gelegd, zoals op de afbeelding.

Bij **3** speler, plaats dan:






3. ACTIES SPELEN

Alle spelers spelen tegelijkertijd hun acties in volgorde van cijfers:

Eerst wordt actie #1 van elke spelers gespeeld, dan actie #2, enzovoort, tot en met actie #5.

Het is mogelijk dat meerdere spelers dezelfde fans willen verzamelen of andere acties nemen die bemiddeling nodig hebben. Het wordt daarom sterk geadviseerd om je intenties hardop te zeggen, voor de actie plaats neemt.

Deze speciale gevallen kunnen zijn:

- Tegelijk verzamelen (zie p.8 Onbesliste Fans)
- Speciale acties    (zie p.9).



4. DE IJSBERGTEGELS VERPLAATSEN

Aan het begin van elke ronde verandert het weer en dat zorgt ervoor dat ijsbergtegels verschijnen en verdwijnen bij de havens.



De **ijsmeester**, de eigenaar van de 3e ijsbergtegel, gaat op deze manier te werk:

1. Verwijder 1 van de 2 ijsbergtegels die al op het bord liggen.
2. Geef deze tegel aan een speler naar keuze.
3. Plaats de 3e tegel op een van de 3 open plekken.

Tijdens het spel liggen altijd 2 tegels op het bord en de laatste bij de ijsmeester.

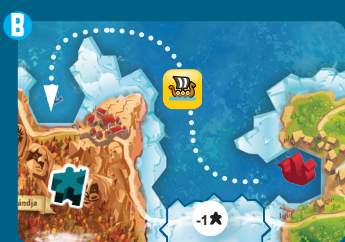
FUNCTIES VAN DE IJSBERGTEGELS



Sommige ijsbergtegels kunnen tourboten in een haven insluiten en dat weerhoudt de boten er van de haven te verlaten door de klassieke navigatie  zoals **A** of **C** te gebruiken. Om een eiland, dat is afgesloten door een ijsbergtegel, te kunnen verlaten, moet de vliegende schip actie  worden gebruikt door de zanger.



Elk naastgelegen eiland dat verbonden is met een ijsberg laat de speler 1 fan verzamelen, in plaats van 2 aan de andere kant van de ijsberg, als een x2 actie is gebruikt, zoals bij **A** of **B**. (Lees verzamelacties op pagina 8).



VERZAMEL ACTIES

FANS VERZAMELEN

De term “verzamenen” bestaat uit het nemen van 1 of 2 fans van het eiland waar jouw boot is aangemeerd en deze toe te voegen aan jouw concertal in de bijbehorende kolom.

Simpel verzamelen



Dubbel verzamelen



Dubbele verzameling laat je 1 of 2 fans verzamelen.

► Als je boot aangemeerd is aan een eiland met 1 of meer fans van het gewenste type, mag je 1 fan voor een simpele verzameling of 2 fans voor een dubbele verzameling nemen.

► Fewer may be collected if the player so chooses.

► Als je boot aangemeerd is aan een eiland, verbonden met een ander eiland door middel van een ijsberg, mag je 1 fan van een aanliggend eiland nemen bij een dubbele verzameling. De andere fan blijven op het eiland.

VOORBEELD:



Als eerste actie vaart **Patti** haar tourboot naar het eiland .

1



Als 2e actie probeert **Patti** 1 mannen fan te verzamelen. Haar actie mislukt, omdat ze geen dubbele verzamelings actie heeft gebruikt om de fan van het eiland te pakken.

2



Als 3e actie probeert **Patti** 2 meisjes fans te verzamelen. Ze neemt de 2 fans op haar eiland , of 1 van het eiland gelinkt met de ijsberg.

3



Als 4e actie probeert **Patti** 2 vrouwen fans te verzamelen. Haar actie mislukt omdat er geen fans zijn op haar of het naastgelegen eiland.

4



Als 5e actie probeert **Patti** 2 mannen fans te verzamelen. Ze pakt de man op het eiland dat gelinkt is met de ijsberg.

5

⚠ BELANGRIJK: ONBESLISTE FANS

Als meerdere spelers dezelfde fans op hetzelfde moment willen verzamelen, gebruik dan de volgende regels:

- De fans worden gelijk verdeeld over de spelers.
- Overgebleven fans blijven op het eiland.
- Dubbele verzameling heeft geen voorrang op simpele verzameling.
- De positie van de tourboot geeft geen voorrang.

Voorbeelden:

2 spelers willen allebei de zelfde jongen fan.

► De fan blijft op het eiland.

2 jongen fans zijn op het eiland.

2 spelers hebben tegelijk een dubbele verzameling.

► Elke speler neemt 1 fan.

2 jongens fans zijn op een eiland.

