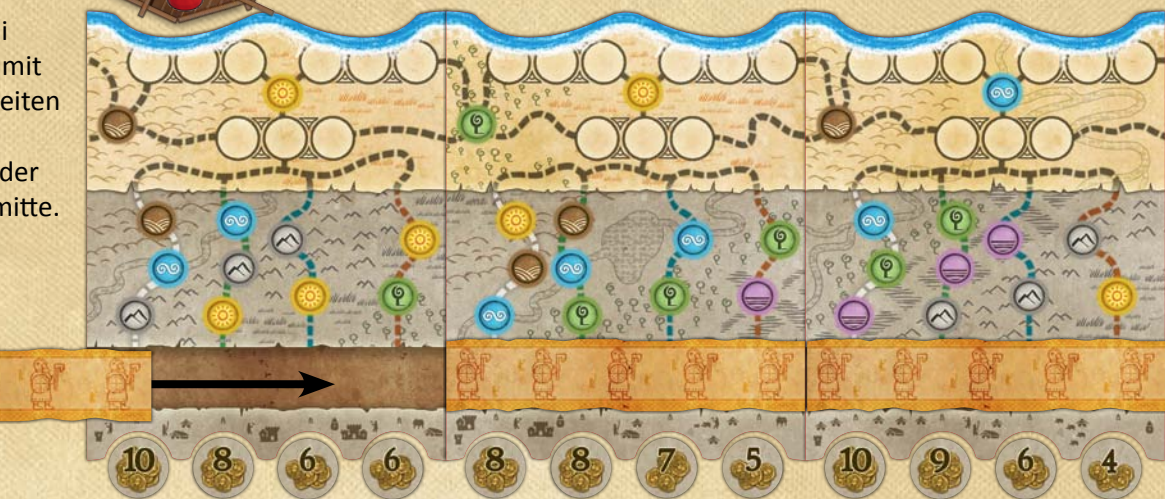


## SPIELVORBEREITUNG

1. Lege die drei **Buchtpläne** mit beliebigen Seiten nach oben nebeneinander in die Tischmitte.
2. Stelle das **Boot** in die Bucht ganz links und stelle alle **6 Plündertrupps** hinein.
3. Misch die **Spielkarten**. Jeder von euch erhält 3 Karten. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.



4. Mische die Wegplättchen verdeckt. Lege auf jeden Buchtplan eines davon verdeckt. Lege drei weitere verdeckt beiseite und den Rest in den Karton zurück.
5. Mische die **Schatzplättchen** verdeckt. Decke für jeden Buchtplan 4 davon auf und lege sie nach ihrem Wert sortiert in die passenden Einbuchtungen. (Der höchste Wert kommt immer nach links, die anderen Plättchen dann in absteigender Reihenfolge.) Lege **12** weitere verdeckt neben dem Spielplan beiseite und den Rest in den Karton zurück.

