



HIRÞ

DAS SPIEL

HIRÞ: (oder Altisländisch "Hirð"), bedeutet "Leibwache". Das Wort ist wahrscheinlich verwandt mit dem altenglischen Wort "hired", was "Haushalt, Familie, Gefolge, Hof" bedeutet. Es ist gebraucht für eine Gruppe freier Krieger, die freiwillig schworen den König (Lofðungr) zu schützen. Abgesehen davon, der Name für die königlichen Wache zu sein, mag hirþ auch Verbindungen zum altnorwegischen Wort Hirða haben. Hiroa heißt so viel wie "auf etwas aufpassen", als eine Kontroverse über ein Stück Land.

Inhalt:

HIRP wird mit zwei (2) Spielern gespielt and besteht aus zwei (2) unterschiedlichen Sets aus Spielstücken, eines "Silfr" (Silber) and eines "Gull" (Gold):

- ❖ 30 HIRP (Königliche Wikingerwachen, fünfzehn (15) Wachen pro Spieler) - kleine, runde Spielstücke
- ❖ 6 Karve (Wikingerschiffe, drei (3) Schiffe pro Spieler) - wie ein Boot geformte Spielstücke
- ❖ 2 Lofðungr (Wikingerkönige, ein (1) König je Spieler) - große, runde Spielstücke
- ❖ 1 Penningr (Münze) - zum Verdoppeln
- ❖ Spielboard, Säckchen und Regeln

Einsatz:

Die Spieler spielen um die folgenden Spielzüge:

- ❖ Mache fünf (5) Schritte mit einer beliebigen Kombination aus Spielstücken.
- ❖ Trage Kämpfe aus (wenn überhaupt).

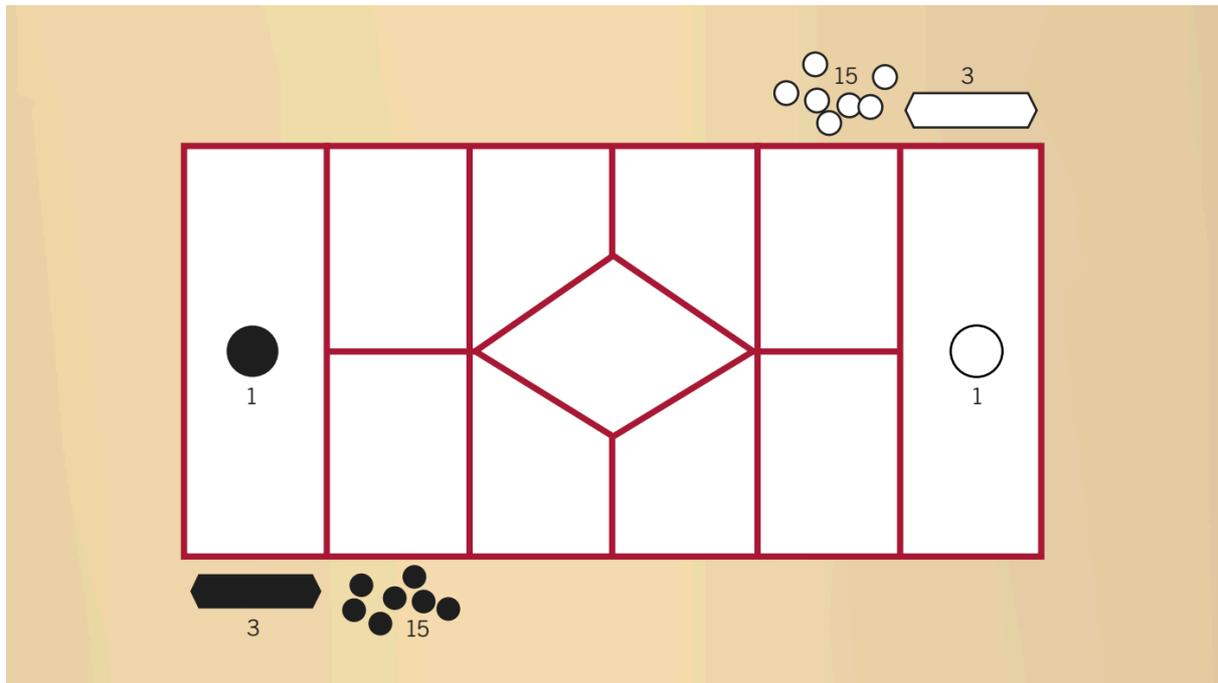
Wer gewinnt HIRP?

