

WOLFGANG HEIDENHEIM & ANDREAS MOLTER

HAITHABU

REGELN



90MIN



12+



EIN SPIEL FÜR 2-4 SPIELER

WOLFGANG HEIDENHEIM & ANDREAS MOLTER

HAITHABU

INHALT

1.0 Einleitung	2
2.0 Spielmaterial	2
3.0 Spielziel	5
4.0 Spielvorbereitung	5
5.0 Spielablauf	10
6.0 Schuldscheine	10
7.0 Spielrundenende und Vorbereitung auf die nächste Spielrunde	11
8.0 Spielende und Schlusswertung	11

1.0 EINLEITUNG

Gegen Ende des Frühmittelalters war **Haithabu** aufgrund seiner exponierten Lage das wichtigste Handelszentrum im Nord-Ostsee-Raum. Waren aus der gesamten Welt wurden in **Haithabu** gehandelt: Gebrauchsgüter, Rohstoffe aus Skandinavien und Luxusgüter aus dem Baltikum, Konstantinopel, Bagdad und dem Frankenreich.

Darüber hinaus wurden in **Haithabu** Tonwaren, Keramik und Werkzeug hergestellt und bearbeitet.

HAITHABU ist ein pfiffiges und mechanisch einfaches Wirtschaftsspiel. Die zwei bis vier Spieler betreiben Handel mit der bekannten Welt und versuchen dabei, Handelsaufträge zu erfüllen und Profite zu erwirtschaften.

2.0 SPIELMATERIAL

JEDES HAITHABU-EXEMPLAR ENTHÄLT:

- 1 großen Spielplan
- 1 großes Rondell (doppelseitig, deutsch/englisch)
- 4 Spielerrondelle (doppelseitig, deutsch/englisch)
- 4 Spielertableaus (doppelseitig, deutsch/englisch)
- 4 Spielhilfen (doppelseitig, deutsch/englisch)
- 1 Ereignistabelle (doppelseitig, deutsch/englisch)
- 1 Charakterübersicht (doppelseitig, deutsch/englisch)
- 115 Silbermünzen (je 25x 1er, 5er, 10er; je 20x 50er, 100er)
- 9 Marker Charakter sicher
- 16 Schuldscheinmarker
- 53 Auftragskarten
- 54 Transportmittelkarten (27 Schiffe, 27 Karren)
- 18 Charakterkarten (je 9 Karten deutsch/englisch)
- 2 Würfel
- 2 Holzschiffe (Spielrunden- bzw. Spielphasenanzeiger)
- 144 Warenwürfel in sechs Farben (je 24x Met, Tuch, Keramik, Werkzeug, Waffen, Gewürze)
- 6 Preisanzeiger (je 1 Scheibe in den 6 Warenfarben)
- 12 Arbeiter (je 3 in den 4 Spielerfarben)
- 3 neutrale Arbeiter (schwarz)
- 4 Siegpunkteanzeiger (je 1 in den 4 Spielerfarben)
- 2 Spielregelhefte (deutsch/englisch)

2.1 DER SPIELPLAN



Außen um den Spielplan läuft die Siegpunkteleiste. Links daneben sind die sechs Felder für **Transportmittelkarten** - je drei für auf der die Spieler ihre Siegpunkte festhalten. unterschiedlich teure Karren und Schiffe.

Das **Gasthaus** in der Mitte beheimatet die neutralen Arbeiter.

In der rechten unteren Ecke befindet sich der Platz für das **Rondell** mit insgesamt acht Aktionsfeldern, auf dem die Spieler die meisten ihrer Aktionen „einstellen“. Vier Aktionsfelder des Rondells liegen immer auf der hellen Tagseite, die anderen vier auf der dunklen Nachtseite. Oberhalb der Tagseite befinden sich die vier Felder der Spielphasenanzeige. In jeder Spielrunde werden eine Startphase und drei „Monate“ (Phasen) gespielt.

Im oberen rechten Bereich des Spielplans liegen die acht Felder für **Auftragskarten** in zwei Reihen.

Im linken unteren Teil des Spielplans befindet sich der **Markt** mit seinen sechs Warensorten Met, Tuch, Keramik, Werkzeug, Waffen und Gewürze. Für jede Warensorte gibt es eine einzelnen Warensteine abgelegt; rechts davon ist die Anzeige, wie und ob sich der Preis jeder einzelnen Warensorte an jedem Rundenende verändert. Unterhalb des Marktes liegen die Aktionsfelder, auf denen die Spieler Aktionen auf dem Markt ausführen.

Oberhalb des Marktes befindet sich die Spielrundenanzeige. **HAITHABU** umfasst acht Spielrunden (spielerisch in zwei Jahre mit den vier Jahreszeiten unterteilt).

2.2 DIE SPIELERTABLEAUS

Jeder Spieler verfügt über ein Tableau, das links das **Lagerhaus** des Spielers und rechts den **Handelsposten** zeigt. Dazwischen befinden sich die beiden Felder für je einen erworbenen Karren und ein Schiff.

Am unteren Rand sind fünf Ablagefelder angedeutet. Erworbene Auftragskarten werden darunter von links nach rechts „eingeschoben“.



2.3 DIE SPIELKARTEN

HAITHABU enthält **53 Auftragskarten**, darunter fünf Startkarten, die anzeigen, welche Warensorten in welcher Menge ein Spieler liefern muss, um die ebenfalls auf der jeweiligen Karte benannten Siegpunkte und Silbermünzen zu erhalten.



Mit ihrer Hilfe transportiert ein Spieler seine Waren vom Lagerhaus zum Handelsposten. Transportmittelkarten weisen, je nach Kapazität, unterschiedliche Kaufpreise auf.