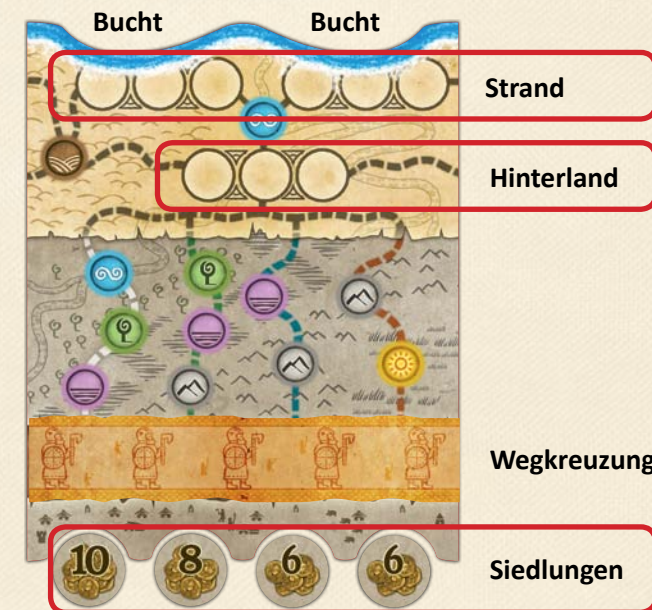


6. Legt die drei **Schildplättchen** griffbereit neben die Pläne.



Die Wegplättchen sind zu Spielbeginn verdeckt. Sobald ein Spieler durch eine Plünderung oder eine als Spion gespielte Entdeckerkarte unter ein Plättchen geschaut hat, legt er ein Schildplättchen mit seiner Farbe nach oben darauf, um zu markieren, dass er jederzeit wieder darunterschaun darf. Sobald der andere Spieler ebenfalls unter das Plättchen geschaut hat, wird es offen hingelegt, da es ja jetzt beide kennen.

## DER SPIELPLAN UND SEINE BEREICHE



## SPIELVERLAUF

Beide Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Jeder Zug hat zwei Teile:

**A - Aktionen der Plünderungstrupps**

**B - Karten nachziehen**

Der jüngste Spieler beginnt.

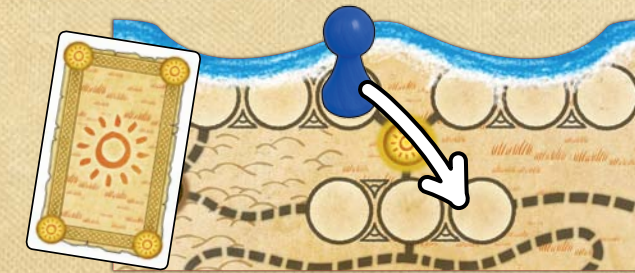
## A - AKTIONEN DER PLÜNDERUNGSTRUPPS

Jeder Spieler kann in seinem Zug mit jeder seiner Figuren genau **1 Aktion (I - VI)** ausführen. Der Startspieler kann in seinem ersten Zug allerdings nur 2 Aktionen durchführen. Dabei ist es egal, ob die Figur im Boot, auf dem Spielplan oder außerhalb des Spielplans steht. Figuren außerhalb können allerdings nur Aktion II durchführen.

- Bei Spielbeginn sitzen alle Figuren im Boot. Du kannst sie vom Boot zum angrenzenden Strand setzen (falls da noch frei ist) – oder vom Strand zurück ins Boot. **Das kostet dich nichts.**
- Falls du bereits eine Figur verloren hast, kannst du sie durch eine Entdeckerkarte wieder ins Boot einsetzen. Das Spielen einer Entdeckerkarte stellt eine Aktion dar (siehe S.5).



- Vom Strand aus führen Wege durch eine Landschaft ins Hinterland. Um eine Figur dorthin zu ziehen, musst du **eine Karte mit der entsprechenden Landschaft** ausspielen und auf den Abwurfstapel legen.



- Aus dem Hinterland führen Wege in alle Richtungen. Um wieder zum Strand zurückzukehren, musst du wieder eine **Karte der entsprechenden Landschaft** ausspielen. Der Übergang in ein benachbartes Hinterland kostet ebenfalls eine Karte der entsprechenden Landschaft.



- Um eine **Siedlung zu plündern**, musst du dich für einen der vier möglichen Wege entscheiden (weiß, grün, blau, rot) und die passenden Landschaftskarten spielen (je 3 verschiedene bei weiß und grün, je 2 bei blau und rot). Danach darfst du unter das Wegplättchen schauen, um herauszufinden, zu welchem der Ziele dein Weg dich geführt hat, und dir das entsprechende Schatzplättchen nehmen. **Die Figur kehrt ins Hinterland zurück** – das kostet keine weiteren Karten.

Beim Plündern einer Siedlung müssen alle benötigten Karten gleichzeitig gespielt werden; es ist nicht möglich, nur einen Teil des Weges zu laufen. Jeder Schatz ist auch nur einmal da – es bringt also nichts, eine bereits geplünderte Siedlung noch einmal zu überfallen.

