

# HAVOC: The Hundred Years War

"Cry 'Havoc!  
and let slip the dogs of war..."  
Wm. Shakespeare; *Julius Caesar*, Act III Scene I



HAVOC ist ein Kartenspiel für zwei bis sechs Spieler im Alter von über 10 Jahren. Du spielst einen Söldnerkommandanten im Hundertjährigen Krieg zwischen Frankreich und England. Neun berühmte Schlachten müssen gewonnen werden. Details über die Schlachten findest du auf der Kartenrückseite. Du entscheidest an welchen Schlachten deine Söldner teilnehmen und du musst neue Söldner hinzugewinnen (als Kartensätze) mit denen du dann die Schlachten gewinnen kannst. Die Kartensätze sind Poker ähnlich und je nach deinen Punkten verlierst oder gewinnst du eine Schlacht. Spezialkarten, die “Bluthunde”, helfen dir Söldnertruppen wieder zurückzuerlangen die du dann in zukünftigen Schlachten einsetzen kannst.

Wie du das Spiel gewinnst:

Nach acht Schlachten kommt die letzte Schlacht. In dieser Runde wird die Person mit den meisten Punkten anschliessend zum König gekrönt.

Spielkarten:

108 Karten in sechs Sätzen, Punktzahl 1-18

1 Satz Schlachtenkarten (1-9)

12 “Bluthundkarten”, mit einem numerischen Wert von 0

15 Siegespunkte

2 zweiseitige Krieg/Friedenskarten

Zusätzliche Spielanleitungskarten

Havoc für 2-6 Spieler:

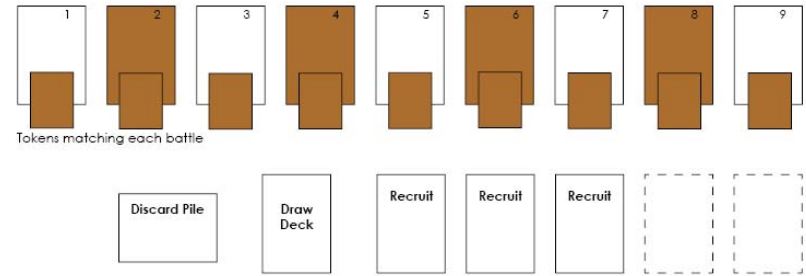
6 Spieler	6 Kartensätze mit den Punktzahlen 1-18	12 Bluthund	Maximal 5 Söldner in Wartestellung
5 Spieler	6 Kartensätze mit den Punktzahlen 1-15	10 Bluthund	Maximal 5 Söldner in Wartestellung
4 Spieler	6 Kartensätze mit den Punktzahlen 1-13	8 Bluthund	Maximal 5 Söldner in Wartestellung
3 Spieler	6 Kartensätze mit den Punktzahlen 1-10	6 Bluthund	Maximal 4 Söldner in Wartestellung
2 Spieler	6 Kartensätze mit den Punktzahlen 1-8	6 Bluthund	Maximal 4 Söldner in Wartestellung

Tischaufstellung:

Lege die Schlachtenkarten 1-9 von links nach rechts auf den Tisch (siehe Bild). Man muss mindestens die nächsten 4 Schlachten sehen können. Lege auch die dazugehörige Siegespunkte zu den Schlachtenkarten auf den Tisch.

## Table Setup

Battle Cards in number order (short history on reserve of cards)



Für 5-6 Spieler lege die zweiseitige Krieg/Friedenskarten mit “Friedensüberbringer 1” und “Friedensüberbringer 2” auf den Tisch. Für 2-4 Spieler benutze die Krieg/Friedenskarten mit dem dritten Friedensüberbringer “Friedensüberbringer 3”.

Finde die Bluthunde. Diese sind Spezialkarten die keinen numerischen Wert haben, aber im Spiel als jede Farbe gespielt werden können. Bevor das Spiel beginnt, entferne alle Bluthunde von den Spielkarten, behalte aber 2 Karten für jeden Spieler.

Karten austeilen:

Gib jedem Spieler eine Bluthundkarte. Bestimme einen Dealer, mische die Spielkarten (ohne die Bluthunde) und gebe jedem 7 Karten. Lege 3 Karten aufgedeckt in die “Wartestellung”. Jetzt mische die restlichen Bluthunde und die restlichen Karten und lege sie auf den Kartenstapel. Gib die Krieg/Friedenskarten zu der Person links vom Dealer. Diese Person legt die Karte mit der Kriegsseite aufgedeckt hin und ist der erste “Friedensüberbringer” (siehe “Den Frieden halten” weiter unten.)

