

Löwenherz

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

Diese Spielregel wurde so modifiziert, dass sie die "Einstiegsversion" nicht mehr enthält.
Kommentare in GRÜN erläutern die Umsetzung im Online-Spiel.

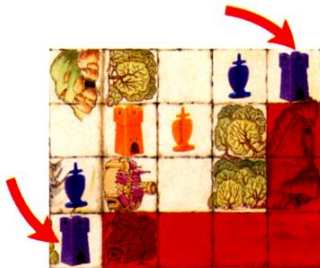
© Johannes Grimm

Variabler Spielaufbau

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:

Online: Plan per Zufallsgenerator

- **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 plaziert 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.

Online: Kartenreihenfolge per Zufallsgenerator

- 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 ab Punkt 5 beschrieben.

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

Online: Punkte werden automatisch gezählt

6. Jeder Spieler stellt seinen **Machtstein** auf das Startfeld der Machtliste - auf den Löwen.
Online: Spielerreihenfolge automatisch angezeigt
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“.
Online: Geld heißt DUKATEN
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.
Online: verdeckt per Zufallsgenerator
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.

Online ebenfalls implementiert:

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.

- 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.

Online sind 11. und 12. schon "eingebaut"

- 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.



"Grenzen" klingt sehr vornehm, aber online heißen sie **MAUERN**.

Tip:

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.

Online: automatische Anzeige

- 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.

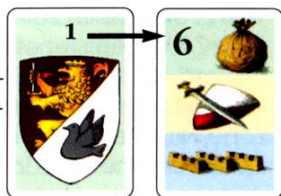


Aktionskarte



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.



Online: anklicken der gewählten Aktion(en)

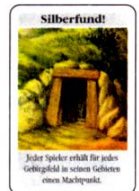
Wird zu dritt gespielt, legt der jeweilige Startspieler gleichzeitig zwei Entscheidungskarten.

- 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 zur **= per Video Machtprobe** (siehe „Die Machtprobe“), **oder DUELL**, 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.

Online: automatischer Rundenwechsel

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.

Online: Dukatenbesitz jedes

1. Du erhältst **Dukaten** Spielers ist für **ALLE** sichtbar!



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.

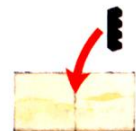
2. Du darfst **Grenzen setzen = MAUERN**



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“).
- Wer bereits über 3 Gebiete verfügt, darf **keine** Grenzen mehr setzen.



3. Ritter setzen oder Gebiet erweitern

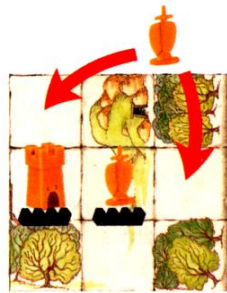


Wer diese Aktion wählt, darf entweder einen Ritter aus seinem Vorrat einsetzen **oder** eines seiner Gebiete um zwei Felder erweitern. **Online:**

Ritter setzen **automatisch Limit von 12 Rittern**

- 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.

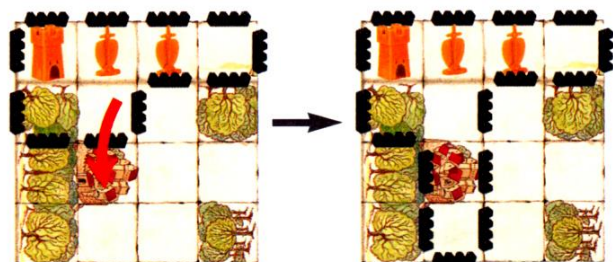
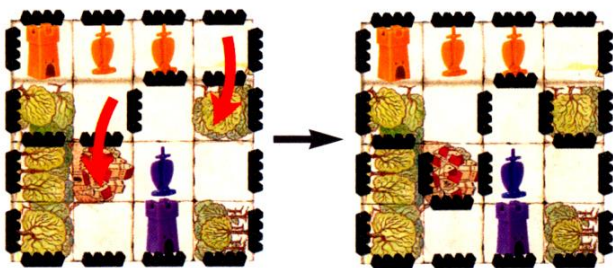


Achtung: Hat ein Spieler alle seine Ritter gesetzt, hat er nur noch die Möglichkeit, seine Gebiete zu erweitern.

Gebiet erweitern

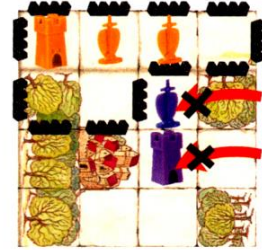
- Ein Spieler darf **eines** seiner Gebiete um 1 oder 2 Felder erweitern, d.h. er vergrößert sein Gebiet, indem er zwei andere Felder übernimmt.
- Das erste Feld muß **seitlich** an das Gebiet angrenzen. Das zweite Feld kann dem gerade übernommenen Feld benachbart sein oder an anderer Stelle an das Gebiet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

Hierzu 2 Beispiele:

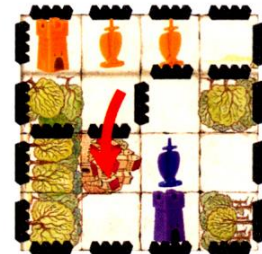


- Felder, die von gegnerischen Figuren besetzt sind, dürfen nicht übernommen werden.

einfacher Ritter



- 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.

