

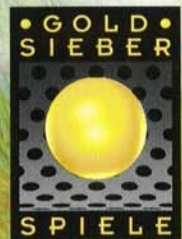
KLAUS TEUBER

Löwenherz

Die Grenzen
der Macht



AUFGENOMMEN IN
DIE AUSWAHLLISTE



Löwenherz
Goldsieber, 1997

TEUBER Klaus

2 - 4 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

Inleiding

Löwenherz is een opwindend spel omtrent de grenzen van de macht.

De koning ligt op sterven. De vorsten van het land maken zich klaar voor de opvolging. Bij het begin van het spel beschikt iedere vorst over 3 burchten. Zodra een vorst één van zijn burchten met aaneensluitende grenzen heeft afgebakend, bezit hij een gebied. Hoe groter het gebied, hoe beter. Deze gebieden leveren hem immers macht op (in het spel machtspunten).

Om koning Leeuwenhart te worden, de waardige opvolger van de oude koning, heeft men de meeste machtspunten nodig.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbordraam met 6 losse plattegronden ;
- ⇒ 16 burchten in 4 kleuren ;
- ⇒ 48 ridders in 4 kleuren ;
- ⇒ 4 machtsstenen in 4 kleuren ;
- ⇒ 100 zwarte grenzen ;
- ⇒ 1 zwarte burcht voor de startspeler ;
- ⇒ 112 kaarten waarvan :
 - 31 actiekaarten ;
 - 12 beslissingskaarten ;
 - 13 politiekkaarten ;
 - 4 overzichtkaarten ;
 - 52 geldkaarten.

Spelregels voor 3 en 4 spelers

De bijzondere spelregels voor 2 spelers vindt u achteraan deze handleiding.

Om de volgende tekst beter te kunnen begrijpen neemt u best het blad met 'het speloverzicht voor de instapversie' bij de hand.

Spelvoorbereiding.

Als u 'Löwenherz' al hebt gespeeld hebt, lees dan verder onder het hoofdstuk: 'Variabele spelopbouw' op pagina 14.

Als u 'Löwenherz' voor de eerste maal speelt, volg dan de instructies voor de instapversie.

De instapversie

In de instapversie beschikt elke speler, bij aanvang van het spel, al over één gebied dat met grenzen is omgeven. Het speelbord wordt opgebouwd zoals op het blad 'speloverzicht' wordt aangegeven.

1. Vouw het kader van het speelbord open.

2. Plaats de 6 delen van de plattegrond op zo een wijze in het raam dat de letters, in de linkerbovenhoek, in alfabetische volgorde liggen.

Iedere speler kiest een kleur en neemt 1 machtssteen, 3 burchten en 12 ridders van eenzelfde kleur, die hij voor zich neerlegt.

(De 4de burcht van elk kleur blijft in de doos. Deze zijn enkel nodig bij het spel met 2 spelers.)

Plaats de 3 burchten, 3 ridders en de grenzen zoals afgebeeld op het plan van het speloverzicht. Bij het spelen met 3 spelers zijn de niet gebruikte figuren neutraal. Ze blijven als hindernissen op het speelbord staan.

A	B	C
D	E	F

3. De actiekaarten worden, volgens hun letters op de rugzijde gegroepeerd. Er ontstaan 5 stapeltjes die elk afzonderlijk zeer grondig worden geschud. De stapel met de letter A wordt bij de instapversie niet gebruikt. Leg hem daarom dan ook in de doos.



4. De overige 4 stapels worden met de rugzijde naar boven op elkaar gestapeld en dit in alfabetische volgorde. Zo ligt de stapel 'B' bovenaan gevolgd door de stapels 'C', 'D' en 'E'.
5. De stapel actiekaarten wordt op één van de 2 middelste velden aan de rand van het speelbord gelegd. Het andere veld dient als aflegstapel.
6. Elke speler plaatst zijn machtssteen op het startveld (op de leeuw) van de machtstabel.
7. De grenzen en de zwarte burcht, die dient om de startspeler aan te duiden, worden naast het speelbord klaargelegd.
8. De geldkaarten worden gesorteerd. Er ontstaan drie stapels met de waardes 1, 2 en 3 dukaten. De geldkaarten worden open op de 3 linkervelden aan de rand van het speelbord gelegd en vertegenwoordigen de bank.
9. Iedere speler ontvangt geldkaarten voor de waarde van 12 dukaten (2x 1, 2x 2, 2x 3) en legt deze geldkaarten gedekt voor zich neer.
10. De politiekkaarten worden goed geschud en in 2 stapels opgedeeld (1x 6 en 1x 7 kaarten). De beide stapels komen op de beide rechtervelden van het speelbord.
11. De beslissingskaarten worden volgens hun wapenschild (duif, lelie, kelk en roos) gesorteerd. Iedere speler kiest het wapen van zijn kleur en ontvangt daarmee zijn kaarten met de waardes 1, 2 en 3.
12. Elke speler ontvangt een overzichtkaartje met de tabel 'gebiedsoprichting'.

De gebieden

Gebieden zijn velden die door aaneensluitende grenzen zijn omgeven en waar zich precies één burcht bevindt.

Op het voorbeeld rechts bezit enkel de speler met de kleur oranje een gebied. De burchten van rood en paars zijn eveneens door aaneensluitende grenzen omgeven maar geen van beide bezit een eigen gebied.

De rand van het speelbordraam telt eveneens als grens.



Tip

Probeer zo mogelijk om de grenzen op zulke wijze te plaatsen dat het gebied groot genoeg is om een stad te omringen. Dit brengt machtspunten op en machtspunten heeft men nodig om het spel te kunnen winnen.

Het spelverloop

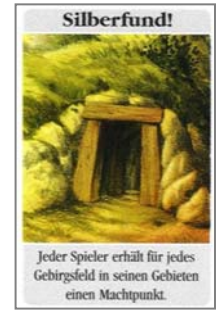
De jongste speler begint en krijgt de zwarte burcht.

