



Saga

Kosmos, 2004

KRAMER Wolfgang & RÖSNER Horst-Rainer

2 - 4 spelers vanaf 12 jaar

± 45 minuten

Spelidee

De vorstin van het rijk Saga, dat bestaat uit zes verschillende landen, werd door haar ontrouwe plaatsvervanger verdreven.

De spelers kruipen in de rol van verschillende vorstenhuizen die er zich op toeleggen om de verschillende landen opnieuw te veroveren. Bij de volgende verdelingsstrijd houden ze weinig rekening met elkaar. Zo zullen de landen meermaals van eigenaar wisselen en maken de spelers ook handig gebruik van de bijzondere eigenschappen van de afzonderlijke landen. Roem en eer vallen de speler ten deel die bij de terugkeer van de vorstin van Saga een land definitief in zijn macht heeft.

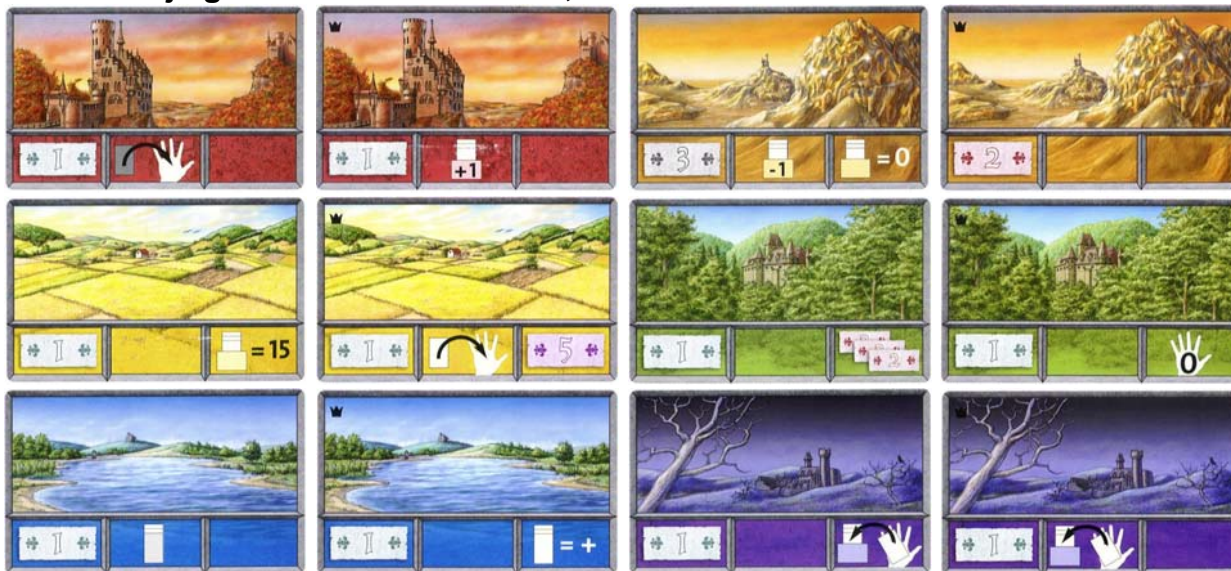
Doel van het spel

Van zodra een speler al zijn ridderkaarten heeft afgelegd, keert de vorstin terug en is het spel ten einde. Elke speler telt nu de waarde van zijn veroverde landen en zijn roempunten, die hij in de loop van het spel kan vergaren.

De speler die de meeste roempunten bezit, wint het spel.

Spelmateriaal

- 6 tweezijdig bedrukte landkaarten ;



- 60 ridderkaarten : 5 kaartensets met telkens 12 kaarten ;



- 32 roemfiches met verschillende roempunten.



Spelvoorbereiding

Vóór het allereerste spel moeten de roempunten voorzichtig uit het karton worden verwijderd. De landkaarten hebben verschillende symbolen en zijn tweezijdig bedrukt. De symbolen worden uitvoerig beschreven aan het einde van de handleiding. In het eerste spel wordt de zijde van de landkaart gebruikt die linksboven een klein zwart kroontje draagt.

In de volgende partijen mag de landkaart met de andere zijde worden gebruikt of mogen de landkaarten zelfs willekeurig worden gemixt.

De volgende landen zijn aanwezig : het burchtenland (rood), het bossenland (groen), het merenland (blauw), het goudland (oranje), het schattenland (paars) en het korenland (geel). De landkaarten worden in het midden van de tafel gelegd in twee rijen van drie stuks. Tussen de beide rijen moet voldoende plaats worden gelaten voor het afleggen van de ridderkaarten.