1 speler op dit eiland heeft een simpele verzameling geprogrammeerd, een ander tegelijkertijd een dubbele verzameling.

► Elke speler neemt 1 fan.

3 jongen fans zijn op het eiland.

2 spelers hebben tegelijk een dubbele verzameling.

► Elke speler neemt 1 fan en de 3e fan blijft op het eiland.

SPECIALE ACTIES



TOURBOOT VERPLAATSEN

Je mag klassieke navigatie gebruiken om je houten tourboot te verplaatsen en aan te leggen bij elke haven die niet is geblokkeerd door ijs. Plaats de boot op het ⚓ symbool.

- Vink het eiland waar je heen wil aan op je band bord.
- Als er ijs ligt wanneer je deze actie hebt gekozen, mislukt de actie.



DE FAN VAN EEN TEGENSTANDER STELEN

Je mag een fan stelen van een tegenstander, die aangemeerd is bij hetzelfde eiland als jij. Als een andere speler zijn/haar schild 🛡️ gebruikt, kan er niet bij die speler worden gestolen.

- De diefstal is altijd de laatste actie die wordt genomen. Dat betekent dat als een speler zijn/haar schild tegelijkertijd gebruikt, die fans niet gestolen kunnen worden.
- Als 2 of meer spelers dezelfde actie op hetzelfde moment spelen, moeten ze in het geheim opschrijven welk type fan ze willen stelen, op de vrije ruimte op het band bord. De bordes worden tegelijkertijd getoond.



JE FANS BESCHERMEN

Je beschermt je fans van diefstal 🛡️.

- Het schild is actief vanaf het geschreven cijfer en blijft actief tot alle 5 acties zijn genomen. Als een speler bijvoorbeeld bij actie 3 zijn/haar schild gebruikt, is hij/zij beschermt tijdens actie 3, 4 en 5.



GEbruik DAVID BØWINGS VERSTERKER

Deze actie lanceert je boot door de lucht en geeft de mogelijkheid om de boot in elke haven te laten landen, zelfs als deze is geblokkeerd door een ijsbergtegel.



EEN NIEUW CONTRACT KRIJGEN

De 3 bovenste kaarten van de stapel worden getrokken. Je mag de kaart die je kiest, houden en gesloten neer leggen. De rest van de kaarten worden onder op de stapel teruggelegd.

- Contracten die niet zijn vervuld, worden niet bestraft.



GEbruik HET OOG VAN MARLINMÅNSSON

Je mag stiekem de volgende kaart bekijken van een fanstapel naar keuze, waar nog niet in is gekeken tijdens deze ronde.



Plaats je oog op de stapel om te laten zien dat het gesloten is.

De gesloten stapels kunnen niet worden bekeken door andere spelers voor de rest van de ronde.

De spelers nemen hun oog terug aan het einde van de ronde.

- Als 2 of meer spelers tegelijkertijd willen kijken, moet elke speler stiekem opschrijven op de vrije ruimte naar welke fan stapel ze willen kijken. De kaarten worden tegelijkertijd bekeken. Als meerdere spelers dezelfde stapel hebben gekozen, mislukt de actie niet: iedereen die de stapel heeft gekozen, mag naar de kaart kijken.



IJSMEESTER WORDEN

Neem de ijsbergtegel van de ijsmeester en neem zijn/haar plaats in! Houd de tegel tot het einde van de ronde of totdat iemand anders het steelt.

Je mag er voor kiezen om de ijsbergtegel te stelen, zelfs als je de ijsmeester bent.

- Als 2 spelers proberen om de ijsbergtegel tegelijkertijd te stelen, mislukt de actie en blijft de tegel bij de ijsmeester.
- Het schild 🛡️ beschermt de ijsmeester niet tegen het stelen van ijsbergtegels.
- De positie van de tourboten geeft geen voorrang.

HET SPEL BEËINDIGEN

Plotseling wordt de zee onrustig en bliksem splitst de lucht, wanneer een monumentale gitaar uit het ijzige water naar boven rijst. Een holle stem klinkt dan tussen de fjorden.

Trotse Vikings, jullie hebben de zee verwarmd! Moge de beste band komen en Valhallalala in vuur en vlam zetten! Laat het horen voor...

RAGNAROOK !!!

Het spel eindigt na de 7e ronde, als er geen fan kaarten meer omgedraaid kunnen worden.

Het is tijd om de gloriepunten op te tellen en te zien wie de populairste band heeft!

Ontvouw het scorebord en plaats de tourboten aan de onderkant.

- Elke kolom van fans levert een gloriepunt op.
- Elke rij van fans levert een gloriepunt op.

Herinnering: fans in de mosh pit leveren geen gloriepunten op.

