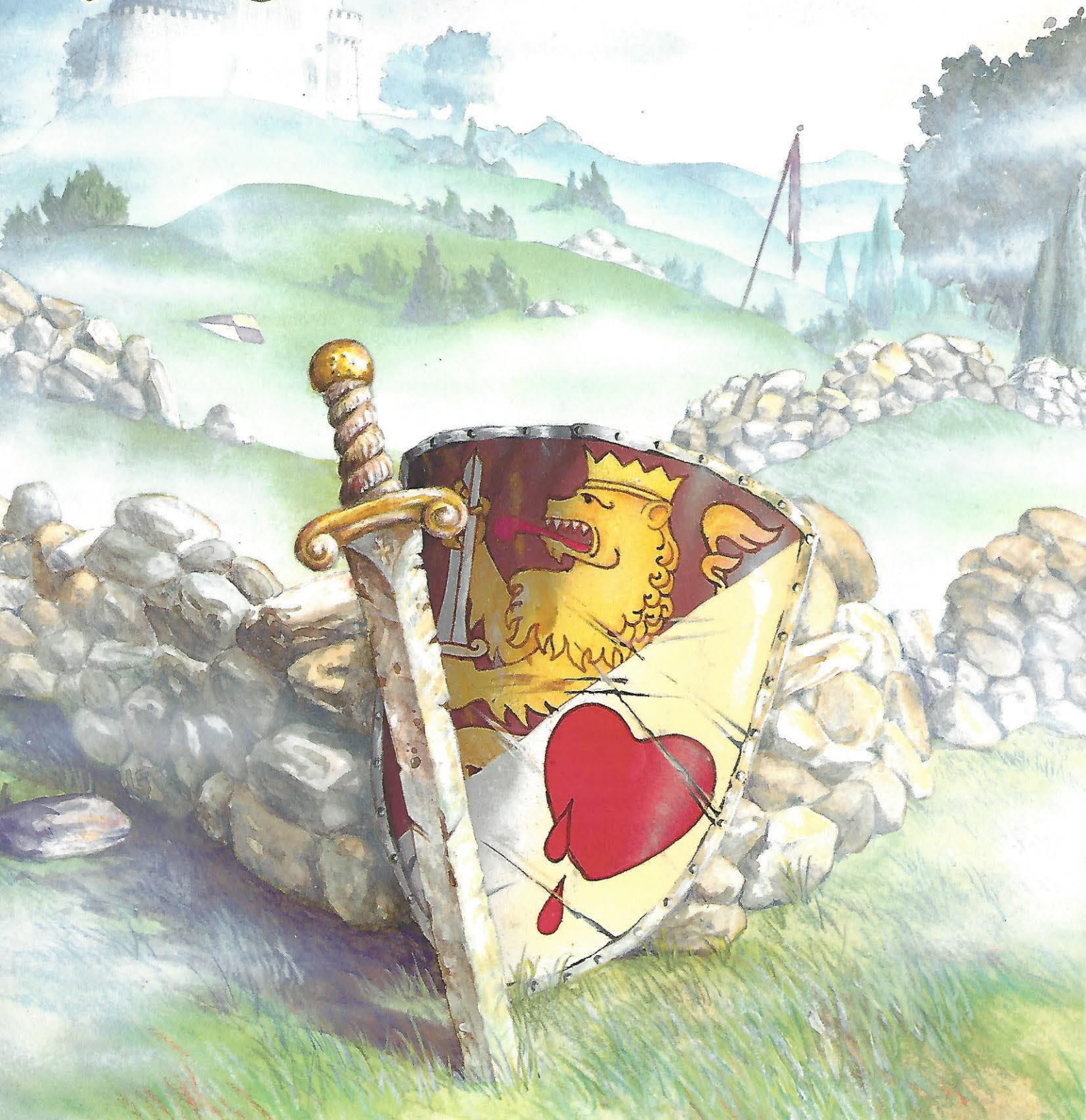


Löwenherz



Ein aufregendes Spiel um die Grenzen der Macht für 2 - 4 Spieler ab 12 Jahren

Der König liegt im Sterben. Die Fürsten des Landes rüsten zur Nachfolge. Jeder Fürst besitzt zu Beginn des Spieles drei Burgen. Sobald ein Fürst eine seiner Burgen lückenlos mit Grenzen umgeben hat, besitzt er ein Gebiet. Je größer das Gebiet, umso besser. Denn Gebiete bringen Machtpunkte. Und Machtpunkte benötigt man, um König Löwenherz zu werden, der würdige Nachfolger des alten Königs.

Spielmaterial

- 1 Spielplanrahmen mit 6 Plantteilen
- 16 Burgen in vier Farben
- 48 Ritter in vier Farben
- 4 Machtsteine in vier Farben
- 100 schwarze Grenzen
- 1 schwarze Startspielerburg
- 112 Karten, davon:
 - 31 Aktionskarten
 - 12 Entscheidungskarten
 - 13 Politikkarten
 - 4 Übersichtskarten
 - 52 Geldkarten

die er vor sich ablegt. (Die vierte Burg jeder Farbe bleibt in der Schachtel. Sie wird nur im Spiel zu zweit benötigt.) Setzen Sie je 3 Burgen und 3 Ritter und die Grenzen, wie in der Spielübersicht abgebildet, auf den Plan.

