

BEOWULF

Der sagenhafte Drachenkämpfer

KOSMOS®

EIN SPIEL VON REINER KNIZIA MIT ILLUSTRATIONEN VON JOHN HOWE

SPIEL-VORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden alle Plättchen vorsichtig aus dem Rahmen gelöst. Der L-förmige Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. (Bitte beachten Sie, dass der Spielplan trotz seiner ungewöhnlichen Form vollständig ist.)

Der runde Schild wird in der vorgesehenen Stanzung in der Mitte des Spielplans angebracht.

Die Beowulf-Figur wird an den Rand des Spielplans gestellt, dort wo das grüne Band beginnt. (Siehe Abbildung rechts.)

Der jüngste Spieler erhält eines der roten Banner und wird somit zum ersten Startspieler. Das zweite Banner wird nur bei weniger als 5 Spielern benötigt. Es wird dann auf die erste Hauptepisode (König Hrothgars Halle) gestellt und so platziert, dass das erste nicht verfügbare Symbol (Errungenschaft) verdeckt wird. In jeder Hauptepisode sind, ausgehend vom namengebenden Feld, im Uhrzeigersinn genau so viele Errungenschaften verfügbar wie Spieler teilnehmen. So wird im Spiel zu dritt das Banner auf das vierte Symbol 2 Karten gestellt. Es sind also nur a) die Sonderkarte König Hrothgars Segnung, b) das Schatzplättchen mit der 1 und c) die beiden Bündnisplättchen verfügbar.



Die Reihenfolgeanzeiger werden am Rand des Spielplans bereitgestellt. Es werden nur so viele Anzeiger benötigt wie Spieler teilnehmen. Bei 3 Spielern also die Anzeiger 1-3. Nicht benötigte Reihenfolgeanzeiger kommen in die Schachtel zurück.

Plättchen

Genauso werden die Ruhmes-, Schatz- und Misserfolgplättchen und alle Wundenplättchen offen am Rand des Spielplans bereitgelegt. Die runden Bündnisplättchen werden verdeckt gemischt und ebenfalls am Rand des Spielplans bereitgelegt.



Spielmaterial

- 1 L-förmiger Spielplan und 1 runder Schild,
- 1 Beowulf-Figur, 2 rote Markierungssteine (Banner),
- 5 schwarze Reihenfolgeanzeiger, 100 Aktionskarten,
- 10 Sonderkarten, 36 quadratische Ruhmesplättchen,
- 24 quadratische Schatzplättchen, 3 quadratische Misserfolgplättchen, 36 runde Bündnisplättchen (Schriftrollen),
- 12 kleine Wundenplättchen (Kratzer),
- 10 große Wundenplättchen mit 1 Wunde,
- 1 großes Wundenplättchen mit 2 Wunden.



Sonderkarten

Die 10 Sonderkarten tragen jeweils eine Zahl. Entfernen Sie die Karte Der eiserne Schild (zurück in die Schachtel legen) – sie wird nur im Spiel für Fortgeschrittene benötigt – siehe S. 7. Ansonsten sind nur die Karten im Spiel, deren Zahl höchstens der Anzahl Mitspieler entspricht. Im Spiel zu zweit benötigen Sie also nur die Karten mit der Zahl 2. Nur im Spiel zu fünft sind alle Karten im Spiel. Karten, die im Spiel sind, werden offen am Rand des Spielplans bereitgelegt. Die übrigen Karten legen Sie in die Schachtel zurück.



Aktionskarten

Die Aktionskarten zeigen 6 unterschiedliche Symbole und Abbildungen (s.u.). Jede Karte mit Ausnahme der Beowulf-Karten zeigt entweder 1 oder 2 Symbole derselben Art. Die Beowulf-Karten sind Joker und zeigen immer nur 1 Symbol. Diese können immer anstelle einer bestimmten Symbolkarte eingesetzt werden. Es dürfen auch mehrere Beowulf-Karten gespielt werden – auch für verschiedene Symbole.



Jeder Spieler erhält 1 Beowulf-Karte und 1 Kampfkarte mit 2 Symbolen und nimmt diese auf die Hand. Alle übrigen Aktionskarten werden gemischt. Dann erhält jeder Spieler 5 weitere Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel am Rand des Spielfelds bereitgelegt. Daneben sollte noch Platz für einen Karten-Ablagestapel sein.

SPIELABLAUF

Die Spieler begleiten Beowulf auf seinen Reisen und Abenteuern. Sie stehen ihm bei allen seinen Unternehmungen mit Rat und Tat beiseite, mit dem Ziel, Ruhm und Belohnungen aller Art in Form von Ruhmes-, Schatz- und Bündnisplättchen, Sonderkarten und zusätzlichen Karten zu erlangen. Dies alles dient letztendlich einem Ziel: Die Aufmerksamkeit und das Wohlwollen Beowulfs zu erringen. Denn bei Spielende wird derjenige die Nachfolge Beowulfs antreten – und somit das Spiel gewinnen – der am meisten Ruhm und Gold besitzt.

Auf dem Spielplan sind die 36 Etappen des Spiels abgebildet. Die einzelnen Etappen beschreiben das abenteuerliche Leben Beowulfs. Im Spiel wird die Beowulf-Figur Runde für Runde um eine Episode weiterbewegt. Zu Spielbeginn steht sie am Rand des Spielplans, dort wo das grüne Band am Spielfeld-Rahmen beginnt (neben *An König Hygelacs Hof*). Sobald die Spielvorbereitungen abgeschlossen sind, bewegt der Startspieler die Beowulf-Figur auf die erste Episode *An König Hygelacs Hof*. Alle Spieler können dort reihum die angebotene Aktionsmöglichkeit durchführen [in diesem Fall 2 Handkarten austauschen, damit man für die nächsten Episoden die benötigten Karten (Horn, Beil, Faust etc.) hat]. Danach wird die Beowulf-Figur eine Etappe weitergezogen, zur *Fahrt nach Dänemark*. Erneut kann jeder Spieler reihum handeln. So geht es entlang der 36 Etappen weiter. In jeder Episode kann jeder Spieler ein oder mehrere Male aktiv werden. In vielen Episoden geht es darum, Ruhm und Belohnungen zu erlangen; dabei errungene Ruhmes-, Schatz- und Bündnisplättchen sowie Misserfolgsplättchen legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab, Karten werden auf die Hand genommen. Wunden und Kratzer werden offen abgelegt. Welche Episoden welche Möglichkeiten bieten, wird im Abschnitt Die Episoden erklärt. Die goldfarbenen Episoden haben im Grundspiel keine Auswirkung und werden einfach übersprungen.

