

A close-up, artistic illustration of a person's face, focusing on the eyes and forehead. The person has light skin, green eyes, and dark, wavy hair. They are wearing a brown headband. The word "SAGA" is written in large, bold, black letters with a yellow outline across the forehead.

SAGA

S P E L R E G E L S

Een geraffineerd machtspeel voor 2 - 4 spelers vanaf 12 jaar

SPELIDEE

De keizerin van het uit 6 landen bestaande rijk Saga is door een opstand verdreven. De spelers vertegenwoordigen edelen die zich inzetten om de gebieden terug te veroveren.

Bij de strijd om deze verdeling houdt men echter weinig rekening met elkaar. De landen veranderen dan ook regelmatig van eigenaar. De spelers benutten ondertussen handig de speciale eigenschappen van de afzonderlijke landen. Als de keizerin terugkeert naar Saga, krijgen de vorsten die definitief een land in bezit hebben genomen, roem en aanzien.

DOEL VAN HET SPEL

Zodra een speler al zijn ridderkaarten heeft gespeeld, keert de keizerin terug en eindigt het spel. Elke speler berekent de waarde van zijn veroverde landen en telt dit op bij de roempunten die hij tijdens het spel behaalde. De speler met de meeste roempunten wint het spel.

SPELMATERIAAL

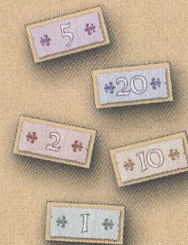
- 6 tweezijdig geïllustreerde landenkaarten
- 60 ridderkaarten (5 series van 12)
- 32 roemfiches met verschillende waarden

DE VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- Druk voor het eerste spel de roemfiches voorzichtig uit het stansraam.
- De landenkaarten tonen verschillende symbolen. Deze staan aan het einde van de spelregels uitvoerig beschreven. Leg de landenkaarten voor het eerste spel zodanig neer, dat het kroontje linksboven op de kaart zichtbaar is. In volgende spellen kunnen de landenkaarten volledig willekeurig worden neergelegd. Er zijn 6 landen: Burchtland (rood), Bosland (groen), Meerland (blauw), Goudland (oranje), Schatland (paars) en Maisland (geel). Leg de landenkaarten in twee rijen van elk drie kaarten midden op tafel. Tussen beide rijen moet voldoende plaats overblijven voor ridderkaarten.
- Sorteert de ridderkaarten naar de verschillende symbolen, zodat 5 stapels van 12 kaarten ontstaan. Iedere stapel heeft een gelijke waarde, maar de kleuren zijn verschillend verdeeld. Elke speler ontvangt één van deze stapels kaarten en neemt deze op handen. Gebruik één van de overgebleven stapels voor de startopstelling. Leg bij een spel met twee of drie spelers de resterende kaarten in de doos terug. Deze doen niet mee.
- Verdeel de stapel kaarten voor de startopstelling over de landen. Draai de kaarten één voor één om en schuif deze open als verdediging onder de landenkaarten. Pas de volgende regels toe:
 1. Ken aan ieder land twee ridderkaarten toe.
 2. De eerste ridderkaart van een land moet dezelfde kleur hebben als het land zelf.
 3. De tweede ridderkaart van een land wordt zodanig op de eerste ridderkaart gelegd, dat de waarden van beide kaarten zichtbaar blijven.
 4. De twee ridderkaarten onder één land moeten een verschillende kleur hebben.

Tip: Gebruik voor de startopstelling in je eerste spel de kaartenstapel met de burcht op de achterzijde en leg de 12 kaarten neer als afgebeeld op pagina 3.

Zo wordt de startopstelling opgebouwd:



- Leg de roemfiches als voorraad naast de landenkaarten. De spelers putten uit de voorraad als ze roempunten verdienen. Men mag met de fiches in deze voorraad op ieder moment wisselen.
- De jongste speler start het spel. Daarna wisselt de beurt met de klok mee.

De landenkaarten

Op de landenkaarten staan gegevens, die voor het verloop van het spel van belang zijn.

1. De kleur van het land bepaalt de kleur van de ridderkaart, waarmee het land aangevallen moet worden.
2. De drie vakken aan de onderkant geven de volgende informatie:
 - a) Roempunten, die de eigenaar van het land aan het begin van elk van zijn beurten uit de voorraad ontvangt.
 - b) Eigenschap, die tijdens het spel eenmalig of herhaald mag worden gebruikt.
 - c) Eigenschap, die aan het einde van het spel van belang is.