Beim Spiel zu dritt sind die Figuren der nicht gewählten Farbe neutral. Die Figuren bleiben als Hindernisse auf dem Spielplan.



Spielregel für 3 und 4 Spieler

(Die besonderen Regeln für 2 Spieler finden Sie im Anhang auf Seite 7.)

Zum besseren Verständnis des folgenden Textes legen Sie jetzt bitte das Blatt mit der „Spielübersicht für die Einstiegsversion“ neben diese Regel.

Spielvorbereitung

Wenn Sie Löwenherz bereits gespielt haben, lesen Sie jetzt bitte auf Seite 7 unter „Variabler Spielaufbau“ weiter.

Wenn Sie Löwenherz jedoch zum ersten Mal spielen, bereiten Sie das Spiel nach der **Einstiegsversion** vor:

Einstiegsversion

In der Einstiegsversion besitzt jeder Spieler zu Anfang des Spieles schon ein Gebiet, das mit Grenzen umgeben ist. Der Spielplan wird so aufgebaut, wie er auf dem Blatt „Spielübersicht“ abgebildet ist:

1. Legen Sie den Spielplanrahmen aus.

A	B	C
D	E	F
2. Ordnen Sie die 6 Spielplanteile in dem Rahmen so an, daß die Buchstaben oben links in alphabetischer Reihenfolge stehen (siehe Spielübersicht). Jeder Spieler wählt seine Spielerfarbe und erhält 1 Machtstein, 3 Burgen und 12 Ritter dieser Farbe,

3. Die Aktionskarten werden nach den Buchstaben auf ihrer Rückseite geordnet. Es entstehen fünf Stapel, die **einzel**n gemischt werden. Der Stapel mit dem Buchstaben „A“ wird für die **Einstiegsversion** nicht benötigt. Legen Sie ihn bitte in die Spieleschachtel.

4. Die übrigen 4 Stapel werden mit der Rückseite nach oben in der Reihenfolge der Buchstaben **übereinander** gelegt. Der Stapel „B“ liegt oben. Dann folgt C, D und ganz unten schließlich E.

5. Der Aktionskartenstapel kommt auf eines der beiden mittleren Felder des Spielplanes. Das andere Feld dient als Ablagestapel.

6. Jeder Spieler stellt seinen Machtstein auf das Startfeld der Machtsteine - auf den Löwen.

7. Die Grenzen und die schwarze Startspielerburg werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

8. Die Geldkarten werden sortiert. Es entstehen drei Stapel mit den Werten 1, 2 und 3 Dukaten. Diese werden offen auf die 3 Felder der linken Ecke des Spielplanes gelegt und bilden die „Bank“.

9. Jeder Spieler nimmt sich Geldkarten im Werte von 12 Dukaten (2 x 1, 2 x 2, 2 x 3) und legt sie verdeckt vor sich ab.

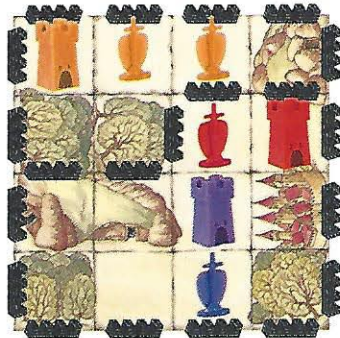
10. Die Politikkarten werden gemischt und in zwei Stapel aufgeteilt (1x 6 und 1x 7 Karten). Die beiden Stapel werden verdeckt auf die beiden rechten Felder des Spielplanes gelegt.

11. Die Entscheidungskarten werden nach den Wappen auf der Vorderseite (Tauben, Lilie, Kelch und Rose) sortiert. Jeder Spieler wählt das Wappen seiner Farbe und erhält seine Karten mit den Werten 1, 2 und 3.

12. Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte mit der Tabelle „Gebietsgründung“ auf der Rückseite.

Die Gebiete

Gebiete sind Felder, die lückenlos von Grenzen umschlossen sind und genau **eine** Burg beinhalten. Im Beispiel rechts besitzt nur Ocker ein Gebiet. Die Burgen von Rot und Lila sind zwar auch lückenlos von Grenzen umschlossen, aber keine der beiden Burgen besitzt ein **eigenes** Gebiet. Als Grenze zählt auch der innere Rand des Spielplanrahmens.



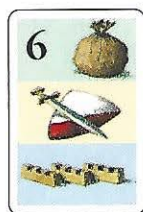
Tipp:

Versuchen Sie, Grenzen so zu legen, daß Ihre Gebiete möglichst groß werden und Städte umschließen. Das bringt **Machtpunkte**. Und **Machtpunkte** benötigen Sie zum Sieg.

Der Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt und erhält die schwarze Startspielerburg.

