

Hägar: Auf zu neuen Ufern!  
1-3 Spieler, ca. 10-20 Min., 8-99 Jahre

# HÄGAR<sup>®</sup>

DER SCHRECKLICHE

AUF ZU  
NEUEN  
UFERN!

## SPIELMATERIAL

- ✓ 12 Bierdeckel, mit je 4 einzelnen Landschaftsfeldern (Land, Wald, Wasser)
- ✓ 1 Stanztableau mit 15 Spielmarkern: je 4 Hägars in 3 Spielerfarben + 3 Goldmarker
- ✓ 1 Augenwürfel [1-6]

**Block & Stift werden benötigt, um Spielergebnisse festzuhalten.**

**Bei einer 3-Spieler-Partie kommen 3 Hägarmarker (pro Spieler 1) zurück in die Spielschachtel.**

**Bei einer 1-Spieler-Partie kommen nach dem Mischen 3 Bierdeckel ungesehen zurück in die Schachtel.**



## SPIELSTART & SPIELZIEL

Alle Bierdeckel werden gut gemischt und verdeckt als allg. Nachziehstapel bereit gelegt. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt seine Hägars + 1 Gold vor sich ab. Ein Startspieler wird ermittelt (höchstes Ergebnis auf Würfel) und beginnt die erste Runde. Der Würfel wird vor dem Startspieler abgelegt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Am Ende der letzten Runde folgt die Punktwertung der im Spiel entstandenen Landschaften (Wertung). Die erspielten Siegpunkte pro Spieler werden zusammen gezählt und auf dem Block notiert. Die höchste Gesamtpunktzahl gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen mehrere.

## SPIELZUG IM ÜBERBLICK

Der aktive Spieler zieht einen Bierdeckel und legt diesen offen aus (ganze Kante an ganze Kante bereits liegender Deckel). Der erste zu legende Deckel wird immer frei mittig auf dem Tisch platziert. Die Deckel können normalerweise beim Legen beliebig gedreht werden, so dass sie passen.



Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3

Ein Deckel besteht immer aus 4 einzelnen Landschaftsfeldern (Land, Wald oder Wasser). Eines dieser Landschaftsfelder muss beim Anlegen immer ganz passend zu einem bereits liegenden Landschaftsfeld angelegt werden. Nur wenn dies nicht möglich ist, kann der Spieler überall legen. Alle zusammenhängenden verbundenen Landschaftsfelder einer gleichen Art, niemals diagonal verbunden, zählen dann am Ende als ganze Landschaft. Nach dem Anlegen wird 1 eigener Marker (Hägar oder Gold) auf 1 beliebiges Landschaftsfeld dieses (gerade angelegten) Deckels platziert. Jede Runde ist dies Pflicht, solange noch Marker beim Spieler vorhanden sind. In folgenden Runden werden dann ggf. nur noch Deckel gelegt. Auf jedem Feld darf max. nur 1 Marker liegen, Hägar- und Goldmarker dürfen dabei auch auf Wasser gelegt werden (als Seefahrer).

**BIERdeckel (im wahrsten Sinne des Wortes):** Einige Deckel zeigen mittig 1 volles Bier; dieses darf natürlich nicht ausgekippt werden (altes Wikingergesetz). Der aktive Spieler muss hier beim Anlegen darauf achten, dass das Bier zu sich zeigt (je nachdem wo der Spieler am Tisch sitzt). Der BIERdeckel kann hier also nicht beliebig gedreht werden.

**Wilde Wikinger spielen zusätzlich noch die legendäre Spelunken-Regel:** Zu legende BIERdeckel dürfen nicht in eine gleiche Reihe (horizontal oder vertikal) zu einem bereits liegenden BIERdeckel gelegt werden (dabei ist es egal, ob in der Reihe auch normale Deckel liegen oder Lücken vorhanden sind). Ansonsten muss dieser Spieler dem Spielgewinner 1 Bier ausgeben; es sei denn, er gewinnt selbst das Spiel! Außerdem gilt:



Auf Feldern mit Totenkopf-Symbol dürfen keine Marker gelegt werden (= Brachland)! 