HET VERLOOP VAN HET SPEL

De speler, die aan de beurt is, voert eerst actie 1 uit, moet daarna altijd actie 2a uitvoeren en mag onder bepaalde voorwaarden ook acties 2b en 3 uitvoeren.

1. Roempunten ontvangen (als hij daar tijdig aan denkt!).
- 2a. Een ridderkaart spelen (verplicht).
- 2b. Een land veroveren (als het aanvallende leger door het spelen van de ridderkaart sterker is dan het verdedigende leger van het betreffende land).
3. Een "vrije ridder" rekruteren (vrijwillig).

Let op de volgorde: Actie 1 moet altijd eerst worden uitgevoerd. Actie 3 mag naar keuze voor of na acties 2a en 2b worden uitgevoerd.

1. Roempunten ontvangen

Als een speler aan het begin van zijn beurt één of meer landen voor zich heeft liggen, ontvangt hij daar roempunten voor (zie linker vak op de landenkaart). De meeste landen leveren 1 roempunt per beurt op. Uitsluitend Goudland (oranje) levert meer roempunten op. De speler neemt het betreffende aantal roempunten uit de voorraad en legt deze open voor zich neer.

Belangrijk: vanaf het moment dat een speler met een andere actie is begonnen, mag hij in deze beurt geen roempunten meer incasseren.

2a. Een ridderkaart spelen

De speler, die aan de beurt is, moet één van zijn handkaarten open voor zich neerleggen. Daarbij neemt hij de volgende regels in acht:

- Met de eerste kaart rekruteert hij een aanvallend leger. Deze eerste kaart bepaalt door zijn kleur welk land de speler aanvalt.
Voorbeeld: met een gele ridderkaart moet de speler het gele Maisland aanvallen.
- Met een handkaart, die hij in een volgende beurt speelt, mag de speler een nieuw aanvallend leger rekruteren (ook in dezelfde kleur als één van zijn eerder gestarte legers!).
Voorbeeld: De speler legt een blauwe ridderkaart naast zijn gele en wil daarmee het blauwe Meerland aanvallen.



- Men mag, in plaats van het rekruteren van een nieuw leger, een op tafel aanwezig aanvallend leger versterken door er een nieuwe kaart op te leggen. Leg de kaarten van een leger zodanig op elkaar, dat de waarden en kleuren van alle kaarten zichtbaar zijn. De waarde van een leger is gelijk aan de optelsom van alle ridderkaarten in dat leger.

Voorbeeld: het aanvallende leger tegen Maisland, aangevoerd door de gele ridderkaart, wordt versterkt door het spelen van de blauwe ridderkaart.

BELANGRIJK! Voor ieder op tafel aanwezig aanvallend en verdedigend leger geldt de kleurregel: iedere kleur mag in een leger slechts éénmaal voorkomen.



2b. Een land veroveren

Zodra een speler een aanvallend leger voor zich heeft met een grotere totaalwaarde dan dat van het verdedigende leger van het betreffende land, verovert de aanvaller dit land. Dat heeft de volgende gevolgen:

- De veroveraar neemt de betreffende landenkaart en legt deze op het aanvallende leger, waarmee hij het land heeft veroverd. Dit leger verandert nu in een verdedigend leger, waar geen kaarten meer aan toegevoegd kunnen worden.
- Als het land midden op tafel lag (wat in het begin van het spel het geval is), veranderen de twee ridderkaarten onder dit land in "vrije ridders" en blijven open op tafel liggen. Deze "vrije ridders" kunnen spelers rekruteren (zie pagina 6).
- De speler van wie een land wordt afgenomen, moet de ridderkaarten van zijn verdedigende leger weer op handen nemen.

Midden op tafel ligt Bosland met het verdedigende leger "Groen 4" en "Geel 2" (= verdedigingswaarde 6). De speler, die aan de beurt is, heeft zijn groene ridder met waarde 4 (die op tafel lag) versterkt met ridder "Blauw 3", waardoor zijn aanvallende leger een waarde van 7 heeft. Dit leger is sterker dan het verdedigende leger. De speler krijgt Bosland en legt de landenkaart op zijn aanvallende leger. Dit geldt nu als verdedigend leger en kan niet meer worden versterkt. Beide verdedigende ridderkaarten ("Groen 4" en "Geel 2"), die nu geen land meer hebben, blijven als "vrije ridders" open op tafel liggen. Als het land van een medespeler zou zijn geweest, zou deze zijn ridderkaarten terug op handen moeten nemen.



3. Een “vrije ridder” rekruteren

Een speler mag tijdens zijn beurt één van de “vrije ridders” rekruteren. Daartoe moet hij een aantal roempunten inleveren (in de voorraad), dat gelijk is aan de waarde van de gerekruteerde ridderkaart. Hij mag deze ridderkaart daarna op handen nemen.

