

Violet und der übellaunige Nisse

Violet ist ein mutiges und abenteuerlustiges junges Mädchen. Ihren Eltern bereitet das oft Kummer. Zuletzt hat sie sich mit Ordep, dem freundlichen Troll, zu einem Treffen in seinem geheimen Versteck verabredet. Mit ihm will sie in dieser Nacht Abenteuer erleben. Das ist nur nachts möglich, denn als Troll verwandelt er sich tagsüber in Stein. Daher hat sich Violet gleich nach dem Zubettgehen wieder aus ihrem Zimmer gestohlen, bei sich eine Laterne, deren Licht im Laufe ihrer nächtlichen Wanderung immer schwächer werden wird. Und weil der Weg zu Ordep ziemlich lang ist, wird sie hin und wieder unterwegs rasten müssen, um die Laterne nachzufüllen. Zudem ist eine solche Reise durch die Dunkelheit für ein junges Mädchen wie Violet ganz schön furchteinflößend. Wenn sie nicht achtgibt, kann die Angst ihr Streiche spielen und sie in Panik versetzen.

Torech andererseits wurde aus jedem einzelnen Haus im Dorf verbannt, weil er so ein fürchterlich schlecht gelaunter Nisse ist! Nach seinem derart erzwungenen Rückzug in den Wald wird er jetzt nicht tatenlos zusehen, wenn irgendein Menschenkind in sein neues Zuhause eindringt. Ganz sicher nicht! Und daher arbeitet Torech mit jeder miesepetrigen Faser seines mythologischen Wesens daran, Violets Wanderung zu einer möglichst schrecklichen Erfahrung zu machen. Schließlich haben ihn die Dorfbewohner genauso behandelt, und niemand von ihnen soll sich jemals wieder mit einer magischen Kreatur anfreunden dürfen. NIE MEHR!

*(Es war wirklich seine eigene Schuld, dass er hinausgeworfen wurde, er ist wirklich
– und ich meine **echt** – ein richtiger **GRIESGRAM!**)*

In Violet und der übellaunige Nisse spielt ein Spieler Violet, der andere den durchtriebenen Miesepeter Torech.
Ein Spiel, in dem der Weg zum Abenteuer das Abenteuer ist!

Ein Spiel von Pedro Pereira
mit Illustrationen von Karina Duncan
für 2 Spieler ab 14 Jahren.
Spielzeit 20-30 Minuten.



©2022-2025

Die Spielvorbereitung

Lege den Spielplan (A) zwischen die Spieler und lasse dabei noch etwas Platz für die Kartenauslage, den Nachzug- und den Ablagestapel (B).

Anfang der Schwachlichtzone mit +1/+2 Furcht



Stelle Violets Spielfigur auf das erste Feld des Pfads (C), den Laternenspielstein auf das erste Feld der Laternenleiste (D) und den Furchtspielstein auf das erste Feld der Furchtleiste (E).

Ordeps vier Helfer, die Violet auf ihrer Wanderung unterstützen, werden ebenfalls auf dem Spielplan platziert (F), und zwar jeweils auf dem ersten Feld jedes der vier farbigen Abschnitte des Pfads (4., 7., 10. und 13. Feld). Neben jedem dieser Abschnitte wird außerdem eines der vier Vorteilsplättchen abgelegt (G).

Torech mischt dann seine Ereignisplättchen (H) und zieht davon zufällig 5, die er sich ansehen darf. Von diesen wählt er 3 aus, die er in dieser Partie benutzen möchte, und platziert sie in beliebiger Reihenfolge verdeckt neben den Ereignisfeldern auf der Furchtleiste (4., 8. und 12. Feld). Lege die übrigen 7 Ereignisplättchen wieder zurück in die Schachtel. (Anmerkung: In den ersten Partien kannst du die

Ereignisplättchen auch offen auslegen.) Schließlich mischt Violet den Stapel mit den 36 Karten und legt 4 davon offen in die Auslage (**B**). Das Spiel kann beginnen.

Die Start hand ziehen

Nachdem sie sich die Kartenauslage angesehen hat, entscheidet Violet, wer das Spiel beginnt. Sie selbst oder Torech nimmt die erste Karte aus der Auslage auf die Hand und füllt dann die Auslage wieder vom Nachzugstapel auf. Danach nimmt der andere Spieler eine Karte aus der Auslage auf die Hand und füllt die Auslage ebenfalls wieder auf.