De ridderkaarten worden gesorteerd per rugzijde, zodat 5 sets ontstaan met telkens 12 kaarten. Elke set vertegenwoordigt een gelijke kaartenwaarde, maar de kleuren zijn verschillend verdeeld.



Elke speler ontvangt één set kaarten die, verdekt voor de andere spelers, in de hand wordt genomen. Een willekeurige set blijft over en wordt gebruikt voor de opbouw van het uitstalraam op de tafel. In een spel voor twee of drie spelers blijven er sets over. Deze sets worden dan in het spel niet gebruikt en worden in de doos teruggelegd.

De kaartenset voor het uitstalraam wordt nu bij de verschillende landen onderverdeeld. De ridderkaarten worden één voor één omgedraaid en open onder de landen geschoven. Ze vormen de verdedigingstroepen.

De volgende regels moeten in acht worden genomen :

1. Aan elk land worden welgeteld twee ridderkaarten toebedeeld.
2. De eerste ridderkaart van een land moet dezelfde kleur volgen als het land zelf.
3. De tweede ridderkaart van een land wordt op de eerste ridderkaart gelegd en iets naar onder geschoven zodat de waarde van de twee kaarten goed zichtbaar is.
4. De beide kaarten die onder een land liggen, moeten van een verschillende kleur zijn.



Tip

Neem bijvoorbeeld voor het eerste spel de kaarten met de burcht op de achterzijde en vorm daar dit uitstalraam mee.

De roempiches worden naast de landen gelegd en vormen de voorraad waaruit de spelers kunnen putten als zij roempunten verdienen.

De fiches van de voorraad kunnen ook steeds worden gebruikt om te wisselen.

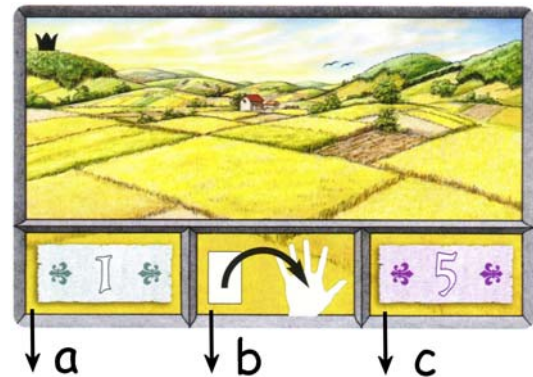
De jongste speler begint het spel. Daarna verloopt het spel met de wijzers van de klok mee.

De landen

Op de landen staan verschillende soorten informatie afgebeeld, die belangrijk zijn voor het spelgebeuren.

1. De kleur van het land bepaalt met welke kleur van ridder dit land kan worden aangevallen.
2. De inforegel aan de voet van iedere kaart bevat telkens 3 elementen :

- a) De roempunten die de bezitter van dit land telkenmale, aan het begin van zijn beurt, uit de voorraad ontvangt.
- b) Een eigenschap die tijdens het spel eenmalig of meermaals kan worden gebruikt.
- c) Een eigenschap die telt aan het einde van het spel.



Spelverloop

De speler die aan de beurt is, **moet altijd** de acties **1** en **2a** uitvoeren en voert **in bepaalde omstandigheden** ook nog de acties **2b** en **3** uit.

1. **Roempunten ontvangen (als de speler er op tijd aan denkt).**
- 2a. **Een ridderkaart afleggen (moet !).**
- 2b. **Een land veroveren (als door het afleggen van een ridderkaart de aanvalstroepen sterker zijn dan de verdedigingstroepen van het bijbehorende land).**
3. **Een onafhankelijke ridder aanwerven (vrijwillig).**

Actie 1 **moet** altijd eerst worden uitgevoerd. Actie 3 **mag** voor of na de actie 2a en respectievelijk 2b worden uitgevoerd.

1. Roempunten ontvangen

Als een speler, aan het begin van zijn beurt, één of meerdere deelstaten voor zich heeft liggen, dan ontvangt hij hiervoor roempunten (zie op het linkerveld van de inforegel). De meeste deelstaten leveren 1 roempunt op per beurt.

Enkel het goudland (oranje) brengt meer roempunten op. De speler berekent de totaalsom van zijn roempunten en neemt het overeenkomstige aantal roempunten uit de voorraad.

De roempunten legt de speler open voor zich op de tafel.