- Der Startspieler zieht die oberste Aktionskarte und legt sie offen auf das Ablagefeld. Entweder sind auf der Karte drei Aktionen in der Reihenfolge 1-3 abgebildet oder es wurde die besondere Aktionskarte „Silberfund!“ aufgedeckt. Die Bedeutung dieser Karte wird am Ende des Abschnitts erklärt.

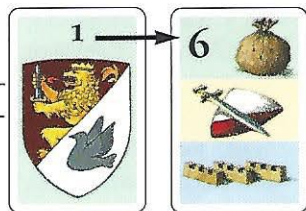


Aktionskarte



Silberfund!

- Sind auf der Karte drei Aktionen abgebildet, muß sich der Startspieler entscheiden, welche Aktion er durchführen möchte. Hierzu legt er **eine** seiner drei Entscheidungskarten **offen** vor sich ab. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn und legen ebenfalls eine Karte offen ab.



Wird zu dritt gespielt, legt der jeweilige Startspieler gleichzeitig zwei Entscheidungskarten.

- Nun führt zuerst der Spieler, der Aktion 1 gewählt hat, seine Aktion durch, danach der Spieler mit Aktion 2 und zum Schluß der Spieler mit Aktion 3.

- Sollten sich zwei oder mehr Spieler für die gleiche Aktion entschieden haben, kommt es zu einer Machtprobe (siehe „Die Machtprobe“, Seite 5), denn die meisten Aktionen dürfen nur von **einem** Spieler durchgeführt werden. Deshalb kommt es vor, daß ein Spieler in einer Runde überhaupt keine Aktion durchführen kann.

Beim Spiel zu dritt ist es im günstigsten Fall möglich, daß der Startspieler beide gewählten Aktionen ausführen kann.

- Wird die Aktionskarte „Silberfund!“ aufgedeckt, rückt jeder Spieler für **jedes** Gebirge, das er in seinen Gebieten eingeschlossen hat, mit seinem Machtstein ein Feld auf der Machtleiste vor. Danach zieht der Spieler, der an der Reihe ist, eine weitere Aktionskarte.



- Sind alle Aktionen durchgeführt, nehmen die Spieler ihre Entscheidungskarten wieder auf die Hand. Der Startspieler gibt die Startspielerburg an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser ist nun neuer Startspieler und deckt die nächste Aktionskarte auf.

Die Aktionen im Einzelnen

Die Bedeutung der einzelnen Aktionen ist auf der Übersichtskarte in Kurzform erklärt. Diese Karte sollte jeder Spieler während des Spieles offen vor sich liegen haben.

1. Du erhältst Dukaten



Wer diese Aktion wählt, erhält so viele Dukaten, wie angegeben ist. Wenn zwei oder mehr Spieler diese Aktion gewählt haben, teilen sie sich die Dukaten. Ein unteilbarer Rest wird nicht verteilt.

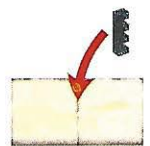
2. Du darfst Grenzen setzen



Grenzen setzt man, um eigene Gebiete zu schaffen. Wer eine Grenze setzt, sollte bedenken, daß Grenzen neutral sind, also auch für den

Nachbarn gelten. Je nachdem, wie viele Grenzen abgebildet sind, darf ein Spieler eine, zwei oder drei Grenzen aus dem Vorrat auf dem Spielplan plazieren. Dabei sind folgende Regeln zu beachten:

- Grenzen werden an beliebiger Stelle auf den Spielplan immer auf die Linie zwischen zwei Feldern gesetzt.
- Grenzen dürfen nie zwischen einen Ritter und einer Burg gleicher Farbe oder zwischen zwei Ritter gleicher Farbe gesetzt werden.
- Grenzen dürfen nicht in ein Gebiet gesetzt werden (siehe oben links „Die Gebiete“).
- Hat ein Spieler durch das Setzen von Grenzen ein Gebiet gegründet, kommt es sofort zu einer Wertung (siehe „Die Wertung“: Seite 5).
- Wer bereits über 3 Gebiete verfügt, darf **keine** Grenzen mehr setzen.



3. Ritter setzen oder Gebiet erweitern

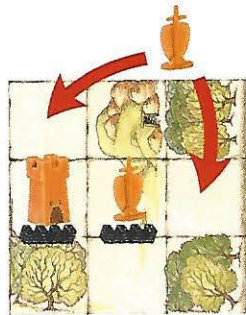


Wer diese Aktion wählt, darf entweder einen Ritter aus seinem Vorrat einsetzen **oder** eines seiner Gebiete um zwei Felder erweitern.

Ritter setzen

- Ritter dürfen nur auf Kulturland- oder Waldfelder gesetzt werden. Das Setzen eines Ritters auf Waldfelder verursacht jedoch Zusatzkosten: 5 Dukaten, die an die Bank gezahlt werden müssen.
- Ein Ritter darf niemals auf Gebirgs- oder Stadtfelder gesetzt werden.
- Ein Ritter muß immer auf ein Feld gesetzt werden, das seitlich (nicht diagonal) an ein Feld grenzt, das von einem eigenen Ritter oder einer eigenen Burg besetzt ist.
- Ein Ritter darf nicht auf ein Feld gesetzt werden, wenn das benachbarte Feld zwar von einer eigenen Figur besetzt ist, beide Felder aber durch eine Grenze getrennt sind.