Verplaats jouw tourboot het nummer van gekregen gloriepunten omhoog.

Laat de vervulde contracten zien. Contracten die niet vervuld zijn, worden afgelegd.


Krijg zoveel gloriepunten als aangegeven op de vervulde contractkaarten. Verplaats jouw tourboot zo ver als verkregen gloriepunten omhoog.



De band die het hoogst op de gitaar is geëindigd, ziet Odin voor zich verschijnen.

De overwinnende boot steekt de schitterende regenboog Bifrost over naar MetalicAsgard. Daar geven ze het beste RagnaRok concert allertijden!

Bij gelijkspel, wint de speler met de meeste fans in zijn/haar concertal (inclusief de fans in de mosh pit). Als er nog steeds gelijkspel geldt, wordt een luchtgitaarwedstrijd gehouden om de winnaar te bepalen.

VOORBEELD

Het spel is net geëindigd en  **Angus** telt zijn gloriepunten.

Zijn concertal bestaat uit:
3 horizontale rijen voor 3 
2 kolommen voor 2 

 **Angus** heeft 2 vervulde contracten:
Highway Valhalla voor 1 
En Back to the Jungle voor 3 

 **Angus** verplaatst zijn drakkar 9 plaatsen omhoog op de gitaarhals.



DANKWOORD

William Aubert en Dan Thouvenot willen graag de volgende mensen bedanken: Cecilie Ann Mieland Chantrein, Andy Blackwell, Veronika Hoffmann, Marco "Skuba" Scubogna, Tomek Nowak, Rutger Lalieu en Bastiaan Kniest voor hun hulp met het vertalen van het spel, Ludovic Rouy voor 3D infographics, Olivier Megel van Teapot Création voor het produceren van de promotie video van het spel en natuurlijk Alexandre Gimbel voor zijn creatieve genie. Maar natuurlijk ook heel veel dank aan de auteurs voor hun tests, feedback and gewaardeerd advies: Nicolas Sato (Kenjin, Lutèce, Tiki, Dragon Parks), Sylvain Duchêne (Blue Lion, Ta Bouche, Géants Stupides), Bruno Cathala (King Domino, Mr. Jack, 7 Wonders Duel, etc.), Cristophe Coat (Fish N' Chips), Quentin Vernet (The Last Bottle of Rum). Zij gaven ons een welwillende blik en hebben deuren geopend. Big up to Anne-Cécile Claudel (association PlassoJeux), Fabien Czachor (www.delijeux.fr), Julien Breney (www.qui-commence.fr). Onze hartelijke dank aan Alain Peletier, Paul Créto, Céline Marquaire and alle leden van de vereniging T'as d'Bo Jeux. We sturen duizenden likes en kusjes naar alle actieve leden van de Facebook groep. Als laatste, heel veel dank aan onze vrouwen, onze kinderen en andere dierbaren, die onze beta tests en wisselende emoties over geometrie dagelijks ondersteunen. We willen ook graag alle rock band partners bedanken die de lancering van het spel tot een magisch moment hebben gemaakt.

VALHALLIST : Met dank aan onze super backers Eric Thouvenot, Jason Wendling, Julien Breney, Philippe Bonneau

THUNDERLIST : Met dank aan onze early birds <https://www.pertetfracas.com/rss/thunderlist>

BOZE FANS UITBREIDING

Bij elke concert zijn er altijd fans die meer gepassioneerd zijn dan nodig!

Elk falen van hun favoriete band maakt ze weer bozer en de uitsmijter werkt ze richting de uitgang.

De boze fans kosten hun band glorie.

UITBREIDING ONDERDELEN



4 HOUTEN BOZE FANS
1 per speler



4 UITGANG TEGELS
1 per speler



SPELOPZET

Zet het basisspel op volgens de gebruikelijke regels.

- Geef elke speler 1 uitgang tegel en 1 boze fan.
- Plaats de uitgang tegel direct naast de concerthal.
- Plaats de boze fan op de startplek van de concerthal.

DE UITGANG TEGEL

Elke boze fan van een speler beweegt een stap dichterbij de uitgang als één van de volgende acties mislukt:

- Verzamelen van fans mislukt
- Oog van Marlinmansson mislukt
- Navigatie verhinderd
- Stelen van een fan mislukt
- Beschermen tegen stelen van fans mislukt
- Gelijkijdig proberen IJsmeeester te worden
- Gelijkijdig aanroepen van Fafnirvana (zie p. 12)

Noot: programmeer fouten, zoals 2 gelijke cijfers of 2 cijfers op dezelfde rij, worden niet als mislukking gezien.