HIRP wird normalerweise in Sequenzen mehrere Spiele gespielt. Der erste Spieler, der fünf (5) Punkte erreicht, gewinnt. Der Gewinner eines Spieles ist der Erste, der:

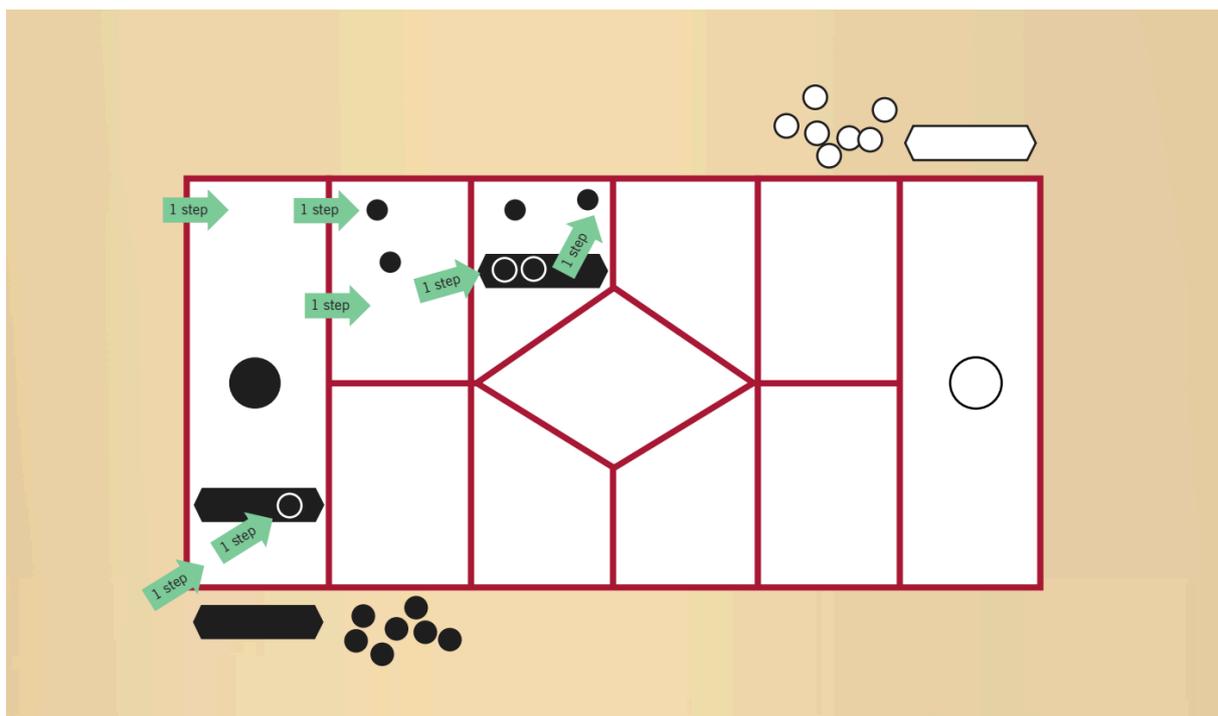
- ❖ über alle fünf (5) Mittelbereiche Kontrolle erlangt (1 Punkt).
- ❖ des Gegners Lofðungr dazu zwingen kann, sich vom Spiel zurückzuziehen (2 Punkte).
- ❖ Lofðungr attackiert und schlägt, wenn er keine Rückzugsbereiche hat (5 Punkte).

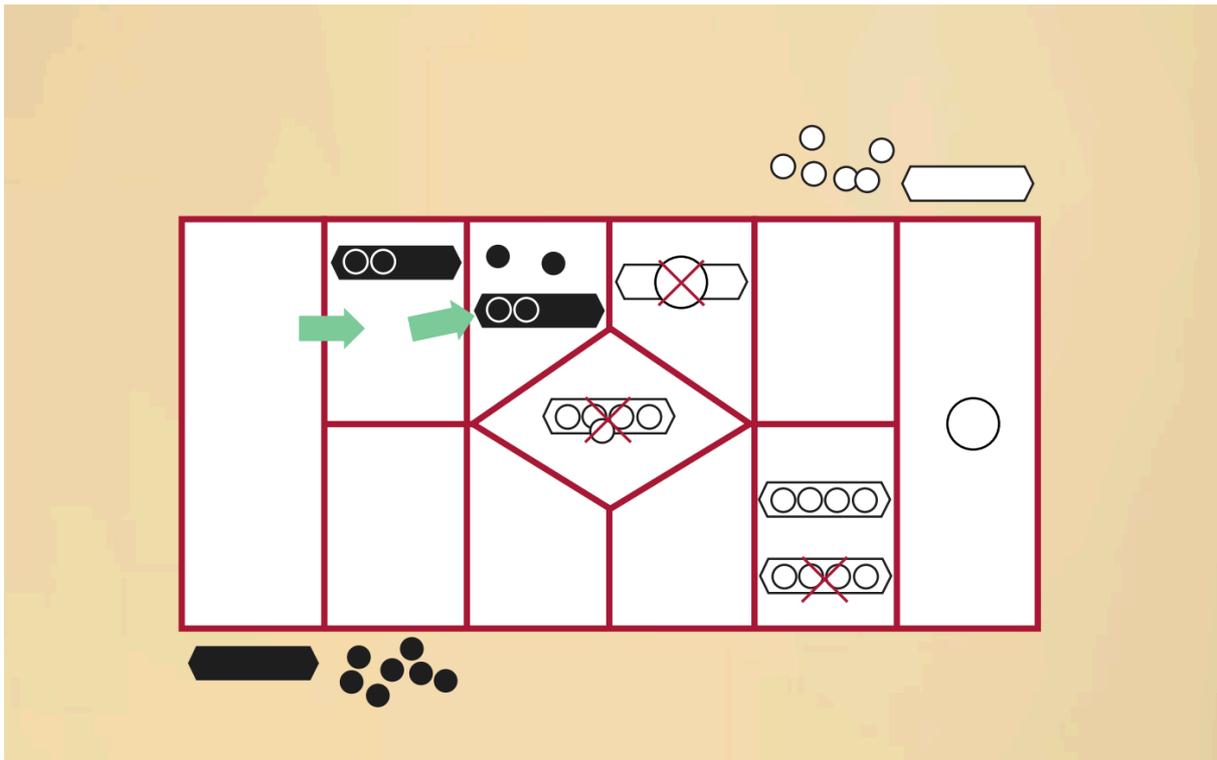
Spielzeit: 30-60 Minuten für ein 5-Punkte-Spiel. 10-20 Minuten für ein einfaches Spiel.