Beispiel: Ocker möchte einen Ritter einsetzen. Er darf ihn nur auf eins der beiden mit Pfeilen markierten Felder einsetzen. Die anderen Felder kommen nicht in Frage, da sie durch eine Grenze getrennt sind bzw. ein Gebirge das Einsetzen verhindert.

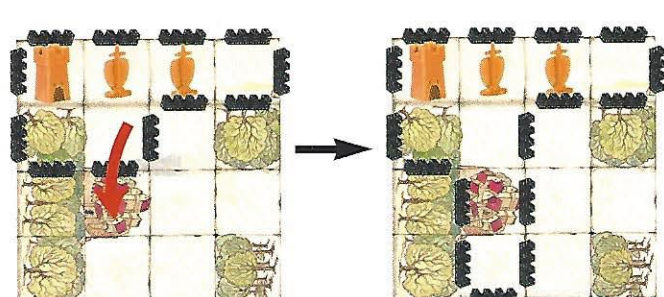
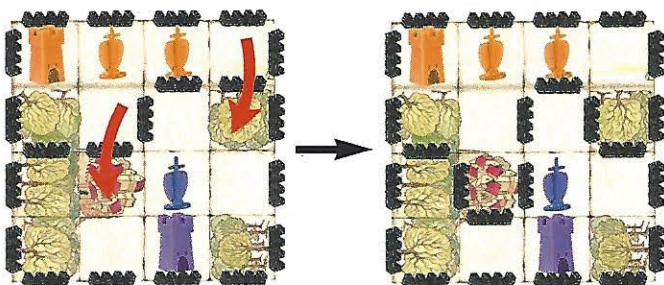


Achtung: Hat ein Spieler alle seine Ritter gesetzt, hat er nur noch die Möglichkeit, seine Gebiete zu erweitern.

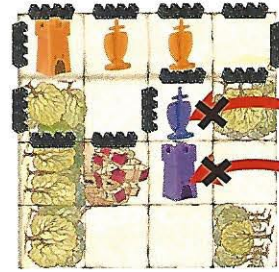
Gebiet erweitern

- Ein Spieler darf **eines** seiner Gebiete um 1 oder 2 Felder erweitern, d.h. er vergrößert sein Gebiet, indem er zwei andere Felder übernimmt.
- Das erste Feld muß **seitlich** an das Gebiet angrenzen. Das zweite Feld kann dem gerade übernommenen Feld benachbart sein oder an anderer Stelle an das Gebiet angrenzen.

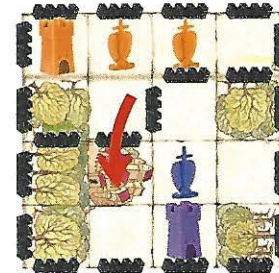
Hierzu 2 Beispiele:



- Felder, die von gegnerischen Figuren besetzt sind, dürfen nicht übernommen werden.

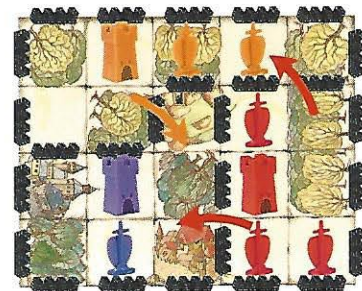


- Felder, die zu keinem Gebiet gehören oder Felder in neutralen Zonen (siehe unten), können ohne Einschränkung übernommen werden.
- Ein Spieler darf **nicht** in ein eigenes benachbartes Gebiet erweitern.
- Von einem Gebiet aus darf man nur dann in ein **gegnerisches** Gebiet erweitern, wenn die Anzahl der Ritter im eigenen Gebiet **größer** ist, als im gegnerischen.

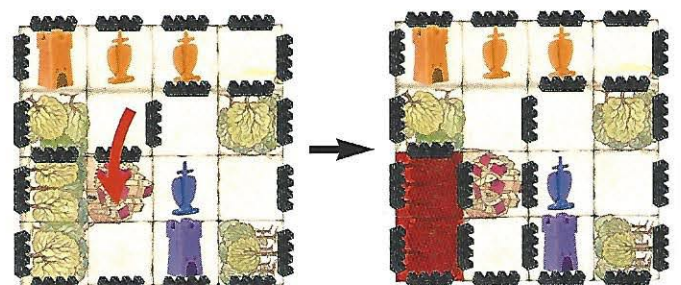


- Ist die Anzahl der Ritter in einem benachbarten Gebiet gleich groß oder größer, kann man keine Felder dieses Gebietes in Besitz nehmen.

Beispiel: Rot kann in die Gebiete von Lila und von Ocker hinein erweitern. Ocker kann nur in das Gebiet von Lila erweitern.

