

HERRLOF

MATERIAL



Zur Wikingerzeit von etwa 800 bis 1050 n.Chr. ist Skandinavien von mächtigen Häuptlingen und Königen geprägt. Der Titel des Königs wird jedoch nicht vererbt, man muss um ihn kämpfen. Der führende Häuptling wurde als „Erster unter Gleichen“ anerkannt.

Vier Häuptlinge wetteifern nun um Herrlof: Ruhm und Anerkennung, die man im Kampf gewinnt. Wer wird der nächste Wikingerkönig?



Spielübersicht

Das Ziel dieses Stichspiels ist es, als erster 50 oder mehr Punkte zu erzielen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Punkte erhalten die Spieler durch gewonnene Stiche oder über Boni. Gespielt werden maximal 10 Runden. In der Regel werden die 50 Punkte jedoch früher erreicht.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Bogen vom Punkteblock, um seine Punkte und Vorhersagen zu notieren. In der ersten Runde wird ein Spieler zufällig als Geber bestimmt. In den folgenden Runden wechselt der Geber jeweils.

Spielverlauf

Das Spiel wird in Runden gespielt, die wie folgt ablaufen: 1) 15 Karten an jeden austeilen 2) Trumpf bestimmen 3) Wertung vorhersagen 4) Um Stiche kämpfen 5) Vorhersagen aufdecken und Punkte ermitteln. Jede Runde besteht aus 15 Stichen, und jeder Stich besteht aus einer ausgespielten Karte pro Spieler.

1) Karten austeilen & 2) Trumpf bestimmen

Der Geber teilt jedem Spieler 15 Karten aus. Die übrigen 12 Karten werden verdeckt bereit gelegt. Der Geber deckt nun die oberste Karte von diesem Stapel auf. Die Farbe der Karte ist in dieser Runde Trumpf. Handelt es sich um ein **A** oder ein **N**, gibt es diese Runde keine Trumpffarbe.

Jeder Stich wird von einem einzelnen Spieler gewonnen. Spielen beide Spieler eine Karte derselben Farbe, gewinnt der Spieler mit der höheren Karte den Stich. Spielt Spieler B eine andere Karte als Spieler A, gewinnt Spieler A den Stich (unabhängig vom Zahlenwert), es sei denn, Spieler B spielt eine Trumpfkarte. Wenn Spieler B eine Trumpfkarte spielt (und Spieler A eine andere Farbe), gewinnt Spieler B den Stich, unabhängig vom Zahlenwert.

Der Gewinner eines Stichs nimmt beide Karten und legt beide Karten aufeinander zur Seite. Jeden weiteren Stich, den er gewinnt, legt er dazu, und zwar so, dass beide Spieler jederzeit sehen können, wie viele Stiche die Spieler gewonnen haben. Es ist nur erlaubt, sich den zuletzt gespielten Stich noch einmal anzusehen. Es ist nicht erlaubt, in anderen Stichen nachzusehen, welche Karten bereits gespielt wurden. Der Gewinner eines Stichs spielt den nächsten Stich an. Es sei denn, eine Karte mit spezieller Eigenschaft ändert dies.

5) Vorhersagen aufdecken und Punkte ermitteln

Sobald alle ausgeteilten Karten gespielt sind, decken beide Spieler ihre Vorhersagen auf. Für jeden gewonnenen Stich erhält ein Spieler einen Punkt. Stimmt die Anzahl mit der Vorhersage überein, erhält er 10 Bonuspunkte. Gewinnt ein Spieler nur drei, vier oder fünf Stiche, erhält er 5 Bonuspunkte (egal, ob es sich um die Vorhersage handelte oder nicht).

3 – Spielt ein Spieler diese Karte, darf er sich die oberste (verdeckte) Karte vom Stapel auf die Hand nehmen. Er muss dann eine seiner Handkarten unter den Stapel legen. Dabei kann es sich auch um die Karte handeln, die er gerade gezogen hat. Bei dieser speziellen Eigenschaft ist es egal, wer den Stich gewinnt.

6 – Gewinnt ein Spieler einen Stich mit dieser Karte, darf er blind eine Handkarte des anderen Spielers stehlen. Er darf diese Karte zu seinen Handkarten hinzufügen und gibt ihm dafür eine andere Karte von seiner Hand. Es ist auch möglich, die Karte zurück zu geben, die gerade gestohlen wurde.

9 – Gewinnt ein Spieler einen Stich mit dieser Karte, spielt der andere Spieler den nächsten Stich an.

Alle Zahlenkarten, die über eine spezielle Eigenschaft verfügen, sind mit der **K**-Rune versehen.

