

<p><b>Kurzspielregel LÖWENHERZ (Kosmos)</b></p> <p><b>Vorrunde:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Burgen/Ritter setzen (je 4 Stück, bei 4 Spielern je 3)</li> <li>Reihum setzt jeder Spieler je 1 Burg + 1 Ritter*.</li> <li>In der Vorrunde ist ein Ritter auf Wald kostenlos.</li> <li>Burgen können nur auf Wiesenfeldern gebaut werden.</li> <li>Mind.-Abstand zw. Burgen gleicher Farbe=6 Felder (nicht diagonal)</li> </ul> <p><b>Hauptspiel:</b></p> <p><b>Ablauf eines Zuges:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Einnahmen aus Minen</b> (soviel Dukaten, wie Minensorten)</li> <li>Entweder <b>1 Machtkarte spielen</b> (kostet Gold) <b>ODER</b> <b>1 Machtkarte an den Machtmarkt verkaufen</b> (Erlös=blauer Wert in Klammern)</li> <li><b>3. Kartenhand auf 3 auffüllen</b> vom Nachziehstapel oder vom Machtmarkt (nicht jedoch die gerade verkaufte Karte)</li> </ol> <p><b>Machtkarten:</b></p> <p>...ermöglichen gegen Zahlung des Preises (rote Zahl) auf der Karte <b>1 Aktion</b>, auch wenn teilweise 2 zur Wahl stehen.</p> <p>- <u>Grenzen setzen</u> (Muß, bis zu 3, je nach Angabe auf der Karte)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nie zwischen benachbarte Figuren gleicher Farbe</li> <li>- nie in Gebiete (= umschlossene Flächen mit 1 Burg)</li> <li>- führen bei Entstehung eines Gebietes zur ==&gt; Wertung</li> <li>- überflüssige Grenzen werden in den Vorrat entfernt</li> </ul> <p>- <u>*Ritter setzen</u> (Muß, 1 oder 2, je nach Angabe auf der Karte)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- nur auf Wiesen- oder Waldfelder (Wald kostet 1 Gold)</li> <li>- Ritter muß waagrecht oder senkrecht mit eigener Burg bzw. mit and. Rittern dieser Burg verbunden sein.</li> </ul>	<p>- <u>Gebiet erweitern</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- in gegnerische Felder nur bei eigener Rittermehrheit</li> <li>- nicht in eigene Gebiete</li> <li>- nicht auf Felder mit gegner. Figuren (Burg/Ritter)</li> </ul> <p>- <u>Überläufer (violett)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- in eig. und benachb. gegner. Gebiet muß mind. je 1 Ritter stehen</li> <li>- Gegner verliert einen Ritter, Spieler setzt einen Ritter ein</li> <li>- kann auch gg. Bündnispartner eingesetzt werden</li> </ul> <p>- <u>Bündnis (türkis)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zwischen einem eig. und einem benachb. gegner. Gebiet wird ein Bündnis gebildet=keine Erweiterungen von/in betroffene Gebiete bis Spielende möglich</li> <li>- Zur Kennzeichnung wird eine Grenze um 90 Grad gedreht.</li> </ul> <p><b>Spielende:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 Spieler erreicht das Zielfeld ==&gt; sofortiges Ende</li> <li>1 Spieler zieht letzte Machtkarte vom Stapel. Jeder Spieler spielt noch weiter aus der Hand, bis die letzte Karte gespielt ist. Kein Nachziehen vom Machtmarkt, dagegen ist Verkauf an diesen möglich.</li> </ol> <p><b>Wertung nach Spielende im Fall...</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>keine weiteren Bewertungen</li> <li>das Gold wird noch bewertet: meiste Dukaten = 5 Punkte, zweitmeiste Dukaten: 3 Punkte, bei Gleichstand: jeder volle P.</li> </ol> <p><b>Minenmonopol:</b></p> <p>Bei Besitz von 3 o. 4 Minen (je nach Art der Mine) einer Minenart hat man das Monopol ==&gt; <b>5 P.</b> Bei Verlust 1 Mine verliert man das Monopol wieder.</p> <p><b>Punkte in Gebieten:</b> Wald: 1, Stadt: 3, Königsstadt: 5</p>
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i></p>	