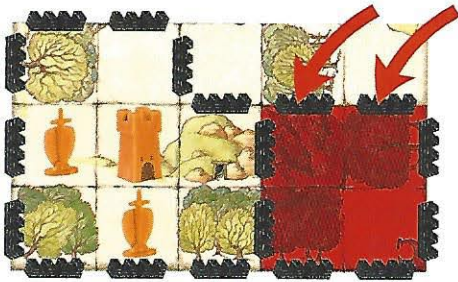


- Wenn ein Spieler sein Gebiet erweitert, können neutrale Zonen entstehen. **Neutrale Zonen** bestehen aus Feldern, die zwar von Grenzen umschlossen sind, aber keine Burg beinhalten. Felder in einer „neutralen Zone“ können später durch Erweiterung von jedem Nachbargebiet aus in Besitz genommen werden.



- **Achtung:** Gebiete können nur durch die Aktion „Erweiterung“ vergrößert werden. Es ist nicht möglich, durch das Setzen von Grenzen ein Gebiet zu vergrößern.

Beispiel: Es ist nicht möglich, daß Spieler Ocker durch das Setzen der Grenzen die vier roten Felder in sein Gebiet übernimmt. Diese Felder stellen nun eine neutrale Zone dar.



4. Zwei Ritter setzen oder einen Ritter setzen und ein Gebiet erweitern



Wer diese Aktion wählt, darf entweder 2 Ritter einsetzen **oder** in beliebiger Reihenfolge einen Ritter einsetzen und eines seiner Gebiete um 2 Felder erweitern. Zweimal erweitern (um 4 Felder) ist nicht erlaubt.

5. Du erhältst eine Politikkarte



Wer diese Aktion wählt, darf sich einen der beiden Politikkartestapel ansehen, sich eine Karte daraus aussuchen und verdeckt vor sich ablegen.

Die Bedeutung der Politikkarten werden in einem eigenen Regelpunkt auf Seite 6 erklärt.

Die Machtprobe

Mit Ausnahme der Aktion „Du erhältst Dukaten“ - hier teilen sich mehrere Spieler die angegebenen Dukaten - darf eine Aktion immer nur von **einem** Spieler durchgeführt werden.

Wenn sich **zwei** Spieler für die gleiche Aktion entschieden haben, können sie zunächst miteinander verhandeln, wer die Aktion durchführen darf.

Die Verhandlung

Die Spieler bieten sich gegenseitig Dukaten an, mit dem Ziel, die gewählte Aktion alleine durchzuführen.
Beispiel: Fritz und Gabi haben sich beide für die Aktion „2 Grenzen setzen“ entschieden. Fritz bietet Gabi drei Dukaten an, damit sie ihm die Aktion überläßt. Gabi lehnt ab, bietet aber ihrerseits Fritz vier Dukaten an. Fritz nimmt die Dukaten, und Gabi darf zwei Grenzen setzen.

- **Nicht** erlaubt ist die Aufteilung einer Aktion. Fritz und Gabi dürften sich also beispielsweise nicht darauf einigen, daß jeder eine Grenze setzen darf.

- **Politikkarten** dürfen nicht Gegenstand einer Verhandlung sein.

Können sich die Spieler nicht einigen, kommt es zu einem Duell (siehe oben rechts).

Achtung: Wenn drei oder vier Spieler die gleiche

Aktion gewählt haben, darf **nicht** verhandelt werden. Es kommt dann sofort zu einem Duell.

Das Duell

Alle beteiligten Spieler nehmen eine beliebige Anzahl Geldkarten in eine Hand - auch null ist erlaubt. (Am besten verdeckt man die Karten mit der Hand, damit die Mitspieler die Anzahl der Karten nicht sehen können.)

Gleichzeitig decken die Spieler ihre Geldkarten auf. Wer die meisten Dukaten eingesetzt hat, darf die Aktion durchführen und gibt sein Geld **an die Bank**. Alle anderen Spieler behalten ihr Geld.

Patt

Haben Spieler, die die meisten Dukaten gelegt haben, gleich viele Dukaten eingesetzt, nehmen diese Spieler ihre Geldkarten wieder auf und wiederholen das Duell. Verhandlungen dürfen jetzt nicht mehr geführt werden. Kommt es zum zweiten Mal zu einem Patt, darf kein Spieler die Aktion durchführen, die Spieler behalten jedoch ihr Geld.

Die Wertung

1. Wertung bei Gebietsgründung

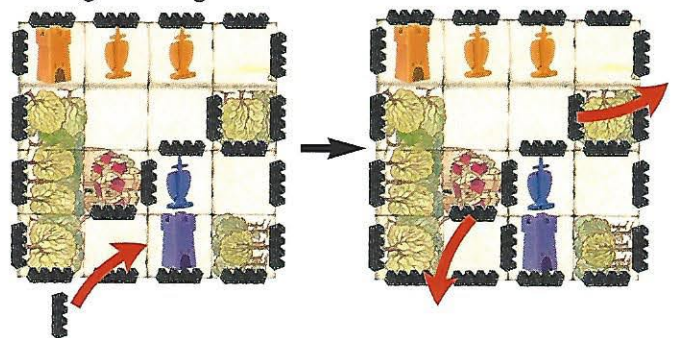
Immer wenn ein Spieler ein Gebiet gegründet hat (egal ob ein eigenes oder fremdes), kommt es sofort zu einer Wertung.