Dann entscheidet Violet erneut, wer zuerst seine zweite Karte zieht. Dies wird so lange wiederholt, bis jeder Spieler vier Karten auf der Hand hat und wieder vier offene Karten in der Auslage liegen.

In der ersten Spielrunde spielt zunächst Violet eine Karte, dann Torech. Danach überprüfen sie, wer die stärkere Karte gespielt hat und führen die jeweiligen Folgen aus.

Der Rundenablauf

Eine Runde gliedert sich in 4 Phasen (a-d), die nachfolgend im Detail erläutert werden und zusätzlich auf der Rundenübersicht dargestellt sind:

- a) 1)** Der erste Spieler spielt eine seiner Karten offen aus.
- 2)** Der zweite Spieler spielt eine seiner Karten offen aus.
- b)** Die Spieler vergleichen die zwei Karten, um den Sieger der Runde zu ermitteln, und überprüfen, ob die Effekte der ausgespielten Karten ausgelöst werden. Einige Effekte können beeinflussen, wer die Runde gewinnt. Timing und Details der Effekte werden auf Seite 7 erläutert.
Grundregel: Die Farbe der Karte hat Vorrang vor dem Wert.
Grundregel: Der Effekt einer Karte wird nicht ausgelöst, wenn die Farbe mit Violets Position auf dem Pfad übereinstimmt.
- c)** Violet setzt ihre Wanderung fort, abhängig davon, wer die Runde gewonnen hat.
- d) 1)** Der Sieger der Runde zieht eine neue Karte aus der Auslage und füllt sie wieder auf vier offene Karten auf.
- 2)** Der Verlierer der Runde zieht eine neue Karte aus der Auslage und füllt sie wieder auf vier offene Karten auf.
- 3)** Der Sieger dieser Runde beginnt die nächste wieder bei Phase a.

a) Eine Karte spielen.

Es gibt keine bestimmten Regeln oder Beschränkungen, welche Karten die Spieler ausspielen dürfen. Es spielt dabei auch keine Rolle, ob du als erster oder zweiter Spieler an der Reihe bist, du darfst immer eine beliebige deiner vier Handkarten ausspielen. Du musst weder die Farbe, noch den Wert oder den Effekt der Karte berücksichtigen, die der andere Spieler ausspielt. Auch Violets aktueller Standort beschränkt dich nicht in deiner Auswahl. Trotzdem macht es natürlich einen Unterschied, für welche Karte du dich entscheidest, und diese Entscheidung wird dir mit etwas Erfahrung sicherlich leichter fallen.

b) Die ausgespielten Karten vergleichen.

Nachdem beide Spieler eine Karte ausgespielt haben, überprüfen sie nun, wer von ihnen die stärkere gespielt hat. Die allgemeine Regel ist, dass die **Farbe einer Karte Vorrang vor ihrem Wert** hat. Aber durch die Position von Violet auf dem Pfad wird diese Grundregel in manchen Fällen aufgehoben. Wenn der erste Spieler eine orange Karte spielt, kann der andere Spieler demnach diese Karte nur mit einer anderen orangen Karte höheren Werts schlagen. Wenn also Violet mit einer Orange 6 eröffnet, gewinnt Torech mit einer Pink 7 nicht, mit einer Orange 7 aber schon. Anders ausgedrückt spielt der Wert einer Karte nur dann eine Rolle, wenn beide Karten die gleiche Farbe haben, anderenfalls gewinnt die zuerst ausgespielte.

Dies ändert sich allerdings, sobald Violet das erste Feld des Seeabschnitts (türkis) erreicht. Solange sie sich in diesem *Abschnitt* befindet, sind alle Karten dieser *Farbe* immer *stärker als alle anderen Farben*. Wenn also in diesem Fall Violet mit einer Pink 7 beginnt und Torech mit einer Türkis 2 antwortet, gewinnt Torech die Runde.

Achte daher immer auf Violets aktuelle Position, denn sie bestimmt, welche Farbe gewinnt. Der erste und letzte Abschnitt des Pfads sind neutral (gelb). Hier werden die Karten nach der oben beschriebenen allgemeinen Regel ausgewertet: Die Farbe muss übereinstimmen, bevor der Wert eine Rolle spielt.