Spiel anfangen:

Jetzt gehts los! Das Spiel beginnt mit dem “Friedensüberbringer” und geht reihum. Grundsätzlich hast du immer nur 2 Entscheidungen zu treffen: Sammelst Du Söldner (Karten ziehen)? Oder fängst du eine Schlacht an?

(1) Söldner sammeln:

Ziehe 2 Karten vom Kartenstapel und lege 1 Karte in der “Wartestellung” ab. Du kannst dir aussuchen wie du die Karten ziehen willst: entweder von der Wartestellung oder vom Kartenstapel. Wenn die Wartestellung völlig belegt ist, dann musst du deine erste Karte von der Wartestellung ziehen. Für 2-3 Spieler ist das maximum 4 Karten (Söldner) in der Wartestellung, für 4 oder mehr Spieler ist das maximum 5 Karten. Es gibt kein maximum in deiner Hand.

Bluthunde. Einmal pro Runde kannst du 1 oder 2 Bluthunde wie folgt spielen:

- FASS!: Lege einen Bluthund ab und nimm eine Karte vom Kartenstapel oder von der Wartestellung.

- Von den Toten stehlen: Lege 2 Bluthunde zusammen ab und durchsuche den Ablegestapel für die Karte die du gebrauchen kannst. Du darfst allerdings keinen Bluthund vom Ablegestapel nehmen. Der Ablegestapel darf zu keinem anderen Zeitpunkt während des Spiels durchsucht werden.

Falls nötig, fülle die Wartestellung nach jedem Spieler auf damit immer mindestens 3 Karten vorliegen. Wenn der Kartenstapel leer ist, mische die abgelegten Karten und tue sie auf den Kartenstapel.

(Ganz selten) Wenn du dran bist und es sind nicht genug Karten im Kartenstapel, in der Wartestellung, oder im Ablegestapel um deinen Zug zu verfullständigen, dann musst du Krieg! schreien und eine Schlacht beginnen (siehe unten).

#### DEN FRIEDEN HALTEN:

Als Friedensüberbringer must du immer einen Fortschritt aufzeigen. Wenn die Kriegsseite aufgedeckt ist, dann drehe die Karte um und drehe sie so damit "Friedensüberbringer 1" vor dir liegt. Wenn die Friedensseite aufgedeckt ist, dann drehe die Karte so, dass "Friedensüberbringer 2" vor dir liegt. Wenn du den Frieden häst, bekommst du Punkte.

Ein Jahr Frieden: Wenn du an "Friedensüberbringer 2" (oder höher – wenn du mit mehr als 4 Spielern spielst) angelangt bist, dann darfst du "ein Jahr Frieden" deklarieren. Entferne eine Schlacht vom Spiel (mit den Siegespunkten) und alle Spieler müssen eine Karte ablegen. Drehe die Friedenskarte zurück zu "Friedensüberbringer 1" und spiele deine Runde. Weil du ein Jahr Frieden deklarierst hast, darfst du Friedensbringer bleiben!

#### (2) Schrei Krieg! -Fange eine Schlacht an

Siehe dir die Schlachtenkarte an. Die Nummern zeigen dir die Punkte pro Schlacht an. Als Gewinner der Schlacht bekommst du die umkreiste Punktzahl auf der Schlachtenkarte. Der 2. und 3. Gewinner bekommt die nächsten angezeigten Punkte auf der Karte. Schreie Krieg! Wenn du die Schlacht anfangen willst. Nimm die Krieg/Friedenskarte und decke die Kriegsseite vor dir auf. Jetzt lege mindestens 2 deiner Karten auf den Tisch. Das ist jetzt deine "Kriegshand". Fürs Spiel bist du jetzt der "Kriegsschreier".

Jede "Kriegshand" kann höchstens 6 Karten haben. Du darfst zwei zusätzliche Bluthunde spielen. Kriegshände werden miteinander verglichen. Die Karten werden ähnlich wie Poker gewertet. Wer am Ende der Schlacht die meisten Punkte hat, hat die Schlacht gewonnen. Die Punktverteilung wird weiter unten erklärt und ist auch auf den 2 kleinen Spielkarten zu finden.

