

# HIBERNIA

“Ein gewaltiger Streitmacht wurde nun durch die Männer aus Connacht zusammengerufen, durch Ailill und Medb, und sie trugen Kunde in die drei anderen Provinzen, und Boten wurden von Medb zu den Mane ausgeschiedt, auf dass sie sich in Cruachan sammeln sollten, die sieben Mane mit ihren sieben Heeren... So versammelten sich die vier Provinzen von Irland in Cruachan Ai. Sie schlugen in jener Nacht ihre Lager auf, so dass eine dicke Rauchwolke und Feuer zwischen den Furten des Ai emporstiegen... und ihre Dichter und Druiden ließen sie vierzehn Tage nicht fort, während sie auf ein günstiges Vorzeichen warteten.”

- Táin Bó Cúalnge

**Inhalt:** 56 Soldaten (hölzerne Kuben) in 4 Farben, 1 Farbwürfel, 1 Startspielerfigur (aus Holz), 1 Spielplan und 1 Regelblatt.

**Vorbereitung:** Jeder Spieler nimmt sich die 16 Soldaten einer Farbe. Einen davon setzt er auf das mit dem Schwert gekennzeichnete Startfeld der Wertungsleiste. Für die Startaufstellung wird von jeder Farbe ein weiterer Soldat genommen, die Soldaten werden gemischt und zufällig je einer auf die mit der Festung markierten Spielplanfelder gelegt. Der ausgeloste Startspieler legt dann drei Soldaten auf das Schild in der linken oberen Spielplanecke, der links folgende Spieler zwei Soldaten, der dann links folgende Spieler einen Soldaten, der vierte Spieler keinen.

**Ablauf eines Spielzugs:** Der Spieler am Zug würfelt mit dem Farbwürfel. Bei blau, grün, rot oder gelb darf er in genau einer gleichfarbigen Grafschaft agieren. Schwarz erlaubt dem Spieler in genau einer beliebigen Grafschaft zu agieren. Lila erlaubt dem Spieler ein Feld auf der Wertungsleiste vorzurücken. Zusätzlich darf jeder Spieler am Zug als Extraaktion (vor oder nach der erwürfelten Aktion) in genau einer beliebigen Grafschaft agieren, also so, als hätte er mit einem zweiten Würfel "schwarz" erwürfelt. Für jeden Wurf (außer lila) darf man genau eine der folgenden Aktionen ausführen:

❁ **Bewegung:** Der Spieler wählt gemäß der gewürfelten Farbe eine Grafschaft (s.o.). Dort muss er nun genau die Anzahl an Soldaten aus seinem Vorrat einsetzen, die der Anzahl an Nachbargebieten entspricht, in der er bereits Soldaten stehen hat. Wenn er nicht genügend Soldaten im Vorrat hat, muss er Soldaten aus irgendwelchen anderen Grafschaften nehmen, muss allerdings mindestens einen Soldaten pro Grafschaft übriglassen. Wenn Soldaten zur Verstärkung bewegt werden (s.u.), dürfen vom Spielplan entfernte Soldaten nicht in die Grafschaft zurückgestellt werden, aus der sie gerade entfernt wurden. Wenn ein Spieler nicht genügend Soldaten hat, darf er die Aktion Bewegung nicht ausführen. Der Spieler darf sich nicht in eine Grafschaft hineinbewegen, wenn er keines der Nachbargebiete beherrscht. Achtung: Die vier zentralen Grafschaften gelten alle als untereinander benachbart, was durch die Pfeile symbolisiert wird. Jeder Spieler muss immer irgendwo auf dem Spielplan mindestens zwei benachbarte Grafschaften besitzen. Auch wenn er nur noch diese zwei besitzt, dürfen Gegner dort nicht einmarschieren. Wenn nach dem Einsetzen und Bewegen von Soldaten in einer Grafschaft Soldaten zweier Farben sind, eliminieren sie sich Stück für Stück gegenseitig (z.B. 5:3 wird zu 2:0). Bei Gleichstand wird die Grafschaft leergeräumt. Entfernte Soldaten werden auf das Schildsymbol in der linken oberen Spielplanecke gestellt. Am Ende eines Spielzugs dürfen also in jeder Grafschaft nur Soldaten einer Farbe stehen. Es ist erlaubt, den Spielzug "Bewegung" zur Verstärkung einer farblich passenden Grafschaft zu nutzen, welche man bereits besitzt: Es werden so viele Soldaten als Verstärkung hinzugefügt (erst aus dem Vorrat, dann aus eigenen Ländern, s.o.), wie man Nachbargebiete besitzt.

❁ **Soldaten ausheben:** Der Spieler kann den Würfel oder die Extraaktion (s.o.) dazu nutzen, all seine sich auf dem Schildsymbol befindlichen Soldaten zurück in seinen Vorrat zu versetzen. Alle anderen Spieler müssen hierbei die (abgerundete) Hälfte der sich auf dem Schildsymbol befindlichen eigenen Soldaten in ihren Vorrat legen.

Passen ist nicht erlaubt. Wenn ein Spieler keine Bewegung ausführen kann, muss er Soldaten ausheben.