Unabhängig davon, wer die erste Karte gespielt oder die Runde gewonnen hat, prüfen beide Spieler, ob sie die Effekte ihrer gespielten Karte auslösen. Nur Effekte von Karten mit derselben Farbe wie der Abschnitt des Pfads, in dem sich Violet gerade befindet, werden nicht ausgelöst. Während sich Violet zum Beispiel im orangen Abschnitt aufhält, werden alle Effekte von orangen Karten ignoriert.

Wenn beide Effekte in derselben Phase ausgeführt werden, löst der Gewinner der Runde seinen Effekt zuerst aus, dann folgt der Verlierer. Die Effekte werden auf Seite 7 im Detail beschrieben.

c) Violets Wanderung fortsetzen.

Je nachdem, wer die Runde gewonnen hat, geht Violets Wanderung jetzt wie folgt weiter:

- **Wenn Violet gewonnen hat**, kann sie wahlweise entweder 1 Öl auf der Laternenleiste verbrauchen und dafür 1 Feld auf dem Pfad vorziehen; oder stehenbleiben und stattdessen die Laterne wieder mit 3 Öl auffüllen. Unabhängig davon, für welche Option sich Violet entscheidet, werden die beiden Karten danach verdeckt auf den Ablagestapel geworfen.
 - o **Ordeps Helfer:** Ordep hat seine kleinen Freunde gebeten, Violet bei der Orientierung entlang des Pfads zu helfen. Wenn sie die Runde gewinnt und auf einem Feld direkt vor einem von Ordeps Helfern steht (also dem 3., 6., 9. oder 12. Feld), darf sie vorziehen, ohne Öl dabei zu verbrauchen, da sie von weitem bereits die Richtung erkennen kann.
 - o **Ordeps Feuer:** Das letzte Feld des Pfads (rot) ist Ordeps Feuer. Wie bei den Helfern kann Violet das Feuer von Ferne sehen und nach einer gewonnenen Runde den letzten Schritt machen, ohne dafür Öl zu verbrauchen.
- **Wenn Torech gewonnen hat**, zieht Violet 1 Feld auf dem Pfad vor, verbraucht dafür aber 2 Öl auf der Laternenleiste. Außerdem werden die beiden Karten nicht abgeworfen, sondern stattdessen verdeckt auf die 1. Furchtablage gelegt. Wenn die Ablage bisher leer war, passiert sonst nichts weiter, ansonsten werden die zwei Karten aus dieser Ablage nach unten in die 2. Furchtablage verschoben. War die 2. Ablage bisher leer, passiert ebenfalls nichts, ansonsten werden die beiden Karten aus dieser Ablage verdrängt und aufgedeckt und steigern Violets Furcht.
 - o **Den Abgrund überwinden:** Auf dem letzten Schritt zu Ordeps Feuer führt eine wacklige Brücke über einen gähnenden Abgrund. Wenn Violet eine Runde auf dem vorletzten Feld verliert, darf sie anders als sonst nicht auf dem Pfad vorziehen, da die Brücke ihr während der Auseinandersetzung mit Torech zu unsicher erscheint. Sie verbraucht aber dennoch 2 Öl, da sie wertvolle Zeit verliert, während sie versucht den Mut für den letzten Schritt aufzubringen.
 - o **Violets Furcht steigern:** Immer wenn zwei Karten aus der 2. Furchtablage verdrängt werden, deckt Torech sie auf und zieht den kleineren Wert der beiden Karten vom größeren ab (es spielt keine Rolle, welcher Spieler welche Karte ausgespielt hat). Das Ergebnis bestimmt die Anzahl der Felder, die der Spielstein auf der Furchtleiste vorwärts zieht.
 - o Wenn der Furchtspielstein dabei eines von Torechs Ereignisfeldern erreicht oder daran vorbeizieht, prüft Torech sofort, ob das Ereignis ausgelöst wird. Manche Plättchen darf Torech für eine spätere Nutzung aufbewahren (🏰), andere müssen sofort eingesetzt werden (!!). Einzelheiten zu den Ereignisplättchen werden am Ende dieser Regel beschrieben. Sollten in einem Zug mehrere Ereignisse ausgelöst werden, darf Torech frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er seine Tricks ausspielen möchte.