De startspeler draait **de bovenste actiekaart** om en legt hem op de aflegplaats. Ofwel zijn er op de kaart 3 acties in de volgorde 1-3 afgebeeld ofwel wordt een bijzondere actiekaart 'Silberfund!' (zilvervondst!) omgedraaid.

De verklaring van deze laatste kaart volgt later.



actiekaart

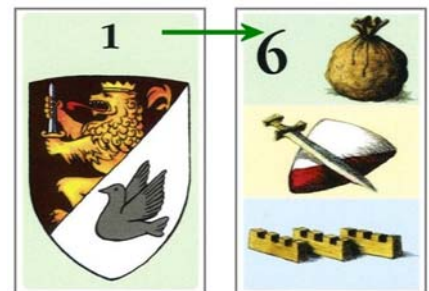


zilvervondst

Zijn er op de actiekaart 3 acties afgebeeld dan moet de startspeler beslissen welke actie hij wil uitvoeren.

Daarvoor legt hij **één van zijn 3 beslissingskaarten** open voor zich neer. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee en leggen eveneens zichtbaar één beslissingskaart af.

Speelt men met 3 spelers dan legt de betreffende startspeler gelijktijdig 2 beslissingskaarten af.



Nu voert als de speler die 'actie 1' heeft gekozen als eerste zijn actie uit. Daarna volgt de speler die actie 2 heeft gekozen en tot slot de speler die actie 3 heeft gekozen.

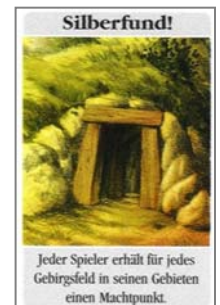
Zijn er echter 2 of meer spelers die voor dezelfde actie hebben gekozen dan komt het tot een machtsstrijd daar de meeste acties slechts door één speler kunnen worden uitgevoerd (zie verder onder 'De machtsstrijd' op pagina 8).

Zo is het mogelijk dat een speler in een ronde helemaal geen actie kan uitvoeren.

Bij het spelen met 3 spelers kan in het meest gunstige geval de startspeler de beide gewilde acties uitvoeren.

Wordt de actiekaart zilvervondst omgedraaid, mag elke speler, **voor elk gebergte** dat in zijn gebied ligt, met zijn machtssteen **één veld vooruitgaan** op de machtstabel. Vervolgens neemt de speler die aan de beurt is een nieuwe actiekaart.

Als alle acties zijn uitgevoerd, nemen de spelers de beslissingskaarten terug in de hand. De startspeler geeft de zwarte burcht aan zijn linkerbuurman door. Daarmee is hij nu de nieuwe startspeler en hij draait de volgende actiekaart om.



De acties in detail

De verklaring van de symbolen wordt op de overzichtskaart in het kort beschreven.

Men legt deze kaart het best open voor zich neer tijdens het spel.



1. Je krijgt dukaten

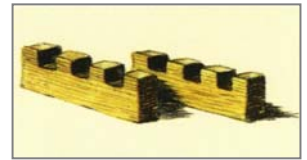
De speler die deze actie heeft gekozen, krijgt zoveel dukaten als er zijn aangegeven.

Als 2 of meer spelers deze actie hebben gekozen, verdeelt men de dukaten, de eventuele rest vervalft.



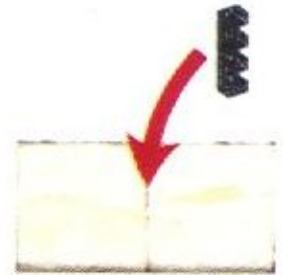
2. Je mag grenzen plaatsen

Men plaatst grenzen om een eigen gebied te bezitten. Men moet er wel rekening mee houden dat de grenzen neutraal zijn en dat ze dus ook voor de buur gelden. Naargelang het aantal grenzen dat staat afgebeeld kan een speler één, twee of drie grenzen uit de voorraad op het speelbord plaatsen.



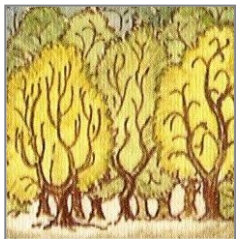
Daarbij gelden de volgende regels :

- ⇒ Grenzen worden op een willekeurige plaats op het speelbord geplaatst maar wel steeds op de scheidingslijn tussen 2 velden.
- ⇒ Er mogen geen grenzen worden geplaatst tussen een ridder en een burcht van eenzelfde kleur of tussen twee ridders van eenzelfde kleur.
- ⇒ Er mogen geen grenzen in een gebied worden geplaatst (zie het voorbeeld op pagina 3 onderaan).
- ⇒ Als een speler door het plaatsen van grenzen een gebied heeft afgebakend, dan volgt er dadelijk een waardebeoordeling (zie verder onder 'De waardebeoordeling').
- ⇒ De speler die al 3 gebieden bezit, mag geen grenzen meer plaatsen.



3. Een ridder plaatsen of een gebied uitbreiden

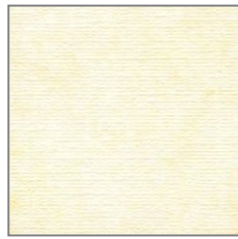
De speler die voor deze actie kiest, kan ofwel een ridder uit zijn voorraad inzetten of één van zijn gebieden met 2 velden uitbreiden.