SPIELREGELN

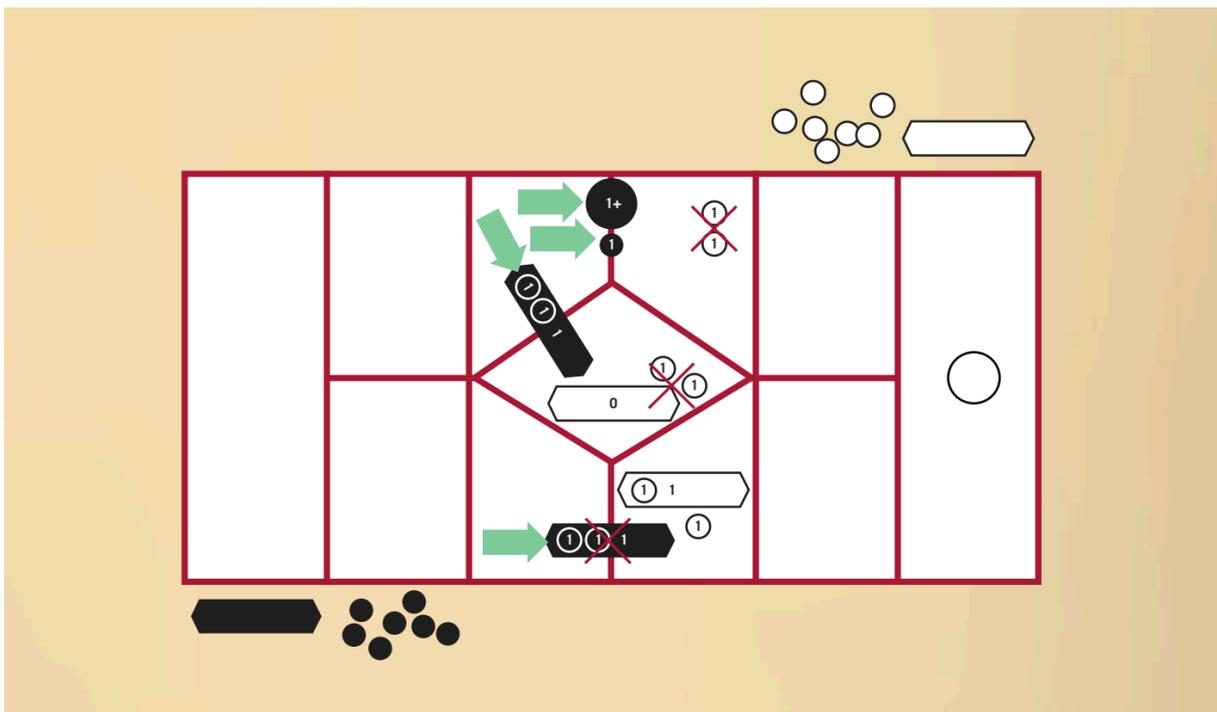


- ▲ **Setup:** Beide Spieler starten ihren Loföngur in ihren Heimbereichen. Neue Spielstücke werden immer über den Heimbereich ins Spiel gebracht.
- ⇒ "Gull" (Gold) beginnt. Die Spieler machen ihre Spielzüge mit goldenen Spielstücken, falls verschiedene Spiele gespielt werden.
- ⇒ Es ist eventuell eine gute Idee, das Spielbrett aufgebaut zu haben und die Spielzüge zu testen während man diese Spielregeln liest.





▲ **Karve:** Könige betreten niemals eine Karve. Eine Karve kann 0-4 HIRPs befördern. Falls eine Karve einen Kampf verliert, wird diese aus dem Spiel genommen, kann aber wieder ins Spiel zurückgelangen. Merke dir, dass eine Karve immer unbemannt auf das Spielboard kommt! Jeder Bereich - ausgenommen der Heimbereich - kann maximal eine (1) Karve beinhalten, wenn eines Spielers Spielzug beendet ist; dies ist entweder der Fall, nachdem ein Kampf ausgetragen wurde, oder nachdem irgendeine Gewinnbewegung gemacht wurde.



▲ Kämpfe austragen: Kämpfe sind ausgetragen nachdem alle fünf (5) Bewegungsschritte ausgeführt wurden.