Jetzt wo die Schlacht begonnen hat, kann jeder Spieler entweder an der Schlacht teilnehmen oder ablehnen.

- Wenn du an der Schlacht teilnehmen möchtest, dann musst du mindestens 2 Karten aufgedeckt ablegen. Deine Karten müssen nicht unbedingt die der anderen Spieler überbieten.
- Wenn du ablehnen möchtest, dann musst du sagen, dass du ablehnen möchtest. Dann musst du eine Karte vom Kartenstapel ziehen. Jetzt musst du aussetzen bis ein anderer Spieler die Schlacht gewonnen hat.

Deine Schlachthand bauen: Wenn du dran bist, darfst du bis zu 6 Karten vor dir ablegen, musst aber mindestens eine Karte ablegen. Wenn du keine weiteren ablegen möchtest, dann kannst du deine Runde aussetzen. Wenn du aussetzt, dann kannst du bis zum Ende der Schlacht keine Karten mehr ablegen bzw. aufdecken. Bluthundkarten haben zwar keinen Wert, können aber als Joker gespielt werden. Das heisst, sie können als Platzhalter für vielfarbige 1, 2, 3, 4, und 5 Kartenreihen gespielt werden. In diesem Falle, bekommst du eine "6 Karten Strasse" [Nummer 10]

Bluthunde ausserhalb der Schlacht: Am Ende jeder Schlacht kannst du dich entscheiden ob du einen oder zwei Bluthunde die du bereits gespielt hast nicht als Kriegshand zählst. Beispiel: einen Bluthund (0) in einer Kriegshand mit braune 5, 6, 7, 8, und 9 zählt als "6 Karten Strasse". Wenn du deinen Bluthund nicht zählen willst, kannst du den Bluthund entfernen und dann hast du eine wertvollere "5 Karten Strasse" in einer Farbe. Wenn du schon 6 Karten gespielt hast, dann ist jeder zusätzlicher Bluthund automatisch ausserhalb der Schlacht.

Die Schlacht gewinnen:

Wenn alle Spieler gespielt haben, dann zähle alle Kriegshände zusammen (siehe unten) und vergib die Siegespunkte wie auf der Schlachtenkarte (1. Platz bekommt die höchste Zahl, 2. Platz und 3. Platz, etc.) Jeder Spieler legt alle Siegespunkte aufgedeckt vor sich hin.

Kriegshände (per Punktzahl):

- |   |   |
|---|---|
| 1. 6 Karten Strasse Sequenz in der gleichen Farbe | (höchste Punktzahl)                       |
| 2. 6 Karten einer Wert                            |   |
| 3. 5 Karten Strasse Sequenz in der gleichen Farbe |   |
| 4. 5 Karten einer Wert                            |   |
| 5. "Big House"                                    | $(4x + 2x)$                               |
| 6. 4 Karten einer Wert                            |   |
| 7. "Trios"  | $(3x + 3x)$                               |
| 8. 6 Karten in der gleichen Farbe                 |   |
| 9. "Full House"                                   | $(3x + 2x)$                               |
| 10. 6 Karten Strasse                              | (Numerische Sequenz, verschiedene Farben) |
| 11. 5 Karten in der gleichen Farbe                |   |
| 12. 3 Paare                                       | $(2x + 2x + 2x)$                          |
| 13. 5 Karten Strasse                              | (Numerische Sequenz, verschiedene Farben) |

14. 3 gleiche Karten	(3x, Drilling)
15. 2 Paare	(2x + 2x)
16. 1 Paar	(2x)
17. Einzelne hohe Karte	(kleinste Punktzahl)

#### Kriegshände:

Hände werden ähnlich wie Poker gewertet, allerdings mit einem Maximum von 6 Karten. Eine volle Strasse muss alle gespielten Karten benutzen (5 oder 6 Karten). Für andere Hände kann man mehr Karten spielen, wie nötig, allerdings nur bis maximal 6 Karten pro Kriegshand. Höher gewertete Kartensätze haben mehr Punkte als weniger gewertete – Eine Strasse mit “5” schlägt eine Strasse mit “1”. Sollten Spieler die gleichen Punktzahlen erlangen, gewinnt derjenige der weniger Karten in der Hand hält. Wenn es danach noch immer unentschieden steht, dann teilt die Punktzahlen (abgerundet) auf den Schlachtenkarten und verteilt demnach. Bluthunde die ausserhalb der Schlacht gezählt wurden, zählen nicht (siehe oben).