Wird die Beowulf-Figur auf das letzte Feld mit der Episode Beowulfs Tod gezogen, findet die Schlussabrechnung statt. Wer nun den meisten Ruhm und das meiste Gold sein Eigen nennt, wird Beowulfs Nachfolger und gewinnt das Spiel.

DIE EPISODEN

Im Spiel gibt es drei Arten von Episoden: Die Hauptepisoden, die Zwischenepisoden und die Schatzepisoden. Die Schatzepisoden spielen im Grundspiel keine Rolle. Sie werden während des Grundspiels einfach übersprungen. Wenn Sie einige Partien Beowulf gespielt haben, können Sie die Schatzepisoden hinzunehmen. Die Regeln zu den Schatzepisoden finden Sie auf Seite 7 in „Das Spiel für Fortgeschrittene“.

Zu Beginn ist der jüngste Spieler der Startspieler. Er bewegt die Beowulf-Figur von Episode zu Episode. Der Startspieler kann nach jeder Hauptepisode [s.u.] wechseln.

ZWISCHEN-EPISODEN (ALLE RECHTECKIGEN BEIGEN FELDER)

Jede Zwischenepisode bildet ein Ereignis in der Beowulf-Legende ab.

Jeder Spieler erhält die Möglichkeit, eine bestimmte Handlung durchzuführen. Dabei wird jedem Spieler dasselbe Angebot gemacht, das er entweder annehmen oder ablehnen kann. Zunächst entscheidet der Startspieler, ob er handeln möchte oder nicht – gemäß der Zwischenepisode –, danach kommt jeder Spieler vom Startspieler ausgehend im Uhrzeigersinn an die Reihe. Möchte ein Spieler die angebotene Aktion nicht durchführen, so hat dies keine Nachteile für ihn.



Beispiel einer Zwischenepisode

Folgende unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten tauchen in den Zwischenepisoden auf:

Risiko



Beispiel einer Zwischenepisode Risiko

Jede Risiko-Episode zeigt 2 Symbole. Ein Spieler, der das Risiko eingehen will, deckt vom Nachziehstapel 2 Karten auf. Karten, die mit den vorgegebenen Symbolen übereinstimmen, darf der Spieler behalten und auf die Hand nehmen. Auch Beowulf-Karten dürfen behalten werden. Karten, deren Symbol nicht übereinstimmt, werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Zeigt aber keine der beiden Karten ein übereinstimmendes Symbol bzw. das Beowulf-Symbol, legt der Spieler beide Karten auf den Ablagestapel und erhält 1 Kratzer (kleines Wundenplättchen), den er offen vor sich ablegt.

BEISPIEL

Risiko zu Reise und Freundschaft



Die übereinstimmende Karte wird auf die Hand genommen, die andere wird abgeworfen.



Beide Karten werden auf die Hand genommen.



Die Beowulf-Karte wird auf die Hand genommen, die andere wird abgeworfen.



Beide Karten werden abgeworfen, der Spieler erhält einen Kratzer.

Gelegenheit



Beispiel einer Zwischenepisode Gelegenheit

Es gibt 5 unterschiedliche Gelegenheits-Episoden. Allen Gelegenheiten ist gemein, dass man Karten bzw. Ruhmesplättchen (auch Ruhmes-Bündnisplättchen) abgibt, um etwas anderes zu erhalten.

In der ersten Episode *An König Hygelacs Hof* kann man 2 beliebige Handkarten offen auf den Ablagestapel legen und dafür 2 neue Karten vom Nachziehstapel ziehen. (Es ist nicht erlaubt, nur 1 Karte auszutauschen, entweder 2 oder keine.)

Die Episode *Große Belohnungen* erlaubt es, 2 Kampfkarten (oder 1 Kampfkarte mit 2 Symbolen) gegen 1 Schatzplättchen mit dem Wert 3 einzutauschen.

In *Wiederherstellung des Friedens* benötigt man von jedem der 5 Symbole je eines, um 1 Ruhmesplättchen mit dem Wert 5 zu gewinnen.

Durch *Viele Freundschaften* erlangt man bei Abgabe von 2 Freundschaftskarten (oder 1 Freundschaftskarte mit 2 Symbolen) ein verdecktes Bündnisplättchen.

Kurz vor Spielende kann man in *Die Flucht ergreifen?* 2 beliebige Ruhmesplättchen oder Ruhmes-Bündnisplättchen abgeben, um ein großes Wundenplättchen oder alle kleinen Wundenplättchen (Kratzer) abzugeben.

Auswahl



Beispiel der
Zwischenepisode
Auswahl

Hier darf sich jeder Spieler eine der folgenden 5 Möglichkeiten aussuchen:

- 1 Schatzplättchen mit 2 Gold nehmen
- 1 verdecktes Bündnisplättchen nehmen
- 1 Ruhmesplättchen mit 2 Ruhm nehmen
- 2 Karten vom Nachziehstapel ziehen
- Alle Kratzer heilen

Achtung: Sollte der seltene Fall eintreten, dass ein bestimmtes Plättchen nicht mehr verfügbar ist, so kann die entsprechende Handlung nicht ausgeführt werden. (Es ist auch dann nicht erlaubt, anstelle eines 2er-Ruhmes- oder Schatzplättchens zwei 1er-Plättchen zu nehmen!)

