

Hägar: Land in Sicht!
2-4 Spieler, ca. 10-20 Min., 8-99 Jahre

HÄGAR[®] LAND IN SICHT!

DER SCHRECKLICHE

SPIELMATERIAL

- ✓ 10 Bierdeckel, mit jeweils 4 Spielfeldern (darunter 1 Sonderdeckel Drachensinsel)
- ✓ 1 Stanztableau mit 15 Spielmarkern: je 3 Navigationsmarker in rot & schwarz + 9 Schatzmarker [3x 1, 2x 2, 1x 3, 2x Sven Glückspilz, 1x Hägar]
- ✓ 2 Augenwürfel [1-6]: 1x rot, 1x schwarz



Abb.: Drachensinsel

SPIELSTART & SPIELZIEL

Der Sonderdeckel Drachensinsel (auch als legendäre BIERinsel bekannt) wird aussortiert und beiseite gelegt. Dieser spielt nur in der Spielvariante „Wikingershafen“ (siehe unten) mit.

Ein beliebiger Spieler mischt alle 9 Bierdeckel und legt diese in beliebiger Ausrichtung (Drehung) als 9er-Raster (je Kante an Kante, zusammenhängend in 3x3 Reihen) als Spielplan offen aus. Von einer beliebigen Ecke des Plans aus gesehen, werden die Navigationsmarker von außen an den Plan angelegt. In der horizontalen Richtung werden so alle roten, in der vertikalen Richtung alle schwarzen Marker mit den Zahlen aufsteigend angelegt.

Nur jede zweite Reihe bekommt die passende Zahl (2, 4, 6) zugewiesen. Am Ende sind dann trotzdem jeweils 6 Reihen (von 1 bis 6) in den beiden Farben vorhanden, so dass genau 36 (6x6) eindeutige Navigationspunkte (Schnittpunkte) entstehen.

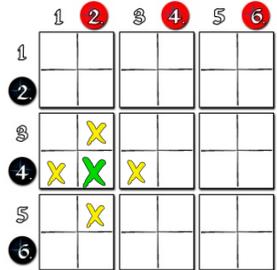


Abb.: Startaufstellung als 9er-Raster mit Navigationsmarkern

Die Schatzmarker werden gut gemischt und jeweils verdeckt auf die leeren Schatzfelder aller liegender Inseln gelegt. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. Ein Startspieler wird ermittelt (höchstes Ergebnis auf Würfeln) und beginnt die erste Runde.

Spielziel: Bei diesem Spiel geht es darum möglichst viele Schätze zu bergen und damit zu punkten. Es gibt am Ende mehrere Gewinner, nur der letzte Spieler (mit den wenigsten Punkten) verliert das Spiel! Bei Gleichstand der wenigsten Punkte, verlieren sogar mehrere.

SPIELZUG IM ÜBERBLICK

Am Anfang des Spielerzuges navigiert der Spieler über die ausliegende Karte (Spielplan) und versucht einen guten Navigationspunkt zu erspielen, um von dort gute Schätze zu finden.

1. Die Navigation / bis zu 2 Würfle: Der aktive Spieler würfelt anfänglich beide Würfel und hat danach optional einen weiteren Wurf mit einem oder beiden Würfeln. Danach zählt das erwürfelte Ergebnis. Er hat jetzt durch die festgelegten Navigationsreihen genau 1 Spielfeld des Planes direkt getroffen (Schnittpunkt).

Die Farbe des Würfels (rot oder schwarz) ist immer der gleichfarbigen Reihe 1 bis 6 zugeordnet. Der Spieler schaut von oben auf den Plan und ermittelt das getroffene Zielfeld. Die einzelnen Inseln können dabei direkt (Spieler landet hier direkt auf der Insel) oder indirekt über ein benachbartes Seefeld (immer in gerader Richtung, nicht diagonal) getroffen werden. Hintergrund: Das Schiff ist über die Meere auf diesem Zielfeld angekommen ..

Bsp. (Abb. oben): Eine erwürfelte rote 2 und schwarze 4 hätte das Feld mit dem grünen X direkt getroffen. Ist dort bspw. eine Insel, wären um sie herum 4 mögliche Seefelder mit den gelben X indirekte Treffer.

2. Die Landung auf den Schatzinseln: Falls ein Spieler ein Inselfeld direkt oder indirekt (über ein angrenzendes Seefeld) trifft, können alle auf dieser Insel liegenden Schatzmarker sofort aufgedeckt werden. Der Spieler hat jetzt die Chance die Schätze dieser Insel zu erspielen. Der Spieler hat hier bei einem direkten Inseltreffer bis **bis zu 3 Würfle**, bei einem indirekten Treffer (über angrenzendes Seefeld) immer **nur 1 Wurf** mit den Würfeln.

Bei mehreren Würfeln, können dann nach jedem Wurf beliebig viele Würfel neu gewürfelt werden, erst am Ende des Würfeldurchgangs zählt das Ergebnis. Jeder einzelne Würfel darf am Ende dabei immer nur für genau 1 Aktion genutzt werden. Erspielte Schatzmarker werden immer offen vor dem Spieler abgelegt. Hinweis: Nicht erspielte Schatzmarker bleiben offen auf der Insel liegen.

