

HERRLOF

CONTENTS



Scandinavia during the Viking age, from roughly 800 until 1050 AD, is characterised by powerful magnates (or chieftains) and kings. The title of king is not inherited, you fight for it. The leading magnate is recognised by the others as "first among equals".

Four magnates now battle for Herrlof: the victory and praise gained in war. Who will become the next Viking king?



Game overview

In this trick taking game your goal is to be the first player to reach 50 points or more, the player with the most points wins. Scoring points can be done through winning tricks and gaining bonuses. The game is played in a maximum of 10 rounds, although most often players will easily reach 50 points before that.

Preparation

Each player receives one sheet from the score pad to keep track of their predictions and score. For the first round you randomly pick one player as the dealer, this alternates for the following rounds.

Gameplay

Herrlof is played in rounds. Each round consists of:

1) Deal 15 cards 2) Set the trump 3) Predict your score 4) Battle for tricks 5) Reveal predictions and determine your score.

Every round consists of 15 tricks, a trick consists of one played card from both players.

1) Dealing cards & 2) setting the trump

The dealer deals 15 cards to both players, the remaining 12 cards form a facedown deck. The dealer then turns the top card of the deck face up, the colour of this card is the trump colour for this round. If this is a ♠ or a N, there is no trump colour.

3) Predict your score

You take your dealt cards to form your hand and predict how many tricks you think you will win. You then write this on your sheet and keep it concealed. You are not allowed to alter your prediction in a round, and you cannot show your prediction to the other player.

4) Battle for tricks

The player next to the dealer starts the first trick by playing one card, let's call this player Anna. The card played by Anna indicates which colour card the other player (Ben) must play if Ben has that same colour. If Ben does not have a card in that colour, he may play any card he wants. You are always allowed to play a ♠ or a N instead of matching the colour. If a player starts a trick with a ♠ or a N, the other player may play any card.

Examples - Trump: blue

– Anna plays a green 7, Ben doesn't have green cards and therefore can play any card he wants. Ben plays a red 8. Anna wins the trick.

– Anna plays a green 7, Ben doesn't have green cards and therefore can play any card he wants. Ben plays a blue 3. Ben wins the trick since blue is the trump colour.

If both played cards are the same colour, the player with the higher card wins the trick. If Ben played a different colour than Anna, then Anna wins the trick (regardless of the number on the card) unless Ben played a trump card. If Ben played a trump card (while Anna played another colour), Ben wins the trick regardless of the number on his card.

The winner of the trick takes both cards, places them on top of each other and puts them to the side of the table. Every following trick won by that player is put there in such a way that both players can at any time see how many tricks each player has won. You are only allowed to review the most recent trick, you cannot check any previous tricks for which cards were played. The winner of a trick starts the next trick, unless a card with a special ability changes this.

5) Reveal predictions and determine your score

When each player's hand is empty, each player reveals their prediction. You receive one point for each trick you won. If you won the exact number of tricks you predicted, you receive 10 bonus points. If you only won three or four tricks, you receive 5 bonus points (even if this was not your prediction).

3 – If you play this card, you may choose to take the top (facedown) card from the deck to your hand and discard a card from your hand to the bottom of the deck. You may discard the card you just received. This special ability is regardless of who wins the trick.

6 – If you win the trick with this card, you may choose to blindly steal one card from the hand of the other player. You may add this card to your hand and return a different card to the other player, or may hand back the same card you just stole.

9 – If you win the trick with this card, your opponent starts the next trick.

All numbered cards that have a special ability are recognisable by the K rune (Perthro) on the card.

Three player alternative

It is possible (and enjoyable) to play the game with three players. Simply deal 11 cards to each player per round. When a card with a special ability indicates "the other player", substitute this with "another player". With the 9, the player left of the winner starts the next trick. Note that the five bonus points for 3 or 4 tricks is cancelled for three players. You are also recommended to put the scoring goal at 40 points, rather than 50.

End of the game

The game ends when, after scoring a round, one or both players have reached 50 points. The player with the most points wins. In case of a tie, the player that most often received the prediction bonus wins. If there still is a tie, the player with the most tricks in the final round wins. If there still is a tie, play again!

Cards with special abilities

♠ – (Valknut) Destroys the trick in which it is played. This means that both cards played in this trick are removed from the game for this round, lowering the total number of tricks that can be won this round. The same player that started the trick starts the next trick. If two ♠'s are played in one trick, a new trump colour is immediately turned face up from the deck (replacing the existing trump).

N – (Hagalaz) This card is lower than all other cards. The loser of this trick starts the next trick. However, if two N's are played, the first one wins the trick.