Erholung



Beispiel der
Zwischenepisode
Erholung

Die Erholungs-Episoden werden vom Ablauf her etwas anders gespielt als die übrigen Zwischenepisoden: Der Startspieler deckt doppelt so viele Karten vom Nachziehstapel auf, wie Spieler teilnehmen. Von diesen Karten darf er sich eine nehmen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und darf sich ebenfalls eine Karte nehmen. Sobald alle Spieler eine Karte erhalten haben, eröffnet der Startspieler eine zweite Runde und nimmt sich erneut eine Karte, gefolgt vom nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. So erhält jeder Spieler insgesamt zwei Karten.

HAUPT-EPISODEN

Die Hauptepisoden bilden die wichtigsten Ereignisse und Herausforderungen in Beowulfs Leben ab. Alle Spieler müssen an den Hauptepisoden teilnehmen und jeder Spieler wird eine Errungenschaft in dieser Episode machen, wobei diese Errungenschaften nicht in jedem Fall positiv sind.

Es gibt zwei Arten von Hauptepisoden: Manche werden gleichzeitig von allen Spielern gespielt, andere werden reihum gespielt, so lange bis nur noch ein Spieler übrig ist.

Gleichzeitig gespielte Hauptepisoden (gerader Pfeil)

Rückt die Beowulf-Figur auf ein solches Feld vor, fordert Beowulf die Spieler auf, ihn bei der Bewältigung dieser Aufgabe bestmöglich zu unterstützen.



Beispiel einer
gleichzeitig gespielten
Hauptepisode

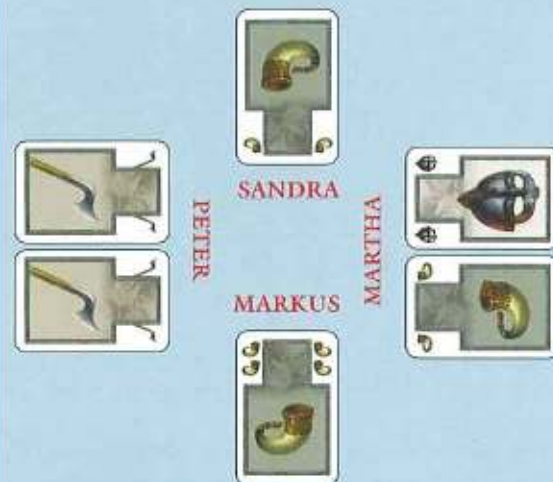
Hierzu wählen alle Spieler geheim so viele Karten der geforderten Sorte(n) aus, wie sie möchten. Bei manchen gleichzeitig gespielten Hauptepisoden ist nur eine Art Symbole gefragt, bei anderen können zwei verschiedene Symbol-Sorten genutzt werden. Beowulf-Karten können natürlich immer gespielt werden. Haben alle Spieler die Karten ausgewählt, mit denen sie Beowulf unterstützen möchten (die Karten bis dahin verdeckt in der Hand halten – wer möchte kann aber seine gebotenen Karten auch verdeckt auf den Tisch legen, um zu drohen oder zu bluffen), werden diese gleichzeitig aufgedeckt. Der Spieler, der die meisten passenden Symbole der geforderten Art(en) aufgedeckt hat, erhält den Reihenfolgeanzeiger mit der Nummer 1. Der Spieler mit den zweitmeisten Symbolen erhält den Reihenfolgeanzeiger mit der Nummer 2 usw. Haben mehrere Spieler gleich viele Symbole geboten, so erhält der Startspieler bzw. der Spieler, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt, den Reihenfolgeanzeiger mit der niedrigeren Nummer usw.

Danach werden alle Karten, die passende Symbole bzw. Beowulf-Symbole zeigen, offen auf den Ablagestapel gelegt. Wurden Karten mit nichtpassenden Symbolen gespielt (zum bluffen), so erhält der jeweilige Spieler diese Karten zurück auf die Hand. Es ist durchaus erlaubt auch 0 passende Symbole auszuspielen bzw. nur Karten mit nicht passenden Symbolen.

Was die Reihenfolgeanzeiger bewirken, folgt in **AUSWERTUNG EINER HAUPTEPISODE**.

BEISPIEL

In einem 4-Personenspiel spielen **Sandra**, **Martha**, **Markus** und **Peter** die oben abgebildete Hauptepisode. **Sandra** ist Startspielerin, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Gefordert sind Freundschaftskarten. Alle wählen geheim die Anzahl der gebotenen Karten aus. Nachdem alle gewählt haben, werden die Karten gleichzeitig aufgedeckt.



Sandra bietet 1 Karte mit 1 Freundschaftssymbol, **Martha** bietet 1 Karte mit 1 Freundschaftssymbol und 1 Beowulf-Karte, **Markus** bietet 1 Karte mit 2 Freundschaftssymbolen und **Peter** bietet 2 Karten mit je 1 Kampfsymbol. Am meisten geboten haben **Martha** und **Markus** mit je 2 geforderten Symbolen. Da **Martha** im Uhrzeigersinn näher an der Startspielerin **Sandra** sitzt, erhält sie den Reihenfolgeanzeiger mit der Nr. 1. **Markus** erhält die Nr. 2. **Sandra** ist mit 1 Freundschaftssymbol Dritte. **Peter** hat keine Karten mit geforderten Symbolen gelegt, er erhält seine beiden Karten mit den Kampfsymbolen zurück auf die Hand und nimmt sich den Reihenfolgeanzeiger mit der Nr. 4. Alle passenden gebotenen Karten kommen auf den Ablagestapel. In diesem Beispiel wäre **Sandra** auch die Drittplatzierte geblieben, wenn sie 0 Karten geboten hätte, da sie als Startspielerin vor **Peter** mit ebenfalls 0 Karten kommt.

Hätte sie aber statt eines passenden Symbols zwei passende Symbole geboten, wäre sie als Startspielerin sogar Erstplatzierte geworden, da Gleichstände ja in der Reihenfolge vom Startspieler aus aufgelöst werden.

