

hERRLOF

inhoud



Tijdens de Vikingtijd, van ongeveer het jaar 800 tot 1050, is Scandinavië het toneel van machtige voormannen en koningen. Maar de titel van koning ging niet zomaar over van vader of moeder op zoon of dochter. Je moest er voor vechten. De leidende voorman wordt door de andere voormannen gezien als de eerste onder gelijken.

Vier voormannen vechten nu voor Herrlof: de winst en lof verdiend in oorlog. Wie wordt de volgende Viking koning?



Spel overzicht

Dit is een slagenspel voor twee spelers waarbij je speelt tot een van de spelers minstens 50 punten heeft. De speler met de meeste punten wint. Je scoort punten door slagen te winnen en je kunt bonussen verdienen. Het spel bestaat uit maximaal 10 rondes, maar meestal wordt de 50 punten ruim voor die tijd behaald.

Vorbereiding

Beide spelers ontvangen één scoreblad om hun voorspellingen op te schrijven en hun score bij te houden. De eerste ronde kies je één speler als deler, in de volgende rondes wissel je dit af.

Het spel

Het spel wordt gespeeld in verschillende rondes, elke ronde bestaat uit vijf stappen:

1) Deel 15 kaarten, 2) bepaal de troef, 3) voorspel je score, 4) vecht voor de slagen, 5) onthul je voorspelling en bepaal je aantal punten. Elke ronde bestaat uit 15 slagen, een slag bestaat uit één kaart gespeeld door beide spelers.

1) Kaarten delen & 2) troef bepalen

De deler deelt beide spelers 15 kaarten, de overige 12 kaarten vormen een trekstapel aan de zijkant. De deler draait dan de bovenste kaart van de trekstapel open, de kleur van deze kaart is de troefkleur. Als dit een ♠ of een N is, dan is er deze ronde geen troefkleur.

3) Score voorspellen

Beide spelers nemen de aan hun gedeelde kaarten op hun hand en voorspellen hoeveel slagen zij denken te winnen. Dit schrijf je op het scoreblad en houd je verborgen voor je tegenstander. Je mag je voorspelling niet veranderen tijdens de ronde.

4) Vecht voor slagen

De speler die niet de kaarten deelde begint de eerste slag door één kaart te spelen, laten we haar Anna noemen. De kaart gespeeld door Anna is van een bepaalde kleur, haar tegenstander Ben moet nu een kaart spelen in dezelfde kleur. Als Ben geen kaart heeft in die kleur, dan mag hij een kaart spelen in een kleur naar keuze. Je mag altijd een ♠ of N spelen in plaats van de gevraagde kleur. Als Anna begon met een ♠ of N, dan mag Ben een kaart naar keuze spelen.

Voorbeeld - Troef: blauw

– Anna speelt een groene 7, Ben heeft geen groene kaarten in zijn hand en speelt daarom een kaart naar keuze. Ben speelt een rode 8. Anna wint.

– Anna speelt een groene 7, Ben heeft geen groene kaarten in zijn hand en speelt daarom een kaart naar zijn keuze. Ben speelt een blauwe 3. Ben wint aangezien dit een troef is.

Elke slag wordt gewonnen door een van beide spelers. Als beide kaarten van dezelfde kleur zijn, dan wint de speler met het hoogste cijfer de slag. Als Ben een andere kleur speelt dan Anna, dan wint Anna de slag onafhankelijk van de gespeelde cijfers. De uitzondering is een kaart in de troefkleur. Als Ben een kaart speelt in troefkleur terwijl Anna een andere kleur speelde, dan wint Ben de slag onafhankelijk van de gespeelde cijfers.

De winnaar van de slag neemt beide kaarten en legt deze als stapeltje aan de kant. Elke volgende slag die deze speler wint wordt hier herkenbaar naast of deels op gelegd, de bedoeling is dat beide spelers te allen tijde kunnen zien hoeveel slagen ieder heeft. Het is toegestaan de meest recente slag nog in te zien, maar de slagen daarvoor mag je niet terug kijken. De winnaar van de slag begint de volgende slag, tenzij een kaart met een speciale kracht dit verandert.