⇒ Alle Spielstücke zählen als ein (1) Power, ausgenommen unbemannte Karven: Diese zählen mit 0!

⇒ Eine bemannte Karve zählt mit 1, und da jeder HIRP als 1 zählt, so zählt eine Karve mit 2 zu befördernden HIRPs also 3.

⇒ Der Lofðungr ist 1 wert und ist eine Verlängerung (Tiebreaker)

⇒ Falls kein Lofðungr, oder beide Lofðungr, in eine Schlacht verwickelt sind, gewinnt der Verteidiger den Tiebreak.

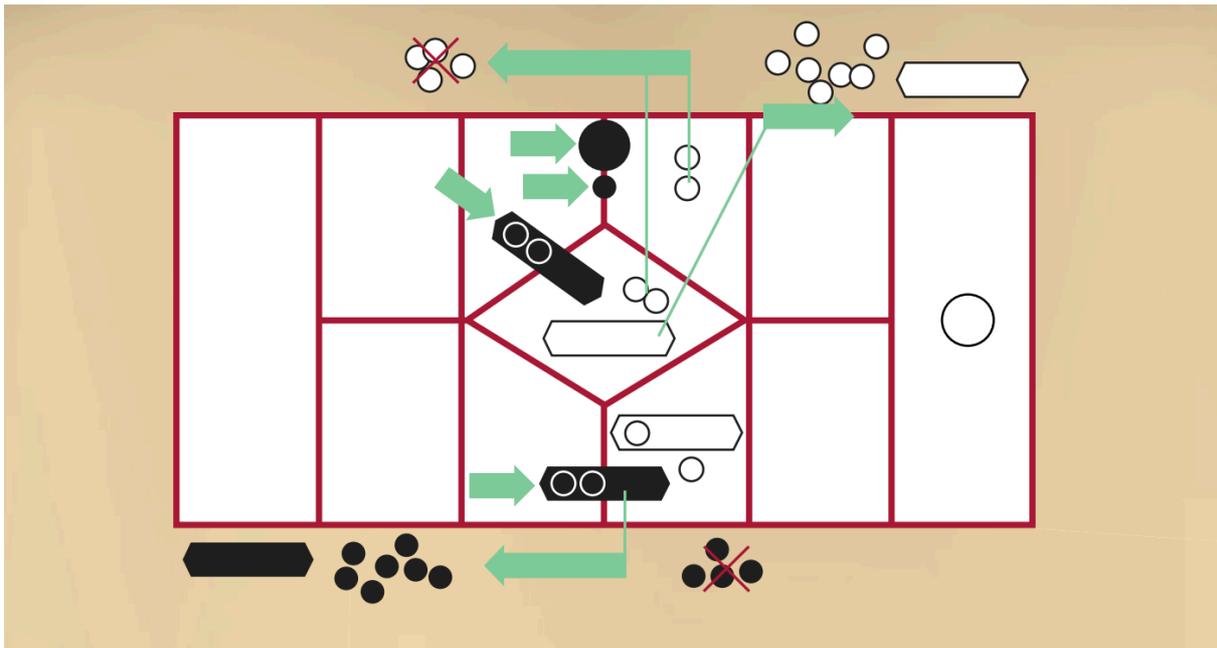
HINTERGRUND: HIRP wurde von Wikingern vorwiegend in Schweden, dem östlichen Norwegen und - in einigen Vorgängen - auch auf Island gespielt. Seine Herkunft ist unklar, aber es ist wahrscheinlich verwandt zu anderen, irgendwo ähnlichen Spielen, die in den Nordics in der Zeit um 500 bis 800 vor unserer Zeitrechnung oder früher gespielt wurden. Die Spielmechaniken von HIRP haben einige Ähnlichkeit mit einem anderen Wikingerspiel "Hnefatafl", und mit dem lappländischen Spiel "Sáhkku". "Hnefatafl" ist - wie HIRP, ein Spiel über eine Anzahl an Kriegeren, die einen König beschützen. In "Sáhkku" ist der König wichtig und ein unzerstörbares Spielstück. Dies sind Eigenschaften, die auf ähnlichen Wegen auch in HIRP existieren.

Aber HIRP ist unterschiedlich genug, um auch Einflüsse von anderen Spielen zu beinhalten. Gemäß einer Theorie, die sich davon ableiten lässt, dass HIRP hauptsächlich ein Spiel gespielt unter schwedischen Wikingern war, ist HIRP durch asiatische Spiele beeinflusst, auf die schwedische Wikinger während ihrer Reisen nach Osten trafen. Es gibt einige Anhaltspunkte, dass "Go" (normalerweise zurückzuführen auf den Kaiser Yao, um 2030 vor unserer Zeitrechnung), oder Varianten von "Go", die 700 bis 900 vor unserer Zeitrechnung ihren Weg nach Konstantinopel gefunden haben. Dies hat möglicherweise dazu beigetragen, dass die Spielstücke rund sind, und auch auf die Mechanik der Spielstücke, die sich in HIRP umliegen.