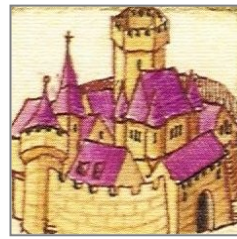
woud



gebergte



landbouwveld



stad

Een ridder plaatsen

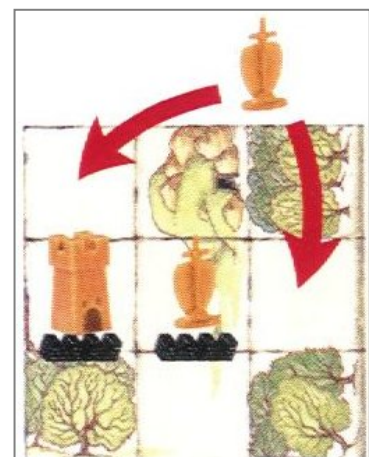
- ⇒ Een ridder kan enkel op een landbouwveld of een woudveld worden geplaatst. Het plaatsen van een ridder op een woudveld kost echter 5 dukaten, die men aan de bank moet betalen.
- ⇒ Een ridder kan nooit op een veld met een gebergte of een stad worden geplaatst.
- ⇒ Een ridder moet steeds op een veld geplaatst worden dat met één volledige zijde (dus niet diagonaal) aan een veld grenst dat door een eigen ridder of burcht is bezet.
- ⇒ Een ridder mag niet op een veld worden geplaatst, hoewel het naast een veld ligt waarop een eigen ridder of een burcht staat, als de beide velden door een grens worden gescheiden.

Voorbeeld

Oranje mag een ridder plaatsen. Hij kan hem slechts op één van de velden gemarkeerd met een pijl plaatsen. De andere velden komen niet in aanmerking omdat ze worden gescheiden door een grens of omdat ze respectievelijk een gebergte bevat.

Opgepast

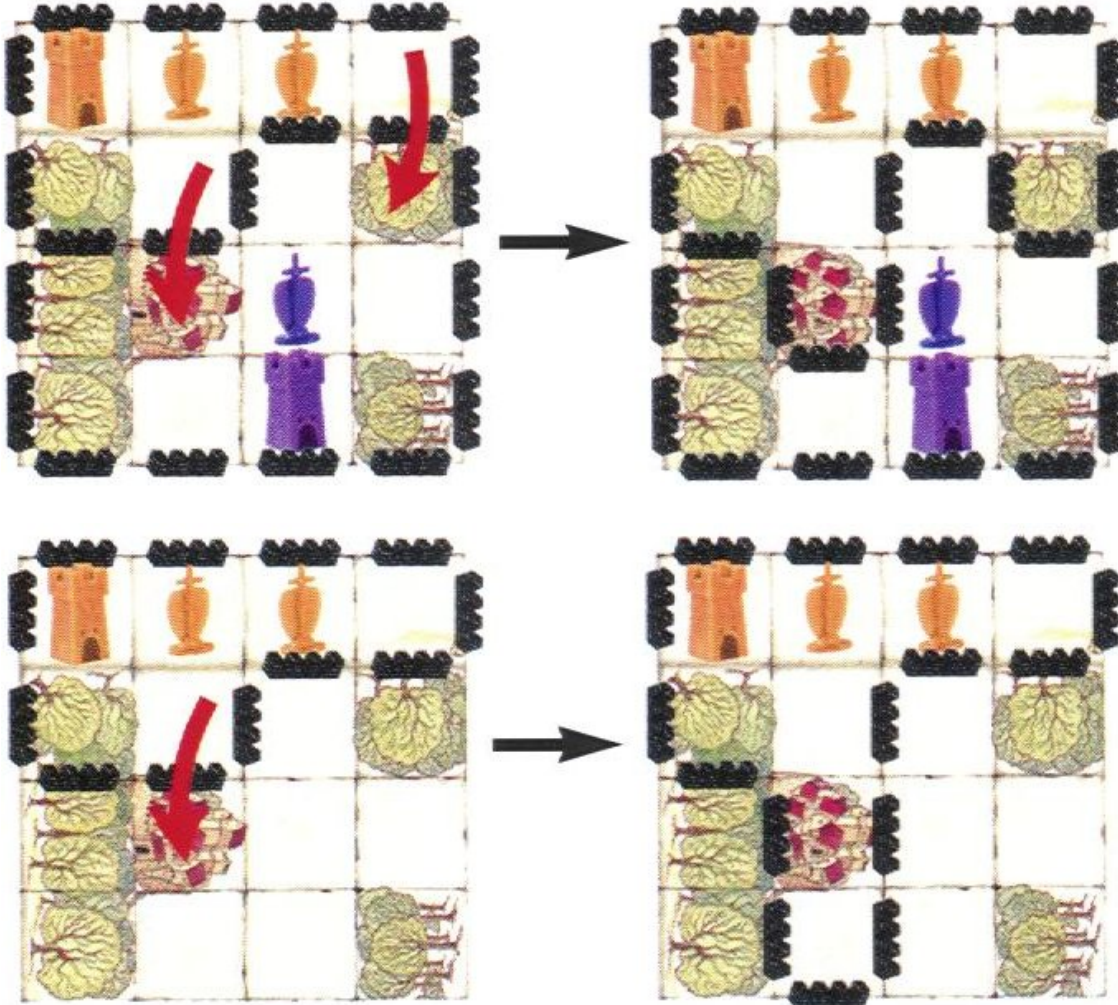
Als een speler alle ridders heeft geplaatst, heeft hij enkel nog de mogelijkheid zijn gebied uit te breiden.



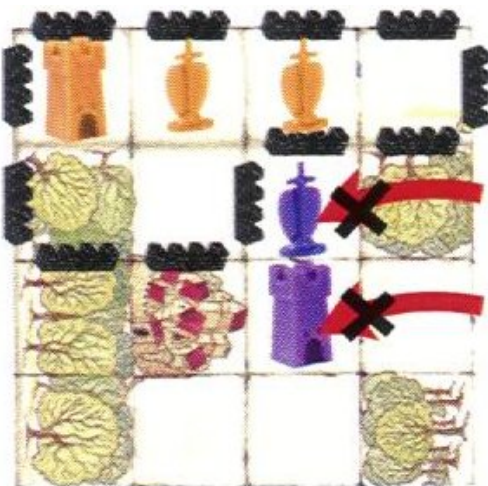
Een gebied uitbreiden

- ⇒ Een speler mag één van zijn gebieden met 1 of 2 velden uitbreiden. Dit houdt in dat hij zijn gebied vergroot omdat hij 2 andere velden inneemt.
- ⇒ Het eerste veld moet met één zijde aan het gebied grenzen. Het tweede veld kan dan aan het zojuist ingenomen veld grenzen of op een andere plaats aan het gebied grenzen.