- Die Felder in dem Gebiet werden gezählt, und in der Tabelle „Gebietsgründung“ werden die zugehörigen Machtpunkte abgelesen.
- Jede Stadt zählt zusätzlich zu dem Feld, auf dem sie steht, 5 Machtpunkte.
- Der Besitzer des neu gegründeten Gebietes (das muß nicht der Spieler sein, der das Gebiet gegründet hat) rückt mit seinem Machtstein auf der Machtleiste sofort so viele Felder vor, wie er insgesamt Machtpunkte für sein Gebiet erhalten hat.

Gebietsgründung	
Feldanzahl	Machtpunkte
1-4	3
5-10	5
11-20	7
21-30	9
ab 31	12

Jede Stadt zählt 5 Machtpunkte.

Beispiel: Beide Spieler haben noch kein Gebiet: Ocker setzt eine Grenze und hat damit zwei Gebiete gegründet: eines um seine Burg und eines um die Burg von Lila. Es erfolgt die Wertung laut der Tabelle „Gebietsgründung“:



Das Gebiet von Ocker umfaßt 12 Felder und eine Stadt. Er erhält 7 Machtpunkte für die Felder und 5 Machtpunkte für die Stadt. Insgesamt darf er mit seinem Machtstein 12 Felder vorrücken. Das Gebiet von Lila zählt vier Felder, er darf somit 3 Felder mit seinem Machtstein vorrücken.

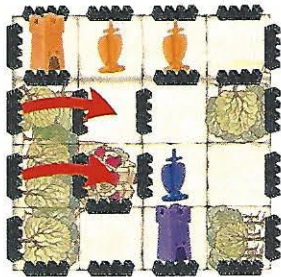
- Zum Schluß werden die überflüssigen Grenzen aus den Gebieten entfernt und zum Vorrat gelegt.

2. Wertung bei Gebietserweiterung

- Erweitert ein Spieler sein Gebiet, darf er seinen Machtstein für jedes übernommene Spielplanfeld sofort ein Feld auf der Machtsteinte vorrücken. Wer eine Stadt erobert, darf zusätzlich 5 Felder vorrücken.
- **Verliert** ein Spieler Felder oder Städte, muß er seinen Machtstein entsprechend zurücksetzen.

Beispiel:

Ocker hat sein Gebiet um zwei Felder (rote Pfeile) in das Gebiet von Lila erweitert. Ocker rückt seinen Machtstein um 7 Felder vor (2 Felder + Stadt). Lila muß seinen Machtstein 7 Felder zurücksetzen.

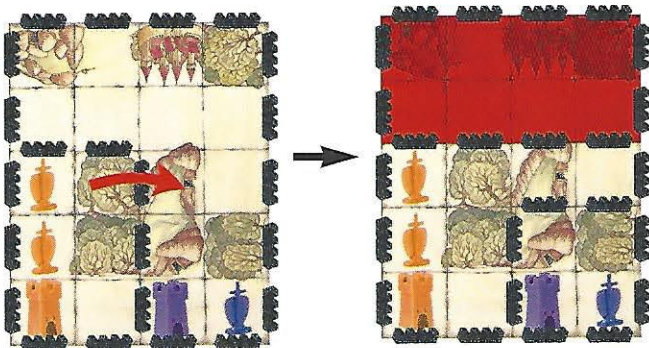


Sonderfall „Neutrale Zone“:

Entsteht durch die Erweiterung in das Gebiet eines anderen Spielers eine neutrale Zone, so wird der Verlust der Felder in der „neutralen Zone“ nach der Tabelle „Gebietsgründung“ abgerechnet.


Beispiel:

Ocker erweitert in das Gebiet von Lila. Dadurch verliert Lila 2 Felder und muß mit seinem Machtstein zunächst 2 Felder zurück. Ocker darf seinen Machtstein zwei Felder vorrücken. Außerdem ist eine neutrale Zone (rote Felder) entstanden.



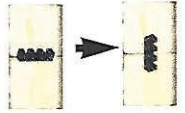
Für den Verlust dieser Felder muß Lila mit seinem Machtstein zusätzlich 10 Felder zurück (5 Macht-punkte laut Tabelle + 5 Macht-punkte wegen der verlorenen Stadt). Ocker bekommt diese Macht-punkte jedoch nicht dazu.