1 – If you win the trick with this card, you may choose to steal a trick from the other player. Note that this is a trick the other player won in an earlier round.

Examples - Trump: red

– Anna plays a red 5, Ben plays a ♠. The trick is destroyed, Anna starts the next trick.

– Anna plays a blue 1, Ben plays a N. Anna wins the trick and takes one additional trick from Ben, so Anna wins two tricks. Ben starts the next trick.

– Anna plays a red 3, takes the top face down card from the deck and discards another card. Ben plays a red 6. Ben wins the trick and steals one card from Anna's hand and returns a different card from his own hand. Ben starts the next trick.

– Anna plays a green 9, Ben plays a yellow 4. Anna wins the trick, Ben starts the next trick.

CREDITS

Authors: Alexander Kneepkens & Inge van Dasselaaar
Artist: Tristam Rossin
Kickstarter edition - February 2020

Developed in the Netherlands
Produced in China
www.jollydutch.com



HERRLOF

inhoud



Tijdens de Vikingtijd, van ongeveer het jaar 800 tot 1050, is Scandinavië het toneel van machtige voormannen en koningen. Maar de titel van koning ging niet zomaar over van vader of moeder op zoon of dochter. Je moest er voor vechten. De leidende voorman wordt door de andere voormannen gezien als de eerste onder gelijken.

Vier voormannen vechten nu voor Herrlof: de winst en lof verdiend in oorlog. Wie wordt de volgende Viking koning?



Spel overzicht

Dit is een slagenspel voor twee spelers waarbij je speelt tot een van de spelers minstens 50 punten heeft. De speler met de meeste punten wint. Je scoort punten door slagen te winnen en je kunt bonussen verdienen. Het spel bestaat uit maximaal 10 rondes, maar meestal wordt de 50 punten ruim voor die tijd behaald.

Vorbereiding

Beide spelers ontvangen één scoreblad om hun voorspellingen op te schrijven en hun score bij te houden. De eerste ronde kies je één speler als deler, in de volgende rondes wissel je dit af.

Het spel

Het spel wordt gespeeld in verschillende rondes, elke ronde bestaat uit vijf stappen:

1) Deel 15 kaarten, **2)** bepaal de troef, **3)** voorspel je score, **4)** vecht voor de slagen, **5)** onthul je voorspelling en bepaal je aantal punten.

Elke ronde bestaat uit 15 slagen, een slag bestaat uit één kaart gespeeld door beide spelers.

1) Kaarten delen & 2) troef bepalen

De deler deelt beide spelers 15 kaarten, de overige 12 kaarten vormen een trekstapel aan de zijkant. De deler draait dan de bovenste kaart van de trekstapel open, de kleur van deze kaart is de troefkleur. Als dit een ♠ of een N is, dan is er deze ronde geen troefkleur.

Elke slag wordt gewonnen door een van beide spelers. Als beide kaarten van dezelfde kleur zijn, dan wint de speler met het hoogste cijfer de slag. Als Ben een andere kleur speelt dan Anna, dan wint Anna de slag onafhankelijk van de gespeelde cijfers. De uitzondering is een kaart in de troefkleur. Als Ben een kaart speelt in troefkleur terwijl Anna een andere kleur speelde, dan wint Ben de slag onafhankelijk van de gespeelde cijfers.

De winnaar van de slag neemt beide kaarten en legt deze als stapeltje aan de kant. Elke volgende slag die deze speler wint wordt hier herkenbaar naast of deels op gelegd, de bedoeling is dat beide spelers te allen tijde kunnen zien hoeveel slagen ieder heeft. Het is toegestaan de meest recente slag nog in te zien, maar de slagen daarvoor mag je niet terug kijken. De winnaar van de slag begint de volgende slag, tenzij een kaart met een speciale kracht dit verandert.

5) Onthul de voorspellingen en bepaal de punten

Als alle gedeelde kaarten zijn gespeeld, onthullen beide spelers hun voorspelling. Voor elke slag die je hebt krijg je 1 punt. Daarnaast krijg je 10 bonuspunten als je exact het aantal slagen hebt gehaald wat je had voorspeld. Als je 3 of 4 slagen hebt gehaald krijg je nogmaals 5 bonuspunten, onafhankelijk of dit je voorspelling was.

3 – Als je deze kaart speelt mag je de bovenste kaart van de gesloten trekstapel naar je hand nemen en een kaart uit je hand naar keuze onder de trekstapel afleggen (je wisselt een kaart). Dit is onafhankelijk van de vraag of je de slag wint.