Twee voorbeelden



- ⇒ Velden die worden bezet door figuren van de tegenspelers kunnen niet worden ingepalmd.



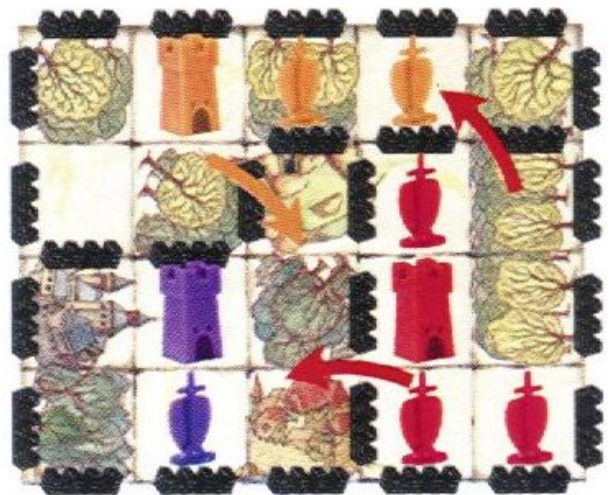
- ⇒ Velden die tot geen gebied behoren of velden in een neutrale zone (zie verder) kunnen zonder beperkingen worden ingenomen.
- ⇒ Een speler kan **niet uitbreiden** in een eigen aangrenzend gebied.
- ⇒ Vanuit een eigen gebied kan men slechts uitbreiden in een gebied van een tegenstander als het aantal ridders in het eigen gebied groter is dan het aantal ridders in het gebied van de tegenstander.



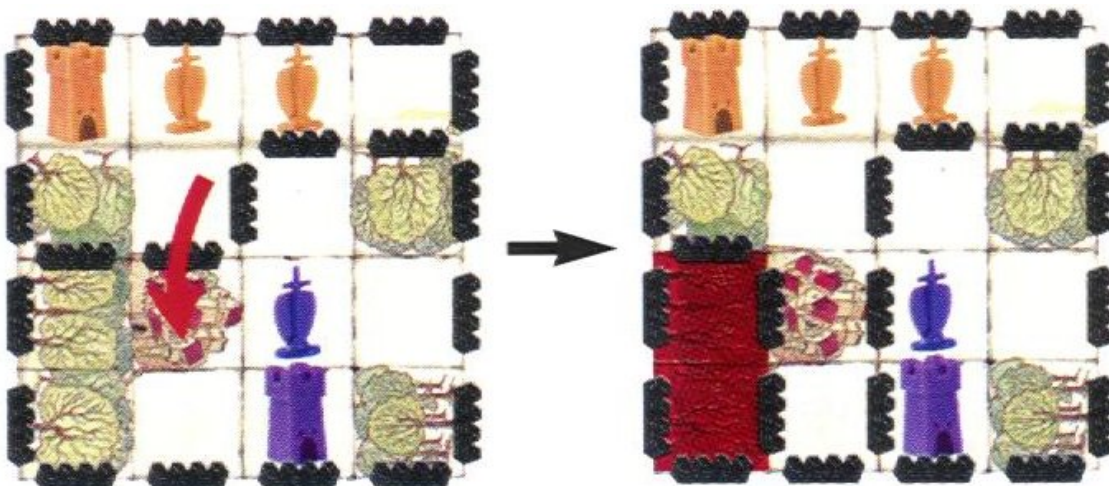
- ⇒ Als het aantal ridders in een aangrenzend gebied even groot of groter is dan kan men geen veld van dit gebied in zijn bezit nemen.

Voorbeeld

Rood kan zowel in het gebied van paars als in het gebied van oranje uitbreiden.
 Oranje kan enkel in het gebied van paars uitbreiden.

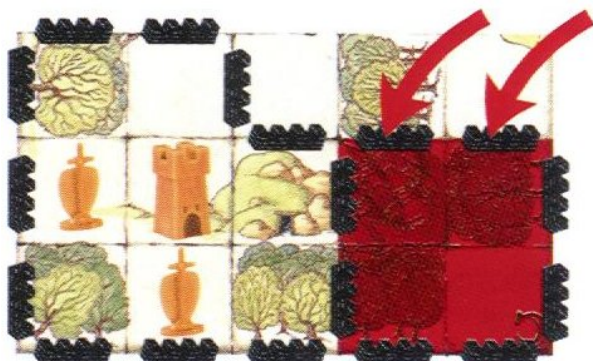


Als een speler zijn gebied uitbreidt, kunnen er neutrale zones ontstaan. Neutrale zones zijn gebieden die volledig zijn omgeven door grenzen, maar geen burcht bevatten. Velden in een neutrale zone kunnen later door uitbreiding van gelijk welk aangrenzend gebied worden ingenomen.



Aandacht

Gebieden kunnen enkel door de actie 'uitbreiding' worden vergroot. Het is dus niet mogelijk om door het plaatsen van grenzen zijn gebied te vergroten.



Voorbeeld

Het is voor speler oranje niet mogelijk de 4 rode velden in zijn gebied onder te brengen door het plaatsen van grenzen omdat deze velden een neutrale zone voorstellen.

Het is niet toegestaan om een gebied te vergroten door grenzen te zetten.

De enige manier is de actie 'uitbreiden'.

4. Twee ridders plaatsen of één ridder plaatsen en een gebied uitbreiden



De speler die voor deze actie kiest, kan ofwel 2 ridders inzetten ofwel in willekeurige volgorde een ridder plaatsen en een van zijn gebieden met 1 of 2 velden uitbreiden. Tweemaal uitbreiden (met 4 velden) is niet toegestaan.

