

Löwenherz

AUSILIO PER I GIOCATORI

Il turno di gioco.

- 1- In ogni suo turno ogni giocatore scopre una carta azione:
 - a. Carte con 3 azioni:
 - i. ogni giocatore sceglie un azione e gioca scoperta la relativa carta Decisione
 1. se 2 o più giocatori scelgono la stessa azione --> Negoziazione altrimenti scontro.
 2. se 3 o più giocatori scelgono la stessa azione --> Scontro.
 - ii. In due o tre giocatori, il primo giocatore posa due carte decisione.
 - b. Carta della miniera d'argento:
 - i. ogni giocatore guadagna un punto potere per ogni montagna nelle sue regioni.

CARTE AZIONE	
	Guadagnate dei ducati
	Piazzate dei muri di confine
	Piazzate un cavaliere o estendete una regione (2 caselle)
	Piazzate 2 cavalieri o piazzate un cavaliere ed estendete una regione (2 caselle).
	Scegliete una carta politica da una delle due pile.

CONTEGGIO DEI PUNTI POTERE	
N. CASELLE PER REGIONE	PUNTI POTERE
da 1 a 4	3
da 5 a 10	5
da 11 a 20	7
da 21 a 30	9
31 o più	12
5 punti potere per ogni città	
Estensione: 1 punto potere per casella acquisita.	

Carte politiche.

- Alleanza (Bundniszwang): Create un alleanza tra regioni confinanti.
- Rinnegato (Uberlaufer): Piazza un cavaliere in una delle tue regioni e rimuovi un cavaliere avversario da una regione confinante.
- Tesoro (Dukatenschatz): Vale n. ducati per i diversi tipi di pagamento (senza resto)
- Mezzadria (Lehen): Vale dei punti potere supplementari alla fine della partita.

Azioni che hanno un costo.

- Piazzare un cavaliere su una casella di bosco costa 5 ducati.
- Rimuovere un cavaliere (carta Rinnegato) da una casella di bosco costa 5 ducati.
- Rompere un'alleanza costa 10 ducati.

Fine del gioco.

- Il Re è morto (Der König ist tot !), carta della pila delle carte azione E, fa terminare la partita.
- Ogni giocatore guadagna un punto potere
- per ogni montagna all'interno delle sue regioni.
- Ogni giocatore scopre le sue carte mezzadria e guadagna tanti punti potere quanti indicati sulle carte.