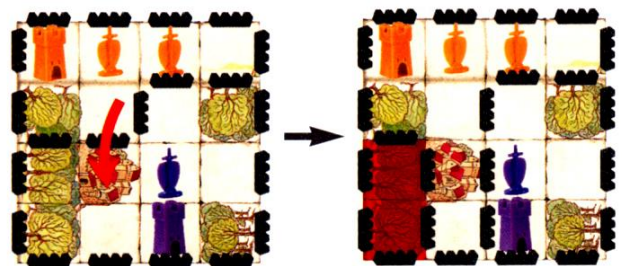


- Ist die Anzahl der Ritter in einem benachbarten Gebiet gleich groß oder größer, kann man keine Felder dieses Gebietes in Besitz nehmen.

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

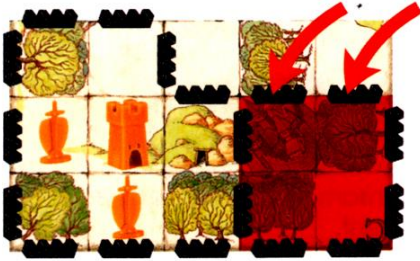


- Wenn ein Spieler sein Gebiet erweitert, können neutrale Zonen entstehen. **Neutrale Zonen** bestehen aus Feldern, die zwar von Grenzen umschlossen sind, aber keine Burg beinhalten. Felder in einer „neutralen Zone“ können später durch Erweiterung von jedem Nachbargebiet aus in Besitz genommen werden.



- **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 **doppelter Ritter**



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 Politikkartenstapel ansehen, sich eine Karte daraus aussuchen und verdeckt vor sich ablegen.

Die Bedeutung der Politikkarten werden in einem eigenen Regelpunkt 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 per Videokonferenz

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.

Online: Jeder speichert geheim ein Gebot, **Das Duell** danach werden diese per Klick angezeigt.

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

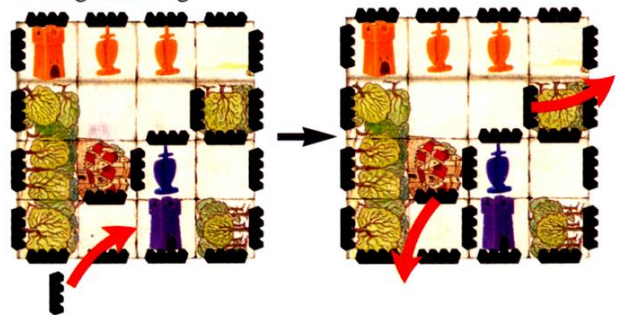
Immer wenn ein Spieler ein Gebiet gegründet hat (egal ob ein eigenes oder fremdes), kommt es sofort zu einer Wertung.

- 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.

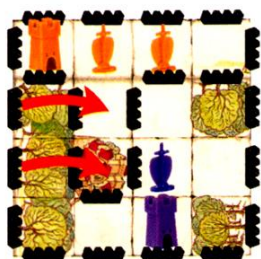
- Zum Schluß werden die überflüssigen Grenzen aus den Gebieten entfernt und zum Vorrat gelegt.

2. Wertung bei Gebietserweiterung

- Erweitert ein Spieler sein Gebiet, darf er seinen Machtstein für jedes übernommene Spielplanfeld sofort ein Feld auf der Machtleiste 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.

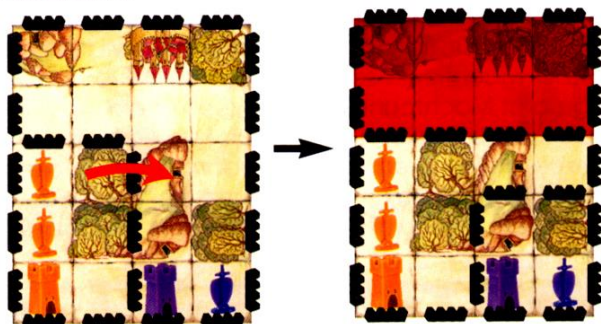


Sonderfall „Neutrale Zone“:

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 Machtpunkte laut Tabelle + 5 Machtpunkte wegen der verlorenen Stadt). Ocker bekommt diese Machtpunkte jedoch nicht dazu.

Online: **Politikkartenanzahl** ist zwar für **ALLE** sichtbar, **Die Politikkarten** aber verdeckte Auswahl der Karte, d. h. jeder Spieler sieht nur seine 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:

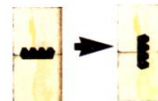
1. Bündniszwang per Klick auslösen

- 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, farbig markiert**



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 per Klick auslösen

- 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.



- 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.



Online:
Dukatenschätze und Lehen sieht jeder Spieler nur in seiner eigenen Ansicht (so wie Überläufer und Bündniszwang).

Dukatenschätze können natürlich nur bei Duellen eingesetzt werden oder:
- um Ritter in den Wald zu bezahlen
- um Bündniszwang aufzuheben.
Also nur, wenn man an die BANK zahlt. Außerdem kann pro Aktion jeweils nur ein Dukatenschatz eingesetzt werden!

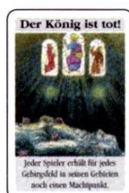
4. Lehen

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 ☞ 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).



Spielregel überarbeitet von
joe@diophant.de
(Januar 2021)