Reihum gespielte Hauptepisoden (gekrümmter Pfeil)

Auch hier werden die Spieler von Beowulf aufgefordert, ihn bei der bevorstehenden Aufgabe nach Kräften zu unterstützen. Es geht darum, möglichst lange an Beowulfs Seite auszuhalten und somit der letzte aufrechte Kämpfer zu sein.



Beispiel einer reihum gespielten Hauptepisode

In einer reihum gespielten Hauptepisode können immer zwei Arten von Symbolen (und natürlich Beowulf-Karten) gespielt werden. Der Startspieler beginnt und legt genau eine Karte mit einem oder mehreren der geforderten Symbole aus. Der nächste Spieler muss nun mindestens eine Karte ausspielen und dabei die Gesamtzahl der ausliegenden Symbole des vorigen Spielers erreichen. Schafft er dies nicht mit einer Karte, darf er eine weitere Karte ausspielen. Sobald die Gesamtzahl des vorigen Spielers erreicht oder übertroffen ist, darf aber keine weitere Karte mehr gespielt werden.

Hierbei gelten 3 Grundregeln:

- Jeder Spieler muss mindestens 1 Karte ausspielen, wenn er am Zug ist.
- Der am Zug befindliche Spieler muss mindestens Gleichstand mit der momentan höchsten Anzahl ausgespielter Symbole eines Mitspielers erreichen.
- Sobald die erforderliche Anzahl an Symbolen erreicht oder übertroffen ist, darf keine Karte mehr gespielt werden.

Der Spieler sagt dann die erreichte Gesamtzahl seiner Symbole an. Die ausgespielten Karten bleiben vor dem Spieler liegen. Kommt er erneut an die Reihe, so fügt er seinen bereits ausliegenden Karten weitere hinzu. Gezählt wird dabei immer die Gesamtsumme aller Symbole eines Spielers. Kann (oder möchte) ein Spieler mit seinen Karten die momentan höchste Gesamtzahl der ausliegenden Symbole nicht erreichen, so scheidet er aus dieser Hauptepisode aus, legt seine ausgespielten Karten auf den Ablagestapel und nimmt sich den Statusmarker mit der höchsten, noch verfügbaren Zahl.

Dieser Ablauf setzt sich so lange mit dem jeweils nächsten Spieler fort, bis alle Spieler bis auf einen ausgeschieden sind. Der letzte verbliebene Spieler erhält den Reihenfolgeanzeiger mit der Zahl 1.

Wichtig: Um nicht auszusteigen, muss jeder Spieler immer wenigstens eine Karte ausspielen. Es kann durchaus der Fall eintreten, dass der am Zug befindliche Spieler bereits eine ausreichende Anzahl Symbole ausgespielt hat (weil alle nach ihm kommenden Spieler nur gleichgezogen sind). Auch in diesem Fall muss der betroffene Spieler (genau!) eine Karte ausspielen und somit auf jeden Fall die geforderte Anzahl Symbole erhöhen.

BEISPIEL

Wieder spielen in einem 4-Personenspiel **Sandra, Martha, Markus und Peter** die links abgebildete Hauptepisode. Gefordert sind Mut und Kampfsymbole. **Sandra** ist wieder Startspielerin und legt 1 Karte mit einem Kampfsymbol aus. Da sie nur eine Karte legen darf, ist nun **Martha** am Zug. Martha spielt 1 Karte mit 2 Mutsymbolen aus. **Markus** ist dran und legt zunächst 1 Karte mit einem Mutsymbol aus. Da dies noch nicht ausreichend ist, legt er nun 1 Karte mit 2 Kampfsymbolen hinzu. (Hätte er zuerst die Karte mit den Kampfsymbolen gespielt, hätte er die Karte mit dem Mutsymbol nicht mehr spielen dürfen, da er bereits die Vorlage von **Martha** erreicht gehabt hätte.) Peter muss nun schon 3 Symbole bringen. Da er dies mit seinen Handkarten nicht kann, spielt er gar keine Karten aus und nimmt sich den Reihenfolgeanzeiger mit der Nr. 4. Nun ist **Sandra** wieder an der Reihe. Vor ihr liegt bereits eine Karte mit 1 Symbol, sie muss also noch wenigstens 2 weitere Symbole hinzulegen. Auf der Hand hat sie diese Karten nicht. Daher müsste sie eigentlich aussteigen und den Reihenfolgeanzeiger mit der Nr. 3 nehmen. Aber es gibt noch eine andere Möglichkeit ...

Risiko: Hat ein Spieler nicht die erforderlichen Symbole auf der Hand – oder möchte er seine Handkarten lieber sparen – so kann der Spieler, bevor er Karten von der Hand spielt, ein Risiko auf sich nehmen. Der Ablauf ist derselbe wie beim Risiko in einer Zwischenepisode: Der Spieler deckt zwei Karten vom Nachziehstapel auf. Passende Karten gelten als ausgespielt, nicht passende Karten werden abgelegt. Hierbei gelten folgende Regeln:

- Deckt ein Spieler zwei passende Karten auf, obwohl auch eine ausreichend gewesen wäre, um die Gesamtsumme der Symbole des vorangegangenen Spielers zu erreichen, so werden dennoch beide Karten ausgespielt.
- Deckt ein Spieler passende Karten auf (egal ob 1 oder 2), welche aber noch nicht ausreichend sind, um die Gesamtsumme der Symbole des vorangegangenen Spielers zu erreichen, so muss er weitere Karten aus der Hand ausspielen, bis er die geforderte Gesamtsumme an Symbolen erreicht. Kann oder will der Spieler das nicht, so scheidet er aus dieser Hauptepisode aus, legt seine Karten auf den Ablagestapel und nimmt sich den höchsten verfügbaren Reihenfolgeanzeiger.
- Deckt ein Spieler zwei nicht passende Karten auf, so scheidet er aus dieser Hauptepisode aus, auch wenn er die notwendigen Karten auf der Hand hätte. Und natürlich bekommt er einen Kratzer.
- Auch der Startspieler darf, wenn er möchte, gleich ein Risiko eingehen.