Die Politikkarten

Wenn man eine Politikkarte nimmt, bewahrt man sie auf, um sie zu einem späteren Zeitpunkt auszuspielen. Karten mit dem Symbol  in der linken oberen Ecke werden immer mit einer Entscheidungskarte gespielt. Wurde eine Politikkarte ausgespielt, kommt sie auf den Ablagestapel. Es gibt vier verschiedene Arten von Politikkarten:

1. Bündniszwang

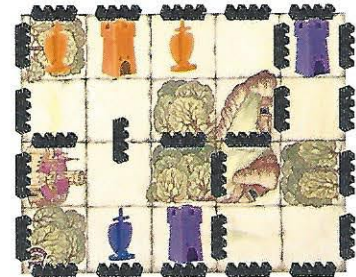
- Diese Karte spielt man gleichzeitig mit der gewählten Entscheidungskarte aus. Die Anweisung auf der Karte wird sofort (vor den Aktionen) ausgeführt, also auch bevor der nächste Spieler eine Entscheidungskarte legt. Es ist also unbedeutend, ob der Spieler anschließend eine Aktion durchführen darf oder nicht.
- Die Karte „Bündniszwang“ wirkt auf zwei benachbarte Gebiete (ein eigenes und ein gegnerisches): Keines dieser Gebiete darf nunmehr in das Gebiet des Nachbarn erweitert werden.
- Als Zeichen des Bündnisses zwischen zwei Gebieten wird eine der gemeinsamen Grenzen um 90 Grad gedreht.



Achtung: Sollte das Feld, auf dem sich diese gedrehte Grenze befindet, später übernommen werden, so bleibt das Zwangsbündnis zwischen den ursprünglichen Gebieten bestehen.

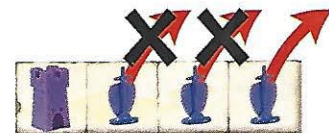
- Ein Bündnis kann jederzeit beendet werden, wenn einer der beiden am Bündnis beteiligten Spieler 10 Dukaten an die Bank bezahlt.

Beispiel für einen Bündniszwang: Lila hat zusammen mit seiner Entscheidungskarte die Karte „Bündniszwang“ gespielt. Ocker darf nun nicht mehr in das untere Gebiet von Lila erweitern. Allerdings darf er in das rechte Gebiet von Lila erweitern, da zwischen seinem und diesem Gebiet kein Bündnis besteht.



2. Überläufer

- Diese Karte wird ebenfalls zusammen mit einer Entscheidungskarte ausgespielt und sofort (vor den Aktionen) ausgeführt (siehe „Bündniszwang“).
- Die Karte „Überläufer“ wirkt auf zwei benachbarte Gebiete, von denen eins ein eigenes und eins ein gegnerisches sein muß.
- Wer diese Karte spielt, muß einen Ritter aus einem gegnerischen Gebiet entfernen. (Der Besitzer muß den Ritter zu seinem Vorrat legen). Gleichzeitig muß der Ausspieler einen Ritter seiner Farbe aus seinem Vorrat in ein eigenes benachbartes Gebiet einsetzen - unter Beachtung der Setzregeln (siehe Seite 4).
- Beim Entfernen eines gegnerischen Ritters ist zu beachten, daß kein Ritter entfernt werden darf, der als einziges Verbindungsglied zwischen einem anderen gleichfarbigen Ritter und der Burg bzw. zwischen zwei Rittern der gleichen Farbe fungiert.



Beispiel: Ocker spielt zusammen mit einer Entscheidungskarte die Politikkarte „Überläufer“. Er entfernt den mit einem Pfeil markierten Ritter von Lila (der Ritter rechts neben der Burg darf nicht entfernt werden, da die Verbindung zur Burg unterbrochen würde). Anschließend setzt er einen eigenen Ritter ein.



- Wer einen gegnerischen Ritter aus einem Waldfeld entfernt, muß 5 Dukaten an die Bank zahlen.
- Es ist nicht erlaubt, nur einen gegnerischen Ritter zu entfernen, ohne einen eigenen Ritter in seinem Gebiet einzusetzen.
- Es ist möglich, daß in einem Gebiet eine Burg alleine (ohne Ritter) verbleibt.

3. Dukatenschatz

- Diese Karte zählt so viele Dukaten, wie auf der Karte angegeben ist.
- Sie kann bei einem Duell zusammen mit anderen Geldkarten oder alleine eingesetzt werden.
- Die Dukatenschatzkarte darf nicht gegen Geldkarten gewechselt werden.
- Wird sie eingesetzt, um einen Ritter auf ein Waldfeld zu setzen oder einen Bündniszwang aufzuheben, verfallen eventuell überzählige Dukaten.



4. Lehen

Diese Karte wird erst am Ende des Spieles aufgedeckt. Ihr Besitzer darf mit seinem Machtstein so viele Felder auf der Machtleiste vorrücken, wie Machtpunkte auf der Karte angegeben sind



Spielende

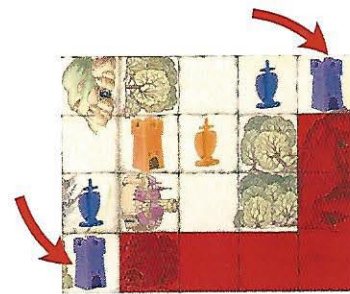
- Eine der Aktionskarten im untersten Teil des Stapels **C** ist die Karte „Der König ist tot!“.
- Wird diese Karte aufgedeckt, endet das Spiel sofort.
- Jeder erhält noch einmal Machtpunkte für seine Gebirge (wie bei Silberfund!) und rückt seinen Machtstein für jedes Gebirge in seinen Gebieten ein Feld vor.
- Wer „Lehen“-Karten besitzt, deckt diese auf und rückt mit seinem Machtstein so viele Felder vor, wie Machtpunkte angegeben sind.
- Wer mit seinem Machtstein auf der Machtleiste am weitesten vorne steht, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Dukaten (einschließlich Dukatenschatz).