Als een boze fan op één van de 2 vrije "uitgang" plaatsen terecht komt, verplaatst de speler aan het eind van zijn/haar beurt, deze naar het bord van een andere speler. Er kunnen hoogstens 2 fans op de uitgang staan.

De speler die de boze fan ontvangt, plaatst deze op het eerste vrije vak dichtbij het podium.

Een speler kan meer dan 1 boze fan hebben.

Aan het einde van het spel krijgt een speler 1 glorie punt minder voor elke boze fan die hij/zij heeft.

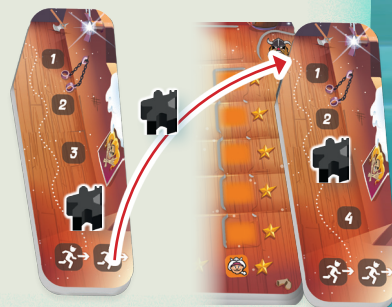
BOZE FANS VOORBEELD

Elvis heeft op dit moment 2 boze fans op plaats 2 en 4.

Het lukt **Elvis** niet om fans te stelen. Zijn boze fans bewegen allebei een stap dichterbij de uitgang. Eén naar plaats 3 en één naar de uitgang.

Daarna lukt het **Elvis** niet om fans te verzamelen. Eén boze fan beweegt een stap verder naar 4 en de ander wacht bij de uitgang.

Aan het einde van zijn beurt verplaatst hij de boze fan naar de startplaats bij een tegenstander.



ALTERNATIEVE REGELS OP DE ACHTERKANT VAN HET BORD:

<https://www.perteetfracas.com/rss/alternative>

DIVALKYRIE UITBREIDING

Odin, in zijn grote vrijgevigheid, heeft de hulp aangeboden van zijn meest trouwe bondgenoten: de Divalkyries! Deze geweldige muzik liefhebbers betoveren boze fans, controleren de verschrikkelijke draak Fafnirvana en roepen oude Guest Stars op om je te helpen...

De Divalkyrie uitbreiding vult de Boze Fans uitbreiding aan en kan niet los daarvan gespeeld worden. Het is aan te raden om eerst het basisspel te spelen alvorens met de uitbreidingen te spelen.



4 UITWISBARE CONCERTHAL (XXL)
1 per player



13 GUEST STAR
KAARTEN



2 CONTRACT
KAARTEN



1 HOUTEN
FAFNIRVANA

SPELOPZET

Zet het basisspel op volgens de gebruikelijke regels.

- Geef elke speler 1 uitwisbare concert hal XXL.
- Plaats de houten Fafnirvana draak in het midden van het spelbord.
- Schud de Guest Star kaarten en leg ze naast de Contract kaarten.

NIUWE ACTIE

Het programmeren van acties verloopt hetzelfde als in het basisspel, maar nu van 1 tot 6.

Voorbeeld:



De Divalkyrie kan 3 speciale acties verrichten:



EEN GUEST STAR GEBRUIKEN

Trek 1 Guest Star kaart van de stapel en houd deze, of speel deze direct.

Guest Star kaarten zijn bonussen die je acties aanvullen, of acties laten uitvoeren die normaal niet mogen. Om de Guest Star kaart te kunnen gebruiken, moet degene die deze in bezit heeft het duidelijk aankondigen op het gewenste moment, het effect toepassen en de kaart vervolgens op de aflegstapel leggen.

Je mag niet meer dan 1 Guest Star kaart tegelijk hebben.

Als een speler een tweede Guest Star kaart trekt, moet direct één van de twee afgelegd worden.

Als de trekstapel leeg is, wordt de aflegstapel geschud en wordt dit de nieuwe trekstapel.



BOZE FANS CONTROLEREN

Beweeg alle boze fans in je eigen concert hal, of die van een tegenstander, vooruit of achteruit naar een lege plaats.



DE DRAAK FAFNIRVANA OPROEPEN

Verplaats Fafnirvana naar een haven die niet wordt geblokkeerd door een ijsbergtegel. Kies deze actie en vink het corresponderende eiland af.

Gebeurt direct ➔ De bange fans gaan van boord gegaan op dit eiland. Deze actie gebeurt NÁ alle andere acties maar VÓÓR het stelen.

Gedurende de rest van de ronde wordt toegang tot de haven niet geblokkeerd door Fafnirvana. Echter, zodra een speler hier aanmeert moet hij een fan van boord laten gaan.

Tenzij een andere speler hem verplaatst, blijft Fafnirvana in de haven tot het einde van de ronde, en keert daarna terug naar het midden van het spelbord.

Je fans beschermen helpt niet tegen Fafnirvana.

Noot: Als 2 spelers tegelijk Fafnirvana oproepen, mislukt de actie (en bewegen de boze fans van beide spelers dicht naar de uitgang).