**Beispiel:** John würfelt "gelb". Seine Grafschaften grenzen nicht an irgendeine gelbe Grafschaft. Er besitzt aber 3 Grafschaften, die an eine blaue Grafschaft grenzen, welche Alison durch zwei Soldaten beherrscht. John hat nur 2 Soldaten in seinem Vorrat, also nimmt er einen Soldaten aus einer seiner Grafschaften, in der er 2 Soldaten hat, und setzt nun [als Extraaktion, s.o.] 3 Soldaten in Alisons blaue Grafschaft. Je zwei Soldaten von John und Alison wandern auf das Schildsymbol. John beherrscht nun die blaue Grafschaft mit einem Soldaten. Er würde gerne seine neue Grafschaft benutzen, um in eine benachbarte gelbe Grafschaft einzumarschieren, aber er hat ja keine Soldaten mehr im Vorrat, und in all seinen Grafschaften ist nur noch 1 Soldat übrig. Er benutzt das Würfelergebnis "gelb" stattdessen dafür, Soldaten auszuheben.

**Wertung:** Nach jedem Spielzug wertet der Spieler für sich: Für jede Grafschaft in seinem Besitz zieht er um ein Feld der entsprechenden Farbe auf der Wertungsleiste nach vorn. Für jeden "lila" Wurf darf der Spieler um ein Feld extra vorrücken- dies macht es dem Spieler möglich, ggf. weitere Länder in seinem Besitz zu werten.

**Beispiel:** Die fünf Felder, die vor dem Wertungsstein von Alison liegen, haben die Farben: Rot, Blau, Blau, Gelb, Rot. Am Ende ihres Spielzugs beherrscht Alison 1 blaue, 2 grüne, 1 rote und 1 gelbe Grafschaft. Außerdem hat sie "lila" gewürfelt. Sie zieht ihren Wertungsstein auf das erste blaue Feld. Normalerweise müsste sie hier stehen bleiben, da sie keine zweite blaue Grafschaft besitzt. Aber mit Hilfe des "lila" Wurfes kann sie ein Feld vorrücken. Nun kann sie noch weiter auf das gelbe Feld vorrücken, muss dann aber endgültig stehenbleiben, da sie keine zweite rote Grafschaft besitzt. Die grünen Grafschaften in ihrem Besitz helfen ihr aktuell nicht weiter.

**Spielende:** Sobald der Wertungsstein wieder auf dem gelben Startfeld ankommt, läutet dies das Spielende ein: Die Runde wird noch bis zum Spieler rechts vom Startspieler zu Ende gespielt. Wer dann am weitesten auf der Wertungsleiste vorangekommen ist, hat gewonnen. Bei Gleichstand wird solange eine weitere Runde gespielt, bis ein Sieger feststeht.

### **Spieleaufbau bei 3 Spielern:**

Nachdem je ein Soldat auf eine Festung gesetzt wurde (s.o.), wird ein Soldat der unbenutzten Spielerfarbe auf die vierte Festung gestellt. Dann wird in jede Grafschaft, welche der Farbe dieser letzteren Festung entspricht, genau ein Soldat der unbenutzten Spielerfarbe gesetzt. Diese Soldaten verteidigen sich zwar gemäß der allgemeinen Regeln, kehren aber, einmal vom Brett entfernt, nicht aufs Spielfeld zurück. Außerdem erhalten sie keine Wertungen.

**Zusatzregeln:** Für ein anspruchsvolleres Spiel starten alle Spieler mit einem Soldaten in jeder Grafschaft, welche die gleiche Farbe hat, wie die Grafschaft mit ihrer Anfangsfestung. In der ersten Runde darf man in beliebige Grafschaften einmarschieren, solange jeder Spieler mindestens zwei benachbarte Grafschaften oder wenigstens zwei Grafschaften besitzt, die nur durch eine andere Grafschaft getrennt sind. Ab Runde zwei muss jeder Spieler immer mindestens zwei benachbarte Grafschaften besitzen (s.o.).

### **Strategietipps:**

Manchmal ist es sinnvoller, seine Position auf dem Spielplan zu verbessern, als in diesem Zug möglichst weit auf der Wertungsleiste voran zu kommen. Es kann sehr effektiv sein, Verteidigungslinien entlang der eigenen Grenzen aufzubauen, vor allem im Bereich der vier zentralen Grafschaften. Es sei daran erinnert, dass, falls 2 Spieler am Ende gleich weit auf der Wertungsleiste voran gekommen sind, mindestens eine weitere Runde gespielt wird. Wenn ein anderer Spieler führt, und man selber ihn nicht erreichen kann, ist es legitim, einen anderen Spieler zu unterstützen, damit er mit dem Führenden gleichziehen kann: So kann man ggf. später selber doch noch gewinnen!

Spielentwicklung und -gestaltung: Eric B Vogel

Deutsche Übersetzung: Achim Nieder-Vahrenholz

Danke an alle Testspieler:: Shannon Applecline, David Boyd, Michael Economy, Larry Heller, Tony Jackson, Joe Rickard, Chris Ruggiero, Tin Sakulsirimatana, and Jon Spinner.