5. Je ontvangt een politiekkaart



De speler die deze actie kiest, mag één van de beide stapels politiekkaarten inkijken. Hij kiest één kaart en legt deze verdekt voor zich neer. De verklaring van deze kaarten wordt in een apart hoofdstuk besproken.

De machtsstrijd

Met uitzondering van de actie 'Je krijgt dukaten' mag elke actie slechts door één speler worden uitgevoerd (In de actie 'Je krijgt dukaten' verdelen meerdere spelers de aangegeven dukaten). Als 2 spelers tot dezelfde actie besluiten, mogen zij eerst onderhandelen wie van hen de actie zal uitvoeren.

De onderhandeling

De spelers bieden elkaar een bepaald bedrag aan dukaten aan met het doel de gewenste actie alleen te kunnen uitvoeren. Elke geldelijke overeenkomst is toegestaan.

Voorbeeld

Marc en Werner hebben beiden voor de actie 'Grenzen plaatsen' gekozen. Marc biedt Werner 3 dukaten aan om de actie alleen te mogen uitvoeren. Werner weigert en biedt Marc zelf 4 dukaten aan. Marc aanvaardt het voorstel en Werner mag 2 grenzen plaatsen.

Het is echter **niet toegestaan** om de gekozen actie onderling te verdelen (bijvoorbeeld elk één grens plaatsen).

Politiekkaarten mogen **geen onderwerp van een onderhandeling** zijn !

Kunnen spelers het onderling niet eens worden, dan komt het tot een duel.

Opgepast

Als 3 of 4 spelers dezelfde actie willen, kan er niet worden onderhandeld. Er komt onmiddellijk een duel.

Het duel

Alle betrokken spelers nemen een willekeurig bedrag aan dukaten (geldkaarten) in de hand, ook geen is toegelaten. Het is uiteraard zeer belangrijk om het aantal kaarten niet aan de andere spelers te laten zien.

Alle spelers draaien gelijktijdig hun geldkaarten om. De speler die het hoogste bedrag heeft geboden, geeft zijn bod af en mag de actie uitvoeren. De andere spelers krijgen hun geboden geld terug.

Pat

Als de spelers die het hoogste bedrag hebben geboden even veel dukaten hebben ingezet, nemen zij hun geldkaarten terug ter hand en herhalen het duel. Komt het dan weer tot een patstelling dan krijgen ze wel hun geld terug, maar mag geen van hen de actie doorvoeren.

De waardering

1. De waardering bij de vestiging van een gebied

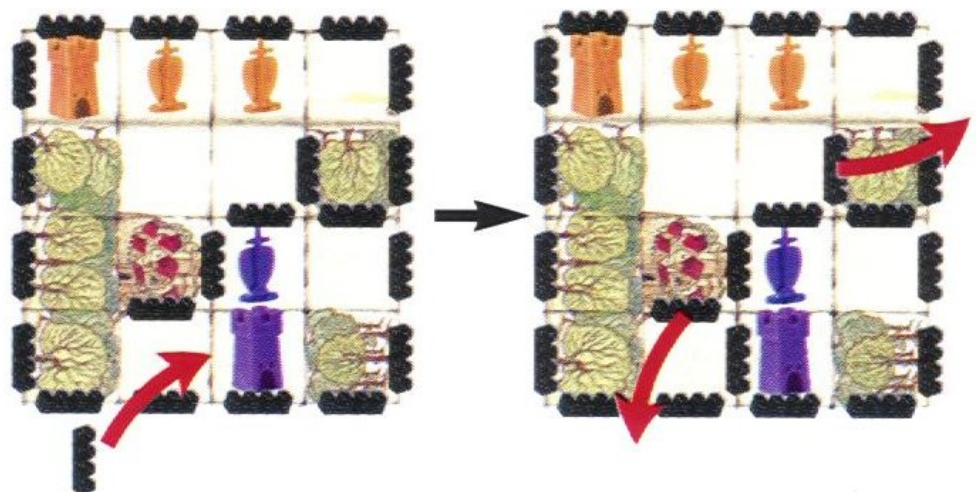
Telkens een speler een gebied heeft afgebakend (om het even of dit een eigen of een vreemd gebied is) volgt er onmiddellijk een waardering.

- ⇒ De velden waaruit het gebied bestaat, worden geteld en in de tabel 'Vestiging van een gebied' wordt het aantal daarbijbehorende machtspunten afgelezen.
- ⇒ Elke stad levert aanvullend aan het veld waarop het staat extra 5 machtspunten op.
- ⇒ De eigenaar van het nieuw gevestigde en afgebakende gebied (wat niet noodzakelijk de speler is die het gebied heeft gevestigd) mag zijn machtssteen even veel velden vooruit bewegen op de machtstabel als het totaal aantal punten dat hij op basis van de tabel heeft verdiend.

Vestiging van een gebied	
Aantal velden	Machtpunten
1-4	3
5-10	5
11-20	7
21-30	9
ab 31	12
Elke stad levert 5 machtpunten op.	

Voorbeeld

Beide spelers hebben nog geen gebied. Oranje plaatst een grens en heeft daarmee 2 gebieden afgebakend : één rond de eigen burcht en één rond de paarse burcht. Er volgt een waardering volgens de tabel ' Vestiging van een gebied '.



Het gebied van oranje bevat 12 velden en één stad. Hij krijgt 7 machtspunten voor de velden en 5 voor de stad. Samen mag hij met zijn machtssteen 12 velden vooruitgaan op de machtstabel.

Het gebied van paars bevat 4 velden en daarvoor mag hij 3 velden vooruit met zijn machtssteen.