Hinweis: Hat der Startspieler keine passende Karte und möchte er auch kein Risiko eingehen, so darf er durchaus auch sofort aus der Episode aussteigen und sich den höchsten verfügbaren Reihenfolgeanzeiger nehmen. Jedes Mal, wenn ein Spieler hier an die Reihe kommt, kann er überlegen, ob er ein Risiko eingeht oder nicht. Ein Spieler darf auch, obwohl er passende Karten hat, entscheiden, nicht mitzubieten und gleich den höchsten noch verfügbaren Reihenfolgeanzeiger zu nehmen.

BEISPIEL

Setzen wir das Beispiel von eben fort: **Sandra** ist am Zug und muss noch 2 Symbole bringen. Da sie keine passenden Karten mehr auf der Hand hat, entscheidet sie sich dafür, ein Risiko einzugehen. Sie deckt die obersten beiden Karten vom Nachziehstapel auf. Sie findet eine Reise- und eine Beowulf-Karte. Die Reisekarte wird abgeworfen, die Beowulf-Karte wird zu ihrer bereits ausliegenden Karte hinzugelegt. Aber das ist noch nicht ausreichend. **Sandra** könnte nun eine weitere, passende Karte aus der Hand hinzulegen und so weiter an der Episode teilnehmen. Da sie aber keine passende Karte hat, werden ihre ausgespielten Karten abgelegt und sie scheidet aus der Episode aus und nimmt sich den Reihenfolgeanzeiger mit der Nr. 3. **Martha** ist am Zug und muss versuchen, die von **Markus** vorgelegten 3 Symbole zu erreichen. Sie legt 1 Karte mit 1 Beowulf-Symbol hinzu und hat nun ebenfalls 3 Symbole ausgespielt. Obwohl **Markus** bereits gleich viele Symbole vor sich liegen hat wie **Martha**, muss er dennoch eine neue Karte hinzulegen, um nicht aus der Episode auszusteigen, usw.

AUSWERTUNG EINER HAUPTEPISODE

Nach Beendigung beider Arten von Hauptepisoden hat jeder Spieler einen Reihenfolgeanzeiger vor sich. Der Spieler mit dem Reihenfolgeanzeiger mit der Nummer 1 wählt als erster Spieler eine Errungenschaft, die durch ein Symbol in der entsprechenden Hauptepisode angezeigt wird, aus. (Achtung: Bei der Auswahl sind nur so viele Errungenschaften verfügbar wie Spieler teilnehmen; ausgehend vom namengebenden Feld im Uhrzeigersinn.) Er stellt seinen Anzeiger auf ein verfügbares Errungenschaftensfeld und erhält die entsprechenden Plättchen bzw. Karten. Danach wählt der Spieler mit dem Reihenfolgeanzeiger „2“ ein noch nicht gewähltes Errungenschaftensfeld usw. Der Spieler mit der höchsten Nummer hat natürlich keine Wahl mehr und muss nehmen, was übrig ist. (Achtung: Das Symbol mit den beiden Schriftrollen bedeutet, dass man 2 verdeckte Bündnisplättchen nehmen darf.)



Danach entfernt der Spieler mit der höchsten Nummer alle Reihenfolgeanzeiger und stellt sie neben das Spielbrett. Er wird neuer Startspieler und erhält das entsprechende Banner vom bisherigen Startspieler. Bei weniger als 5 Spielern stellt er danach das Banner von dieser Hauptepisode auf das entsprechende Feld der nächsten Hauptepisode, so dass wieder die erste nicht verfügbare Errungenschaft abgedeckt ist. Er setzt dann das Spiel mit dem Bewegen der Beowulf-Figur auf die nächste Episode fort.

BEISPIEL



Es wird die nebenstehende Hauptepisode ausgewertet. Markus konnte sich gegenüber Martha durchsetzen, hat den Reihenfolgeanzeiger mit der Nr. 1 und somit die erste Wahl. Da nur zu viert gespielt wird, steht die letzte Errungenschaft, der Kratzer, nicht zur Wahl. Er wird von einem der beiden Banner abgedeckt. Markus wählt die 5 Ruhmespunkte, stellt seinen Reihenfolgeanzeiger auf das Feld und nimmt sich das entsprechende Plättchen aus dem Vorrat. Martha hadert mit sich, ob sie die Sonderkarte **Beowulfs Wagemut** oder das Bündnisplättchen wählen soll, entscheidet sich dann aber für die Sonderkarte. Sandra fällt die Wahl leicht, sie wählt das Bündnisplättchen, während für Peter als Letztem nur die Wunde bleibt. Er nimmt sich ein Wundenplättchen und zieht als Entschädigung 2 Aktionskarten. Danach entfernt er alle Reihenfolgeanzeiger vom Spielfeld und setzt das Banner auf das fünfte Symbol der nächsten Hauptepisode. Da er neuer Startspieler wird, erhält er von Sandra das zweite Banner und setzt die Beowulf-Figur auf die nächste Episode.

Errungenschaften

Unter Errungenschaften sind sämtliche Plättchen und Karten zusammengefasst, die die Spieler in den einzelnen Episoden erhalten können.



Erringt ein Spieler ein Ruhmes-, Schatz- oder Misserfolgplättchen, so nimmt er sich exakt das abgebildete Plättchen und legt es verdeckt vor sich ab. Es ist nicht gestattet, z. B. anstelle eines 2er-Ruhmesplättchens zwei 1er-Ruhmesplättchen zu nehmen. Erringt ein Spieler ein Bündnisplättchen, so zieht er dieses vom verdeckten Stapel, schaut es für sich an und legt es ebenfalls verdeckt vor sich ab.

Ausnahme: In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass es in der Hauptepisode **Der Kampf mit dem Drachen** und in den späteren Episoden kein verfügbares 2er-Ruhmesplättchen mehr gibt. Sollte dieser Fall eintreten, muss ausnahmsweise so umgetauscht werden, dass der betroffene Spieler die 2 Ruhmespunkte erhalten kann. Vor dieser Episode darf aber auf keinen Fall getauscht werden.



