

HÄGAR

RUFT ZUM BEUTEFEST



FR SCHMID

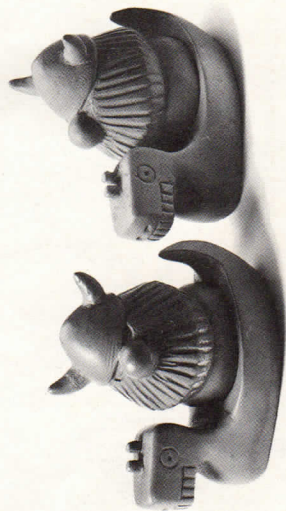
HÄSGAR

RUFT ZUM BEUTEFEST

Ein Spiel mit aufregenden Fahrten zu Land und zu Wasser auf der Jagd nach lohnender Beute. Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren, die sich als Wikinger bei spannenden Abenteuern fern der Heimat bewähren müssen.

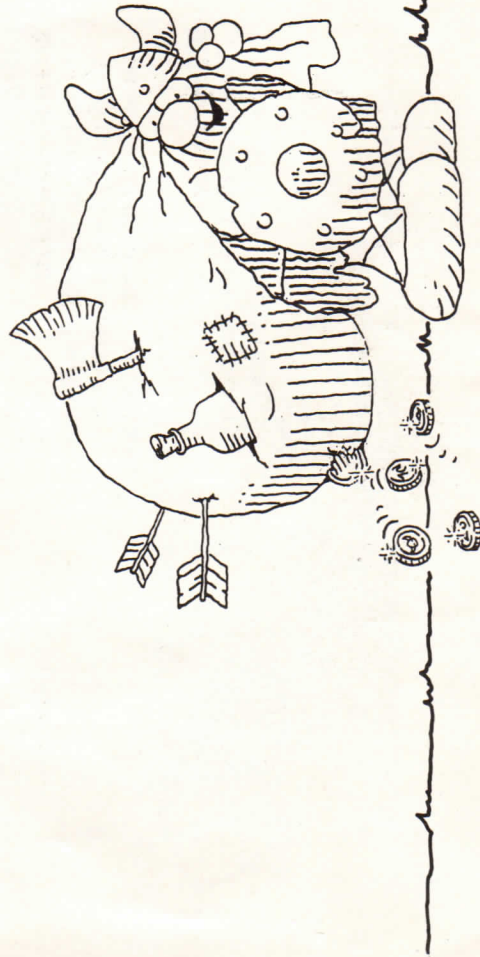
Inhalt:

1 Spielplan, 6 Wikinger, 6 Schiffe, 2 Runenhölzer, 39 Beutestücke, 33 Schicksalskarten, 6 Sammelkarten.



ANDERE ZEITEN – ANDERE ZIELE

Massig Beute machen ist nun mal der schönste Traum jedes Wikingers. Quer durch Europa werden Städte geplündert, müssen gefährliche Abenteuer bestanden und den Schicksalsprüchen der Götter gefolgt werden. Dabei scheuen Hägar der Schreckliche und seine Kumpane auch nicht davor zurück, sich gegenseitig Beute abzujagen sowie miese Stücke unterzuschieben oder gar Pfeile aufeinander abzuschließen. Zu Hause warten die Frauen auf ihre müden Krieger und haben beim abschließenden Beutefest ein launisches Wörtchen mitzureden. So wissen unsere Wikinger erst ganz am Schluß, wer wirklich am meisten Beute hat und erleben dabei manche Überraschung.



DAS WICHTIGSTE: DIE BEUTE

Das Ansehen des Wikingers ist vom Wert der erzielten Beute abhängig. Allerdings kann dieser Wert im Kampfgetümmel zunächst nicht festgestellt werden. Der Wikinger raubt erstmal grundsätzlich alles, stellt hinterher den Wert fest und hält ihn sinnvollerweise vor seinen Kumpanen geheim.

■ Gute Beute

Diese Beutestücke zählen den aufgedruckten Wert.

- = 4x Waffen
- = 4x Gold
- = 4x Wildbret
- = 4x Wein

■ Geschenke

Über den endgültigen Wert entscheidet die Frau beim Beutefest.

- = 3x Kleider
- = 3x Schmuck
- = 3x Parfüm

■ Schlechte Beute

Diese Beutestücke zählen gar nichts!

- = 4x Alter Käse
- = 4x Kuckucksuhren

■ Gefährliche Beute

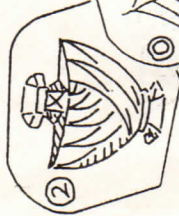
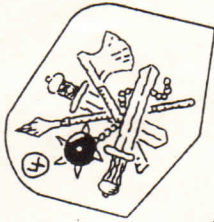
Diese bringen die Frau daheim zur Weißglut. Deswegen wird es sehr teuer, sie mit nach Hause zu bringen.