Es gibt auch einzigartige Mechaniken in HIRP, wie die Möglichkeit Spielstücke aufzuwerten indem man sie kombiniert, die nicht in anderen Spielen seiner Zeit gefunden wurden.

***Mitteilung:** Dieser Hintergrund war ein Teil des Designzieles. Die Idee war es ein Spiel zu entwickeln, das heute ein Spieler glauben könnte, es sei wirklich von den Wikingern gespielt worden. Als ob es ein Nachbau von einem Spiel wäre, welches in einem Wikinger Grab gefunden wurde. Der Hintergrund ist gänzlich erfunden. Aber fast alle Testspieler glaubten daran, ehe ihnen gesagt wurde, dass es sich hier um einen fiktiven Background handelt, was belegt, dass das Spiel in einer Art und Weise gespielt wird, wie wir glauben, Wikinger spielten Spiele. :)*

HIRP wurde durch Ion Game Design herausgegeben. © Jon Manker 2016. Falls Du ein Exemplar von HIRP bestellen möchtest, frage deinen favorisierten Spielehändler, ob er es im Sortiment hat, oder besuche <http://iongamedesign.com/shop> oder http://sierra-madregames.eu/all_games.html

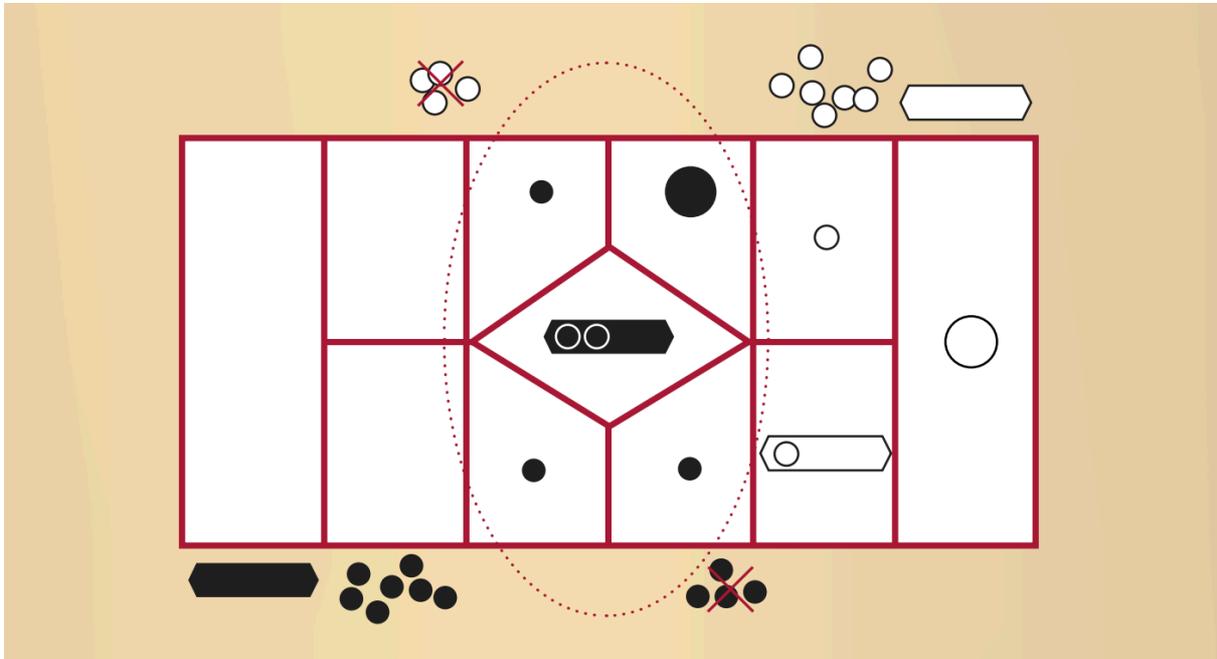


▲ Wenn ein Kampf als verloren gilt:

