

# Bagalut - Spielregeln

Zwei Spieler, 30 Minuten, ab 8 bis 10 Jahren

**Ein Kartenspiel für gewiefte Langfinger, ausgebuffte Händler und kluge Strategen.**

*Wikinger gingen nicht nur auf Raubzüge, sondern waren auch erfolgreiche Händler und Bauern. In diesem Spiel legt man durch Karten klauen, tauschen und ablegen möglichst viele Vorräte für den Winter an. Wer am Ende des Spiel die wertvollsten Waren hat, ist der größte Bagalut (norddeutsch für "Schlitzohr") und wird Häuptling der Wikinger.*

## Ziel des Spiels

- Den Mitspieler austricksen.
- Es gewinnt, wer die meisten Punkte unter mindestens drei Waren liegen hat, nachdem alle Karten und Züge ausgespielt wurden.

## Vorbereitung

- Die 5 Warenkarten (nur Symbole) zwischen den Spielern offen auslegen.
- Alle Karten mit den Zahlen von 2 bis 7 gründlich mischen.
- Jeder Spieler erhält 11 gemischte Karten auf die Hand.
- 8 Karten bleiben verdeckt im Stapel.
- Die Spieler legen abwechselnd je eine Karte pro Farbe aus der Hand an die 5 Warenkarten auf ihrer Seite an. Kann eine Farbe nicht bedient werden, können mehrere Karten an eine Ware (Farbe) angelegt werden. Die Reihenfolge ist egal. Letztlich hat bei Spielbeginn jeder Spieler 5 Karten in der Ablage auf seiner Seite an den Warenkarten liegen.

## Spielablauf

1. Jede der 20 Runden besteht aus drei Aktionen, die beide Spieler abwechselnd ausführen.
2. Die Aktionen pro Runde sind in dieser Reihenfolge:
  - a. Klauen
  - b. Tauschen
  - c. Ablegen

### **Aktionen einer Runde**

- **KLAUEN:** Spieler A nimmt eine Karte aus der Ablage des Spielers B und legt sie auf seiner Seite als oberste Karte in der passenden Farbe an.
- **TAUSCHEN:** Spieler A bietet dem Gegner eine seiner Karten an, indem er die Karte neben das Spielfeld legt. Spieler B wählt eine gleich- oder höherwertige Karte (egal welcher Farbe) aus seiner Ablage aus. Hat er keine, wählt er die nächstniedrigste Karte. Beide Karten werden nach dem Tausch in der jeweiligen Ablage angelegt.
- **ABLEGEN:** Spieler A legt eine Karte von der Hand an seine Ablage an. (Sind alle Karten von der Hand verbraucht, werden die 8 Karten im zuvor verdeckten Stapel offen ausgelegt. Die Spieler bedienen sich dann von diesen Karten beim Ablegen.)
- Spieler B ist dran die drei Aktionen durchzuführen.

### **Karten richtig legen**

- Karten immer an die gleiche Farbe (Ware) auf seiner Seite anlegen. Sie werden übereinander abgelegt, so dass sie sich halb verdecken.
- Geklaute Karten werden als erste Karte in der passenden Reihe angelegt.
- Getauschte und abgelegte Karten werden als letzte Karte an die entsprechende Reihe angelegt.
- Die Reihenfolge der Karten ist egal. Es kommt nur auf die Gesamtpunktzahl der Karten auf der eigenen Seite der Ablage an.
- Es dürfen immer nur die letzten Karten einer Farbe geklaut oder getauscht werden. Es stehen also stets nur 5 Karten für Aktionen zur Auswahl.

### **Regeln**

- Alle Spielzüge sind nur mit den letzten Karten der Reihen der Ablage erlaubt.  
Beispiel: Wenn unter einer Warenkarte die Zählkarten 5, 2 und 6 in Reihe liegen, darf nur die als letztes gelegte 6 geklaut oder getauscht werden.
- Beim Tauschen bietet man dem Gegner eine seiner letzten Karten an, indem sie neben das Spielfeld gelegt wird. Der Mitspieler wählt eine gleichwertige oder höherwertige Karte aus seinen letzten Karten aus. Mit einer 4 könnte man so auch eine 7 erhalten, falls der Gegner keine 4, 5 oder 6 in der Ablage hat oder diese nicht tauschen möchte. Hat der Gegner keine höherwertige Karte in der Ablage, muss er die

nächstniedrigere Karte tauschen, also in diesem Beispiel eine 3 oder, falls diese nicht vorhanden ist, eine 2.

- Sind die Karten von der Hand ausgespielt, werden die 8 verdeckten Karten offen neben dem Spielfeld ausgelegt. Die Spieler wählen dann je eine Karte zum Ablegen aus diesem Angebot aus.
- Bilder des Aufbaus, Tipps und Varianten stehen auf [www.spiel-bagalut.de](http://www.spiel-bagalut.de)

### **Wertung**

- Das Spiel endet, wenn alle Karten von der Hand und aus dem Stapel ausgespielt sind.
- Die Zählkarten unter jeder Ware werden addiert. Da es maximal 27 Punkte pro Farbe gibt, liegt die Gewinnschwelle bei 14 Punkten.
- Gewinner ist, wer bei mindestens drei Waren die meisten Punkte hat.

### **Spielmaterial**

- 30 Spielkarten in fünf Farben mit je zwei bis sieben Punkten.
- 5 Warenkarten (Fische, Münzen, Honigwein Met, Schafe, Korn)
- 1 Kurzanleitung
- 1 Spielregeln