- Sobald Violets Laterne eine bestimmte Menge Öl verloren hat und ihr Licht nachlässt, wird Violet anfälliger für Torechs Angriffe, und beim Steigern der Furcht wird immer der entsprechende Malus (+1 oder +2) zur Differenz der beiden Karten addiert.
- Ist die Differenz der beiden Karten 0, bewegt sich der Furchtspielstein nicht, es sei denn ein Malus für das schwindende Licht der Laterne ist aktiv. In diesem Fall rückt der Spielstein entsprechend 1 oder 2 Felder vor.



d) Hand auffüllen.

Der Gewinner der Runde nimmt eine beliebige der vier offenen Karten aus der Auslage auf die Hand. Dann füllt er die Auslage mit der obersten Karte vom Nachzugstapel wieder auf vier Karten auf. Danach füllt der Verlierer seine Hand auf gleiche Weise wieder auf. Dies beendet die Runde.

Wenn der Nachzugstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachzugstapel verwendet. Dies passiert aber nicht sofort, wenn der Stapel aufgebraucht ist, sondern erst, wenn dann eine weitere Karte gezogen werden muss.

Der Gewinner der Runde beginnt die neue Runde und spielt eine neue Karte aus. So wird Runde auf Runde gespielt, bis eine Bedingung für das Spielende erfüllt ist.

Das Spielende

Das Spiel kann auf drei unterschiedliche Weisen enden:

- 1) Violet erreicht das Ende ihrer Wanderung und gewinnt das Spiel. Sie bricht mit Ordep zu aufregenden nächtlichen Abenteuern auf.



Violet gewinnt das Spiel.

- 2) Violets Laterne erlischt, weil sie ihr Öl verbraucht hat. Wenn dies passiert, verirrt sich Violet auf dem Weg zu ihrem Freund und schafft es nicht zum Treffpunkt. Ordep ist enttäuscht, dass sie nicht gekommen ist, und sucht sich sein eigenes Abenteuer. Die beiden sehen sich niemals wieder.
Torech gewinnt das Spiel.



- 3) Violets Furcht überwältigt sie. Wenn der Furchtspielstein Violets Figur auf dem Pfad ein- oder überholt, ist die Furcht, die Torech durch seine ständigen Angriffe genährt hat, stärker als Violets Wunsch nach Freundschaft mit Ordep.

Torech gewinnt das Spiel.

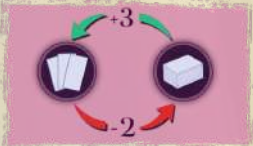


Die Karteneffekte

Die Effekte der Karten werden in der jeweils angegebenen Phase des Rundenablaufs ausgelöst (Achtung: Manche Effekte setzen die normalen Regeln außer Kraft):



1: Diese Karte schlägt die 9, unabhängig davon, welche Karte zuerst gespielt wurde oder welche Farbe die Karten haben. Wenn Violet eine 9 spielt und Torech eine 1, gewinnt Torech. Wenn Violet eine 1 spielt und Torech eine 9, gewinnt Violet. Einzige Ausnahme: Wenn sowohl die 1 als auch die 9 die Farbe des Abschnitts haben, in dem sich Violet gerade aufhält, gewinnt die 9 als höherer Wert, da die Effekte beider Karten ignoriert werden. - (Phase b)



2: Ziehe 3 Karten vom Nachzugstapel. Du hast jetzt 6 Handkarten. Behalte davon 4 nach Wahl und mische die anderen beiden zurück in den Nachzugstapel. Da du bereits vier Karten hast, ziehst du keine Karte nach und füllst auch die Auslage nicht auf. - (Phase d)



3: Sieh dir die obersten 5 Karten des Nachzugstapels an und nimm 1 davon auf die Hand. Lege die übrigen 4 Karten in der ursprünglichen Reihenfolge zurück auf den Nachzugstapel. Da du bereits vier Karten hast, ziehst du keine Karte nach und füllst auch die Auslage nicht auf. - (Phase d)