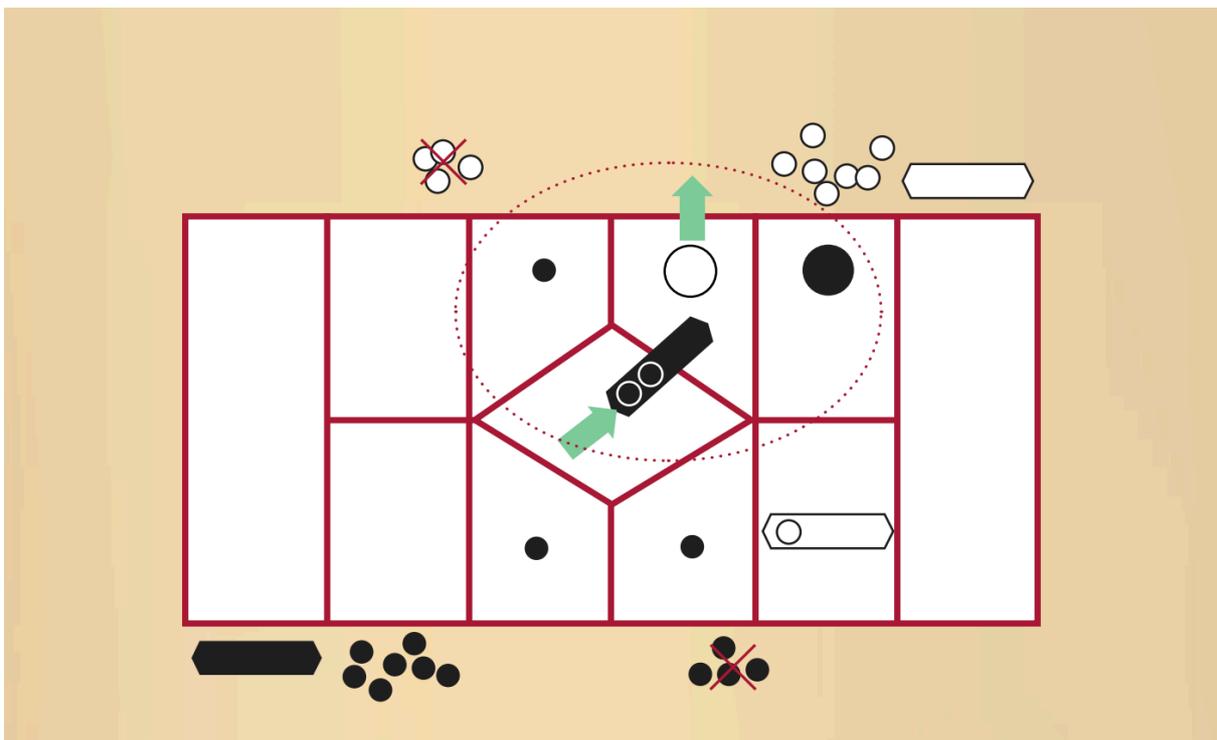
- ⇒ HIRPs außerhalb einer Karve werden vom Spielbrett genommen und können nicht wieder ins Spiel zurück gesetzt werden.
- ⇒ Karve und in dieser beförderte HIRPs werden vom Spiel entfernt und separiert. Sie können wieder über den Heimbereich ins Spiel zurückgesetzt werden.
- ⇒ Lofðungrs bleiben im Spiel müssen aber zu einem kontrollierten oder freien Bereich zurückweichen. Falls es keine freien Bereich gibt, muss der König vom Spielbrett weichen und der Spieler verliert das Spiel (der attackierende Spieler gewinnt einen Þungur Hnifur Sieg). Falls der Lofðungr sich im mittleren Bereich aufhält und nicht zurückweichen kann, wird er getötet (der attackierende Spieler gewinnt einen Drepið Sieg).
- ⇒ Der Lofðungr weicht nach allen durchgeführten Kämpfen zurück, somit können den Lofðungr keine weiteren Kämpfe betreffen.

WIE MAN DAS SPIEL GEWINNT:

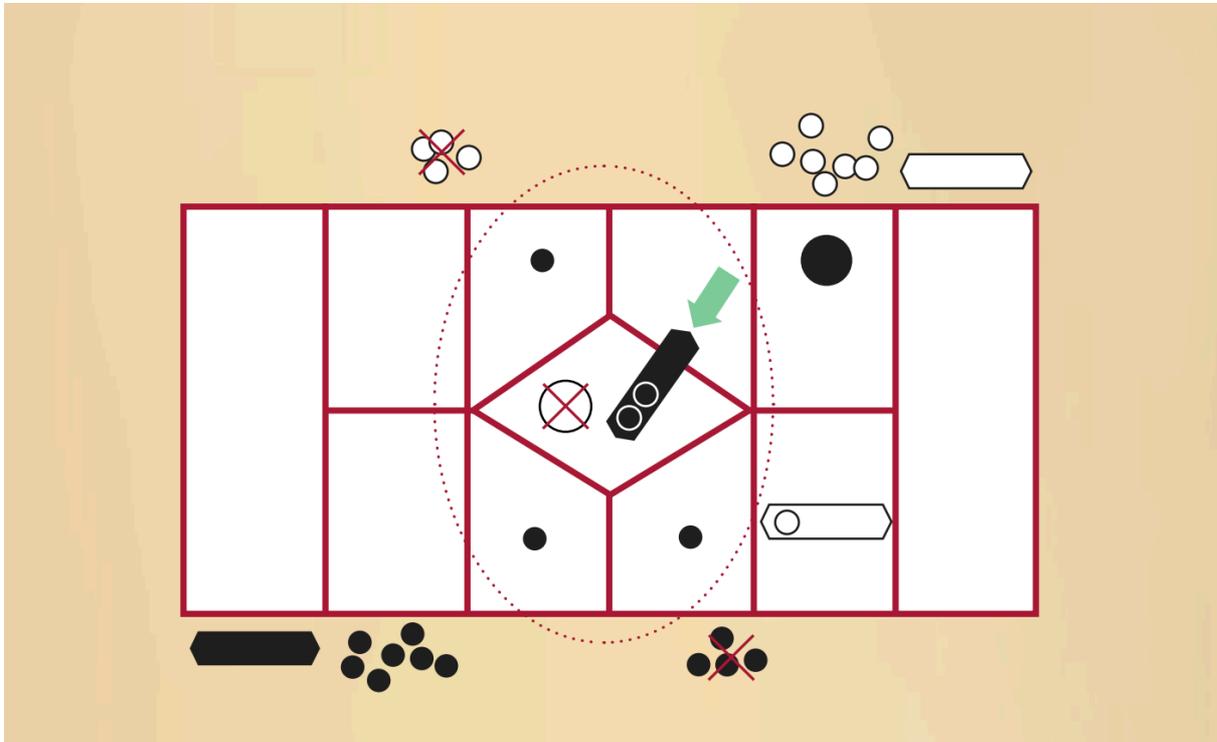
Normalerweise wird HIRP in Sequenzen verschiedener Spiele gespielt, und der Gewinner ist derjenige, der zuerst fünf (5) Punkte erreicht. Du kannst in drei (3) unterschiedlichen Arten gewinnen: Yfirráð, Þungur Hnífur und Dreipið (siehe unten).



