

<p><b>Kurzspielregel LÖWENHERZ (Goldsieber)</b></p> <p><b>Vorrunde:</b> - 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><b>Hauptspiel:</b> <b>Ablauf eines Zuges:</b> <b>1. Startspieler nimmt oberste Aktionskarte</b> 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 <b>2. Aktionen ausführen**</b> (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 ==&gt; 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"> <li>- Gebiet erweitern (bis zu 2 Felder eines eig. Gebietes)</li> <li>- in gegner. Felder nur bei eigener Rittermehrheit</li> <li>- nicht in eigene Gebiete</li> <li>- nicht auf Felder mit gegner. Figuren (Burg/Ritter)</li> <li>- je 1 Feld = 1 Punkt; Stadt: zusätzl. 5 P.; bei Verlust: negativ</li> </ul> <p>Neutrale Zone: - Entsteht bei Erweiterung eine neutrale Zone ==&gt; abgeb. Spieler verliert lt. Tabelle "Gebietsgründung" Punkte (nicht an Gegner)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>2 Ritter setzen oder 1 Ritter setzen + 1 Gebiet erweitern</u> Entweder Ritter setzen oder 1 Ritter setzen+2 Felder erweitern</li> <li>- <u>Politikkarte nehmen</u> Einen der 2 Stapel ansehen; Karte wählen; verdeckt ablegen</li> <li>- <u>Bündiszwang:</u> mit Entsch.-Karte legen; <u>sofort</u> ausführen; Aufhebung kostet 10 Dukaten</li> <li>- <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.=&gt;Bank</li> <li>- <u>Dukatenschatz:</u> im Duell; kein Tausch in Geld; kein Rückgeld</li> <li>- <u>Lehen:</u> bei Spielende aufdecken; Punkte vorziehen</li> </ul> <p><b>**Machtprobe:</b> 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><b>Wertung: (bei Gebietsgründung)</b> Felder des Gebietes zählen; Punkte lt. Tabelle "Gebietsgründung"; Stadt: zusätzl. 5 P.; Besitzer des Gebiets rückt auf Machtleiste vor; überfl. Grenzen entfernen</p> <p><b>Spielende:</b> - 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 <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i></p>	
<p><b>Kurzspielregel LÖWENHERZ (Goldsieber)</b></p> <p><b>Vorrunde:</b> - 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><b>Hauptspiel:</b> <b>Ablauf eines Zuges:</b> <b>1. Startspieler nimmt oberste Aktionskarte</b> 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 <b>2. Aktionen ausführen**</b> (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 ==&gt; 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"> <li>- Gebiet erweitern (bis zu 2 Felder eines eig. Gebietes)</li> <li>- in gegner. Felder nur bei eigener Rittermehrheit</li> <li>- nicht in eigene Gebiete</li> <li>- nicht auf Felder mit gegner. Figuren (Burg/Ritter)</li> <li>- je 1 Feld = 1 Punkt; Stadt: zusätzl. 5 P.; bei Verlust: negativ</li> </ul> <p>Neutrale Zone: - Entsteht bei Erweiterung eine neutrale Zone ==&gt; abgeb. Spieler verliert lt. Tabelle "Gebietsgründung" Punkte (nicht an Gegner)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>2 Ritter setzen oder 1 Ritter setzen + 1 Gebiet erweitern</u> Entweder Ritter setzen oder 1 Ritter setzen+2 Felder erweitern</li> <li>- <u>Politikkarte nehmen</u> Einen der 2 Stapel ansehen; Karte wählen; verdeckt ablegen</li> <li>- <u>Bündiszwang:</u> mit Entsch.-Karte legen; <u>sofort</u> ausführen; Aufhebung kostet 10 Dukaten</li> <li>- <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.=&gt;Bank</li> <li>- <u>Dukatenschatz:</u> im Duell; kein Tausch in Geld; kein Rückgeld</li> <li>- <u>Lehen:</u> bei Spielende aufdecken; Punkte vorziehen</li> </ul> <p><b>**Machtprobe:</b> 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><b>Wertung: (bei Gebietsgründung)</b> Felder des Gebietes zählen; Punkte lt. Tabelle "Gebietsgründung"; Stadt: zusätzl. 5 P.; Besitzer des Gebiets rückt auf Machtleiste vor; überfl. Grenzen entfernen</p> <p><b>Spielende:</b> - 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 <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></i></p>	