Erringt ein Spieler eine Sonderkarte, so nimmt er sich die entsprechende Karte vom Spielfeldrand und nimmt sie auf die Hand. Sonderkarten mit Symbolen können wie eine Aktionskarte gespielt werden, wenn das entsprechende Symbol gefordert wird. Sonderkarten mit Aktionstext werden genau dann gespielt, wenn der Text dies zulässt. Sonderkarten kommen aus dem Spiel, sobald sie gespielt worden sind. Sie kommen nicht auf den Ablagestapel.

Erringt ein Spieler zusätzliche Aktionskarten, so zieht er die entsprechende Anzahl vom Nachziehstapel. Wird die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen, wird sofort der Ablagestapel gemischt und dient fortan als neuer Nachziehstapel.

Erhält ein Spieler einen Kratzer, nimmt er sich ein kleines Wundenplättchen und legt dieses offen vor sich ab. Erhält ein Spieler eine



Wunde, so nimmt er sich ein großes Wundenplättchen (mit einer Wunde) und legt es offen vor sich ab. Anschließend zieht der Spieler 2 Karten vom Nachziehstapel. Erhält ein Spieler seinen dritten Kratzer, so legt er alle drei kleinen Wundenplättchen zum Vorrat zurück und nimmt sich dafür ein großes Wundenplättchen. **Achtung:** In diesem Fall erhält der Spieler aber keine 2 Karten!



Das große Wundenplättchen mit 2 Wunden kommt erst in der Episode **Der Kampf mit dem Drachen** zum Einsatz. **Wichtig:** Wunden können nicht mehr in Kratzer zurückverwandelt werden. Dürfte ein Spieler 1 – 2 Kratzer heilen, hat derzeit aber nur 1 Wunde, so darf er die Wunde nicht in 3 Kratzer aufteilen, um 2 davon zu heilen und 1 zu behalten.

Kurz vor Ende des Spiels, gibt es zwei Möglichkeiten, Wunden zu heilen. Das durchgestrichene Wundensymbol erlaubt es, ein großes Wundenplättchen (das kann auch das Wundenplättchen mit 2 Wunden sein) oder alle kleinen Wundenplättchen (Kratzer) abzugeben. In der letzten Episode **Beowulfs Tod** erlaubt eine Errungenschaft es dem Spieler, entweder 1 Ruhmesplättchen mit Wert 5 zu nehmen oder ein großes Wundenplättchen abzugeben.

SONDERKARTEN

Abhängig von der Spieleranzahl befinden sich 4 – 9 Sonderkarten im Spiel. Die Sonderkarte **Der eiserne Schild** kommt erst im **Spiel für Fortgeschrittene** hinzu. Die Karten mit Symbolen werden dabei genauso behandelt und ausgespielt wie die Aktionskarten. Allerdings kommt jede Sonderkarte (Textkarten und Karten mit Symbolen) ganz aus dem Spiel, wenn sie einmal ausgespielt worden ist. Die Karte **Ländereien** ist die einzige Beowulf-Karte mit mehr als 1 Symbol. Diese Beowulf-Symbole können auch für verschiedene Symbole stehen, was besonders in der Zwischenepisode **Wiederherstellung des Friedens** wichtig ist. Die 5 Textkarten erläutern wir hier jetzt etwas genauer:

König Hrothgars Segnung:

„Wenn du eine Aktions- oder Sonderkarte mit Symbolen ausspielt, kannst du diese Karte auf die Hand zurücknehmen und dafür **König Hrothgars Segnung** auf den Ablagestapel legen“. Diese Karte kann genutzt werden, wenn der Spieler eine Aktionskarte oder eine Sonderkarte mit Symbolen ausgespielt hat. Er behält die Aktionskarte oder Sonderkarte mit Symbolen für einen späteren Einsatz zurück und gibt dafür **König Hrothgars Segnung** ab. **König Hrothgars Segnung** kann auch bei einer reihum gespielten Hauptepisode genutzt werden, aber erst wenn der Spieler seine Karten auf den Ablagestapel legt.



Königin Wealhtheows Eingebung:

„Du darfst einen Misserfolg, einen Kratzer oder eine Wunde zurückweisen, wenn du eine entsprechende Errungenschaft in einer Hauptepisode auswählen musst“. Diese Karte wird genau in dem Moment gespielt, wenn ein Spieler eine solche Errungenschaft auswählt. Er nimmt dann das entsprechende Plättchen nicht und gibt dafür **Königin Wealhtheows Eingebung** ab. **Königin Wealhtheows Eingebung** kann auch gegen das Wundenplättchen mit 2 Wunden in **Der Kampf mit dem Drachen** eingesetzt werden. Weist man eine Wunde zurück, erhält man auch die Entschädigung von 2 Aktionskarten nicht.



Beowulfs Wagemut:

„Gibst du ein Risiko ein, darfst du 5 anstelle von 2 Karten aufdecken. Alle passenden Karten dürfen behalten werden“. Diese Karte muss gespielt werden, bevor der Spieler bei einem Risiko Karten aufdeckt. Es ist nicht erlaubt, zuerst 2 Karten aufzudecken und dann **Beowulfs Wagemut** zu spielen, wenn keine passende Karte dabei ist. Wird **Beowulfs Wagemut** in einer reihum gespielten Hauptepisode eingesetzt, so werden alle passenden Karten ausgespielt, im Extremfall können das alle 5 Karten sein.



Beowulfs Entschlossenheit:

„Ignoriere ein fehlgeschlagenes Risiko“. Deckt ein Spieler bei einem Risiko nur unpassende Symbole auf, so kann er diese Karte einsetzen, um das gesamte eingegangene Risiko ungeschehen zu machen. Der Spieler erhält keinen Kratzer und er kann neu entscheiden, ob er das Risiko erneut eingehen möchte oder ob er lieber darauf verzichten möchte. Diese Karte kann auch eingesetzt werden, wenn ein Spieler beim Einsatz von **Beowulfs Wagemut** Pech hatte und 5 unpassende Symbole aufgedeckt hat.