Darüber hinaus befinden sich in **HAITHABU 54 Transportmittelkarten** - je 27 Schiffe und 27 Karren.



Die **neun Charakterkarten** unterstützen den Spieler bei den unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten.

2.4 TABELLEN UND ÜBERSICHTEN

Kleines Rondell

Jeder Spieler erhält eine **verkleinerte Version des Rondells**. Sie dient dazu, gerade in den ersten Partien die Aktionsmöglichkeiten direkt vor Augen zu haben.

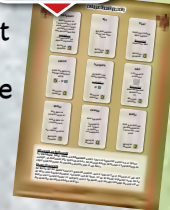


Ebenso bekommt jeder Spieler eine **Spielhilfe**, die wichtige Informationen zum Spielablauf und der Schlusswertung enthält.



Die **Ereignistabelle** führt die Auswirkungen der ausgewürfelten Ereignisse auf, die **Charakterübersicht** fasst die Texte der neun Charakterkarten zusammen.

Charakterübersicht



2.5 DAS HOLZMATERIAL



Jeder Spieler verfügt in seiner Spielerfarbe über drei **Arbeiter** und einen **Siegpunkteanzeiger**.

Bis zu drei neutrale **Arbeiter** werden, je nach Anzahl der Spieler, im Gasthaus platziert.

Die beiden **Würfel** werden zum Auswürfeln der Ereignisse, der



Preis Anpassung am Rundenende und des Warennachschubs verwendet.

Die **Waren** Met, Tuch, Keramik, Werkzeug, Waffen und Gewürze werden im Spiel durch farbige Warenwürfel dargestellt. Von jeder Warensorte sind 24 Würfelchen



und eine Scheibe als Preisanzeiger vorhanden.

Die beiden **Holzschiffe** zeigen als Rundenanzeiger die laufende Spielrunde bzw. Spielphase an.

Rundenanzeiger



Preisanzeiger

Waren

2.6 DIE PAPPSPIELSTEINE

HAITHABU enthält Münzen mit den Werten 1, 5, 10, 50 und 100 als Zahlungsmittel.

Solange eine Charakterkarte von einem Spieler **NICHT** abgeworben werden darf, liegt auf ihr ein Marker **Charakter sicher**.

Jeder Spieler darf zudem im Spiel **Schuldscheine** aufnehmen, wenn er aus Geldmangel handlungsunfähig ist.



Charakter sicher

Münzen (Silber)

3.0 SPIELZIEL

Die Spieler führen abwechselnd Aktionen aus und versuchen Waren, Transportmittel, hilfreiche Charaktere und Aufträge zu erwerben, um so Profite und Siegpunkte zu erwirtschaften. Planung und Timing sind neben etwas Glück wichtig, um am Ende der Gewinner zu sein.

4.0 SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Das Rondell wird in beliebiger Ausrichtung auf das Ablagefeld gelegt, so dass vier Aktionsfelder auf der hellen Tagseite und vier Aktionsfelder auf der dunklen Nachtseite liegen. Für die ersten Partien empfehlen wir, das Rondell so auszurichten, dass die Felder A - D auf der Tagseite liegen.

Die Spieler legen nun von **jeder Warensorte** eine bestimmte Anzahl Warenwürfel auf die entsprechenden Felder des Marktes auf dem Spielplan:

Met	10	Werkzeug	13
Tuch	11	Waffen	14
Keramik	12	Gewürze	15

Die Scheibe in der jeweiligen Warenfarbe wird zur Anzeige der Preise auf die rot markierten Startfelder jeder Spalte der Preisskala gelegt.

Die restlichen Warenwürfel bilden den allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan (*zur Aufbewahrung bietet sich der Schachteldeckel an*).

Die Silbermünzen werden nach Werten getrennt als „Bank“ bereitgelegt.

Ein Spieler sortiert die **Transportmittelkarten** nach Kosten (20, 30 und 40 Silber) und Art des Transportmittels (Karren bzw. Schiff) und bildet dann sechs Stapel zu je neun Karten. Jeder Stapel wird getrennt gemischt und anschließend offen auf die vorgesehenen Felder auf dem Spielplan gelegt.

Ein Holzschiff wandert als **Spielphasenzeiger** auf das Feld „0“ am Rondell, das andere als

Spielrundenanzeiger auf das Feld *Frühjahr* ganz links auf dem Plan.

Jeder Spieler nimmt sich in einer Farbe drei **Arbeiter**, den **Siegpunkteanzeiger**, das passende **Spielertableau**, ein verkleinertes Rondell und eine Spielhilfe. Die Arbeiter werden neben dem Tableau abgelegt, der Siegpunkteanzeiger auf Feld 5 der Siegpunkteleiste.

Zudem bekommt jeder Spieler aus der Bank 250 Silber in beliebiger Stückelung.

Ein Spieler nimmt aus den **Auftragskarten** die fünf Startkarten heraus, mischt diese und verteilt je eine an jeden Spieler. Die Spieler legen ihren Startauftrag auf das Feld 1 ganz links auf ihrem Tableau und bekommen die auf dem Auftrag angegebenen Waren aus dem allgemeinen Vorrat in ihr *Lagerhaus*.

Überzählige Startauftragskarten werden jetzt in die untere Reihe der Auftragsfelder offen ausgelegt.

Alle anderen Auftragskarten werden gemischt und als Stapel bereitgelegt. Mit den obersten Auftragskarten dieses Stapels werden die restlichen freien Auftragskartenfelder gefüllt.