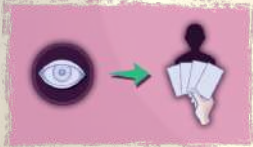
4: Du darfst eine deiner 3 Handkarten gegen eine beliebige Karte des Abwurfstapels tauschen. Sieh den Abwurfstapel durch und nimm eine Karte auf die Hand, dann wähle eine Karte von deiner Hand und lege sie auf den Abwurfstapel (das kann dieselbe Karte sein, die du gerade genommen hast, wenn du dich doch anders entscheidest oder bluffen möchtest). - (Phase d)



5: Diese Karte ist außergewöhnlich, da ihr Effekt immer gilt. Sie ist ein Joker und nimmt immer die Farbe des Pfadabschnitts an, in dem sich Violet gerade befindet. Wenn Violet in einem gelben Abschnitt steht, nimmt sie stattdessen die Farbe der Karte an, die dein Gegner spielt oder gespielt hat. Wenn beide Spieler eine 5 spielen, gewinnt die zuerst gespielte, da die zweite keinen höheren Wert hat. - (Phase b)



6: Wenn diese Karte in einer Runde zuerst gespielt wird, ist sie vor der Farbe des Pfadabschnitts geschützt, in dem sich Violet befindet. Wenn Violet zum Beispiel im orangen Abschnitt steht und eine Pink 6 gespielt wird, kann diese Karte von keiner orangen Karte geschlagen werden, da sie vor Orange geschützt ist und zuerst gespielt wurde. Eine ausgespielte 6 kann nur von einer 7, 8 oder 9 derselben Farbe geschlagen werden. - *(Phase b)*



7: Diese Karte zwingt den Gegner dazu, seine Hand offenzulegen. Nach dem Auffüllen der Hand (Phase d) darf er seine Karten wieder verdecken. Karten, die durch Effekte gezogen werden (von der 2, 3 oder 4) werden dennoch geheim gezogen und nicht offengelegt. - *(Phase b)*



8: Kein Effekt, nur ein hoher Wert.

9: Kein Effekt, nur der höchste Wert, kann aber von der 1 geschlagen werden.

Die Ereignisplättchen

Die verschiedenen Plättchen für Torechs Ereignisse werden hier beschrieben (Achtung: Manche Ereignisse setzen die normalen Regeln außer Kraft):



Der Feenring (sofort auf Spielplan): Torech platziert das Plättchen sofort auf einem beliebigen Feld des Pfads, das Violet noch nicht erreicht hat. Wenn Violet sich im Feenring befindet, muss sie dort bleiben, wenn sie eine Runde verliert. Ihre Laterne verbraucht trotzdem 2 Öl, da die Zeit auch verrinnt, wenn sie sich nicht bewegt (im Inneren des Feenrings bewegt sie sich auf einer anderen Zeitebene; hätte sie mit Feenringen gerechnet, hätte sie ihren Mantel zum Schutz auf links angezogen!). Sobald sie eine Runde gewinnt, kann sie ganz normal entweder vorziehen oder bleiben (ganz schlechte Idee!) und die Laterne nachfüllen.



Abseits des Weges (sofort auf Spielplan): Torech platziert das Plättchen sofort auf einem beliebigen Feld des Pfads, das Violet noch nicht erreicht hat. Dieses Feld besteht jetzt aus zwei Feldern, verlängert den Pfad für Violet also um ein Feld. Beide Felder auf diesem Ereignis haben dieselbe Farbe wie das Feld, auf dem es platziert wird.



Windstoß (sofort): Torech beschwört einen kalten Hauch, der Violet 2 Öl kostet. Rücke den Spielstein auf der Laternenleiste zwei Felder vor.



Ein Sturm kommt auf (sofort auf dem Spielplan): Der Nachthimmel ist dunkler und das Licht der Laterne scheint weniger hell als sonst. Decke die letzten zwei Felder der Laternenleiste ab. Violet verliert das Spiel, wenn der Laternenspielstein das neue Ende der Leiste erreicht (die jetzt ein Feld kürzer ist).



Heulen in der Nacht (sofort): Torech verscheucht mit Hilfe der Naturgeister Ordeps Helfer. Entferne sofort alle Helfer Ordeps vom Spielplan.