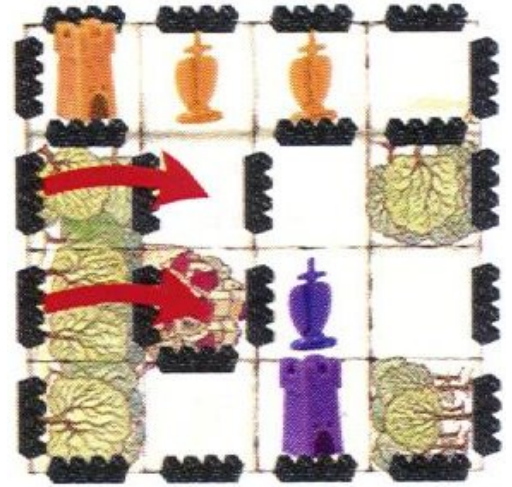
- ⇒ Vervolgens worden de overtollige grenzen in een gebied verwijderd en terug bij de voorraad gelegd.

De waardering bij een gebiedsuitbreiding

- ⇒ Als een speler zijn gebied uitbreidt dan mag hij met zijn machtssteen voor elk ingenomen veld onmiddellijk één plaatsje vooruit op de machtstabel. De speler die een stad verovert, mag daarenboven nog 5 extra plaatsen vooruitgaan op de machtstabel.
- ⇒ Als een speler velden of steden verliest dan moet hij zijn machtssteen het evenredige aantal velden terugplaatsen op de machtstabel.

Voorbeeld

Oranje heeft zijn gebied met 2 velden (rode pijlen) in het paarse gebied uitgebreid. Oranje gaat met zijn machtssteen 7 velden vooruit (2 velden + stad). Paars moet 7 velden terug.

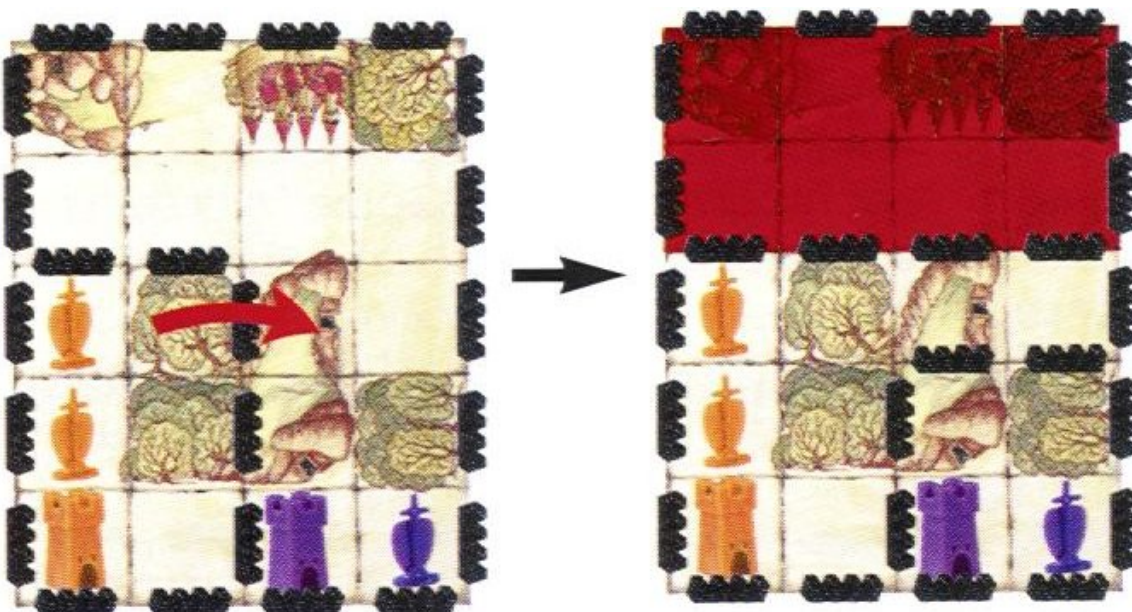


Uitzondering 'Neutrale zone'

Ontstaat er door de uitbreiding in het gebied van een andere speler een neutrale zone, dan worden de verloren velden in de neutrale zone volgens de tabel 'Vestiging van een gebied' verrekend aan de voormalige eigenaar. De speler die dit verlies veroorzaakte, ontvangt dit verlies echter niet.

Voorbeeld

Oranje breidt uit in het paarse gebied. Daardoor verliest paars 2 velden en moet hij met zijn machtssteen 2 velden terug. Oranje mag zijn machtssteen 2 velden vooruit plaatsen. Er is echter wel een neutrale zone (de rode velden) ontstaan. Voor het verlies van deze velden moet paars 10 velden terug (5 machtspunten volgens de tabel en 5 punten voor de verloren stad). Oranje krijgt deze punten echter niet.



De politiekkaarten

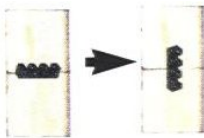
Als een speler een politiekkaart neemt, bewaart hij deze om ze op een later tijdstip uit te spelen. Politiekkaarten die in de linkerbovenhoek een 'zwart schildsymbool' hebben, moeten steeds samen met een beslissingskaart worden uitgespeeld. Een uitgespeelde politiekkaart komt op de aflegstapel terecht.

Er zijn 4 verschillende soorten politieke kaarten.



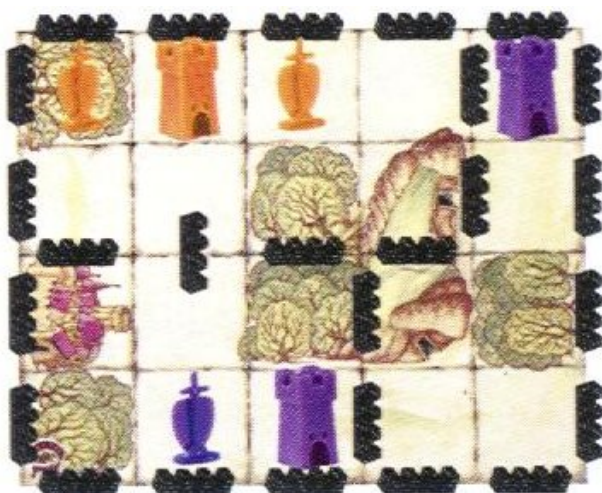
1. Gedwongen bondgenootschap (Bündniszwang)

- ⇒ Deze kaart wordt gelijktijdig met een zelf gekozen beslissingskaart uitgespeeld. De aanwijzingen op de kaart worden onmiddellijk, vóór de actie en vóór de volgende speler een beslissingskaart aflegt, uitgevoerd. Het is dus van geen belang of de speler vervolgens nog een actie mag uitvoeren of niet.
- ⇒ De kaart 'Gedwongen bondgenootschap' heeft betrekking op twee aangrenzende gebieden (een eigen gebied en een gebied van een tegenstander). Geen van deze gebieden mag nog worden uitgebreid in het gebied van de andere.
- ⇒ Als teken van het bondgenootschap tussen deze twee spelers wordt één van de gemeenschappelijke grenzen 90° gedraaid.