Für das Erspielen von Schatzmarkern getroffener Inseln (direkt oder indirekt) gilt:

- ✓ **Zahlenmarker:** Erzielt ein Würfel dabei die Zahl eines ausliegenden Zahlenmarkers, ist der Schatz geborgen und kann vom Spieler aufgenommen werden. Hinweis: Hier können auch 2 Schätze auf einmal erspielt werden, wenn beide Zahlen entsprechend passend sind.
- ✓ **Sven Glückspilz- oder Hägar-Marker:** Ein Pasch (2x gleiche Zahl, egal welche) erspielt einen dieser ausliegenden Marker.
- ✓ **Lucky-7 (Summe):** Eine Würfelkombination mit der Summe = 7 (1/6 oder 2/5 oder 3/4) kann als Joker genutzt werden. Der Spieler kann sich einen beliebigen ausliegenden Marker der Insel aussuchen.



Abb.: Sven Glückspilz- & Hägar-Marker

Die Helga-Insel (mit x2-Feld): Auf der Helga-Insel geht es anders

zu als auf den anderen Insel. Wer hier landet (direkt oder indirekt) und einen eigenen bereits erzielten Zahlenmarker offen auf das x2-Feld ablegt, verdoppelt am Ende des Spiels den Wert dieses Markers. Hinweis: Dieser abgelegte Zahlenmarker zählt am Ende wertungsmäßig immer mit zu den anderen erzielten Markern des Spielers.



Abb.: Helga-Insel

Zum Ablegen muss der Spieler auch hier würfeln. Trifft er die Helga-Insel direkt, kann er bis zu 3 Würfe ausführen. Trifft er sie indirekt (über angrenzendes Seefeld), kann er nur 1 Wurf ausführen. Zeigt dann ein Würfel eine Zahl eines bereits erzielten Zahlenmarkers des Spielers, kann dieser auf das x2-Feld abgelegt werden. Ist das x2-Feld allerdings bereits besetzt (ein Spieler hat hier schon vorher abgelegt), wird dieser Marker dem zugehörigen Spieler zurück gegeben und der neue wird platziert. Auf diese Weise kann der aktive Spieler sich selbst auch während des Spiels verbessern, wenn er einen höheren Zahlenchip ablegt. Hinweis: Auch hier kann beim Ablegen eine Lucky-7 als Joker genutzt werden. Der Spieler kann dann einen beliebigen Zahlenmarker platzieren.

Leere Hägar- & Sven Glückspilz-Inseln: Leere (abgeräumte) Inseln mit abgebildeten Hägar- und Sven Glückspilz-Figuren haben später im Spiel noch eine besondere Funktion.

Wird eine dieser Inseln getroffen (direkt oder indirekt, der Spieler würfelt entsprechend oft) und der Spieler erwirft einen Pasch oder eine Lucky-7, kann er sich den entsprechenden Hägar- oder Glückspilz-Marker zu sich holen, wenn dieser bereits von einem Mitspieler erspielt wurde. Auf einer leeren Hägar-Insel kann so immer der Hägar-Marker, auf einer leeren Sven Glückspilz-Insel kann so immer ein Sven Glückspilz-Marker zu sich geholt werden. Hinweis: Es gibt genau 4 Hägar-Inseln und 2 Sven-Glückspilz-Inseln im Spiel.

SPIELLENDE & WERTUNG

Das Spiel endet sofort, sobald alle Zahlenmarker (gesamt 6 Stück) geborgen sind. Der Spieler mit den wenigsten Siegpunkten insgesamt verliert das Spiel. Bei Gleichstand verlieren auch mehrere.

- ✓ Jeder erzielte Zahlenmarker zählt anhand seines Zahlenwertes Siegpunkte.
- ✓ Dazu gibt es (für einen Spieler) ggf. doppelte Siegpunkte für einen Schatzmarker auf dem x2-Feld.
- ✓ Der Hägar-Marker bringt die Anzahl aller erzielter Zahlenmarker als zusätzliche Siegpunkte für den Spieler (neben den eigentlichen Zahlenwerten).
- ✓ Für jeden Sven Glückspilz-Marker würfelt der entsprechende Spieler beide Würfel genau 1x. Die Differenz der beiden Ergebnisse (höhere minus kleinere Zahl) zeigt die hierfür erzielten Siegpunkte. Bei einem Pasch gibt es also nichts.

Bsp.: Ein Spieler hat am Ende folgende Marker erspielt: 1x 1, 1x 1 (auf dem x2-Feld liegend), 1x 2 und 1x Hägar. Er erzielt insgesamt 8 Siegpunkte: 1 + 2 (1x2) + 2 + 3 (für Anzahl Zahlenmarker = 3)

SPIELVARIANTE „WIKINGERHAFEN“: Der Sonderdeckel kommt mit ins Spiel; dafür wird der Deckel mit dem Schiff aussortiert. Wer auf der Drachensinsel landet und einen eigenen bereits erzielten Zahlenmarker mit einer „1“ offen auf das markierte Feld ablegt, bekommt am Ende des Spiels vom Spielverlierer (Spieler mit den wenigsten Punkten) 1 Bier (alkoholfrei geht auch) ausgegeben; es sei denn, er verliert selbst das Spiel! Zum Ablegen gilt das gleiche wie bei der Helga-Insel, nur das hier immer nur eine „1“ abgelegt werden kann.