Die **neutralen Arbeiter** wandern, je nach Zahl der Spieler, ins Gasthaus:

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
Neutrale Arbeiter	1	2	3

Zufällig bestimmen die Spieler den **Startspieler**; er erhält die Charakterkarte Startspieler.

Beginnend mit dem Spieler rechts vom Startspieler suchen sich reihum in umgekehrter Spielreihenfolge alle anderen Spieler je eine Charakterkarte aus.

Die Spieler legen ihre Charakterkarte neben ihrem Tableau ab und platzieren je einen Marker **Charakter sicher** darauf. *Somit können diese Charaktere in der ersten Spielrunde nicht abgeworben werden.*

Ein Spieler legt die übrigen **Charakterkarten** offen neben dem Spielplan ab; die weiteren **Marker Charakter sicher** sowie die **Schuldscheine** kommen ebenfalls in den allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.

Schließlich werden die **Ereignistabelle** und die **Charakterübersicht** bereitgelegt.

5.0 SPIELABLAUF

HAITHABU umfasst acht Spielrunden (zwei Spieljahre mit je vier „Jahreszeiten“). Am Ende der vierten Spielrunde (Jahreswechsel) dürfen die Spieler Charaktere werten. Am Ende der achten Spielrunde wird der Gewinner ermittelt.

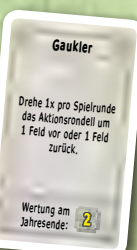


Jede Spielrunde ist in drei Spielphasen (die also ganz grob je einen Monat darstellen) unterteilt.

Zu Beginn jeder Phase wird der **Spielphasenzeiger** auf das nächste Feld versetzt und das **Rondell** im Uhrzeigersinn um ein Feld weiter gedreht (*auch zu Beginn der allerersten Phase!*)



HINWEIS: Unterstützung durch den **Gaukler**.



ANMERKUNG: Wir weisen in dieser Anleitung auf hilfreiche Charaktere hin, die gewisse Aktionen unterstützen. Details zu den Fähigkeiten sind in der Charakterübersicht zu finden.

In jeder Phase setzt ein Spieler einen seiner Arbeiter auf ein Aktionsfeld ein (entweder auf dem Markt oder Rondell) und führt die gewählte Aktion sofort aus. Anschließend ist der Mitspieler zu seiner Linken an der Reihe.



SILBER

SCHULDSCHEINE

NACHZIEHSTAPEL MIT AUFTRAGSKARTEN

ÜBRIGE CHARAKTERKARTEN

PLÄTTCHEN CHARAKTER SICHER

3 KARREN

8 AUFTRAGSKARTEN

3 SCHIFFE

SPIELRUNDENANZEIGER

PREISANZEIGER

WAREN

NEUTRALE ARBEITER

SPIELPHASENANZEIGER

STIEGPUNKTEANZEIGER

RONDELL

KLEINES RONDELL

ARBEITER

STARTAUFTRAG

250 SILBER

STARTSPIELER



Wenn ein Spieler am Zug ist, darf er, **bevor** er einen eigenen Arbeiter einsetzt und eine Aktion ausführt, **einen** neutralen Arbeiter (sofern noch vorhanden) aus dem Gasthaus anwerben. Ein neutraler Arbeiter muss in derselben Phase, in der er angeworben wurde, auf dem Markt oder Rondell eingesetzt werden (der Spieler führt also nacheinander zwei Aktionen aus – eigener und angeworbener Arbeiter in beliebiger Reihenfolge)! Die Kosten belaufen sich auf:

1. angeworbener Arbeiter	40 Silber
2. angeworbener Arbeiter	30 Silber
3. angeworbener Arbeiter	20 Silber

HINWEIS: Unterstützung durch den Wirt.
Beispiel: Nachdem der erste neutrale Arbeiter bereits von einem anderen Spieler angeworben wurde, wirbt Marion zu Beginn ihres Zugs den zweiten neutralen Arbeiter an und zahlt 30 Silber an die Bank. Wäre der Wirt in ihrem Besitz, hätte sie für diesen Arbeiter nur 15 Silber zahlen müssen.



Der Spieler muss bei der Wahl seiner Aktion die folgenden Einschränkungen beachten:

- Auf demselben Feld des Rondells dürfen niemals zwei oder mehr Arbeiter derselben Farbe stehen.
- **Achtung:** Ein neutraler Arbeiter stellt eine Farbe dar.
- Auf demselben Feld des Marktes dürfen beliebig viele Arbeiter stehen – auch einer Farbe.

Beispiel: Mit dem eigenen und dem neutralen Arbeiter darf Marion zwei Aktionen durchführen. Auf dem Feld für Transportmittel (A) steht bereits ein neutraler Arbeiter, so dass sie hier ihren eigenen Arbeiter verwenden muss. Den neutralen Arbeiter setzt sie auf dem Markt ein, um Tuch einzukaufen.



5.1 DIE AKTIONEN IM EINZELNEN

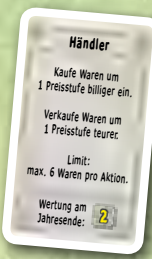
I. AKTIONEN AUF DEM MARKT

Der Spieler setzt einen in dieser Spielrunde noch nicht verwendeten Arbeiter auf ein Aktionsfeld des Marktes, um entweder Waren zu kaufen oder zu verkaufen.

Der Spieler darf niemals *dieselbe* Warensorte in *derselben* Phase kaufen und sofort wieder verkaufen.

a) Waren kaufen

Der Spieler am Zug nimmt einen Arbeiter und stellt ihn auf das Aktionsfeld einer Warensorte. Nun darf er eine *beliebige* Anzahl Waren dieser Warensorte zum aktuellen Marktpreis erwerben und in sein Lagerhaus legen. Das bezahlte Silber legt er in die Bank zurück.