Belangrijk : Zodra een speler een andere actie is gestart, mag hij in deze beurt geen roempunten meer incasseren !

2a. Een ridderkaart afleggen

De speler die aan de beurt is, moet één van zijn handkaarten open voor zich neerleggen.

De volgende regels moeten worden gerespecteerd :

- Met de eerste kaart wordt een aanvalstroep gevormd. Deze kaart bepaalt door haar kleur welk land wordt aangevallen.

Voorbeeld

Met een gele ridderkaart zal het gele korenland worden aangevallen.



- Met een volgende handkaart, die in een volgende beurt wordt gelegd, mag de speler een nieuwe aanvalstroep vormen (ook een aanvalstroep in een kleur die al aanwezige is).

Voorbeeld

De speler legt naast zijn gele ridderkaart een blauwe ridderkaart en wil daarmee het blauwe merenland aanvallen.



- In plaats van een nieuwe aanvalstroep te beginnen, mag de speler ook een aanvalstroep versterken door de nieuwe kaart boven op de al afgelegde aanvalstroep te plaatsen. De kaart wordt iets naar onder geschoven zodat het cijfer en de kleur van de onderste kaart zichtbaar blijven.

Voorbeeld

De aanvalstroep met de gele ridderkaart tegen het korenland wordt door het afleggen van de blauwe ridderkaart versterkt.



Belangrijke regel in het afleggen van de kleuren

In afgelegde aanvalstroepen of verdedigingstroepen mag elke kleur maar éénmaal worden afgelegd.

2b. Een land veroveren

Zodra een speler aanvalstroepen voor zich heeft liggen waarvan de gezamenlijke waarde groter is dan die van de verdedigingstroepen, verovert de speler met de hoogste waarde dit land.

Dit heeft de volgende uitwerkingen :

- De speler die de verovering heeft uitgevoerd, neemt de landkaart en legt deze kaart op zijn aanvalstroepen die dit land hebben veroverd. Deze troepen worden vanaf nu verdedigingstroepen waarop geen nieuwe ridderkaarten meer mogen worden afgelegd.
- Als het veroverde land in het midden van de tafel lag (wat in het begin van het spel steeds het geval is), dan worden de beide ridderkaarten als onafhankelijke ridder open op de tafel klaargelegd. Deze ridders kunnen door de spelers als onafhankelijke ridder worden aangeworven (zie verder).
- Als het veroverde land van een andere speler wordt weggenomen, dan moet deze speler de ridderkaarten, die de verdedigingstroepen vormden en onder zijn veroverde land lagen, opnieuw in de hand nemen

Voorbeeld

In het midden van de tafel ligt het bossenland met de verdedigingstroepen groen 4 en geel 2. Samen hebben ze dus een verdedigingswaarde van 6.

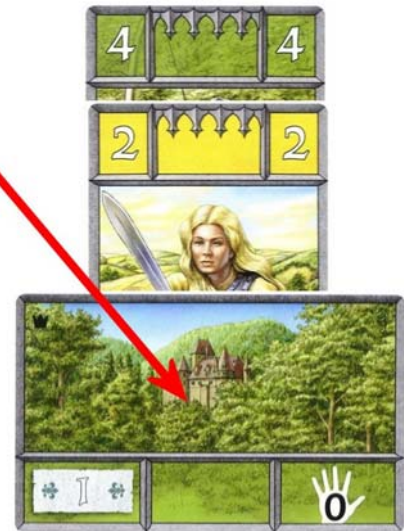
De speler die aan de beurt is, heeft zijn groene ridder met de waarde 4 (die al vóór hem op de tafel lag) versterkt met een blauwe ridder met de waarde 3. Zo werden aanvalstroepen gevormd met de waarde 7.

Deze aanvalstroepen zijn sterker dan de verdedigingstroepen met de waarde 6.

aanvalstroepen



verdedigingstroepen



Daarom ontvangt de aanvallende speler het bossenland en legt deze kaart boven op zijn aanvalstroepen. Deze troepen worden nu verdedigingstroepen en mogen niet meer worden uitgebreid.

De beide verdedigende ridderkaarten (groen 4 en geel 2), die nu zonder land zijn, blijven in het midden van de tafel liggen als onafhankelijke ridders.

Indien het veroverde land aan een medespeler had toebehoord, dan had deze medespeler de ridders opnieuw in de hand moeten nemen.