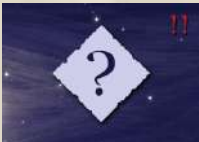
Der Geruch der Angst (sofort auf dem Spielplan): Torech platziert das Plättchen sofort auf einem beliebigen Feld des Pfads, das der Furchtspielstein noch nicht erreicht hat (das kann auch die aktuelle Position Violets sein). Wenn der Furchtspielstein dieses Feld erreicht oder überschreitet, werden sofort die Karten in der 2. Furchtablage aufgedeckt und nach dem üblichen Verfahren ausgewertet. Wenn Torech mit diesem Kniff das Spiel nicht gewinnt, hat Violet jetzt eine leere Furchtablage, mit der sie planen kann. Die Farbe des Feldes, auf dem das Plättchen platziert wird, bleibt unverändert.



Ass im Ärmel (behalten): Torech kann dieses Plättchen jederzeit einsetzen, wenn er am Zug ist, um eine Handkarte gegen eine Karte aus der Auslage zu tauschen (die er dann sofort ausspielen könnte). Lege das Plättchen nach Verwendung zurück in die Schachtel.



Vorausschauende Planung (behalten): Torech kann die gesamte Auslage abwerfen und mit vier neuen Karten vom Nachzugstapel wieder auffüllen, entweder bevor oder nachdem er eine Karte auf die Hand nimmt. Lege das Plättchen nach Verwendung zurück in die Schachtel.



Anpassung (sofort auf dem Spielplan): Torech kann die Farbe eines beliebigen Felds des Pfads ändern, das Violet noch nicht erreicht hat. Er kann auch eines der neutralen (gelben) Felder durch eine der anderen Farben ersetzen.



Einfallsreichtum (behalten): Wenn Torech seine Hand auffüllen muss, kann er mit diesem Plättchen bis auf 5 Karten aufziehen statt auf 4. Bevor er seine fünfte Karte zieht, füllt er die Auslage auf, so dass er wieder aus vier Karten wählen kann. Lege das Plättchen nach Verwendung zurück in die Schachtel. Wenn dieses Ereignis mit einem Karteneffekt (der 2, 3 oder 4) kombiniert wird, führe zuerst den Karteneffekt aus, dann dieses Ereignis. Torech zieht erst dann wieder Karten nach, wenn er in Phase d eines späteren Spielzugs von nur noch 3 Handkarten wieder auf 4 aufzieht.

Die Vorteilsplättchen



Wenn ein Spieler ein Vorteilsplättchen (mit Mond und Glühwürmchen auf der Rückseite) erhält, kann er es behalten und zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel einsetzen. Nach Verwendung wird das Plättchen dann zurück in die Schachtel gelegt.

In jedem der farbigen Abschnitte des Pfads, die Violet während des Spiels durchquert, gibt es ein solches Plättchen zu gewinnen. Entscheidend dafür, ob Violet oder Torech das Plättchen erhält, ist, ob Violet auf ihrem Weg durch den Abschnitt eine Rast einlegt, um ihre Laterne nachzufüllen. Sobald Violet anhält, um die Laterne nachzufüllen, erhält Torech sofort das Vorteilsplättchen des aktuellen Abschnitts. Wenn sie hingegen den nächsten Abschnitt erreicht, ohne einmal anzuhalten, erhält sie sofort das entsprechende Plättchen.

Was kann man damit machen?

Vorteilsplättchen haben dieselbe Funktion wie Torechs Ereignis „*Vorausschauende Planung*“ (s. oben), können aber auch von Violet genutzt werden. Du kannst mehrere Vorteilsplättchen im selben Zug einsetzen und die vier Karten in der Auslage mehrfach hintereinander abwerfen.

Impressum & Dank



Autor: Pedro Pereira

Illustrationen und Grafik: Karina Duncan

Grafik, Layout und Redaktion: Alfred Das

Übersetzung: Jens Kleine-Herzbruch

Dank geht an: Alle Testspieler, die dazu beigetragen haben, das Beste aus dem Spiel herauszuholen. Danke für eure Zeit, eure Anregungen und eure wertvollen Rückmeldungen.

Ein ganz besonderer Dank an: Alle, die das Projekt seit seiner Gründung unterstützt haben. Wir wissen Ihre Freundschaft und anhaltende Ermutigung sehr zu schätzen.

In Erinnerung an Eric Talley.

Dieses Spiel ist W. und dem H. Gewidmet.

©2022-2025 Agie Games