- Eine Figur kann **spionieren** und unter eines der Wegplättchen auf dem Plan schauen. Dies kostet eine Entdeckerkarte (siehe S. 5).



Beispiel: Hengist wählt den weißen Weg, spielt Hügel (braun), Fluss (blau) und Berg (grau), wird leicht schräg gelenkt und erhält das zweite Schatzplättchen von links.



## B - KARTEN NACHZIEHEN

Du ziehst 2 Karten nach. Für jede deiner Figuren, die in einem **Hinterland** steht (nicht jedoch am Strand), ziehst du eine weitere Karte nach, also insgesamt bis zu 5 Karten.

## LANDSCHAFTS- UND ENTDECKERKARTEN

Es gibt einfache Landschaftskarten, Doppelkarten und Entdeckerkarten.



**Einfache Landschaftskarten** ermöglichen es einer Figur, durch die entsprechende Landschaft zu laufen.

**Doppelkarten** zeigen zwei verschiedene Landschaften. Du kannst dir aussuchen, welche der beiden Seiten du verwendest – aber nicht beide gleichzeitig!

Du kannst jederzeit 3 Karten – egal ob einfache oder Doppelkarten – abgeben und als eine Karte mit einer beliebigen Landschaft nutzen.



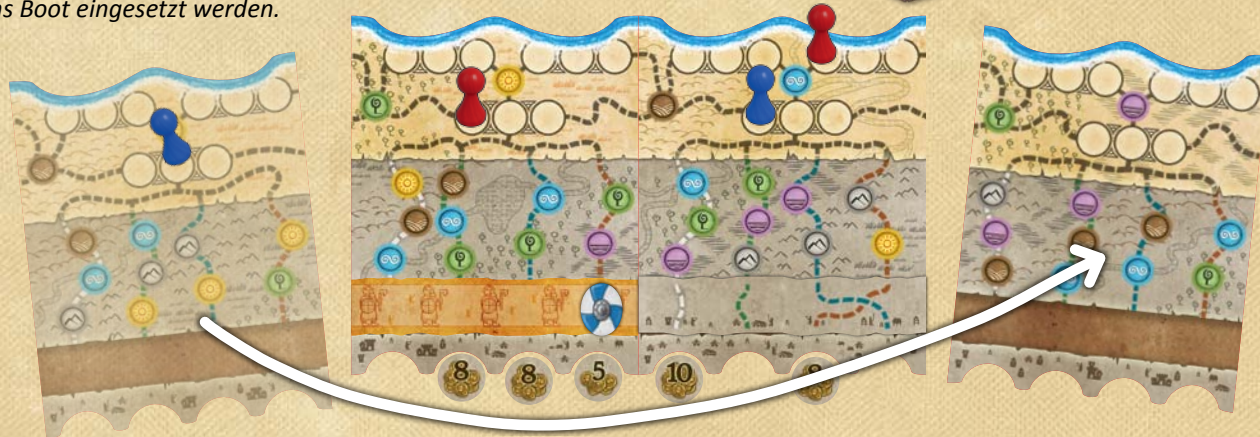
**Entdeckerkarten** sind die Joker im Spiel. Sie können auf drei verschiedene Arten für Aktionen verwendet werden:

- a) als **beliebige Landschaftskarte**
- b) als **Spion**, um unter eins der verdeckten Wegplättchen zu schauen. Markiere es mit einem Schildmarker deiner Farbe. Du darfst es jederzeit wieder anschauen.
- c) als **Nachschubkarte**, um eine verloren gegangene Figur zurück ins Boot zu holen.



