

<p>Kurzspielregel LÖWENHERZ (Goldsieber)</p> <p>Vorrunde: - je reihum je 1 Burg + 1 Ritter* setzen bis jeder 3 mal dran war. In der Vorrunde dürfen Ritter nur auf Kulturland gesetzt werden. Burgen können nur auf Kulturlandfeldern gebaut werden. Mind.-Abstand zw. Burgen gleicher Farbe=6 Felder (nicht diagonal)</p> <p>Hauptspiel: Ablauf eines Zuges: 1. Startspieler nimmt oberste Aktionskarte und legt diese <u>offen</u> auf entspr. Ablagefeld Entweder sind 1-3 Aktionen oder ein Silberfund möglich. Startspieler wählt mit offener Entscheidungskarte eine Aktion; Mitspieler folgen (bei 3.Sp.: Startspieler spielt 2 Entscheid.-K.) <u>Falls Silberfund:</u> jeder Spieler mit Gebirge in Gebiet: 1 P./Gebirge; <u>dann neue Aktionskarte</u> aufdecken 2. Aktionen ausführen** (in Reihenfolge der Aktionen lt. Akt.-Karte) - <u>Dukaten:</u> Geld nehmen; ggf. teilen; unteilbarer Rest verfällt - <u>Grenzen setzen</u> (1 bis 3) - nie zwischen benachbarte Figuren gleicher Farbe - nie in Gebiete (= umschlossene Flächen mit 1 Burg) - führen bei Entstehung eines Gebietes zur ==> Wertung - überflüssige Grenzen werden in den Vorrat entfernt - wer bereits 3 Gebiete hat <u>darf keine</u> Grenzen mehr setzen - <u>*Ritter setzen</u> - nur auf Kulturland oder Wald (Wald kostet 5 Dukaten) - Ritter muß waagrecht oder senkrecht mit eigener Burg bzw. mit and. Rittern dieser Burg verbunden sein. - Es darf keine Grenze zwischen eigenen Figuren sein</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gebiet erweitern (bis zu 2 Felder eines eig. Gebietes) - in gegner. Felder nur bei eigener Rittermehrheit - nicht in eigene Gebiete - nicht auf Felder mit gegner. Figuren (Burg/Ritter) - je 1 Feld = 1 Punkt; Stadt: zusätzl. 5 P.; bei Verlust: negativ <p>Neutrale Zone: - Entsteht bei Erweiterung eine neutrale Zone ==> abgeb. Spieler verliert lt. Tabelle "Gebietsgründung" Punkte (nicht an Gegner)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>2 Ritter setzen oder 1 Ritter setzen + 1 Gebiet erweitern</u> Entweder Ritter setzen oder 1 Ritter setzen+2 Felder erweitern - <u>Politikkarte nehmen</u> Einen der 2 Stapel ansehen; Karte wählen; verdeckt ablegen - <u>Bündiszwang:</u> mit Entsch.-Karte legen; <u>sofort</u> ausführen; Aufhebung kostet 10 Dukaten - <u>Überläufer:</u> mit Entsch.-Karte legen; <u>sofort</u> ausführen - in eig. + benachb. gegn. Gebiet muß mind. je 1 Ritter stehen - Gegner verliert 1 Ritter, Spieler setzt 1 Ritter ein (muß); falls Gegner Ritter auf Wald verliert, zahlt Sieger 5 Duk.=>Bank - <u>Dukatenschatz:</u> im Duell; kein Tausch in Geld; kein Rückgeld - <u>Lehen:</u> bei Spielende aufdecken; Punkte vorziehen <p>**Machtprobe: 2 Spieler wollen dieselbe Aktion: Angebot Dukaten oder -schatz. Keine Einigung oder 3 Sp.: Duell: Gedlkarten in Hand; aufdecken; Sieger zahlt; evtl. 2. Duell; ansonsten Verfall der Aktion</p> <p>Wertung: (bei Gebietsgründung) Felder des Gebietes zählen; Punkte lt. Tabelle "Gebietsgründung"; Stadt: zusätzl. 5 P.; Besitzer des Gebiets rückt auf Machtleiste vor; überfl. Grenzen entfernen</p> <p>Spielende: - Sofort, wenn Aktions-Karte "Der König ist tot" kommt - Jeder Spieler erhält erneut je 1P./Gebirge in Gebieten - Lehenkarten auswerten</p>
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>	