#### Die Bluthunde aufrufen:

Nach jeder Schlacht kann jeder Spieler bis zu 2 Bluthunde die aufgedeckt gespielt wurden aufrufen. Bluthunde dürfen keine anderen Bluthunde oder andere Karten vom Kartenstapel ziehen. Der Reihe nach, beginnend mit demjenigen der die Schlacht begonnen hat (Schrei Havoc!) kann jeder der 1 Bluthund gespielt hat folgendes spielen:

- Leichenräuber: Lege 1 Bluthund auf den Ablegestapel ab und nimm 1 aufgedeckte Nicht-Bluthundkarte vom Tisch. Du kannst sie von deinen Karten, von Mitspielern oder von der Wartestellung nehmen.
- Von den Toten stehlen: Lege 2 Bluthunde ab, durchsuche den Ablegestapel, und nimm 2 Nicht-Bluthundkarten. Zeige den anderen was du vom Ablegestapel nimmst. Der Ablegestapel darf sonst nicht während des Spiels durchsucht werden.

Spieler diese Spielzüge bis alle Spieler die Bluthunde gespielt haben bis zu 2 Bluthunde aufgerufen haben. Sollte die Wartestellung Söldner brauchen, darf die Wartestellung mit mindestens 3 Karten aufgefüllt werden.

Derjenige der die Schlacht gewonnen hat, kann jetzt auch die Spielanweisung auf der Schlachtenkarte ausführen. Meistens heisst das, dass du Karten an andere Spieler austeilst. Jetzt wo du die Schlacht gewonnen hast, bist du auch der neue Friedensbringer!

Lege die Krieg/Friedenskarte vor dir hin, mit der Friedensseite aufgedeckt. Drehe die Karte so damit Friedensbringer 1 vor dir liegt. Jetzt beginnst du das Spiel. Sammle Söldner oder verkünde den nächsten Krieg.

#### Die letzte Schlachten – Formigny und Castillon

Nach der 8. Schlacht in Formigny (der Friedensbringer kann die Schlacht entweder aufrufen oder absagen), haben die Spieler keine Spielzüge mehr. Alle restlichen Söldner

in der Wartestellung werden auf den Ablegestapel gelegt. Der Friedensbringer teilt jedem Spieler zwei unaufgedeckte Karten aus. Falls du keine Karten im Kartenstapel hast, mische den Ablegestapel neu durch und benutze diese Karten als Kartenstapel.

Die Hunde sind eingepfercht:

Mit dem Friedensbringer beginnend, legt jeder Spieler 1 oder 2 Bluthunde ab und zieht ebensoviele neue Karten vom Kartenstapel. Karten vom Ablegestapel dürfen in der Schlacht um Castillon nicht gezogen werden.

Die letzte Schlacht:

Alle Spieler legen jetzt ihre höchsten Hände (6 Karten maximum) ab. Die Hände werden gewertet und der 1., 2. und 3. Platz ... der Siegespunktzahl nach vergeben (11-8-5-3-1-0). Wenn Spieler die gleiche Punktzahl haben, dann gewinnt derjenige mit den wenigsten Karten in der Hand. Wenn es immernoch unentschieden steht, dann teilt die Punktzahlen.

Das Spiel gewinnen:

Der Spieler mit den höchsten Punktzahlen gewinnt und wird zum König ernannt. Falls es unentschieden steht, dann gewinnt derjenige der die meisten Schlachten gewonnen hat. Wenn es immernoch unentschieden steht, dann bestimme die Siegespunkte der Rangstellung auf der letzten Schlachtenkarte (Castillon) den neunten König. Lass die Siegesfeier beginnen! 🎵🎵

SONDERREGELN FÜR 2 ODER 3 SPIELER:

Wenn man mit 2 oder 3 Spielern spielt, kann man das Spiel etwas interessanter machen, wenn man den 2. Platz auf den Schlachtenkarten ignoriert. In Schlachten mit einer Punktzahl für nur den 1. und 2. Platz wird nur der 1. Platz gewertet. In Schlachten mit einer Punktzahl für den 3. Platz bekommt der 2. Spieler diese Punkte. Der 3. Spieler bekommt gar nichts.