- = 3x Fremde Frauen

■ Schatztruhen

sind besonders wertvoll und gibt es nur auf dem Weg nach Byzanz.

- = 3x

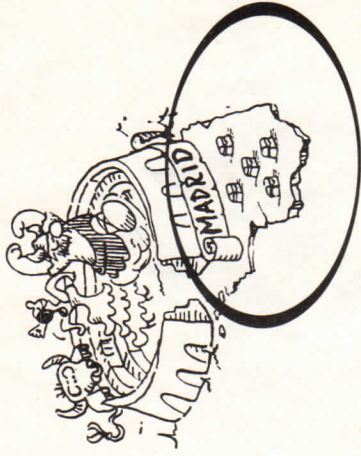
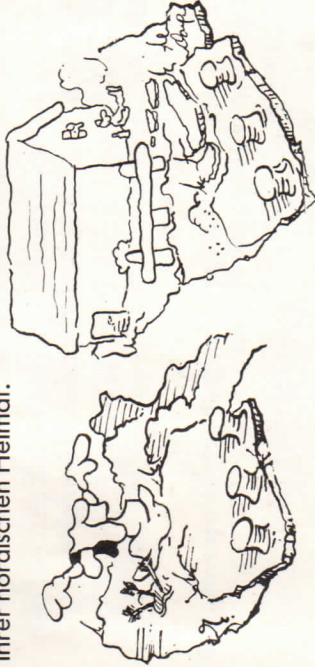


REISEVORBEREITUNGEN

- Die **3 byzantinischen Schatztruhen** werden aussortiert und offen auf das entsprechende Feld zwischen Minsk und Venedig gelegt.
- Die übrigen **Beutestücke** werden mit der Rückseite nach oben gut gemischt und zu den Städten gelegt. Die Anzahl der Beutestücke pro Stadt ist unterschiedlich und durch goldene Truhen auf dem jeweiligen Feld angegeben.
- Die **Schicksalskarten** werden ebenfalls gut gemischt und als Stapel mit der Rückseite nach oben auf das Kartenfeld neben Zürich gelegt.
- Jeder Spieler erhält eine **Sammelkarte** in der Farbe seiner Spielfigur, die ihm die Information gibt, ob er gerade ein Beutestück trägt, solche auf dem Schiff oder bereits in der sicheren Heimat hat.

AUFBRUCH

Die Wikinger starten beliebig in einem der beiden Häfen ihrer nordischen Heimat.



- Jeder Spieler erhält eine der 6 farbigen **Wikingerfiguren** und ein gleichfarbiges **Schiff**. Die Wikinger werden in die Schiffe gesetzt und schon kann es losgehen.

AUF RAUBZÜGEN UNTERWEGS

■ Runenhölzer

Der Wikinger vertraut immer auf sein Glück. Vor jeder Reise-Etappe wirft er deshalb die beiden Runenhölzer in die Luft, zählt die beiden Werte zusammen und zieht entsprechend viele Felder in eine Richtung seiner Wahl.

Die **Punkte** geben die Bewegung zu Lande an.

Die **Wellenlinien** geben die Bewegungen zu Wasser an.

Bei dem links stehenden Beispiel kann man also entweder 7 Felder zu Wasser oder 3 Felder zu Lande vorwärts kommen.

Der **Blitz** zeigt eines der vielen Schicksale an, die Wikinger auf dem Lande treffen können → Schicksalskarten.

■ Häfen

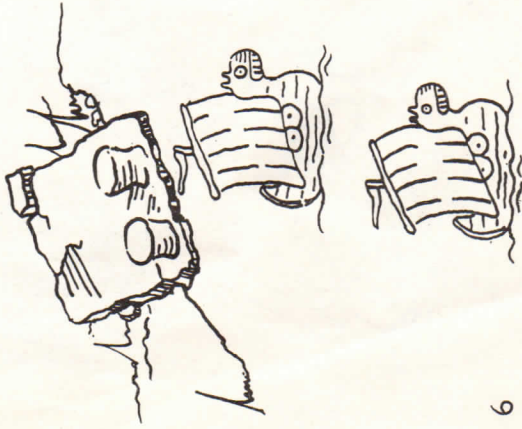
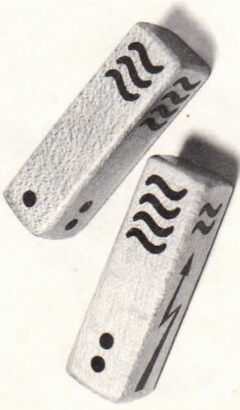
Beim Anlaufen eines Hafens mit dem Schiff oder beim Beladen eines Schiffes vom Lande aus verfallen überzählige Wellen bzw. Punkte.