Beim Ausspielen entscheidest du dich, welche der drei Aktionen du mit der Entdeckerkarte durchführen möchtest. Sofort, nachdem eine Entdeckerkarte ausgespielt wurde, fährt das Boot um eine Bucht nach rechts. Ist das Boot bereits am rechten Rand, wird – bevor das Boot weiterfährt – der Buchtplan ganz links abgeräumt, umgedreht und rechts neu angelegt. Lege wie im Spielbau beschrieben 1 neues Wegplättchen und 4 neue Schätze (sortiert) darauf. Alle Schätze und Figuren, die sich noch auf dem Plan befanden, gehen in die Schachtel zurück. (Nicht vergessen: Die Figur kann später durch eine Entdeckerkarte zurückgeholt werden.) Der Buchtplan ganz links wird ebenfalls abgeräumt, umgedreht und rechts wieder angelegt, sobald an den beiden Buchtplänen links und in der Mitte keine Schätze mehr liegen. Auch in diesem Fall wird der Buchtplan mit einem Wegplättchen und 4 Schätzen bestückt und Figuren können dabei verloren gehen. Stand das Boot noch an dem weggenommenen Buchtplan wird es in die erste Bucht des folgenden Buchtplans gestellt.

Beispiel: Das Boot fährt weiter. Der Buchtplan ganz links wird abgeräumt, umgedreht und rechts neu angelegt. Die blaue Spielfigur wird beiseite gelegt; sie kann später wieder mit einer Entdeckerkarte ins Boot eingesetzt werden.



## SPIELLENDE UND WERTUNG

Wenn zum vierten Mal ein neuer Buchtplan angelegt werden müsste (also nach der zwölften gespielten Entdeckerkarte) und daher keine Schätze und kein Wegplättchen mehr bereit liegen, endet das Spiel. Beide Spieler zählen den Wert ihrer Schätze zusammen; der Spieler mit der höheren Summe gewinnt. Das Spiel endet auch, falls die Spieler alle Schätze der 3 Buchtpläne genommen haben und keiner der beiden Spieler in den nächsten beiden Zügen eine Entdeckerkarte spielt.

## Schon gespielt?

Noch mehr spannende  
2-Personen-Spiele von Lookout!



**Autor:** Uwe Rosenberg

**Redaktion:** Hanno Girke

**Gestaltung:** Klemens Franz | atelier198

**3D-Abbildung:** Andreas Resch

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an  
buero@lookout-games.de

© 2015 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Deutschland.  
Alle Rechte vorbehalten.



# HENGIST

Es ist schon dreißig Jahre her, dass die römischen Legionen Britannien verlassen haben. Die Pikten und Scoten sind erstarkt und drängen ins Land. In seiner Not, Britannien zu verteidigen, hat Vortigern dich und deinen Bruder Horsa mitsamt euren Stämmen als Söldner aus Sachsen kommen lassen, damit ihr Britannien verteidigt. Doch der alte Fuchs ist geizig geworden und bleibt euch euren Sold schuldig.

Was liegt da näher, als sich das Geld selbst zu holen? Ihr habt grobe Landkarten, ihr habt starke Krieger und Boote. Viele Städte, Dörfer, Klöster und Gutshöfe entlang der Küste warten darauf, geplündert zu werden! Wer holt sich den meisten Ruhm und die wertvollsten Schätze?

## SPIELMATERIAL

Löst das Spielmaterial vor dem ersten Spiel vorsichtig aus den Rahmen!



3 doppelseitige Buchtpläne



3 Schildmarker



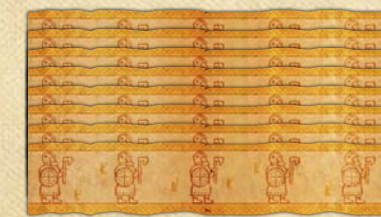
1 Kielboot (zum Zusammenbauen, zudem 1 Querstrebe als Ersatz)

Löst vor dem ersten Spiel das Boot aus dem Stanzrahmen und steck es zusammen. Danach braucht das Boot nicht mehr zerlegt werden; es passt in die Schachtel.

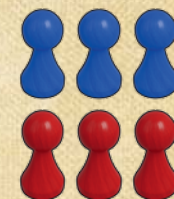
1 Regelheft



60 Spielkarten



12 Wegplättchen



6 Plündertrupps  
(3 in blau, 3 in rot)



30 Schatzplättchen