<p>Kurzspielregel LÖWENHERZ (Goldsieber)</p> <p>Vorrunde: - je reihum je 1 Burg + 1 Ritter* setzen bis jeder 3 mal dran war. In der Vorrunde dürfen Ritter nur auf Kulturland gesetzt werden. Burgen können nur auf Kulturlandfeldern gebaut werden. Mind.-Abstand zw. Burgen gleicher Farbe=6 Felder (nicht diagonal)</p> <p>Hauptspiel: Ablauf eines Zuges: 1. Startspieler nimmt oberste Aktionskarte und legt diese <u>offen</u> auf entspr. Ablagefeld Entweder sind 1-3 Aktionen oder ein Silberfund möglich. Startspieler wählt mit offener Entscheidungskarte eine Aktion; Mitspieler folgen (bei 3.Sp.: Startspieler spielt 2 Entscheid.-K.) <u>Falls Silberfund:</u> jeder Spieler mit Gebirge in Gebiet: 1 P./Gebirge; <u>dann neue Aktionskarte</u> aufdecken 2. Aktionen ausführen** (in Reihenfolge der Aktionen lt. Akt.-Karte) - <u>Dukaten:</u> Geld nehmen; ggf. teilen; unteilbarer Rest verfällt - <u>Grenzen setzen</u> (1 bis 3) - nie zwischen benachbarte Figuren gleicher Farbe - nie in Gebiete (= umschlossene Flächen mit 1 Burg) - führen bei Entstehung eines Gebietes zur ==> Wertung - überflüssige Grenzen werden in den Vorrat entfernt - wer bereits 3 Gebiete hat <u>darf keine</u> Grenzen mehr setzen - <u>*Ritter setzen</u> - nur auf Kulturland oder Wald (Wald kostet 5 Dukaten) - Ritter muß waagrecht oder senkrecht mit eigener Burg bzw. mit and. Rittern dieser Burg verbunden sein. - Es darf keine Grenze zwischen eigenen Figuren sein</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gebiet erweitern (bis zu 2 Felder eines eig. Gebietes) - in gegner. Felder nur bei eigener Rittermehrheit - nicht in eigene Gebiete - nicht auf Felder mit gegner. Figuren (Burg/Ritter) - je 1 Feld = 1 Punkt; Stadt: zusätzl. 5 P.; bei Verlust: negativ <p>Neutrale Zone: - Entsteht bei Erweiterung eine neutrale Zone ==> abgeb. Spieler verliert lt. Tabelle "Gebietsgründung" Punkte (nicht an Gegner)</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>2 Ritter setzen oder 1 Ritter setzen + 1 Gebiet erweitern</u> Entweder Ritter setzen oder 1 Ritter setzen+2 Felder erweitern - <u>Politikkarte nehmen</u> Einen der 2 Stapel ansehen; Karte wählen; verdeckt ablegen - <u>Bündiszwang:</u> mit Entsch.-Karte legen; <u>sofort</u> ausführen; Aufhebung kostet 10 Dukaten - <u>Überläufer:</u> mit Entsch.-Karte legen; <u>sofort</u> ausführen - in eig. + benachb. gegn. Gebiet muß mind. je 1 Ritter stehen - Gegner verliert 1 Ritter, Spieler setzt 1 Ritter ein (muß); falls Gegner Ritter auf Wald verliert, zahlt Sieger 5 Duk.=>Bank - <u>Dukatenschatz:</u> im Duell; kein Tausch in Geld; kein Rückgeld - <u>Lehen:</u> bei Spielende aufdecken; Punkte vorziehen <p>**Machtprobe: 2 Spieler wollen dieselbe Aktion: Angebot Dukaten oder -schatz. Keine Einigung oder 3 Sp.: Duell: Gedlkarten in Hand; aufdecken; Sieger zahlt; evtl. 2. Duell; ansonsten Verfall der Aktion</p> <p>Wertung: (bei Gebietsgründung) Felder des Gebietes zählen; Punkte lt. Tabelle "Gebietsgründung"; Stadt: zusätzl. 5 P.; Besitzer des Gebiets rückt auf Machtleiste vor; überfl. Grenzen entfernen</p> <p>Spielende: - Sofort, wenn Aktions-Karte "Der König ist tot" kommt - Jeder Spieler erhält erneut je 1P./Gebirge in Gebieten - Lehenkarten auswerten</p>
<p><i>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</i></p>	