5) Onthul de voorspellingen en bepaal de punten

Als alle gedeelde kaarten zijn gespeeld, onthullen beide spelers hun voorspelling. Voor elke slag die je hebt krijg je 1 punt. Daarnaast krijg je 10 bonuspunten als je exact het aantal slagen hebt gehaald wat je had voorspeld. Als je 3 of 4 slagen hebt gehaald krijg je nogmaals 5 bonuspunten, onafhankelijk of dit je voorspelling was.

3 – Als je deze kaart speelt mag je de bovenste kaart van de gesloten trekstapel naar je hand nemen en een kaart uit je hand naar keuze onder de trekstapel afleggen (je wisselt een kaart). Dit is onafhankelijk van de vraag of je de slag wint.

6 – Als je met deze kaart de slag wint, dan mag je blind één kaart uit de hand van je tegenstander trekken. Deze kaart bekijk je en mag je in je eigen hand opnemen, wil je de kaart niet dan geef je hem terug. Als je de kaart in je hand opneemt, geef je een kaart naar je eigen keuze uit jouw hand aan je tegenstander.

9 – Als je met deze kaart de slag wint, dan begint de andere speler de volgende slag.

Alle genummerde kaarten die een speciale kracht hebben, kunnen ook herkend worden aan het  (Perthro) rune op de kaart.

Drie speler optie

Het is mogelijk (én leuk) om het spel met drie spelers te spelen. Deel 11 kaarten aan alle spelers. Als een kaart met speciale krachten invloed heeft op 'de tegenstander', dan mag je kiezen welke tegenstander. De kracht van de 9 wordt dat de speler met de klok mee na de winnaar van de slag de volgende slag begint. De bonuspunten voor 3 of 4 slagen vervallen. We raden aan om te spelen tot een puntendoel van 40.

Einde van het spel

Het spel eindigt als, na het scoren van een ronde, een of beide spelers 50 punten of meer hebben gehaald. De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel wint de speler die gedurende de gespeelde rondes het vaakst zijn voorspelling juist had. Is het nog steeds gelijkspel, dan wint de speler met de meeste slagen in de laatste ronde. Als het dan nog steeds gelijkspel is, spel je nog een volledig spel.

Speciale krachtkaarten

 – (Valknut) Deze slag wordt vernietigd. Dit betekent dat de beide gespeelde kaarten uit de ronde worden verwijderd, dit verlaagt het totaal aantal slagen. De speler die de slag begon, begint de volgende slag weer onafhankelijk van de gespeelde kaarten. Worden er twee  en opgegooid in één slag, dan wordt er direct een nieuwe troef gedraaid vanaf de trekstapel die de oude vervangt.

N – (Hagalaz) Deze kaart is de laagste kaart in het spel en gaat onder alle andere kaarten. Spelen beide spelers een **N**, dan is de eerste **N** het hoogste en wint deze de slag. De speler die de slag heeft verloren begint de volgende slag.

1 – Als je met deze kaart een slag wint mag je een slag van de andere speler pakken (die hij eerder al had gewonnen).

Voorbeeld - Troef: rood

- Anna speelt een rode 5, Ben speelt een . De slag is vernietigd, Anna begint de volgende slag.
- Anna speelt een blauwe 1, Ben speelt een **N**. Anna wint de slag en neemt één extra slag van Ben, waardoor Anna dus twee slagen aan haar totaal toevoegt. Ben begint de volgende slag.
- Anna speelt een rode 3, neemt de bovenste kaart van de trekstapel en legt een andere kaart af. Ben speelt een rode 6. Ben wint de slag en steelt één kaart van de hand van Anna en geeft een andere kaart uit zijn hand aan Anna terug. Ben begint de volgende slag.
- Anna speelt een groene 9, Ben speelt een gele 4. Anna wint de slag, Ben begint de volgende slag.

CREDITS

Auteurs: Alexander Kneepkens & Inge van Dassel

Artiest: Tristam Rossin

Kickstarter editie - Februari 2020

Ontwikkeld in Nederland

Geproduceerd in China

www.jollydutch.com



Jolly Dutch
Productions