Der Krieger Rast:

„Lege einen oder zwei deiner Kratzer in den Vorrat zurück“. Diese Karte kann jederzeit gespielt werden, auch dann noch, wenn ein Spieler gerade seinen dritten Kratzer bekommen würde. Der Spieler gibt dann, bevor er den dritten Kratzer erhält, seine beiden alten Kratzer noch rechtzeitig in den Vorrat zurück.



Wichtig: Alle Sonderkarten kommen nach Anwendung aus dem Spiel. Sie kommen nicht auf den Ablagestapel!

SPIELENDEN

Mit Erreichen der Episode **Beowulfs Tod** ist das Spielende nah. In dieser Episode geben die Spieler ihre sämtlichen Handkarten ab. Der Spieler mit den insgesamt meisten Symbolen erhält ein letztes Mal den Reihenfolgeanzeiger „1“, der Spieler mit den zweitmeisten Symbolen erhält den Reihenfolgeanzeiger „2“ usw. Sonderkarten ohne Symbole, die zu diesem Zeitpunkt noch auf der Hand sind, sind nun wertlos.

Nachdem die letzten Ruhmespunkte vergeben worden sind, decken alle Spieler ihre Ruhmes-, Schatz- und Bündnisplättchen auf und addieren die Summe ihrer Werte zu einer Gesamtpunktzahl. Davon werden etwa vorhandene Misserfolgplättchen abgezogen (-2 Punkte je Plättchen). Dann erhalten alle Spieler ohne Wunden einen Bonus von 5 Punkten.

Jeder Spieler, der 3 oder mehr Wunden hat, muss für jede seiner Wunden 5 Punkte abziehen. Ein Spieler mit 4 Wunden verliert also 20 Punkte. Spieler mit 1 oder 2 Wunden erhalten weder Bonus noch Malus. Kratzer sind bei der Schlussabrechnung ohne jede Bedeutung.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme wird Beowulfs Nachfolger auf dem Königsthron und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilen sich alle Spieler mit gleich vielen Punkten den Sieg bzw. den Platz.

BEISPIEL

Sandra hat 9 Ruhmespunkte und 5 Schätze gesammelt. Da sie auch 1 Wunde hat, kommt sie somit auf 12 Punkte. Martha hat zwar nur 8 Ruhmespunkte und keinen Schatz gesammelt, hat aber auch keine Wunde, erhält daher 5 Bonuspunkte und kommt dadurch auf insgesamt 13 Punkte. Markus hat 12 Ruhmespunkte und 2 Schätze. Seine beiden Wunden bringen ihm keine Nachteile, aber auch keinen Bonus. Allerdings hat er auch 1 Misserfolgsplättchen gesammelt, daher reduziert sich seine Gesamtzahl an Punkten auf 12. Peter hat 15 Ruhmespunkte und 5 Schätze gesammelt, aber auch 5 Wunden kassiert. Daher bleiben ihm von seinen gesammelten 18 Punkten gerade mal 3 Punkte übrig. Obwohl Martha nur wenig eingesammelt hat, hat sie mit den meisten Punkten gewonnen. Sandra und Markus teilen sich den zweiten Platz, Peter wird abgeschlagen Letzter.

DAS SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE

Im Spiel für Fortgeschrittene erhalten nun auch die goldfarbenen Schatzepisoden eine Bedeutung. Alle Regeln des normalen Spiels behalten ihre Gültigkeit. Lediglich Schätze sind nun nicht mehr gleichbedeutend mit Ruhmespunkten bei Spielende, sondern erhalten eine neue Funktion, die es erlaubt, Schätze während des Spiels zum eigenen Vorteil einzusetzen.

Die ersten fünf Schatzepisoden ähneln dabei vom Ablauf den reihum gespielten Hauptepisoden. Allerdings wird nur mit Schätzen geboten und nur ein Spieler kann die Errungenschaft der Schatzepisode gewinnen. Wird die Beowulf-Figur auf eine Schatzepisode gezogen, so beginnt der Startspieler, indem er eines seiner (quadratischen oder runden) Schatzplättchen aufdeckt und den Wert ansagt. Der nächste Spieler muss nun ebenfalls so viele Schatzplättchen aufdecken, bis er wenigstens den Wert des vorangegangenen Spielers erreicht. Auch hier gilt, dass ein Spieler in jedem Zug mindestens ein neues Plättchen aufdecken muss und dass er keine weiteren Schätze aufdecken darf, sobald er den geforderten Wert des vorangegangenen Spielers erreicht oder übertroffen hat. Schafft er dies, ist der nächste Spieler an der Reihe. Schafft er dies nicht (oder möchte er dies nicht), so verdeckt er alle bereits aufgedeckten Schatzplättchen und legt sie zu seinen Errungenschaften zurück. Ein ausgeschiedener Spieler verliert seine gebotenen Plättchen also nicht!

Es wird so lange reihum geboten, bis nur noch ein Spieler übrig ist. Nur dieser Spieler legt nun alle seine gebotenen Plättchen in den Vorrat zurück und erhält die entsprechende Errungenschaft. Alle anderen Spieler verlieren nichts, erhalten aber auch nichts.

Wichtig: Auch bei den Bündnisplättchen sind Schätze enthalten. Auch mit diesen kann in den Schatzepisoden geboten werden.

In der letzten Schatzepisode **Wiedergewinnung der Schätze** decken alle Spieler ihre gesamten Schatzplättchen und Bündnisplättchen, die Schätze zeigen, auf. Der Spieler mit den meisten Schätzen erhält wie üblich den Reihenfolgeanzeiger mit der Nummer 1 usw.

Alle Spieler geben danach ihre Schätze in den Vorrat zurück.

Achtung: Nach Schatzepisoden findet kein Startspielerwechsel statt!

Da bei Spielende nun keine Schätze mehr in Spielerhand sind, zählen im Fortgeschrittenenspiel nur noch die Werte der Ruhmesplättchen.