HINWEIS: Unterstützung durch den Händler.

Preis Anpassung +1: Immer, *nachdem* der Spieler in einer Aktion *eine oder mehrere* Waren einer Warensorte auf dem Markt gekauft hat, steigt der Preis der jeweiligen Warensorte um eine Stufe!

Ausnahme Preis Anpassung +2: Kauft der Spieler durch diese Aktion den *letzten* Warenwürfel aus einem Marktbereich, steigt der Preis der Warensorte um zwei Stufen.

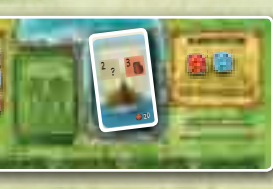
Im Folgenden schreiben wir immer **Preis Anpassung +1 / +2**, wenn der Preis durch den Kauf von Waren steigt und somit angepasst werden muss.

Der Spieler darf auch im Markt nicht mehr vorhandene Waren weiterhin zum angezeigten Preis kaufen (der Spieler nimmt die Warenwürfel aus dem Vorrat). In diesem Fall steigt der Preis nach dem Kauf um zwei Stufen, bis der Maximalpreis auf der Preisskala erreicht wurde.

Sind im allgemeinen Vorrat ebenfalls keine Waren mehr vorhanden, können keine weiteren Waren dieser Warensorte mehr erworben werden.

Im *Lagerhaus* des Spielers dürfen während einer Spielrunde beliebig viele Warenwürfel liegen; am Rundenende muss jedoch die maximale Lagerkapazität von 10 Warenwürfeln eingehalten werden.

Beispiel: Marion kauft vier Tuch auf dem Markt für insgesamt 20 Silber und legt sie in ihr Lagerhaus. Anschließend steigt der Preis für Tuch auf 6 Silber. Marion lagert nun 11 Waren und sollte mit einer weiteren Aktion dafür sorgen, wenigstens noch eine Ware zu transportieren oder den Charakter Verwalter anzuwerben, um diese am Rundenende nicht ersatzlos abgeben zu müssen.



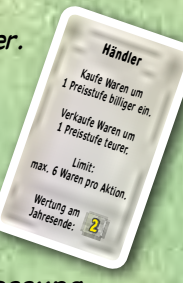
b) Waren verkaufen

Der Spieler am Zug nimmt einen Arbeiter und stellt ihn auf das Aktionsfeld einer Warensorte. Nun darf er eine *beliebige* Anzahl Waren dieser Warensorte aus seinem *Handelsposten* zum aktuellen Marktpreis verkaufen.

Der Spieler legt die verkauften Waren in den entsprechenden Bereich des Marktes und nimmt das Silber aus der Bank. Sollten sich dort vor dem Verkauf keine Waren befunden haben, erhält der Spieler zusätzlich sofort **zwei** Siegpunkte.

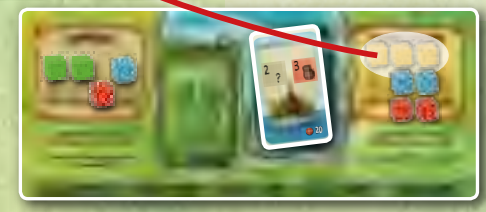
HINWEIS: Unterstützung durch den Händler.

Preis Anpassung -1: Immer, *nachdem* der Spieler in einer Aktion *eine oder mehrere* Waren einer Warensorte in den Markt gelegt hat, fällt der Preis der jeweiligen Warensorte um eine Stufe!



Im Folgenden schreiben wir immer **Preis Anpassung -1**, wenn der Preis durch den Verkauf von Waren fällt und somit angepasst werden muss.

Beispiel: Marion verkauft drei Met aus ihrem Handelsposten an das leere Marktfeld und bekommt dafür 12 Silber und 2 Siegpunkte. Anschließend sinkt der Preis für Met auf 3 Silber.



II. AKTIONEN AUF DEM RONDELL

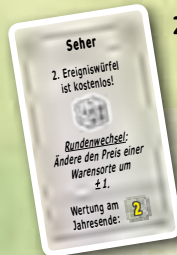
Ein Spieler setzt einen in dieser Spielrunde noch nicht verwendeten Arbeiter auf ein Aktionsfeld des Rondells, um die dort aufgeführte Aktion auszuführen. Fast alle Felder lassen dem Spieler eine Wahl zwischen zwei Aktionsmöglichkeiten. Der Spieler entscheidet sich dann für eine Möglichkeit.

Auch für die Aktionen des Rondells gilt, dass der Spieler *dieselbe* Warensorte niemals in derselben Phase verkaufen und sofort wieder kaufen darf.

Einsetzen auf der Tag- oder Nachtseite: Je nach Lage des Rondells befinden sich die Felder entweder auf der Tag- oder auf der Nachtseite:



- Das Einsetzen eines Arbeiters auf der *Tagseite* hat keine weiteren Folgen.
- Beim Einsetzen eines Arbeiters auf der *Nachtseite* muss der Spieler hingegen *vor Ausführung der Aktion* ein Ereignis auf der Ereignistabelle auswürfeln. Vor dem Würfeln darf er gegen Zahlung von 20 Silber an die Bank einen zweiten Würfel dazukaufen, um die Wahrscheinlichkeit eines negativen Ereignisses zu verringern. Der Spieler muss das gewürfelte Ereignis sofort anwenden, bevor er seine gewählte Aktion ausführt.



Zur besseren Übersicht sind alle Ereignisse auf der **Ereignistabelle** zusammengefasst.