SONDERREGELN FÜR 5 ODER 6 SPIELER:

Für 5 oder 6 Spieler benutze die Krieg/Friedenskarte (siehe rechts). Zu Beginn des Spiels, dürfen alle Spieler eine Runde lang Söldner sammeln, ohne Fortschritt zu zeigen im Frieden. Danach beginnt der Spiel in echt.

Wenn man mit mehr als 4 Spielern Krieg/Frieden spielt, kann das Spiel zu langsam von statten gehen wenn jeder Spieler 3 Runden lang Söldner sammelt. Deswegen gibt es die Karte ohne den "Friedensbringer 3". Du kannst diese Karte (rechts) auch für Spiele mit 4 oder weniger Spielern benutzen, wenn du ein schnelleres Spiel spielen willst.

Tips von unseren Testspielern:

Wenn du zu Beginn versuchst Kriegshände mit hohen Punktzahlen abzulegen (siehe oben), kann es schwierig sein die wichtigen Schlachten am Ende des Spiels zu gewinnen.

Tüchtig Söldner zu sammeln um damit am Ende die Schlachten zu gewinnen ist nicht immer die richtige Strategie. Es ist besser zu beobachten welche Karten die anderen Spieler sammeln, sich die Schlachten auszusuchen und andere dazu zu bewegen deren Karten abzulegen ist klug.

#### VARIANTEN

Spiele die Schlachten wie du willst. Oder lasse denjenigen der die letzte Schlacht gewonnen hat die nächste Schlacht aussuchen. Allerdings muss die letzte Schlacht (Castillon) wie gehabt am Ende gespielt werden. Obwohl es historisch nicht korrekt ist die Schlachten durcheinander zu spielen, ist es interessanter sich hiermit eine andere Strategie auszudenken.

#### **Ein Spielbeispiel**

4 Spieler haben gerade begonnen. Anja, links vom Kartengeber, beginnt das Spiel mit der Krieg/Friedenskarte vor ihr liegend. Alle Spieler haben 8 Karten in ihrer Hand, inklusive 1 Bluthundkarte. Die Schlachtenkarte ist Sluys, mit 5 Punkten für den 1. Platz und 3 für den 2. Platz (keinen 3. Platz). In der Wartestellung liegen diese Karten:

1. Anja dreht die Krieg/Friedenskarte zum Friedensbringer 1. Sie zieht eine Karte vom Kartenstapel und zieht dann die grüne 12 von der Wartestellung. Dann legt sie eine graue 7 zurück in die Wartestellung.
2. Ben zieht 2 Karten vom Kartenstapel und legt eine gelbe 1 in die Wartestellung.
3. Karl zieht auch 2 Karten vom Kartenstapel und legt eine braune 10 in die Wartestellung.
4. Die Wartestellung hat jetzt eine maximale Kapazität erreicht. Deswegen muss Daniela ihre erste Karte von der Wartestellung nehmen. Sie nimmt die blaü 9 and dann die braune 10 von der Wartestellung. Jetzt legt sie eine grüne 2 in die Wartestellung.
5. Anja dreht die Krieg/Friedenskarte zum Friedensbringer 2. Sie zieht ihre erste Karte und nimmt dann die grüne 2 von der Wartestellung. Dann legt sie ihren Bluthund auf den Ablegestapel und nimmt eine weitere Karte. Sie entscheidet sich für die braune 2. Danach legt sie eine blaü 6 in die Wartestellung.
6. Ben schreit KRIEG! Und nimmt die Krieg/Friedenskarte von Anja. Er legt die Karte vor sich hin mit der Kriegsseite aufgedeckt. Er legt für seine Kriegshand ein Paar 5 ab.
7. Karl entscheidet sich nicht in die Schlacht einzutreten und zieht eine Karte vom Kartenstapel. Er kann jetzt nicht mehr an dieser Schlacht teilnehmen.