Opgepast : Als het veld, waarop zich de gedraaide grens bevindt, later wordt overgenomen door een andere speler dan blijft het gedwongen verbond tussen de beide oorspronkelijke gebieden gelden.

- ⇒ Een gedwongen bondgenootschap kan te allen tijde worden verbroken als één van de bij dit verbond betrokken spelers aan de bank 10 dukaten betaalt. Het is wel toegestaan om een ander gebied van de speler, waarmee een verbond is gesloten, in te lijven door uitbreiding.



Voorbeeld

Paars heeft samen met zijn beslissingskaart de kaart 'gedwongen bondgenootschap' uitgespeeld. Oranje kan nu niet meer uitbreiden in het onderliggende paars gebied. Hij mag echter wel in het rechtse gebied (ook paars) uitbreiden daar er tussen deze beide gebieden geen bondgenootschap bestaat.

2. Overloper (Überläufer)

- ⇒ Ook deze kaart wordt tezamen met een beslissingskaart uitgespeeld en onmiddellijk (nog vóór de acties) uitgevoerd (zie 'Gedwongen bondgenootschap').
- ⇒ De kaart 'Overloper' heeft betrekking op twee aangrenzende gebieden waarvan er één eigen gebied moet zijn en één vreemd gebied (een gebied van een tegenstander).
- ⇒ De speler die deze kaart uitspeelt, moet één ridder uit het gebied van een tegenspeler verwijderen. De eigenaar ervan voegt de ridder terug toe aan zijn voorraad. Tegelijkertijd moet de speler die de kaart uitspeelde één ridder uit zijn voorraad nemen en deze in een eigen aangrenzend gebied plaatsen en dit rekening houdend met de plaatsingsregels van de ridders.
- ⇒ Bij het verwijderen van een ridder van een tegenstander moet men ervoor zorgen geen enkele ridder te verwijderen die als enige verbindingsschakel dient tussen een gelijkgekleurde ridder en burcht of respectievelijk tussen 2 ridders van een gelijke kleur.



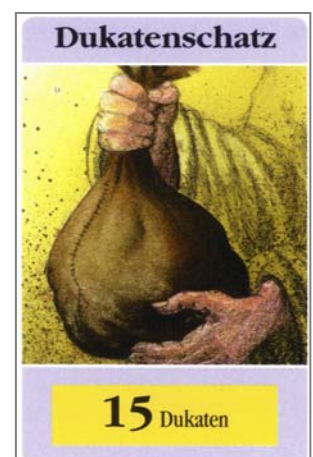
Voorbeeld

Oranje speelt samen met een beslissingskaart de politieke kaart overloper uit. Hij verwijdert de met pijl gemarkeerde ridder uit het paarse gebied (de ridder rechts van de burcht mag niet worden verwijderd omdat de verbinding met de burcht anders is verbroken). Vervolgens plaatst hij een eigen ridder in zijn gebied.

- ⇒ Als een speler een ridder verwijderd van een woudveld, moet hij 5 dukaten betalen aan de bank.
- ⇒ Het is niet toegestaan om een vreemde ridder te verwijderen zonder zelf een eigen ridder in het spel te brengen in een aangrenzend gebied.
- ⇒ Het is mogelijk dat door het uitspelen van deze kaart er in een gebied alleen nog maar een burcht overblijft zonder ridder.

3. Dukatenschat (Dukatenschatz)

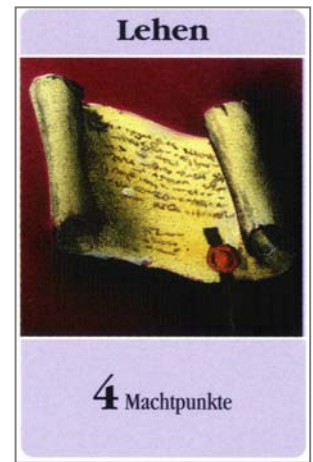
- ⇒ Deze kaart heeft de waarde van het aantal dukaten dat er op staat afgebeeld.
- ⇒ Zij mag tijdens een duel samen met andere geldkaarten of alleen worden ingezet.
- ⇒ Deze kaart kan niet worden ingeruild tegen geldkaarten.
- ⇒ Als de kaart wordt ingezet om een ridder op een woudveld te mogen zetten of om een gedwongen bondgenootschap op te heffen, dan vervallen de eventueel resterende dukaten.



4. Leen (Lehen)

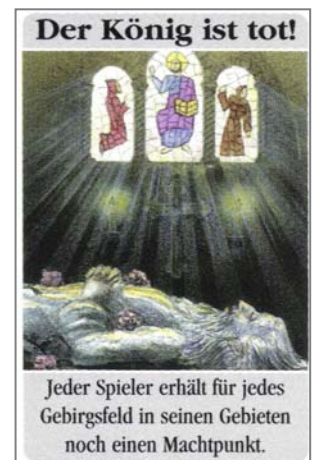
Deze kaart wordt pas op het einde van het spel omgedraaid.

De bezitter van deze kaart mag met zijn machtssteen zoveel velden vooruit bewegen op de machtstabel als er machtspunten op de kaart staan aangegeven.