HINWEIS: Unterstützung durch den **Seher**.

Beispiel: Marion hat 20 Silber an die Bank gezahlt und würfelt mit zwei Würfeln – eine 2 und eine 3. Ergebnis „2“ (Attentat) ist negativ, deshalb entscheidet sie sich für „3“ (Nebel) – es passiert nichts. Mit Hilfe des Sehers hätte sie den zweiten Würfel kostenlos bekommen!

Feld A – 1 Karren und/oder 1 Schiff kaufen

Der Spieler setzt einen Arbeiter ein und wählt einen der obersten Karren und/oder eines der obersten Schiffe von den sechs offenen Stapeln mit Transportmittelkarten.

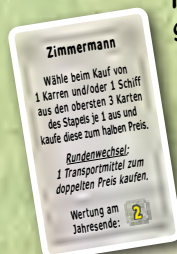
Er zahlt die Kosten der gewählten Transportmittel sofort an die Bank und legt die Karten anschließend auf die dafür vorgesehenen Felder seines Tableaus.

Ein dort vorhandenes Transportmittel darf durch ein neu erworbenes Transportmittel ersetzt werden. Das nicht genutzte Transportmittel kommt ersatzlos aus dem Spiel.

Achtung: Ein geleertes Transportmittelfeld bleibt bis zum Spielende leer.

HINWEIS: Unterstützung durch den **Zimmermann**.

Beispiel: Marion kauft ein Schiff für 30 Silber und einen Karren für 20 Silber. Da sie bereits einen alten ungenutzten Karren auf ihrem Tableau liegen hat, muss sie diesen erst ersatzlos aus dem Spiel nehmen, bevor sie dort den neuen Karren platziert. Mit Hilfe des Zimmermanns hätte sie statt der ausliegenden Transportmittelkarten auch die obersten drei Karten des jeweils gewählten Stapels ziehen und daraus auswählen dürfen.



Feld B – 1 Charakter anwerben oder für 10 Silber abwerben

Der Spieler setzt einen Arbeiter ein und wirbt entweder einen keinem Spieler „gehörenden“ Charakter an oder wirbt einen Charakter eines Mitspielers ab. Das Anwerben ist kostenlos; beim Abwerben zahlt der Spieler 10 Silber an den derzeitigen Besitzer der Karte.

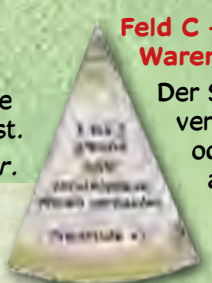
Der Spieler legt die Charakterkarte offen vor sich ab und platziert einen Marker **Charakter sicher** auf der Karte. Ein so markierter Charakter darf in der *laufenden* Spielrunde von den anderen Spielern *nicht* abgeworben werden!

Beispiel: Marion wirbt den Verwalter von Angelika ab und muss ihr dafür 10 Silber zahlen. Sie legt ihn mitsamt einem Marker **Charakter sicher** vor sich ab.



Die Funktion des Charakters steht dem Spieler ab der nächsten Aktion zur Verfügung; also auch mit der 2. Aktion einer Phase, wenn vorher ein neutraler Arbeiter angeworben wurde.

Zur besseren Übersicht sind alle Charaktere und ihre Funktionen auf der **Charakterübersicht** zusammengefasst.

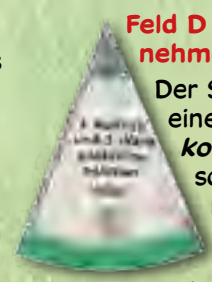
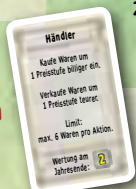


Feld C – 1 bis 3 gleiche oder verschiedene Waren verkaufen (Preis: +1 Stufe)

Der Spieler setzt einen Arbeiter ein und verkauft entweder *eine bis drei gleiche* oder *eine bis drei verschiedene* Waren aus dem Handelsposten. Der Preis pro Ware ist um *eine Stufe höher*, als in der Preisskala aktuell angegeben. Er legt die verkaufte Ware in den entsprechenden Marktbereich und nimmt das Silber aus der Bank. Sollten sich vor dem Verkauf keine Waren im Warenbereich befunden haben, erhält der Spieler zusätzlich sofort *zwei* Siegpunkte.

HINWEIS: Preisanpassung -1, Unterstützung durch den **Händler** (kumulativ!).

Beispiel: Marion verkauft 3 Waffen an den Markt. Dank des Bonus und ihres Händlers erhält sie statt je 20 nun je 28 Silber und nimmt sich 84 Silber aus der Bank. Anschließend sinkt der Wert der Waffen auf 16 Silber.



Feld D – 1 Auftrag und 1 Ware kostenlos nehmen oder 1 Siegpunkt

Der Spieler setzt einen Arbeiter ein und nimmt eine Auftragskarte *und* eine beliebige Ware *kostenlos* vom Markt. Alternativ erhält er sofort einen Siegpunkt. **Achtung:** Es ist nicht möglich, auf diese Weise eine Ware aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen, wenn der entsprechende Marktbereich leer ist.

Entscheidet sich der Spieler dafür, einen Auftrag und eine Ware kostenlos zu nehmen, muss er beide Teilaktionen ausführen; d. h., er kann nicht nur eine kostenlose Ware nehmen und auf das Nehmen des Auftrags verzichten.