Erreicht ein Wikinger mit seinem Schiff einen Hafen, darf er von dort erst beim nächsten Mal zu Fuß weiter. Das gleiche gilt, wenn er den Anker lichtet.

In einem Hafen dürfen nicht mehr als zwei Schiffe liegen. Ggf. muß ein 3. Schiff eine Ausweichroute einschlagen. Häfen sind sichere Orte: Überfälle auf andere Wikinger sind dort streng verboten.

Die beiden Heimathäfen dürfen zum Abladen beliebig angefahren werden. Start ist dann wieder von dem angefahrenen Hafen.

Jeder Wikinger kann sein Schiff auch zu einem anderen Hafen fahren lassen, wenn er gerade zu Lande unterwegs ist. Er darf aber pro Zug immer nur entweder zu Wasser oder zu Lande ziehen. Für die Fahrt in einen der Heimathäfen muß er aber mit an Bord sein!



EISERNE PLÜNDERREGELN

■ Städte

Das sind die beliebtesten Plünderziele von Hägar und seinen Kumpanen. Hier gibt es massig Beute – sofern die Stadt noch nicht restlos ausgeraubt wurde.

Betritt ein Wikinger eine Stadt, um Beute zu machen, verfallen überzählige Punkte. Streng verboten ist dagegen ein Überfall auf andere Wikinger in den Städten. Mehr als zwei Wikinger dürfen eine Stadt nicht gleichzeitig plündern, ggf. muß ein dritter Wikinger eine Ausweichroute einschlagen.

Wer eine Stadt erreicht, nimmt sich das oberste dort liegende Beutestück, schaut es sich heimlich an und legt es verdeckt in das 1. Feld seiner Sammelkarte. Nun muß es nur noch in den Hafen auf das Schiff gebracht werden.

■ Byzantinische Schatztruhen

Das sind die wertvollsten Beutestücke und können am Lagerplatz der Karawanen aus Byzanz geraubt werden. Der Lagerplatz der Schatztruhen muß **genau** mit der passenden Punktezahl erreicht werden. Dieser Ort darf nur in Pfeilrichtung betreten und verlassen werden!

Der Wikinger darf an diesem Ort **nur einmal** rauben! Zusätzliche Schatztruhen dürfen aber unterwegs von anderen Wikingern geraubt oder an anderen Lagerplätzen aufgenommen werden, wenn sie dort fallengelassen wurden.

■ Beute am Wegesrand

Ein Beutestück, das am Wegesrand weggeworfen wurde (→ Drachen), kann von jedem Wikinger mitgenommen werden, der dieses Feld **direkt** mit der passenden Punktezahl erreicht.



DER TRANSPORT DER BEUTE

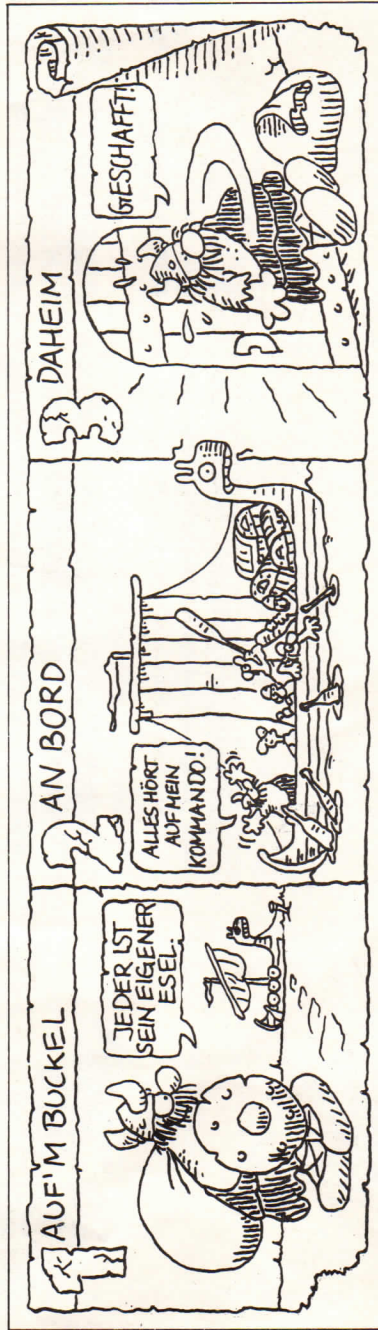
Die Sammelkarte, die vor jedem Spieler liegt, gibt ihm eine Übersicht über den Stand seiner Beutezüge.