Einde van het spel

- ⇒ Eén van de actiekaarten in het onderste gedeelte van de laatste stapel (stapel E) is de kaart 'De koning is dood ! (Der König ist tot !).
- ⇒ Zodra deze kaart wordt omgedraaid, eindigt het spel onmiddellijk.
- ⇒ Elke speler ontvangt nog éénmaal punten voor zijn gebergte (zoals bij de zilvervondst : één machtspunt per gebergteveld dat hij in zijn gebieden heeft liggen) en beweegt zijn machtssteen het overeenkomstige aantal velden vooruit op de machtstabel.
- ⇒ Spelers die een kaart 'Lehen' bezitten draaien deze om en bewegen hun machtssteen het overeenkomstige aantal velden vooruit op de machtstabel.
- ⇒ De speler die met zijn machtssteen het meest vooraan staat op de machtstabel, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die nog het meeste dukaten over heeft (inclusief de 'Dukatenschatz').

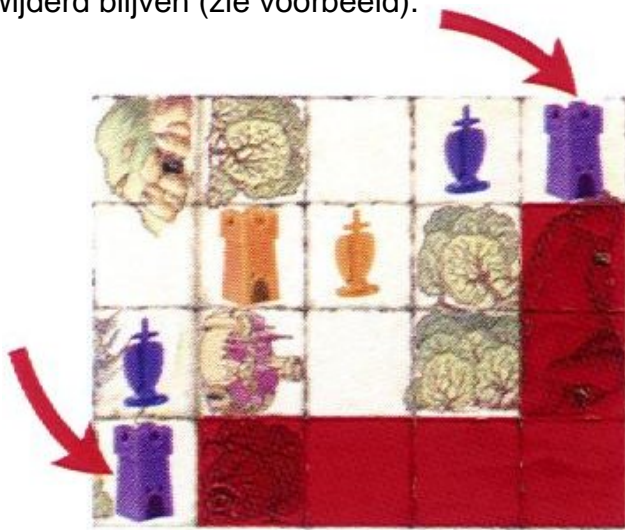


Variabele spelopbouw (Löwenherz voor gevorderden)

Na het eerste spel gaat men niet meer volgens de opbouw van de instapversie spelen maar gaat men met de 6 plattegronden een nieuw speelbord samenstellen.

Hierbij gaat men als volgt te werk :

- ⇒ De 6 delen van het speelbord worden verdekt geschud en op willekeurige wijze in het speelkader gelegd. De oriëntatie van de letters is ook willekeurig.
- ⇒ Een speler begint en plaatst een burcht op een willekeurig vrij landbouwveld en op een zijdelings willekeurig aangrenzend vrij landbouwveld plaatst hij een ridder. De andere spelers volgen met de wijzers van de klok mee. Dit gaat zo door tot alle spelers 3 burchten en 3 ridders op het speelbord hebben geplaatst.
- ⇒ Ridders en burchten mogen niet op een veld met een gebergte of een stad worden geplaatst. Bij aanvang van het spel mogen ridders ook niet op een woudveld worden geplaatst.
- ⇒ Burchten van dezelfde kleur moeten minimaal 6 velden (horizontaal of verticaal) van elkaar verwijderd blijven (zie voorbeeld).



Speelt men met 3 spelers dan plaatst iedere speler om de beurt, nadat hij zijn 3 burchten en ridders heeft geplaatst, nog een burcht en een ridder van de vierde neutrale kleur. Ook voor de burchten met de neutrale kleur geldt dat ze minstens 6 velden van elkaar moeten staan.

- ⇒ De stapel met de actiekaart 'A' wordt nu wel gebruikt. Vóór elk spel moeten de afzonderlijke stapels per letter worden geschud. Ze komen alfabetisch, met de rugzijde naar boven, op elkaar te liggen. De kaartenstapel 'A' ligt bovenaan gevolgd door de stapels B, C, D en E.



De overige spelvoorbereidingen verlopen zoals voorheen beschreven.

Bijzondere spelregels voor 2 spelers

Men kan Löwenherz ook gemakkelijk spelen met 2 spelers, mits een paar kleine wijzigingen aan het reglement.

- ⇒ Er wordt met 3 kleuren gespeeld. Iedere speler kiest een kleur. De derde kleur is neutraal.
- ⇒ Iedere speler plaatst van zijn kleur 4 burchten en 4 ridders en vervolgens nog 2 burchten en 2 ridders van de neutrale kleur op het speelbord.
- ⇒ De regels in verband met het zetten van de figuren blijven onveranderd. De spelers plaatsen om de beurt. Eerst worden de eigen figuren geplaatst, nadien de figuren van de neutrale kleur. Ook hier geldt de regel dat de burchten van gelijke kleur (ook de neutrale kleur) minstens 6 velden van elkaar moeten staan.
- ⇒ Per ronde legt de beginspeler telkens twee beslissingskaarten af.

De auteur

Klaus TEUBER is van beroep tandtechnicus. Daarnaast is hij één van de meest succesvolle en veelzijdige spelauteurs. Al vier van zijn spellen werden gekozen in de lijst van 'spel van het jaar'. Vóór alles is het gemeenschappelijke spelplezier voor hem van groot belang.

Naast zijn succesvol spel 'Entdecker' (Deutscher Spielepreis 1996 - 2de plaats) biedt hij met dit spel 'Löwenherz' een nieuw, boeiend en spannend avontuur.

Löwenherz

De koning ligt op sterven ...
In de strijd om de troonsopvolging maken de verschillende vorsten van het rijk gebruik van ridders en burchten.
Handig proberen ze hun grondgebied uit te breiden om zich op die manier te verzekeren van een groot gedeelte van het koninkrijk. Regelmatig moeten ze belangrijke beslissingen nemen : grenzen plaatsen of ridders zetten ?
Als twee spelers hetzelfde willen, moet er worden onderhandeld.
De speler met de meest waardevolle gebieden wordt de nieuwe koning.



