

LOWENHERZ

Un eccitante gioco sui confini del potere

Per 2-4 giocatori da 12 anni in su

Il re giace morente e i duchi del regno si preparano per la successione. Ogni duca possiede all'inizio del gioco 3 castelli. Non appena un duca riesce a circondare completamente un suo castello con i confini, egli possiede un territorio. Più è grande il territorio meglio è, poiché sono i territori che portano punti potere. I punti potere sono necessari, se si vuole diventare re Løwenherz, il degno successore del monarca morente.

Componenti del gioco

1 piano di gioco composto da una cornice e 6 cartelle mobili

16 Castelli in 4 colori

48 Cavalieri in 4 colori

4 pietre del potere in 4 colori

100 pedine di confine di colore nero

1 Castello di partenza nero

112 carte di cui: 31 carte d'azione

12 carte di decisione

13 carte politiche

4 carte di riepilogo

52 carte di denaro

I numeri di pagina con cui sono indicate le illustrazioni fanno riferimento al regolamento in tedesco

REGOLE DI GIOCO PER 3 E 4 GIOCATORI

Per una migliore comprensione delle regole del gioco introduttivo, leggetele tenendo accanto a voi il quadro riassuntivo, e fate riferimento al regolamento in tedesco per gli esempi.

Preparazione del gioco

Se avete già giocato a Lowenherz, potete adesso leggere più avanti le regole per la versione con piazzamento iniziale «variabile».

Se invece giocate a Lowenherz per la prima volta preparate il gioco secondo le regole della versione introduttiva.

VERSIONE INTRODUTTIVA

Nella versione introduttiva ogni giocatore possiede un territorio, circondato dai confini, già all'inizio della partita. Il piano di gioco viene disposto come è raffigurato nel quadro riassuntivo:

1 - Disponete la cornice del piano di gioco.

2 - Collocate le 6 cartelle mobili nella cornice in ordine alfabetico con le lettere in alto a sinistra.

Vedere l'illustrazione nella colonna di sinistra a pagina 2.

Ogni giocatore sceglie il proprio colore e riceve 1 pietra del potere, 3 castelli e 12 cavalieri del relativo colore e piazza i 3 castelli e i 3 cavalieri sul piano di gioco, così come è illustrato sullo schema riassuntivo.

Per il gioco con 3 giocatori le pedine del colore non utilizzato sono neutrali, e vengono piazzate sul piano di gioco per fungere da ostacoli.

3 - Le carte d'azione sono divise secondo le lettere stampate sul loro retro, ottenendo così 5 mazzi che vengono mischiati separatamente. Il mazzo con la lettera A non viene utilizzato nella versione introduttiva.

4 I restanti 4 mazzi vengono posti, con i dorsi in alto, uno sopra l'altro in ordine alfabetico, il mazzo B in alto, poi seguono il mazzo C, il mazzo D, e in fondo il mazzo E.

5 - Il mazzo delle carte d'azione viene messo su una delle due caselle centrali sulla cornice del piano di gioco, l'altra casella serve per le carte giocate.

6 - Ogni giocatore piazza la sua pietra del potere all'inizio della scala del potere (serve per indicare i punti potere) riportato sui tre lati della cornice del piano di gioco - sul Leone.

7 - Le pedine di confine e il castello di partenza nero vengono messi da parte, pronti per l'uso.

8 - Le carte denaro vengono divise secondo la cifra, ottenendo tre mazzi con i valori di 1, 2 e 3 ducati. Questi tre mazzi vengono messi nelle tre caselle sulla sinistra della cornice del piano di gioco e costituiscono la 'banca'.

9 - Ogni giocatore riceve un numero di carte pari a un valore di 12 ducati (2x1, 2x2, 2x3), ponendole coperte davanti a sé.

10 - Le carte politiche vengono mischiate e divise in due mazzi (1x6 e 1x7 carte), posti, coperti, sulle due caselle di destra della cornice del piano di gioco.

11 - Le carte di decisione sono divise secondo lo stemma raffigurato sulla faccia anteriore (colomba, giglio, calice e rosa). Ogni giocatore sceglie uno stemma per il suo colore e riceve le carte con i valori di 1, 2 e 3.

12 - Ogni giocatore riceve una carta di riepilogo.

Vedere più avanti in queste regole lo schema riassuntivo della traduzione di tutte le carte di gioco.

I TERRITORI

I territori sono costituiti da una o più caselle circondate dai confini, che presentano al loro interno un castello.

Vedere l'illustrazione nella colonna di sinistra a pagina 3: nell'esempio soltanto il giocatore ocra possiede un territorio. Anche i castelli del rosso e del lilla sono circondati senza soluzione di continuità dai confini, ma nessuno dei due castelli possiede un proprio territorio.

Vanno considerati come confini validi anche quelli disegnati sulla cornice del piano di gioco.

