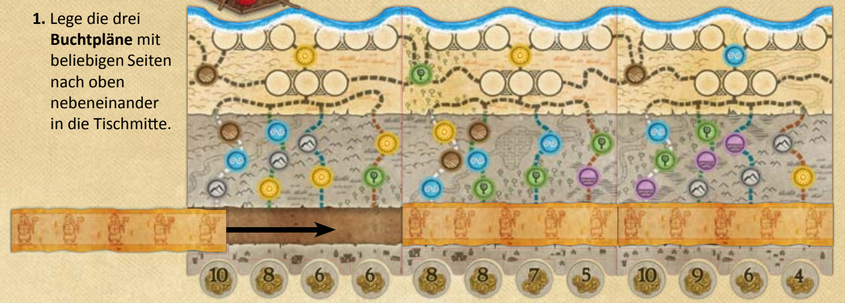
Spielvorbereitung

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 Plünder-trupps** hinein.

3. Mischt die **Spielkarten**. Jeder von euch erhält 3 Karten. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nach-ziehstapel.



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 **Schild-plättchen** 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 darunterschauen 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

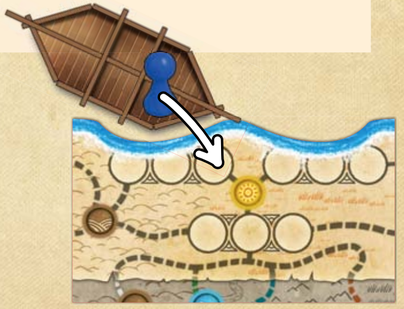
B - Karten nachziehen

A - Aktionen der Plünderungstrupps

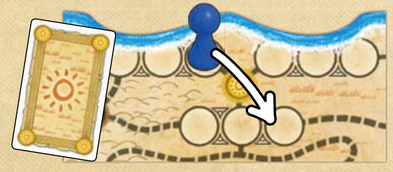
Jeder Spieler kann in seinem Zug mit jeder seiner Figuren genau 1 Aktion *(I - VI)* ausführen.

I) 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.**

II) Falls du bereits eine oder mehrere Figuren verloren hast, kannst du durch eine Entdeckerkarte eine Figur wieder ins Boot einsetzen. Das Spielen einer Entdeckerkarte stellt eine Aktion dar *(siehe S.5)*.



III) 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.



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

V) 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.

VI) Entdeckerkarten können auch als **Spion** gespielt werden, um unter eins der verdeckten Wegplättchen zu schauen *(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!

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

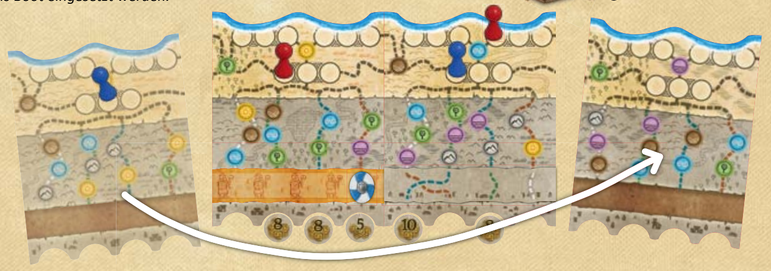
a) als **beliebige Landschaftskarte**

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 Spielaufbau 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.)*

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.



Spielende 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.

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.

Uwe Rosenberg

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?

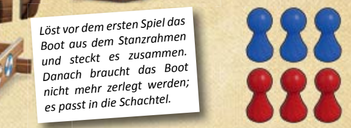
Spielmaterial

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

3 doppelseitige Buchtpläne

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

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

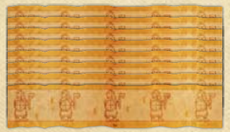


6 Plündertrupps (3 in blau, 3 in rot)

1 Regelheft

3 Schildmarker

60 Spielkarten



12 Wegplättchen

30 Schatzplättchen