Variabler Spielbau

Schon nach dem ersten Spiel sollten Sie nicht mehr nach dem Aufbau der Einstiegsversion spielen, sondern bei jedem Spiel mit den 6 Planteilen einen neuen Spielplan aufbauen. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- Mischen sie die Planteile und legen sie diese zufällig im Spielplanrahmen aus. Die Ausrichtung der Buchstaben ist jetzt beliebig.
- Ein Spieler beginnt und setzt eine Burg auf ein freies Kulturland-Feld und auf ein seitlich benachbartes, freies Kulturland-Feld einen Ritter. Es folgen die anderen Spieler im Uhrzeigersinn, solange bis jeder Spieler 3 Burgen und 3 Ritter gesetzt hat.
- Ritter und Burgen dürfen nicht auf Städte und Gebirge gesetzt werden. Bei Spielbeginn dürfen Ritter auch nicht auf Waldfelder gesetzt werden.
- Burgen gleicher Farbe müssen mindestens 6 Felder Abstand voneinander haben (nicht diagonal).



Wird zu dritt gespielt, setzt reihum jeder Spieler, nachdem er seine drei Burgen und Ritter platziert hat, noch eine Burg und einen Ritter der vierten nicht gewählten (neutralen) Farbe. Auch für die Burgen der neutralen Farbe gilt, daß sie zueinander einen Mindestabstand von 6 Feldern besitzen müssen.

- Der Aktionskartenstapel „A“ wird nun benötigt. Vor jedem Spiel müssen die einzelnen Stapel gemischt werden. Sie werden in der Reihenfolge **A, B, C, D, E** verdeckt übereinander gelegt. Der Kartenstapel „A“ ist der oberste Stapel.

Die restliche Spielvorbereitung verläuft so wie unter Spielvorbereitung auf Seite 2 ab Punkt 5 beschrieben.

Sonderregeln für 2 Spieler

Löwenherz läßt sich mit ein paar kleinen Regeländerungen auch sehr schön zu zweit spielen:

- Es wird mit drei Farben gespielt. Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die dritte Farbe ist neutral.
- Jeder Spieler setzt in seiner Farbe vier Burgen und vier Ritter und anschließend noch zwei Burgen und zwei Ritter der neutralen Farbe auf den Spielplan.
- Die Setzregeln bleiben unverändert: Die Spieler wechseln sich beim Setzen ab. Zuerst werden die eigenen Figuren gesetzt, anschließend die Figuren der neutralen Farbe. Auch hier gilt: Burgen gleicher Farbe (auch die neutralen) müssen einen Mindestabstand von 6 Feldern besitzen.
- Der jeweilige Startspieler legt immer zwei Entscheidungskarten.

Kurzregel (Ablauf eine Spielrunde)

1. **Aktionskarte aufdecken**
 - 1.1 **Silberfund:** Jedes Gebirge in einem Gebiet bringt 1 Machtpunkt.
 - 1.2 **Nächste Aktionskarte aufdecken.**
2. **Startspieler legt offen eine Entscheidungskarte aus (evtl. gleichzeitig Politikkarte „Bündniszwang“ oder „Überläufer“ spielen). Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.**
3. **Zuerst Aktion 1 ausführen, dann 2 und dann 3.**
 - 3.1 **Zwei Spieler haben dieselbe Aktion gewählt: evtl. Verhandlung, sonst (sofort) Duell.**
 - 3.2 **Mehr als zwei Spieler haben dieselbe Aktion gewählt: sofort Duell.**
4. **Aktionen ausführen**

Liebe Spielefreunde,
wir freuen uns, daß Sie sich für ein Spiel von Goldsieber entschieden haben,
Denn diese bedeuten kurzweilige und abwechslungsreiche Unterhaltung, an der Sie lange Freude haben werden. Wenn Sie noch irgendwelche Fragen, Wünsche oder Anregungen haben, dann schreiben Sie uns einfach. Viel Vergnügen wünscht Ihnen
Goldsieber Spiele, Werkstr. 1, D-90765 Fürth.

Der Autor

Klaus Teuber ist von Beruf Zahntechnikermeister. Nebenbei ist er einer der erfolgreichsten und vielseitigsten Spieleautoren. Bereits vier seiner Spiele wurden zum „Spiel des Jahres“ gewählt. Für ihn ist vor allem das gemeinsame Erlebnis beim Spielen von Bedeutung. Nach seinem erfolgreichen Spiel „Entdecker“ (Deutscher Spielepreis 1996 - 2. Platz) legt er mit „Löwenherz“ nun erneut ein großes Spielabenteuer vor, das Sie nicht zur Ruhe kommen lassen wird.

Illustration: Andreas Steiner

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele GmbH

©1997
SIMBA TOYS
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.
MADE IN GERMANY