Het is toegestaan om een gerekruteerde “vrije ridder” meteen in actie 2a te spelen!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt meteen, nadat een speler zijn laatste handkaart heeft gespeeld. Als dit nog tot een verovering leidt, wordt deze nog uitgevoerd. Tel daarna de roempunten:

- Ieder roemfiche levert een aantal punten op, gelijk aan het getal dat erop staat.
- Ieder eigen land levert een aantal punten op, gelijk aan de totale waarde van het verdedigende leger, dat eronder ligt.
- Ieder eigen aanvallend leger (ridders zonder land) levert niets op.
- De waarde van iedere ridderkaart op handen telt als minpunten en wordt van het totaal afgetrokken.
- Sommige landen veranderen deze berekeningen of leveren extra roempunten op (zie rechter vak op de landenkaart).



De speler met de meeste roempunten wint het spel.

Voorbeeld: de speler ontvangt aan het einde van zijn beurt de volgende roempunten:

- | | | |
|---|---|---------------|
| • Roemfiches | = | 20 roempunten |
| • Verdedigend leger met waarde 10 | = | 10 roempunten |
| • Verdedigend leger met waarde 13 | = | 13 roempunten |
| • Aanvallend leger met waarde 7 (ridders zonder land) | = | 0 roempunten |
| • 3 ridderkaarten op handen met een totale waarde van 4 | = | 4 minpunten |
- Daarmee komt zijn roempuntentotaal op 39 (20 + 10 + 13 + 0 – 4).

De speciale eigenschappen van de afzonderlijke landen

Opmerking: de eigenschappen van de landenkaarten, die in het eerste spel van belang zijn, zijn met een kroon (net als op de kaarten) gemarkeerd.

1. Eigenschappen, die tijdens het spel van toepassing zijn (middelste vak op de landenkaart)



1 kaart toevoegen:

De eigenaar van Schatland (paars) mag eenmalig als actie 2a (in plaats van een andere actie) een ridderkaart aan het verdedigende leger van Schatland toevoegen. De kleurregel blijft van toepassing. Om aan te geven dat deze eigenschap gebruikt is, wordt Schatland omgedraaid. Als Schatland veroverd wordt, mag de nieuwe eigenaar de eigenschap weer gebruiken.



1 kaart terugnemen:

De eigenaar van Maisland (geel) mag een eigen kaart van tafel terug op handen nemen. Dit is een extra actie, die een speler elke keer, dat hij aan de beurt is, mag uitvoeren. Als de kaart uit het verdedigende leger van een land wordt genomen, is het mogelijk dat het land van eigenaar wisselt. De speler met het sterkste aanvallende leger (dat groter is dan het verdedigende leger) krijgt dan meteen de landenkaart. Als meerdere spelers een gelijke waarde hebben, blijft het land net zolang bij de oorspronkelijke eigenaar liggen tot sprake is van een meerderheid. Na het verlies van een land moet de speler zijn verdedigende leger weer op handen nemen.



Verdediging plus 1:

Burchtland (rood) is één punt sterker dan de totale waarde van zijn verdedigende leger. Een speler, die dit land wil veroveren, moet daardoor een aanvallend leger hebben, dat minstens twee punten sterker is dan het verdedigende leger van Burchtland.



Verdediging min 1:

Goudland (oranje) is één punt zwakker dan de totale waarde van zijn verdedigende leger. Een speler, die dit land wil veroveren, moet daarom een aanvallend leger hebben, dat minstens net zo sterk is als het verdedigende leger van Goudland.



1 kosteloze "vrije ridder":

Een speler, die Burchtland (rood) verovert, mag direct zonder kosten een op tafel liggende "vrije ridder" in de hand nemen. Als de speler deze eigenschap niet direct gebruikt, mag hij deze later niet alsnog gebruiken.



1 kaart gedekt spelen:

De eigenaar van Meerland (blauw) mag eenmalig als actie 2a (in plaats van een andere actie) een ridderkaart gedekt op één van zijn aanvallende legers leggen. Alle waarden en kleuren van de andere kaarten moeten zichtbaar blijven en de kleurregel blijft van kracht. Zolang de kaart gedekt ligt, heeft hij waarde "0" (ook als deze aan het einde van het spel nog gedekt ligt). De speler mag deze kaart in één van zijn latere beurten omdraaien. Hij is verplicht om de kaart om te draaien als hij met dit aanvallende leger een land verovert. In dat geval mag hij de waarde van de kaart bij de waarde van het betreffende leger optellen. Om aan te geven dat de eigenschap gebruikt is, wordt Meerland omgedraaid. Als Meerland wordt veroverd, mag de nieuwe eigenaar de eigenschap weer gebruiken.