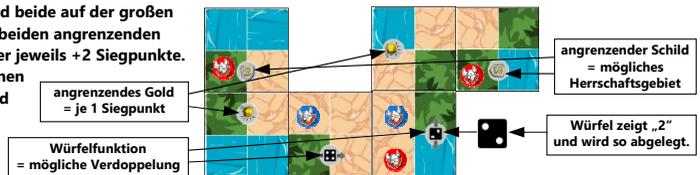
**Würfel würfeln & Finalrunde (Hägars versetzen):** Nach dem letzten Anlegen (alle Deckel und Marker sind ausgelegt) würfelt der Startspieler einmalig den Würfel und platziert diesen auf das zugehörige Feld des Spielplans. Nach dem Würfeln kann (keine Pflicht) jetzt jeder Spieler einen bereits platzierten eigenen Hägar auf ein beliebiges anderes freies Feld gleicher Landschaftsart, bspw. von Wald auf Wald, versetzen. Eine andere Landschaft ist hier nicht erlaubt! Der nächste Spieler in Reihe (nach dem Startspieler) beginnt die Finalrunde, der Startspieler schließt sie ab.

## WERTUNG

Die Spieler können am Ende mit den jeweils gelegten Landschaften auf 2 Arten punkten. Jede Landschaft (mit mind. 1 Hägar), wird für sich gewertet und alle Punkte werden zusammen gezählt.

**Hägar als Schatzsucher:** Punkte für Gold gibt es für die Spieler, die auf einer Landschaft (mit angrenzendem Gold) mind. 1 eigenen Hägar gelegt haben. Jedes dort liegende Gold (egal, ob auf den Deckeln aufgedruckt oder als Marker gelegt) zählt je +1 Siegpunkt.

**Bsp.:** Spieler blau und Spieler rot sind beide auf der großen Landschaft LAND vertreten. Für die beiden angrenzenden Goldschätze bekommen beide Spieler jeweils +2 Siegpunkte. Spieler rot ist zusätzlich auf der kleinen Landschaft WALD links vertreten und bekommt für das angrenzende Gold +1 Siegpunkt.



**Hägar als Eroberer:** Landschaften mit angrenzendem Schild sind mögliche Herrschaftsgebiete. Wer in so einer Landschaft am Ende die höchste Anzahl an Hägars liegen hat, gewinnt dieses Herrschaftsgebiet für sich. Hier zählt jetzt zusätzlich zu den möglichen Punkten für Gold (siehe Schatzsucher) die Anzahl der zusammengehörigen Landschaftsfelder (der Landschaft mit anliegendem Schild) je Feld +1 Siegpunkt. Alle anderen Spieler punkten hier nur mit Gold.

**vorheriges Bsp.:** Die große Landschaft LAND hat ein angrenzendes Schild und ist somit ein mögliches Herrschaftsgebiet. Spieler blau ist dort mit 2 Hägars, Spieler rot mit nur 1 Hägar (2:1) vertreten. Spieler blau gewinnt dort +8 Siegpkt. Spieler rot punktet zusätzlich auf der Landschaft WALD links (angrenzendes Schild) mit +2 Siegpkt. und auf der Landschaft WALD rechts (angrenzendes Schild) mit +3 Siegpkt. Spieler blau hat insgesamt 10 Siegpkt. erspielt (2 für Gold + 8 für die Herrschaft) und Spieler rot insgesamt 8 Siegpkt. (3 für Gold + 5 für Herrschaft). Spieler blau gewinnt das Spiel!

**Würfelfunktion (x2):** Alle Hägar-Marker und alles Gold, welche sich auf dieser (Felder-) Reihe befinden (horizontale oder vertikale Reihe in Pfeilrichtung), zählen doppelt. Dabei ist es egal, ob in dieser Reihe Lücken (durch das Anlegen der Deckel) vorhanden sind.

**vorheriges Bsp.:** In unserem Beispiel wurde am Ende eine „2“ gewürfelt (vertikale Reihe) und somit wurde kein liegender Marker verdoppelt. Wäre es eine „4“ (horizontale Reihe), würde der rote Hägar auf dem Landschaftsfeld LAND verdoppelt. Somit wäre hier ein Gleichstand von Hägars vorhanden (2:2) und kein Spieler würde die 8 Siegpkt. bekommen.

## 1-SPIELER-PARTIE

Das Spiel kann auch sehr gut alleine gespielt werden. Der Spieler spielt immer mit 9 Deckeln und versucht bestmögliche Endergebnisse nach folgendem Ranking zu erzielen:

≤ 15 Pkt. = Einfacher Trunkenbold	16-20 Pkt. = Niederer Seemann	21-25 Pkt. = Großer Häuptling	≥ 26 Pkt. = Legendärer Eroberer
--------------------------------------	----------------------------------	----------------------------------	------------------------------------

Spielleautor: Andreas Schmidt / Grafik: pR  
© 2017 phantastischer RAUM, Bremen

© 2017 CARTingo  
www.cartingo.de

© 2017 King Features Syndicate, Inc.  
™ Hearst Holdings, Inc.