1. Feld Hier werden die Beutestücke hingelegt, die in einer Stadt bzw. irgendwo auf dem Lande geraubt wurden. Jeder Wikinger kann immer nur **ein** Beutestück zum Schiff tragen. Erst wenn er sein Beutestück dort abgeladen hat, darf er auf neue Raubzüge gehen.

2. Feld Hier werden die Beutestücke hingelegt, wenn sie auf das Schiff geladen werden bzw. bei einem Überfall auf See von anderen Wikingern geraubt wurden.

Jedes Wikingerschiff kann maximal **drei** Beutestücke transportieren und versuchen, diese sicher in einen der beiden Heimathäfen zu bringen.

3. Feld Hier werden die Beutestücke hingelegt, die das Wikingerschiff heil nach Hause gebracht hat. Dort bleiben sie bis zum Beutefest.



ÜBERFALL

Trifft ein Wikinger zu Lande oder zu Wasser direkt auf einen anderen, versucht er daraus Profit zu ziehen:

Der Angreifer **kann** dem anderen ein Beutestück abnehmen (bei mehreren verdeckt ziehen!) und darf in diesem Fall **ein Beutestück mehr** transportieren, als er bzw. sein Schiff normalerweise dürfen.

Trägt der Angreifer selbst eine Beute, der andere aber nicht, **kann** er diese Beute dem anderen aufdrängen. Das ist eine gute Gelegenheit, um schlechte und gefährliche Beute loszuwerden.

ALLERLEI WIDRIGKEITEN UND GÖTTERSPRÜCHE

■ Sturm

Kommt ein **Schiff** auf diese Position, zieht es sofort die geworfene Wellenzahl der Runenhölzer noch einmal. Dabei **müssen alle** Wellenlinien gezogen werden, ggf. am Zielhafen vorbei.

Ist das Schiff beladen, verliert es im Sturm ein Stück seiner Ladung: der Spieler gibt dann ein beliebiges Beutestück ab, das aus dem Spiel genommen wird, und zieht dann wie oben beschrieben weiter.

■ Weggabelung

Hier vertraut der Wikinger wie immer auf sein Glück. Wer ein solches Feld erreicht, muß sich **sofort** entscheiden, in welche Richtung er bei gerader und bei ungerader Zahl gehen will.

*Beispiel: Der Wikinger kommt an die Weggabelung im Meer westlich von Paris. Er entscheidet sich für Paris oder Madrid und kündigt an:
„Paris Gerade – Süden Ungerade“. (Ist dieser Hafen von Paris bereits von zwei Schiffen besetzt, hat er allerdings nur die Wahl zwischen Norden und Süden!)*

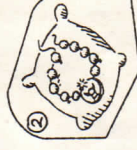
Dann wirft er die Runenhölzer, zählt die Wellenlinien (bzw. die Punkte auf dem Lande) zusammen und zieht die Wellenzahl in die angekündigte Richtung, z. B. bei 2 Wellen in Richtung Paris oder bei 3 Wellen in Richtung Süden (in diesem Fall wiederholt sich der Vorgang!).



BEUTEFEST

Hat ein Wikinger **7 Beutestücke** nach Hause gebracht, kann er das Beutefest ausrufen. Jetzt wird abgerechnet und die Geschenke den Frauen vorgelegt.

- **Es zählen** nur diejenigen Beutestücke, die zu Hause oder schon auf den Schiffen sind. Beute, die noch auf dem Land geschleppt wird, zählt gar nichts.
- **Fremde Frauen** müssen **zuerst** mit dem **besten** Beutestück abgefunden werden, das dann logischerweise nicht mitzählt.
- **Beute zu Hause** zählt den aufgedruckten Kartenwert **+ 1** Zusatzpunkt.
- **Beute auf dem Schiff** zählt nur den aufgedruckten Kartenwert.
- **Geschenke** können zusätzliche Sympathiepunkte der Frau erhalten. Dazu wirft der Spieler für jedes Geschenk (Kleid, Schmuck, Parfum) **einen** Runenstab und zählt die **Punkte** (0-2) zum Kartenwert dazu.
- **Gewonnen hat**, wer nach dem Zusammenzählen aller Werte und Zusatzpunkte die meiste Beute machen konnte.
Das war ein Fest! Einen herzlichen Glückwunsch dem erfolgreichen Wikinger!





© F. X. Schmid
D-8210 Prien
Made in West Germany

No. 71214.6

Mat. Nr. 7776
Spielsystem: I + D / F. X. Schmid – Redaktionsteam
HAGAR: © 1989 King Features Syndicate, Inc./Distr. Bulls