VARIANTE

Beowulf und seine Mannen lebten in harten, kriegerischen Zeiten. Um dieser Tatsache nachzukommen, können sich die Spieler vor Spielbeginn auf etwas härtere Spielregeln einigen: Jeder Spieler, der bei Spielende (nach der Episode **Beowulfs Tod**) 3 oder mehr Wunden hat, ist im Kampf gefallen und hat 0 Punkte. Dies sollte aber tatsächlich erst bei Spielende überprüft werden, da es Möglichkeiten gibt, Wunden zu heilen.

DIE LEGENDE VON BEOWULF

An König Hygelacs Hof

Der Krieger Beowulf erhält Kunde von dem Ungeheuer Grendel, welches die benachbarten Dänen in Angst und Schrecken versetzt. Beowulf erhält die Erlaubnis seines Königs Hygelac, den Dänen beizustehen.

Fahrt nach Dänemark

Beowulf versammelt eine Schar der kühnsten Recken um sich und segelt von Gautland nach Dänemark.

In König Hrotgars Halle

Hrothgar, der König der Dänen, heißt Beowulf in seiner prächtigen Halle willkommen und die beiden erneuern ihre Freundschaft.

Letzte Vorbereitungen

Bei Einbruch der Dunkelheit bereiten sich Beowulf und seine Getreuen auf die Begegnung mit dem Ungeheuer vor.

Grendels Angriff

Grendel greift an und tötet einen der gotischen Krieger. In einem großartigen, grausamen Kampf verwunden Beowulf und seine Gefährten das Ungeheuer tödlich. Geschlagen entflieht Grendel in die finstere Nacht.

Reicher Lohn

König Hrothgar beschenkt die siegreichen Krieger reich und mit tief empfundenem Dank.

Die Feier

Die Siegesfeier dauert bis in den nächsten Tag hinein.

Angriff der Seehexe

Die Bestürzung ist groß, als die Seehexe – Grendels Mutter – die Halle angreift. Sie tötet einen Vertrauten des Königs und zieht sich daraufhin in ihren Unterschlupf zurück.

Jagdvorbereitungen

Beowulf und seine Gefährten bereiten sich auf die Verfolgung der Seehexe vor.

Jagd nach der Seehexe

Die Jagd führt die Recken durch Einöden bis hin zu einem gespenstischen Gewässer.

Kampf mit der Seehexe

Beowulf stürzt sich in das Wasser, um die Seehexe zu stellen und wird von dieser in ihre Höhle geschleppt. Nach einem langen, schrecklichen Kampf gelingt es Beowulf endlich, die Seehexe zu bezwingen.

Fahrt nach Gautland

Da ihre Aufgabe nun vollendet ist, kehren die Recken nach Gautland zurück.

König Hygelac

Sie berichten König Hygelac von ihren Abenteuern und werden für ihre Kühnheit reich belohnt.

Darbietung der Geschenke

Danach bieten die Krieger ihrem König voll Stolz die Geschenke der Dänen dar.

Plünderfahrt nach Friesland

Auf einer Plünderfahrt gegen die Friesen wird König Hygelac erschlagen. Sein Sohn Heardred folgt ihm auf dem Thron der Goten nach.

Der Verrat der Schweden

Wenig später wird König Heardred verraten und von Schweden, die in seinem Hause Schutz suchten, ermordet. Beowulf rächt die Ermordung seines Königs.

Beowulf wird König

In der Folge wird Beowulf zum König der Goten gekrönt ...

Mächtige Bündnisse

... und schmiedet starke Bündnisse mit den umliegenden Königreichen.

Der Aufstieg Gautlands

Eine Zeit des Wohlstands und Reichtums liegt vor Gautland.

Wiederherstellung des Friedens

Schließlich herrscht endlich wieder Frieden in Gautland ...

Viele Freundschaften

... und viele Freundschaften werden geschlossen.

Der goldene Kelch

Aber eines Tages findet ein bettelarmer Wanderer einen goldenen Kelch in einer verborgenen Höhle und nimmt ihn mit – ohne zu ahnen, dass der Kelch zum Hort eines Drachen gehört.

Des Drachen Wut

Wutentbrannt beginnt der Drache das Land zu verwüsten und bringt Chaos über ganz Gautland.

Der eiserne Schild

Einmal mehr hoffen die Goten auf den Beistand ihres Königs Beowulf. Da er keinen anderen Weg sieht, als dem Drachen im Kampf zu begegnen, befiehlt er, einen eisernen Schild zu schmieden.

Die Flucht ergreifen?

Allein der furchteinflößende Anblick des Drachen lässt einige der treuesten Recken Beowulfs die Flucht ergreifen.

Der Kampf mit dem Drachen

Davon unbeeindruckt stellt sich Beowulf dem Drachen. In einem mächtigen Kampf verletzen sich beide Gegner schließlich tödlich.

Wiedergewinnung der Schätze

Der Hort des Drachen wird geborgen.

Beowulfs Tod

Mit seinem letzten Atemzug bestimmt Beowulf den würdigsten seiner Recken zum neuen König von Gautland.



Impressum

Spielidee: Reiner Knizia
Lizenz: Sophisticated Games

Illustrationen: John Howe

Grafik: Latitude, Cambridge

Koordination und Bearbeitung:

Robert Hyde

Sebastian Rapp

Bärbel Schmidts



©2005
Sophisticated Games
Limited

Danksagungen

Der Autor bedankt sich bei allen Spieltestern, die zur Entwicklung von „Beowulf“ beigetragen haben. Insbesondere gilt sein Dank Iain Adams, Jon Blackwell, Sebastian Bleasdale, Chris Bonte, Chris Bowyer, John Christian, Chris Dearlove, Chris Dawe, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Andy Parsons und Bernhard Petschina. Besonderer Dank gebührt Kevin Jacklin für seine Beiträge zu Hintergrund und Thematik.

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Regeltestern und Testspielern.

Art.Nr.: 696160

Made in Germany

©2005 KOSMOS Verlag, Postfach 106011, D-70049 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0; Fax: +49 (0)711-2191-422

web: www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de