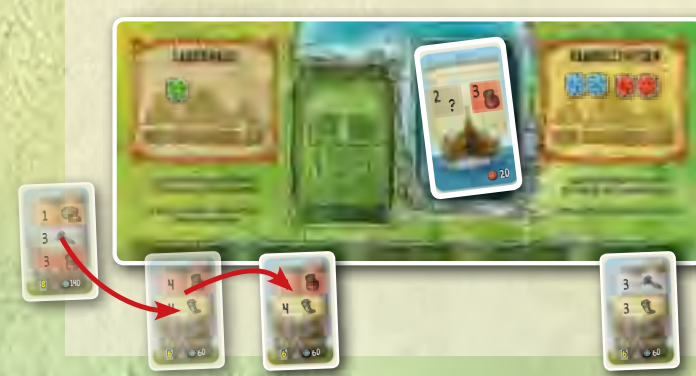
HINWEIS: Preisanpassung +1 / +2.

Der Spieler legt die genommene Ware in sein Lagerhaus. Dort dürfen *während* einer Spielrunde beliebig viele Warenwürfel liegen.

Nachdem der Spieler eine Auftragskarte genommen hat, verschiebt er ggf. eine Auftragskarte aus der oberen Reihe auf den direkt darunter liegenden freien Platz und füllt den frei gewordenen Platz mit einer Auftragskarte vom Nachziehstapel auf.

Der Spieler legt die genommene Auftragskarte auf das Feld ganz links des Spielertableaus. Sollte sich dort eine Auftragskarte befinden, schiebt er diese (und alle rechts davon befindlichen Karten) um ein Feld nach rechts. Vorhandene freie Plätze zwischen 2 Auftragskarten schiebt der Spieler nicht mit, sondern füllt sie auf. Schiebt er eine Auftragskarte über den fünften Platz hinaus vom Tableau, hat er diesen Auftrag *nicht* erfüllt. Er muss alle eventuell auf diesem Auftrag liegenden Waren in den allgemeinen Vorrat zurücklegen und den Auftrag aus dem Spiel nehmen.

Beispiel: Marion nimmt sich ein Tuch und legt es in ihr Lagerhaus. Der Preis steigt um eine Stufe. Anschließend nimmt sie einen Auftrag und legt ihn auf das linke Feld ihres Tableaus. Den dort liegenden Auftrag schiebt sie weiter nach rechts auf das leere Feld. Ihr Auftrag auf Feld 5 bleibt dort liegen.



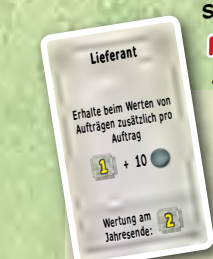
Feld E – Waren auf Auftragskarten liefern und werten

Der Spieler setzt einen Arbeiter ein und liefert Waren aus seinem **Handelsposten** auf eine *oder mehrere* seiner Auftragskarten. Die Auftragskarten zeigen die benötigten Waren an; der Spieler darf keine anderen Waren auf den Auftragskarten platzieren.

Liegen nun *alle* auf einer Auftragskarte angezeigten Waren auf der Karte, wertet der Spieler diesen Auftrag sofort. Er legt die Waren zurück in den allgemeinen Vorrat (nicht in den Markt!) und erhält sofort die auf der Auftragskarte angegebenen Siegpunkte und das Silber. Anschließend legt er die Auftragskarte mit der Rückseite nach oben neben seinem Tableau ab.

HINWEIS: Unterstützung durch den **Lieferanten**.

Beispiel: Marion platziert ein Tuch und eine Waffe auf den ersten Auftrag und ein Met auf den dritten Auftrag. Diesen Auftrag hat sie nun mit 4 Tuch und 2 Met vollständig gefüllt, so dass sie ihn sofort wertet. Sie legt die Waren in den allgemeinen Vorrat zurück, erhält 6 Siegpunkte und 40 Silber und legt die Auftragskarte verdeckt neben ihr Tableau. Dank des Lieferanten bekommt sie zusätzlich noch einen Siegpunkt und 10 Silber.



Feld F – Waren transportieren (1 Karren oder 1 Schiff)

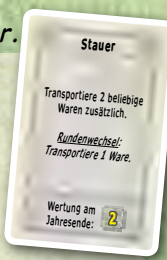
Der Spieler setzt einen Arbeiter ein und verwendet *ein* auf seinem Tableau befindliches Transportmittel (Karren *oder* Schiff), um die auf dem Transportmittel angegebenen Waren vom Lagerhaus zum Handelsposten zu transportieren. Hierbei darf er maximal die angegebene Anzahl an beliebigen *und* vorgegebenen Waren transportieren.



Der Spieler legt das verwendete Transportmittel sofort zurück in die Schachtel. So wird der Platz direkt für ein neues Transportmittel frei.

HINWEIS: Unterstützung durch den **Stauer**.

Beispiel: Marion transportiert mit ihrem Schiff 2 Met und 3 Keramik von ihrem Lagerhaus in ihren Handelsposten. Anschließend legt sie das Schiff zurück in die Schachtel. Leider besitzt sie keinen **Stauer**, mit dessen Hilfe sie ansonsten zwei weitere Waren transportieren dürfte.



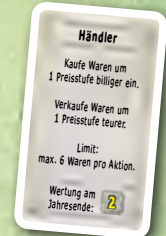
Feld G – 1 bis 3 gleiche oder verschiedene Waren kaufen (Preis: -1 Stufe)

Der Spieler setzt einen Arbeiter ein und kauft entweder *eine bis drei gleiche* Waren oder *eine bis drei verschiedene* Waren. Der Preis pro Ware ist um *eine Stufe niedriger*, als auf der Preisskala aktuell angegeben.

HINWEIS: Preisanpassung +1 / +2, Unterstützung durch den **Händler** (kumulativ!).