3. Een onafhankelijke ridder aanwerven

Een speler mag tijdens zijn beurt één van de onafhankelijke ridders aanwerven. Hij legt dan het overeenkomstige aantal roempunten, gelijk aan de waarde van de ridder, in de algemene voorraad. De speler mag dan de ridderkaart bij zijn handkaarten nemen.

Het is toegelaten om een onafhankelijke ridder aan te werven en hem onmiddellijk in actie 2a in te zetten.

Einde van het spel

Het spel eindigt onmiddellijk nadat een speler zijn laatste handkaart heeft uitgespeeld. Komt het hierbij nog tot een verovering dan wordt de verovering nog uitgevoerd.

Daarna worden de roempunten samengeteld :

- Elke roemfiche levert het afgedrukte aantal roempunten op.
- Elk eigen land levert roempunten op door de waarde van de verdedigingstroepen, die er onder liggen, op te tellen.
- Elke eigen aanvalstroep (ridders zonder land) levert geen roempunten op.
- Elke ridderkaart die nog in de hand wordt gehouden, levert de waarde van de kaart in minpunten op.
- Enkele landen veranderen deze berekening of leveren extra punten op. Deze informatie is vermeld op het rechterveld van de inforegel van de landkaart.

De speler die de meeste roempunten heeft verzameld, wint het spel.



Voorbeeld

De speler met deze kaarten ontvangt aan het einde van het spel de volgende roempunten :

- de roempunten van de roemfiches + 20 roempunten
- de verdedigingstroepen (rood) met de waarde 10 + 10 roempunten
- de verdedigingstroepen (paars) met de waarde 13 + 13 roempunten
- de aanvalstroepen met de waarde 7 (ridders zonder land) + 0 roempunten
- 3 ridderkaarten in de hand met een totale waarde van 4 - 4 roempunten

Hierdoor wordt een totale waarde bereikt van 39 roempunten (20 + 10 + 13 + 0 - 4).

De bijzondere eigenschappen van de afzonderlijke landen

Tip

De eigenschappen van de landkaarten die in het eerste spel een betekenis hebben, zijn met een kroontje gemarkeerd (zoals op de landkaart).

1. De eigenschappen gedurende het spel (het middelste veld van de inforegel)



1 kaart eraan toevoegen

De bezitter van het paarse schattenland mag éénmalig als actie 2a een ridderkaart aan het paarse schattenland toevoegen. Uiteraard moeten de regels van het afleggen van kleuren worden gevolgd. Om aan te duiden dat de eigenschap werd gebruikt, wordt de kaart omgedraaid. Van zodra het schattenland door een andere speler wordt veroverd, mag de nieuwe bezitter de kaart opnieuw omdraaien (het kroontje wordt terug zichtbaar) en de eigenschap opnieuw gebruiken.



1 kaart terugnemen

De bezitter van het gele korenland mag een eigen kaart van het eigen uitstalraam opnieuw in de hand nemen. Dit is een extra actie en mag iedere keer, als de speler aan de beurt is, worden gebruikt. Als de kaart wordt teruggenomen vanuit een verdedigingstroep dan kan het gebeuren dat er een wisseling is in de meerderheid. De speler die dan de sterkste aanvalstroepen in de overeenkomstige kleur heeft afgelegd, ontvangt onmiddellijk de landkaart. Als er meerdere spelers zijn met even sterke aanvalstroepen dan blijft de kaart bij de oude bezitter liggen totdat de nieuwe meerderheid ondubbelzinnig is bepaald. Na het verlies van een landkaart, moet de speler zijn verdedigingstroepen opnieuw in de hand nemen.



Verdediging +1

Het rode burchtenland is 1 punt sterker dan de totale waarde van zijn verdedigingstroepen. De speler die dit land wil veroveren, moet dus aanvalstroepen samenstellen die in totaal minstens 2 punten hoger zijn dan de verdedigingstroepen.



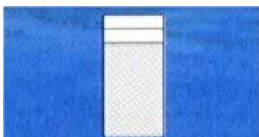
Verdediging -1

Het oranje goudland is 1 punt zwakker dan de totale waarde van zijn verdedigingstroepen. De speler die dit land wil veroveren, moet dus aanvalstroepen samenstellen die in totaal minstens even hoog zijn dan de verdedigingstroepen.



1 onafhankelijke ridder kosteloos

De speler die het rode burchtenland heeft veroverd, mag onmiddellijk een afgelegde onafhankelijke ridder kosteloos in de hand nemen. Als de speler deze eigenschap niet onmiddellijk gebruikt dan mag hij ze later niet meer gebruiken.