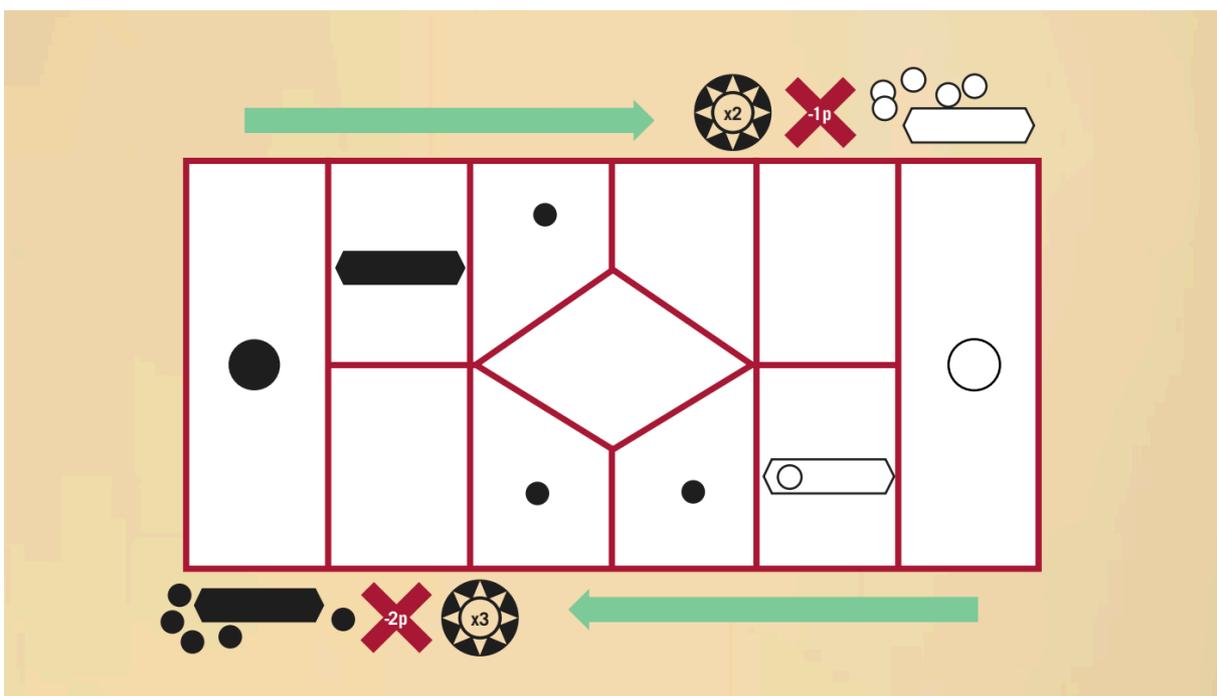
▲ Yfirráð: Ein Spieler, der am Ende eines Zuges alle fünf (5) mittleren Bereich kontrolliert, gewinnt einen Yfirráð Sieg, Wert: 1 Punkt! (doppeltes Spiel: 2 Punkte, dreifaches Spiel: 3 Punkte!)



▲ **Pungur Hnífur:** Ein Spieler, der des Gegeners Lofðungr dazu zwingt vom Spielboard zu weichen, gewinnt einen Pungur Hnífur Sieg, Wert: 2 Punkte! (doppeltes Spiel: 4 Punkte, dreifaches Spiel: 6 Punkte!).
 Es ist ein Brauch, dass der verlierende Spieler "Pungur Hnífur" sagt, und der Gewinner mit "Hnífurinn er ætlað að very Pungur" antwortet.



▲ **Drepið:** Ein Spieler, der den mittleren Bereich (Miðr) erobert, solange des Gegeners Lofoungur sich darin aufhält, ohne eine Rückzugsmöglichkeit zu haben, gewinnt einen Drepið Sieg, Wert: 5 Punkte! (doppeltes Spiel: 10 Punkte, dreifaches Spiel: 15 Punkte!).