Suggerimento:

cercate di piazzare i confini in modo da ottenere territori più grandi possibili e che contengano al loro interno delle città, poiché questo porta maggior punti potere. I punti potere servono se volete vincere.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore più giovane inizia e prende il castello di partenza nero.

Il giocatore di partenza scopre la prima carta d'azione e la depone sulla casella affianco, che serve per le carte scartate. Viene pescata, o una carta dove sono raffigurate tre azioni, nell'ordine 1-3, o la carta d'azione speciale con la scritta **Silberfund** (Giacimento d'Argento), il cui significato viene esposto più avanti in queste regole.

Vedere la seconda illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 3.

Se sulla carta sono raffigurate tre azioni, il giocatore di partenza deve decidere quale delle tre azioni vuole intraprendere, a questo scopo depone davanti a sé, **scoperta, una** delle sue carte di decisione. Tutti i giocatori, procedendo in senso orario, depongono a loro volta una delle loro carte di decisione, scoperte, davanti a loro.

Vedere la terza illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 3

Nel caso vi siano solo tre giocatori, il giocatore di partenza depone contemporaneamente due carte di decisione.

A questo punto esegue la sua azione il giocatore che ha scelto l'azione 1, poi segue il giocatore che ha scelto l'azione 2 e infine quello che ha scelto l'azione 3.

Nel caso due o più giocatori abbiano effettuato la medesima scelta di azione, si arriva a una prova di potere (vedere «la prova di potere» più avanti), dato che la maggior parte delle azioni possono essere intraprese

solamente da un giocatore. Può anche capitare, a questo proposito, che un giocatore non sia in grado di compiere nessuna azione in un determinato turno di gioco.

Nel gioco a tre è molto probabile che il giocatore di partenza sia capace di eseguire entrambe le azioni scelte.

Se viene scoperta la carta d'azione «Silberfund» (Giacimento d'Argento) ogni giocatore avanza sulla scala del potere di un punto per ogni casella di montagna che si trova all'interno dei propri territori, dopodiché il giocatore successivo nel turno scopre un'altra carta d'azione.

Vedere la prima illustrazione in alto nella colonna di destra a pagina 3

Quando sono state eseguite tutte le azioni, i giocatori riprendono le loro carte di decisione, il giocatore di partenza passa il castello nero al suo vicino di sinistra, che diventa il nuovo giocatore di partenza.

LE AZIONI NEL DETTAGLIO

Le azioni sono spiegate in breve nella carta di riepilogo.

1 - Ottieni ducati

Il giocatore che sceglie questa azione ottiene tanti ducati quanti ne indica la carta. Se due o più giocatori scelgono contemporaneamente questa azione, si dividono l'ammontare dei ducati, i resti non divisibili vanno persi.

Vedere la seconda illustrazione dall'alto nella colonna di destra a pagina 3

2 - Puoi piazzare dei confini

I confini vengono piazzati per procurarsi dei territori. Chi piazza una pedina di confine, deve tenere a mente che sono neutrali e che quindi viene considerato come confine valido anche per il vicino. Possono essere piazzati tanti confini quanti ne sono illustrati sulla carta, cioè 1 o 2 o 3.

Vedere la terza illustrazione dall'alto nella colonna di destra a pagina 3

Per il piazzamento delle pedine di confine devono essere osservate le seguenti regole:

I confini devono essere piazzati lungo le linee che dividono le caselle sul piano di gioco.

Vedere l'ultima illustrazione dall'alto nella colonna di destra a pagina 3

I confini non possono mai essere messi tra un cavaliere e un castello o due cavalieri dello stesso colore.

I confini non possono essere piazzati all'interno dei territori.

Nel caso un giocatore con il piazzamento dei confini determini la fondazione di un territorio si arriva immediatamente a una valutazione (vedere più avanti «la valutazione»)

Chi possiede già 3 territori non può più piazzare confini.

3 - Piazzare cavalieri o allargare un territorio

Il giocatore che sceglie questa azione può, o piazzare un cavaliere, o può allargare uno dei suoi territori di due caselle.

Vedere la prima illustrazione in alto nella colonna di sinistra a pagina 4

Piazzamento dei cavalieri

I cavalieri possono essere piazzati solo su caselle di terreno coltivabile o caselle di bosco. Il piazzamento di un cavaliere su una casella di bosco comporta tuttavia un costo aggiuntivo di 5 ducati da pagare alla banca.

I cavalieri non possono mai essere collocati su caselle di montagna o su città.

Un cavaliere deve essere sempre messo su una casella che sia adiacente lateralmente (mai diagonalmente) a una casella occupata da un proprio cavaliere o da un proprio castello.

Un cavaliere non può essere piazzato su una casella che sia adiacente a una casella occupata da una propria pedina, ma divisa da questa da un confine.