1 kaart verdekt leggen

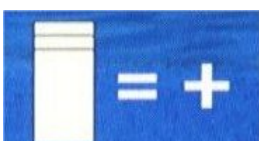
De bezitter van het blauwe merenland mag éénmalig als actie 2a een ridderkaart verdekt, en iets of wat naar beneden geschoven, op één van zijn aanvalstroepen leggen. Uiteraard moeten de regels van het afleggen van kleuren worden gevolgd. Zolang de kaart verdekt ligt, telt zij voor 0 punten (ook als ze aan het einde van het spel nog verdekt zou liggen). De speler mag deze kaart in één van zijn volgende beurten blootleggen. Hij moet ze ten laatste blootleggen op het moment dat hij met deze aanvalstroepen een land wil veroveren. De waarde van de blootgelegde kaart wordt dan opgeteld bij de totale waarde van zijn aanvalstroepen. Om aan te duiden dat de eigenschap werd gebruikt, wordt de kaart omgedraaid. Van zodra het merenland door een andere speler wordt veroverd, mag de nieuwe bezitter de kaart opnieuw omdraaien en de eigenschap benutten.

2. De eigenschappen aan het einde van het spel (het rechterveld van de inforegel)



Extra roempunten

De speler die aan het einde van het spel het gele korenland bezit, ontvangt 5 extra roempunten.



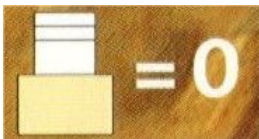
Roempunten voor één groep aanvalstroepen

De speler die aan het einde van het spel het blauwe merenland bezit, mag voor één groep aanvalstroepen die werd afgelegd en die geen land heeft veroverd, de totale waarde van de ridders van deze groep optellen en omzetten in roempunten.



De handkaarten tellen voor 0 punten

De speler die aan het einde van het spel het groene bossenland bezit, moet geen punten aftrekken voor zijn handkaarten.



De oranje verdedigingstroepen tellen voor 0 punten

De speler die aan het einde van het spel het oranje goudland bezit, ontvangt voor zijn daar afgelegde ridderkaarten geen roempunten.



1 kaart eraan toevoegen

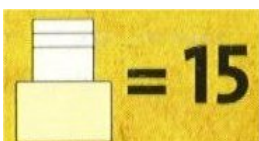
De speler die aan het einde van het spel het paarse schattenland bezit, mag nog één ridderkaart uit de hand aan een willekeurige groep aanvalstroepen of verdedigingstroepen toevoegen. Uiteraard moeten de regels van het afleggen van kleuren worden gevolgd.

Als de ridder op een groep verdedigingstroepen wordt gelegd, wordt er geen land meer veroverd.



Roempunten van de medespelers

De speler die aan het einde van het spel het groene bossenland bezit, ontvangt van elke medespeler roemfiches voor een totale waarde van 2.



De gele verdedigingstroepen tellen voor 15 punten

De speler die aan het einde van het spel het gele korenland bezit, ontvangt voor zijn daar afgelegde ridderkaarten 15 punten onafhankelijk van de reële totale waarde van de daar afgelegde ridderkaarten.



Enkele tips voor het eerste spel

De speler die zeer vroeg in het spel een land verovert, ontvangt ook vrij vroeg roempunten. Ongetwijfeld zal hij wel rekening moeten houden met het feit dat het land zal worden aangevallen en hij het land ook snel kan verliezen.

De speler die met een groep aanvalstroepen met een geringe totaalwaarde een land verovert, heeft natuurlijk ook een zwakke groep verdedigingstroepen met een geringe totaalwaarde.

Een onafhankelijke ridder aanwerven zal zich des te meer lonen naarmate dit des te vroeger in het spel gebeurt. Vooral in de eerste speelhelft loont het de moeite om een ridder met de waarde 3 of de waarde 4 in een kleur aan te werven omdat die in de eigen handkaarten niet sterk zijn vertegenwoordigd. Soms kan het natuurlijk ook zinvol zijn om toch geen onafhankelijke ridder aan te werven om het einde van het spel sneller te bewerkstelligen.

Aangezien de speler na het verlies van een land zijn ridders opnieuw in de hand moet nemen, heeft men meermaals de indruk dat het spel nooit zal eindigen. Maar geloof ons, het spel zal wel eindigen en soms veel sneller dat u zou wensen. Daarom moet men op vraag van een medespeler ook aangeven over hoeveel handkaarten men beschikt.