2. Eigenschappen, die aan het einde van het spel van toepassing zijn (rechtvak op de kaart)



Extra roempunten:

De speler, die aan het einde van het spel Maïslant (geel) bezit, ontvangt 5 roempunten extra.



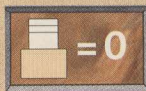
Roempunten voor een aanvallend leger:

De speler, die aan het einde van het spel Meerland (blauw) bezit, mag de waarden van alle ridderkaarten in één van zijn aanvallende legers (zonder land) als roempunten tellen.



Voor handkaarten geen minpunten:

De speler, die aan het einde van het spel Bosland (groen) bezit, incasseert geen minpunten voor zijn handkaarten.



Voor verdedigend leger geen roempunten:

De speler, die aan het einde van het spel Goudland (oranje) bezit, ontvangt geen roempunten voor het verdedigende leger, dat zich onder deze landenkaart bevindt.



1 kaart toevoegen:

De speler, die aan het einde van het spel Schatland (paars) bezit, mag nog één ridderkaart uit zijn hand aan één van zijn aanvallende of verdedigende legers toevoegen. De kleurregel blijft gewoon van toepassing. Als de speler de ridder aan een aanvallend leger toevoegt, kan hij met dit leger geen land meer veroveren.



Roempunten van medespelers:

De speler, die aan het einde van het spel Bosland (groen) bezit, ontvangt van elke medespeler roempunten met een waarde van 2 roempunten.



Verdedigend leger telt voor 15:

De speler, die aan het einde van het spel Maïslant (geel) bezit, ontvangt voor het verdedigende leger, dat zich onder de landenkaart bevindt, 15 roempunten. De werkelijke waarde van de ridderkaarten is daarbij niet van belang.

Tips voor het eerste spel:

1. Wie vroeg in het spel een land verovert, ontvangt snel roempunten. Men moet er dan echter rekening mee houden, dat men het land weer snel kan verliezen.
2. Wie met een aanvallend leger met een lage totale waarde een land verovert, heeft daarmee ook een zwak verdedigend leger.
3. Het is verstandig om "vrije ridders" vroeg in het spel te rekruteren. Het is nuttig om in een zwakke kleur een ridderkaart te rekruteren met waarde "3" of "4". Het kan ook een goede tactiek zijn om juist geen "vrije ridders" te rekruteren en het spel sneller te laten verlopen.
4. Omdat men na het verlies van een land zijn ridderkaarten weer op handen moet nemen, kan men de indruk krijgen dat "het spel nooit eindigt". Geloof ons: het spel zal eindigen en vaak sneller dan je lief is. Daardoor moeten de spelers als dat gevraagd wordt, laten weten hoeveel kaarten ze nog op handen hebben.

De auteurs: Wolfgang Kramer ontwerpt al 30 jaar spellen en behoort met meer dan 100 uitgaven tot de succesvolste en meest veelzijdige spellenauteurs. Vijf van zijn spellen zijn in Duitsland bekroond met de titel "Spel van het Jaar". Bij 999 Games verscheen van hem onder andere "El Grande", dat hij samen met Michael Kiesling bedacht.

Horst-Rainer Rösner is een ervaren speler, die al vele jaren in de spellenbranche werkzaam is. Het spel "Tycoon" (uitgegeven bij Jumbo), dat hij samen met Wolfgang Kramer heeft bedacht, is destijds genomineerd voor "Speelgoed van het Jaar" in Nederland en "Spel van het Jaar" in Duitsland.



Vertaling: Daniël Hogetoorn
Redactie: Sjaak Griffioen,
Michael Bruinsma
Illustraties: Bernd Wagenfeld
Grafisch ontwerp: Pohl & Rick
Grafische bewerking: Fonts + Files

Ontbreken er onderdelen? Schade? Ga niet terug naar de winkel, maar mail of bel ons! Wij sturen u het onderdeel nog dezelfde dag toe.
klantenservice@999games.nl
Telefoon: 0900 9990000



© 2004 KOSMOS Verlag
Uitgever en distributie:
999 Games B.V.
Postbus 32
NL - 1380 AA Weesp
www.999games.nl

Kom ieder najaar kijken, spelen en kopen op Het Spellenspektakel, 10.000 m² spellenplezier voor de hele familie. Beursgebouw Eindhoven, naast het CS. Informatie over data, reis- en hotelarrangementen: www.spellenspektakel.nl