▲ **Penningr:** Zu Beginn ist die Münze neutral, jeder Spieler kann sie nutzen. Ein Spieler kann zu jeder Zeit das Spiel verdoppeln, indem er die Münze an den Gegner weitergibt. Der Gegner hat die Münze anzunehmen und zu akzeptieren, dass die Punkte am Ende verdoppelt werden, oder er verliert das Spiel und gibt dem anbietenden Spieler einen (1) Punkt! Nachdem das Spiel verdoppelt wurde, gehört die Münze dem Spieler, der akzeptiert hat. Dieser Spieler kann dann zu jeder Zeit die Münze an den anderen Spieler zurückgeben, der wiederum die Münze anzunehmen hat oder das Spiel verliert, wobei er dem anbietenden Spieler zwei (2) Punkte schuldet. Danach sind keine Verdoppelungen mehr erlaubt!

HIRP NOTIZEN

Falls du ein HIRP Spiel aufschreiben willst, nutze das folgende Notizsystem:

- ⇒ Zähle die Runden G (Gull = Gold) oder S (Silfr = Silber) und 1, 2, 3 etc.
- ⇒ Kennzeichne die Bewegungen - basierend, von wo ein Spielstück startet und, wo es endet - in jedem Zug!
- ⇒ Das Spielboard ist aufgeteilt in: Heimbereich (Startbereich), Delta (die beiden Bereiche direkt vor dem Heimbereich) und Archipelago (die fünf Bereiche in der Mitte). Wie von der Gull-Seite gesehen, der linke Delta-Bereich und der linke Archipelago-Bereich sind Norðr Delta und Norðr Archipelago; und der rechte Delta-Bereich und der rechte Archipelago-Bereich sind Suðr Delta und Suðr Archipelago. Der mittlere Bereich des Archipelago heisst Miðr.
- ⇒ Schreibe zuerst die Bewegungen auf und dann die Kämpfe (falls es welche gibt). Falls es keinen Kampf gibt, notiere dies mit einem "/"). Falls es verschiedene Kämpfe gibt, schreibe sie in Zahlenreihenfolge basierend auf den Bereichen, in denen sie stattfanden auf.
- ⇒ In Kämpfen, notiere zuerst des Verteidiger-Spielstücke!
- ⇒ Falls die Münze während eines Zuges angeboten wird, ist dies vor den Kämpfen zu notieren.

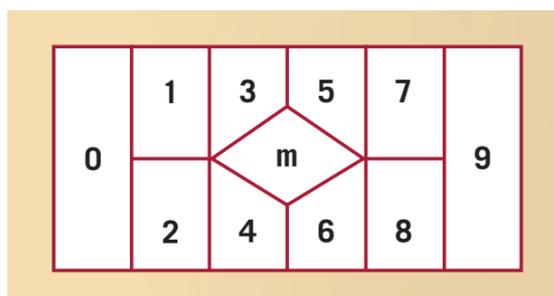
Nutze die folgenden Abkürzungen:

Spielstücke

- H** HIRP
- K** Karve, schreibe ein "h" hinter das "K" für jeden HIRP auf dem Boot
- L** Lofðungr
- C** Penningr

Bewegung nach/von

- 0** Gull Heimbereich
- 1** Gull Norðr Delta
- 2** Gull Suðr Delta
- 3** Gull Norðr Archipelago
- 4** Gull Suðr Archipelago
- 5** Silfr Norðr Archipelago
- 6** Silfr Suðr Archipelago
- 7** Silfr Norðr Delta
- 8** Silfr Suðr Delta
- 9** Silfr Heimbereich
- m** Miðr Bereich



Spezialbewegung

- e** Das Spielboard betreten
- i** Sich in eine Karve begeben
- v#** Bewege dich aus einer Karve in Bereich Nummer #
- /** Kein Kampf

- > Gibt an, dass das Spielstück eine Attacke spielt
- ># Prefix für einen ausgetragenen Kampf, # ist die Bereichnummer
- G, S** Prefix für Gold oder Silber Spielstücke im Kampf
- ^ Gibt an, dass das Spielstück vom Spielen zurückgezogen wurde.
- x** Gibt an, dass das Spielstück vom Spiel ausgeschlossen wurde.
- d, t** Münzangebot für doppeltes oder dreifaches Spiel
- a, r** Annahme oder Aufgabe als Antwort auf d oder t

Beispiel für ein sehr kurzes Spiel, in dem Gull 10 Punkte verliert

G1	KeHeiHei	/	
S1	He7He8He	/	
G2	L01HeiKhkh03	/	
S2	Ke6keHi	/	
G3	Hv3mHv3>6	>6SK^GH6	
S3	L9>6HEIKhh97	SdGa>6GHxSL6	
G4	L1>6Hm>6He	>6SL8GH6GLm	
S4	H75Khh7>3L8>6H8>6	>3gKh^SKhh3	>6GHxSL6SH6
G5	KeHeiHEi	/	
S5	Khh3ml64Khei	>mGLx	

Haben Sie Anregungen oder Kritikpunkte zu dieser Übersetzung?
 Dann senden Sie eine E-Mail an: skharres@t-online.de
 SKH-Translate freut sich auf Ihre Rückmeldung.