Der Spieler legt die erworbenen Waren in sein Lagerhaus. Dort dürfen *während* einer Spielrunde beliebig viele Warenwürfel liegen.

Beispiel: Marion kauft je ein Met, ein Tuch und eine Waffe. Sie zahlt jeweils den um eine Stufe niedrigeren Preis von 33 Silber (5 + 12 + 16) und legt die Waren in ihr Lagerhaus. Leider besitzt sie keinen **Händler**, um noch mehr Silber zu sparen. Anschließend steigen die Preise der drei Waren um je eine Stufe.



Feld H – 1 Auftrag nehmen und/oder 1 Ware verkaufen oder 1 Siegpunkt

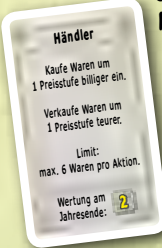
Der Spieler setzt einen Arbeiter ein und nimmt eine Auftragskarte aus der Auslage und/oder verkauft eine Ware aus dem Handelsposten zum aktuellen Marktpreis. Alternativ erhält er sofort einen Siegpunkt.

Der Spieler erhält eine Auftragskarte. Anschließend verschiebt er ggf. eine Auftragskarte aus der oberen Reihe auf den direkt darunter liegenden freien Platz und füllt den frei gewordenen Platz in der oberen Reihe mit einer Auftragskarte vom Nachziehstapel auf.

Der Spieler legt die genommene Auftragskarte auf das Feld ganz links des Spielertableaus. Sollte sich dort eine Auftragskarte befinden, schiebt er diese (und alle rechts davon befindlichen Karten) um ein Feld nach rechts. Vorhandene freie Plätze zwischen 2 Auftragskarten schiebt der Spieler nicht mit, sondern füllt sie auf. Schiebt er eine Auftragskarte über den fünften Platz hinaus vom Tableau, hat er diesen Auftrag *nicht* erfüllt. Er muss alle eventuell auf diesem Auftrag liegenden Waren in den allgemeinen Vorrat zurücklegen und den Auftrag aus dem Spiel nehmen.

Der Spieler verkauft eine Ware aus seinem **Handelsposten** zum aktuellen Marktpreis. Er legt die verkaufte Ware in den entsprechenden Marktbereich und nimmt das Silber aus der Bank. Sollten sich vor dem Verkauf keine Waren im Warenbereich befunden haben, erhält der Spieler zusätzlich sofort zwei Siegpunkte.

HINWEIS: Preisanpassung -1, Unterstützung durch den Händler.



6.0 SCHULDSCHHEINE

Hat ein Spieler nicht mehr genügend Silber für Aktionen, darf er einen Schuldschein aufnehmen. Er nimmt den Schuldschein, legt ihn vor sich ab und erhält sofort 100 Silber aus der Bank. Ein Spieler darf mehrere Schuldscheine haben.

Ist ein Spieler am Zug, darf er einen oder mehrere Schuldscheine gegen Zahlung von 200 Silber an die Bank zurückgeben.

Hat ein Spieler einen Schuldschein zum Spielende noch nicht zurückgezahlt, verliert er 10 Siegpunkte. Er kann zudem bei der Schlusswertung keine Siegpunkte für Silber erhalten, siehe 8.0!

HINWEIS: Das Nehmen eines Schuldscheins sollte unbedingt vermieden werden!

5. Ein Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Die Würfelzahlen bestimmen, welche Waren neu aus dem Vorrat in den Markt gelangen. Es werden immer alle Waren bis zur gewürfelten Augenzahl in den Markt gelegt:
So wird z. B. bei einer 2 nur 1 Met aufgefüllt, bei einer 4 aber je 1 Met, Tuch, Keramik und Werkzeug. Anschließend fällt der Preis für die gewürfelten Warensorten in der Preistabelle um eine Stufe, unabhängig von der Anzahl der ins Spiel kommenden Waren.

Beispiel: Marion würfelt eine 2 und eine 4, so dass folgende Waren aufgefüllt werden: 2 Met, 2 Tuch, 1 Keramik und 1 Werkzeug.



6. Ein Spieler würfelt pro Warensorte, mit Met beginnend und dann auf der Preistabelle nach rechts fortschreitend, einmal mit einem Würfel und passt den Preis gemäß der Würfelzahl wie neben dem Markt angegeben ggf. um +1 oder -1 an.

Beispiel: Nachdem Marion bereits die Preise für Met, Tuch, Keramik und Werkzeug angepasst hat, würfelt sie nun für Waffen eine 4. Der Preis sinkt somit von 32 auf 28. Anschließend würfelt sie für Gewürze eine 6, so dass der Preis von 10 auf 15 steigt.



7.0 SPIELRUNDENENDE UND VORBEREITUNG AUF DIE NÄCHSTE SPIELRUNDE

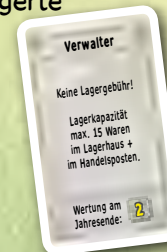
Nachdem alle Spieler die dritte Phase abgeschlossen haben, endet die Spielrunde.

Zur Vorbereitung auf die kommende Runde werden folgende Schritte in Reihenfolge durchlaufen. Dazu nehmen die Spieler die Spielhilfen zur Hand, um gerade in den ersten Partien keinen der Schritte zu übersehen!