8. Daniela spielt eine orange 10 und einen Bluthund. Jetzt nimmt sie an der Schlacht teil, weil sie 2 Karten gespielt hat.
9. Anja spielt drei 2 (einen Drilling) um an der Schlacht teilzunehmen. Sie braucht eigentlich nur 2 Karten abzulegen, aber sie glaubt, sie kann bluffen.
10. Ben legt eine Bluthundkarte ab.
11. Weil Karl nicht teilnimmt, überspringen die anderen Spieler ihn. Daniela legt eine 9 ab.
12. Anja passt. Sie kann spatter keine anderen Karten ablegen, aber ihre Hand zählt als 3 einer Sorte (Drilling). [Hand No.14]
13. Ben passt und Daniela spielt eine 9. Sie ist die einzige die noch Karten spielen kann. She passt.
14. Anja gewinnt die Schlacht mit einem Drilling. Sie gewinnt also die Schlachtenkarte (Wert = 5 Punkte). Daniela bekommt den 2. Platz (Wert = 3 Punkte) mit einem Paar 9, weil ihre Kartenpunktzahl höher ist als Bens.
15. Ben hat die Schlacht ausgerufen also kann er seine Bluthundkarte als erster benutzen. Er legt seinen Bluthund auf den Ablegestapel und nimmt die grüne 2 die vor Anja gelegen hat.
16. Daniela hat die nächste Bluthundkarte und sie legt sie ab um die blaü 6 von der Wartestellung zu nehmen. Alle restlichen Kriegshände werden jetzt auf den Ablegestapel abgelegt.
17. Anja (Schlachtengewinner) folgt nun den Anleitungen auf der Schlachtenkarte. Sie teilt eine Karte an jeden Spieler aus (auch an Karl, der ja nicht an der Schlacht teilgenommen hat). Anschliessend teilt sie eine extra Karte an Ben aus, weil er die Schlacht ausgerufen hat.
18. Weil Anja die Schlacht gewonnen hat, nimmt sie die Krieg/Friedenskarte und beginnt die nächste Runde. Sie deckt die Friedenskarte auf, dreht sie zu Friedensbringer 1 und entscheidet was sie als nächstes machen soll.

#### ***ERRATA***

The back cover of the game box lists Louis XIV and should have listed Louis IX, the young king who began his reign in 1226 at age 12. While it is not certain that he personally commissioned the Bible we used for most of our artwork, almost certainly it was presented to him or a member of his court soon after its creation about 1250 AD.

## **CREDITS**

*Special thanks to Doug Cooley for suggesting the medieval battle theme; Tom Powers for his extensive rules editing; George Vriese for suggesting the scoring tokens; Julie Brooks for her efforts in assembling the game; and Jay Schindler for suggesting the variable scoring mechanism.*

*Thanks to our playtesters: Aaron Curtis, Alex Rodriguez, Ben Corliss, Bill Hughes, Bobby Warren, Chris and Julie Brooks, Chris Lemon, Dave Eggleston, Dave Heberer, Doug and Mimi Walker, Ed Rozmiarek, Greg Paulos, Gwen Gray, Iain Cheyne, Jacob Brooks, Jason Harrison, Jason Sato, Jay Farrell, Jeff DeBoer, Jeremy Avery, Jim Cilek, Jim Harvey, John Haley, John Williamson, Ken Crangle, Ken Rude, Kevin Graham, Lennart Bjorksten, Lorna Wong, Mark and Terri Koberstein, Matt Riley, Michael Chapel, Mike Chastain, Mike Deans, Mike Frantz, Peter Sarrett, Rich Rowan, Rita Humphrey, Susan Rozmiarek, and Tim Isakson. If we've forgotten someone, accept our apology and thanks!*

*Thanks to Simone Wolter for doing the German translation; George Vriese for the Dutch translation and collaborating on the German; and Laurent Rochette for the French translation. (All translations available online at [www.sunrivergames.com](http://www.sunrivergames.com).)*

- *Game, cards, and game box design:* KC Humphrey
- *Art:* Folios 13 recto, 23 recto, and 42 verso from the *Morgan Crusader Bible* (also known as the *Maciejowski Bible*), used by permission of the Pierpont Morgan Library, New York.morganlibrary.org
- *Dogs of War:* Barbara Bloom, Graphic Illustrator
- *All other art:* KC and Rita Humphrey
- *Battle card text:* Larry Gormley (editor), Leaders and Battles database. [www.lbdb.com](http://www.lbdb.com)
- *Rules:* KC and Rita Humphrey, Tom Powers

RULE SET 9/19/05

©2005 KC Humphrey / Sunriver Games

[www.sunrivergames.com](http://www.sunrivergames.com)