6 – Als je met deze kaart de slag wint, dan mag je blind één kaart uit de hand van je tegenstander trekken. Deze kaart bekijk je en mag je in je eigen hand opnemen, wil je de kaart niet dan geef je hem terug. Als je de kaart in je hand opneemt, geef je een kaart naar je eigen keuze uit jouw hand aan je tegenstander.

9 – Als je met deze kaart de slag wint, dan begint de andere speler de volgende slag.

Alle genummerde kaarten die een speciale kracht hebben, kunnen ook herkend worden aan het K (Perthro) rune op de kaart.

Drie speler optie

Het is mogelijk (én leuk) om het spel met drie spelers te spelen. Deel 11 kaarten aan alle spelers. Als een kaart met speciale krachten invloed heeft op 'de tegenstander', dan mag je kiezen welke tegenstander. De kracht van de 9 wordt dat de speler met de klok mee na de winnaar van de slag de volgende slag begint. De bonuspunten voor 3 of 4 slagen vervallen. We raden aan om te spelen tot een puntendoel van 40.

3) Score voorspellen

Beide spelers nemen de aan hun gedeelde kaarten op hun hand en voorspellen hoeveel slagen zij denken te winnen. Dit schrijf je op het scoreblad en houd je verborgen voor je tegenstander. Je mag je voorspelling niet veranderen tijdens de ronde.

4) Vecht voor slagen

De speler die niet de kaarten deelde begint de eerste slag door één kaart te spelen, laten we haar Anna noemen. De kaart gespeeld door Anna is van een bepaalde kleur, haar tegenstander Ben moet nu een kaart spelen in dezelfde kleur. Als Ben geen kaart heeft in die kleur, dan mag hij een kaart spelen in een kleur naar keuze. Je mag altijd een ♠ of N spelen in plaats van de gevraagde kleur. Als Anna begon met een ♠ of N, dan mag Ben een kaart naar keuze spelen.

Voorbeeld - Troef: blauw

– Anna speelt een groene 7, Ben heeft geen groene kaarten in zijn hand en speelt daarom een kaart naar keuze. Ben speelt een rode 8. Anna wint.
– Anna speelt een groene 7, Ben heeft geen groene kaarten in zijn hand en speelt daarom een kaart naar zijn keuze. Ben speelt een blauwe 3. Ben wint aangezien dit een troef is.

Einde van het spel

Het spel eindigt als, na het scoren van een ronde, een of beide spelers 50 punten of meer hebben gehaald. De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel wint de speler die gedurende de gespeelde rondes het vaakst zijn voorspelling juist had. Is het nog steeds gelijkspel, dan wint de speler met de meeste slagen in de laatste ronde. Als het dan nog steeds gelijkspel is, speel je nog een volledig spel.

Speciale krachtkaarten

♠ – (Valknut) Deze slag wordt vernietigd. Dit betekent dat de beide gespeelde kaarten uit de ronde worden verwijderd, dit verlaagt het totaal aantal slagen. De speler die de slag begon, begint de volgende slag weer onafhankelijk van de gespeelde kaarten. Worden er twee ♠'en opgegooid in één slag, dan wordt er direct een nieuwe troef gedraaid vanaf de trekstapel die de oude vervangt.

N – (Hagalaz) Deze kaart is de laagste kaart in het spel en gaat onder alle andere kaarten. Spelen beide spelers een N, dan is de eerste N het hoogste en wint deze de slag. De speler die de slag heeft verloren begint de volgende slag.

1 – Als je met deze kaart een slag wint mag je een slag van de andere speler pakken (die hij eerder al had gewonnen).

Voorbeeld - Troef: rood

– Anna speelt een rode 5, Ben speelt een ♠. De slag is vernietigd, Anna begint de volgende slag.
– Anna speelt een blauwe 1, Ben speelt een N. Anna wint de slag en neemt één extra slag van Ben, waardoor Anna dus twee slagen aan haar totaal toevoegt. Ben begint de volgende slag.
– Anna speelt een rode 3, neemt de bovenste kaart van de trekstapel en legt een andere kaart af. Ben speelt een rode 6. Ben wint de slag en steelt één kaart van de hand van Anna en geeft een andere kaart uit zijn hand aan Anna terug. Ben begint de volgende slag.
– Anna speelt een groene 9, Ben speelt een gele 4. Anna wint de slag, Ben begint de volgende slag.

CREDITS

Auteurs: Alexander Kneepkens & Inge van Dasselbaar
Artiest: Tristam Rossin
Kickstarter editie - Februari 2020

Ontwikkeld in Nederland
Geproduceerd in China
www.jollydutch.com