1. Jeder Spieler verschiebt alle **Auftragskarten** auf dem eigenen Spielertableau um **ein Feld nach rechts**.
Schiebt der Spieler eine Auftragskarte über das fünfte Feld hinaus, hat er diesen Auftrag **nicht** erfüllt. Er legt alle Waren auf der Auftragskarte in den allgemeinen Vorrat zurück und nimmt die Karte aus dem Spiel.
2. Jeder Spieler entfernt die Marker **Charakter sicher** von ausliegenden **Charakterkarten**.
3. **Nur in der vierten Spielrunde (Winter von Jahr 1):** In Spielerreihenfolge entscheidet jeder Spieler, welche Charaktere er behalten und welche er zurück zu den anderen Charakterkarten legen möchte. Für jede zurückgelegte Charakterkarte erhält der Besitzer sofort 2 Siegpunkte.
4. Die Besitzer der Charakterkarten **Startspieler, Seher, Stauer** und **Zimmermann** dürfen nun die Sonderfunktionen dieser Charaktere in Spielerreihenfolge ausführen.

7. Jeder Spieler prüft die Lagerkapazität im eigenen Lagerhaus und Handelsposten. Dort dürfen sich **jetzt** maximal je 10 Waren befinden. Überzählige Waren legt der Besitzer nach Wahl zurück in den allgemeinen Vorrat. Jeder Spieler muss für jede gelagerte Ware im eigenen Lagerhaus 2 Silber **Lagergebühr** in die Bank zahlen.

HINWEIS: Unterstützung durch den Verwalter.



8. Jeder Spieler nimmt seine **Arbeiter** zurück; die neutralen Arbeiter werden ins Gasthaus gestellt.
9. Ein Spieler legt die **Auftragskarten** in der unteren Reihe auf den Ablagestapel und verschiebt die Auftragskarten aus der oberen Reihe auf die freien Plätze direkt darunter. Anschließend füllt er die obere Reihe mit Auftragskarten vom Nachziehstapel auf.
10. Ein Spieler versetzt den **Spielrundenanzeiger** auf die nächste Runde/Jahreszeit und den **Spielphasenanzeiger** des Rondells auf das Feld 0.

HINWEIS: Zu Beginn jeder Phase wird der Spielphasenanzeiger auf das nächste Feld versetzt und das Rondell wird im Uhrzeigersinn ein Feld weiter gedreht.

8.0 SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

HAITHABU endet nach acht Spielrunden (zwei Spieljahren).

SCHLUSSWERTUNG:

- Jeder Spieler muss zuerst eventuell vorhandene Schuldscheine an die Bank zurückgeben. Kosten pro Schuldschein: 200 Silber.
- Jeder Spieler verkauft anschließend noch alle auf seinem Spielertableau befindlichen Waren (aus dem Lagerhaus und dem Handelsposten) zur **Hälfte** des aktuellen Marktpreises.

Zusätzlich zu den während des Spiels gesammelten Punkten erhalten die Spieler folgende Siegpunkte:

• jede vor dem Spieler ausliegende Charakterkarte	2 Siegpunkte
• jeder nicht zurückgezahlte Schuldschein	-10 Siegpunkte
• je 40 Silber (nicht für Spieler mit mindestens einem Schuldschein!)	1 Siegpunkt
• je 2 Waren, die auf Auftragskarten liegen	1 Siegpunkt
• je ungenutztem Transportmittel auf dem Spielertableau	1 Siegpunkt
• die meisten Aufträge erfüllt (Auftragskarten zählen)	6 Siegpunkte
• die zweitmeisten Aufträge erfüllt (Auftragskarten zählen)	4 Siegpunkte
• die drittmeisten Aufträge erfüllt (Auftragskarten zählen)	2 Siegpunkte

Achtung: Bei einem Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler die Punkte der besetzten Ränge.

Beispiel: Angelika und Michael haben je 6 Aufträge erfüllt, Marion 5. Angelika und Michael bekommen somit die Hälfte der Punkte für Platz 1 und 2 (je 5 Punkte), Marion bekommt 2 Punkte.

GEWONNEN HABEN DER ODER DIE SPIELER MIT DEN MEISTEN SIEGPUNKTEN!

AUTOREN: Wolfgang Heidenheim, Andreas Molter
ENTWICKLUNG: Henning Kröpke, Uli Blennemann
GRAPHIK: Harald Lieske
LAYOUT: Vladimir Krist, Filip Stránský

Unser Dank gilt den Testspielern Anton Wiens, Michael Feldkötter, Heike, Anika und Rolf Grau, Petra Hoven Simoneit, Susanne und Matthias Cramer, Antje und Michael Lauxmann, Christoph Heidenheim, Julia Kolmer, Sebastian Nielatzner, allen Testern in Bödefeld, des Spielertreffs Weseke und „Dorsten Spiel“.
Ganz besonders bedanken möchten wir uns bei den **Testern extraordinaire** Martin Schipper und Heinz Tenk sowie **last but not least** bei Hedwig Heidenheim und Regina, Fabian und Franziska Molter.



Spielworxx
Nielande 12, D-48727 Billerbeck
www.spielworxx.de





**Ereignis
auswürfeln**

zweiten Würfel nehmen: 20



Wikingerspiele

**Erhalte von jedem Mitspieler
(nach seiner Wahl):**

1 Ware oder 10  oder 



Attentat

1 eigenen Charakter abgeben

**(- , wenn der Spieler
keine Charakterkarte hat)**




Nebel

Es passiert nichts



Zechprellerei

**Zahle den aktuellen Metpreis
x Anzahl Spieler:**

**(- , wenn der Spieler
nicht genügend Silber hat)**



Unwetter


1 eigenes Transportmittel abgeben

**(- , wenn der Spieler
kein Transportmittel hat)**



Unruhige Zeiten

**Alle Spieler (mit Ausnahme von dir)
legen 1 Ware ab**

**(- , wenn der Spieler
keine Ware hat)**

Das gewürfelte Ereignis muss ausgeführt werden, wenn möglich!