Alternative für drei Spieler

Es ist möglich (und unterhaltsam) das Spiel zu dritt zu spielen. Jeder Spieler erhält 11 Karten pro Runde. Wenn eine Karte mit spezieller Eigenschaft „den anderen Spieler“ betrifft, wird daraus „ein anderer Spieler“. Bei einer **9** spielt der Spieler links vom Gewinner des Stichs den nächsten Stich an. Die fünf Bonuspunkte für 3 oder 4 Stiche entfallen bei drei Spielern ersatzlos. Zudem empfiehlt sich, das Punkteziel von 50 auf 40 Punkte herunter zu setzen.

3) Wertung vorhersagen

Beide Spieler nehmen ihre ausgeteilten Karten auf und geben eine Vorhersage, wie viele Stiche sie ihrer Meinung nach gewinnen werden. Sie notieren dies verdeckt auf ihren Bogen. Vorhersagen dürfen innerhalb einer Runde nicht verändert werden, und bleiben bis zur Wertung geheim.

4) Um Stiche kämpfen

Der Spieler gegenüber dem Geber spielt den ersten Stich an, indem er eine Karte ausspielt. Nennen wir ihn Spieler A. Die Karte, die Spieler A gespielt hat, gibt an, welche Farbe Spieler B spielen muss, wenn er eine Karte dieser Farbe hat. Hat Spieler B keine Karte in dieser Farbe, kann er eine Karte seiner Wahl spielen. Es ist jederzeit möglich, eine **A** oder eine **N** anstelle der passenden Farbe zu spielen. Spielt ein Spieler einen Stich mit einer **A** oder einer **N** an, darf der andere Spieler eine beliebige Karte spielen.

Beispiel – Trumpf: blau

– Spieler A spielt eine grüne 7, Spieler B hat keine grünen Karten (mehr) und spielt daher eine Karte seiner Wahl. Spieler B spielt eine rote 8. Spieler A gewinnt den Stich.

– Spieler A spielt eine grüne 7, Spieler B hat keine grünen Karten (mehr) und spielt daher eine Karte seiner Wahl. Spieler B spielt eine blaue 3. Spieler B gewinnt den Stich, da blau die Trumpffarbe ist.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nach der Wertung einer Runde, einer oder beide Spieler 50 Punkte erreicht haben. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit den meisten richtigen Vorhersagen. Ist das Ergebnis noch immer unentschieden, gewinnt der Spieler mit den meisten Stichen in der letzten Runde. Gibt es auch dann keine Entscheidung, teilen sich die Spieler den Sieg.

Karten mit speziellen Eigenschaften

A – Der gerade gespielte Stich wird zerstört. Das bedeutet, dass beide gespielte Karten bis zur nächsten Runde aus dem Spiel genommen werden, wodurch sich die Zahl der Stiche reduziert werden, die in dieser Runde gewonnen werden können. Der Spieler, der den Stich angespielt hat, spielt auch den nächsten Stich an. Wenn zwei **A**'s in einem Stich gespielt werden, wird sofort eine neue Trumpffarbe aufgedeckt (und ersetzt die bisherige).

N – Dieser Karte ist niedriger als alle anderen Karten. Der Verlierer dieses Stichs spielt den nächsten Stich an. Sollten zwei **N** gespielt werden, gewinnt der erste den Stich.

1 – Gewinnt ein Spieler mit dieser Karte einen Stich, darf er einen Stich des anderen Spielers stehlen. Dabei muss es sich um einen Stich handeln, den er in dieser Runde gewonnen hat.

Beispiel – Trumpf: rot

– Spieler A spielt eine rote 5, Spieler B eine **A**. Der Stich wird zerstört, Spieler A spielt den nächsten Stich an.

– Spieler A spielt eine blaue 1, Spieler B spielt eine **N**. Spieler A gewinnt den Stich und stiehlt einen zusätzlichen Stich von Spieler B. Spieler A erhält also zwei Stiche. Spieler B spielt den nächsten Stich an.

– Spieler A spielt eine rote 3, nimmt die oberste Karte vom Stapel und legt eine andere Karte ab. Spieler B spielt eine rote 6. Spieler B gewinnt den Stich, stiehlt eine Handkarte von A und gibt ihm eine andere Karte von seiner Hand zurück. Spieler B spielt den nächsten Stich an.

– Spieler A spielt eine grüne 9, Spieler B spielt eine gelbe 4. Spieler A gewinnt den Stich, Spieler B spielt den nächsten Stich an.

ehre
 Autoren: Alexander Kneepkens & Inge van Dassel
 Illustrationen: Tristram Rossin
 Übersetzung: André Heines
 Kickstarter edition - Februar 2020
 In den Niederlanden entwickelt
 In China hergestellt
 www.jollydutch.com

Jolly Dutch
Productions