Vedere la seconda illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 4, nell'esempio il giocatore oca vuole piazzare un cavaliere, lo può mettere esclusivamente nelle caselle indicate dalle frecce, le altre non possono essere prese in considerazione, in un caso perché si tratta di una casella di montagna, nell'altro perché divise da un confine.

Attenzione: se un giocatore ha piazzato tutti i suoi cavalieri, gli rimane la sola possibilità di allargare i suoi territori.

Allargamento di un territorio

Il giocatore ha la possibilità di allargare **uno** dei suoi territori di 1 o 2 caselle.

La prima casella deve essere confinante lateralmente con una casella del territorio, la seconda può essere confinante con questa o con un'altra qualsiasi casella del territorio.

Vedere le ultime illustrazioni dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 4 con due esempi di allargamento del territorio.

Caselle che sono occupate da pedine avversarie non possono essere prese in possesso per l'allargamento.

Vedere la prima illustrazione in alto nella colonna di sinistra a pagina 4.

Caselle che non appartengano a nessun territorio o caselle in zone neutrali possono essere prese in possesso senza restrizioni.

Un giocatore non può allargare un proprio territorio in un altro territorio di sua proprietà.

Un giocatore può allargare un proprio territorio in un territorio **avversario** esclusivamente se il numero dei suoi cavalieri presenti nel territorio è maggiore del numero di quelli presenti nel territorio avversario.

Vedere la seconda illustrazione in alto nella colonna di destra a pagina 4.

Nel caso in cui il numero dei cavalieri in un territorio confinante è maggiore o uguale al numero dei propri, non è possibile prendere possesso di caselle in quel territorio.

Vedere la terza illustrazione in alto nella colonna di destra a pagina 4. Nell'esempio il giocatore rosso può allargarsi sia nel territorio del giocatore oca che in quello del giocatore lilla, mentre il giocatore oca può allargarsi solo a danno del giocatore lilla.

Quando un giocatore allarga un suo territorio, può determinarsi la nascita di zone neutrali. Le **zone neutrali** consistono in caselle circondate da confini, che però non contengono al loro interno un castello. Le caselle di una zona neutrale possono essere prese in possesso in seguito, tramite un allargamento, da un qualsiasi territorio confinante.

Vedere le ultime due illustrazioni nella colonna di destra a pagina 4.

Attenzione: i territori possono essere allargati esclusivamente tramite l'azione <<allargamento di un territorio>>. I territori non possono mai essere allargati tramite il piazzamento dei confini.

Vedere la prima figura in alto nella colonna di sinistra a pagina 5. Nell'esempio il giocatore oca non può prendere in possesso le quattro caselle colorate in rosso tramite il piazzamento dei confini. Queste caselle sono considerate una zona neutrale.

4 - Piazzare due cavalieri o piazzare un cavaliere e allargare un territorio

Il giocatore che sceglie questa azione può, o piazzare due cavalieri, o piazzare un cavaliere e allargare uno dei suoi territori di 2 caselle. Non è permesso allargare due volte (di 4 caselle) un territorio.

Vedere la seconda illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 5.

5 - Ottieni una carta politica

Il giocatore che sceglie questa azione può guardare uno dei due mazzi di carte politiche e scegliere una carta a suo piacere, senza mostrarla agli altri. Per una spiegazione completa delle carte politiche, vedere lo schema con le traduzioni delle carte di gioco.

Vedere la terza illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 5.

LA PROVA DI POTERE

Con l'eccezione dell'azione «ottiene dei ducati», dove più giocatori si dividono l'ammontare riportato, ogni azione può essere svolta solo da **un giocatore**. Quando **due** giocatori hanno scelto la medesima azione possono, come prima cosa, contrattare fra di loro chi dei due possa eseguire tale azione.

La contrattazione

I giocatori coinvolti cercano di offrirsi vicendevolmente ducati con lo scopo di essere l'unico a poter eseguire l'azione.

Esempio: Franco e Gabriella hanno entrambi scelto l'azione "p piazzare 2 confini". Franco offre a Gabriella tre ducati per farla rinunciare all'azione. Gabriella rifiuta l'offerta e offre a sua volta quattro ducati a Franco. Franco prende i ducati e Gabriella può adesso eseguire l'azione.

Non è permessa la suddivisione di un'azione tra i giocatori. Nell'esempio precedente Franco e Gabriella non possono accordarsi per piazzare ognuno una pedina di confine.

Le **carte politiche** non possono essere usate come controvalore in una contrattazione.

Se i giocatori non riescono a trovare un accordo si arriva a un duello.

Attenzione: nel caso in cui tre o quattro giocatori scelgano la medesima azione, non si arriva a una contrattazione, ma si passa direttamente al duello.

Il duello

Tutti i giocatori coinvolti in un duello prendono un certo numero di carte denaro del proprio tesoro, è permesso scegliere anche zero carte. (La cosa migliore è cercare di nascondere con la mano il numero delle carte affinché gli altri giocatori non possano vedere quante carte sono state prese).

Le carte vengono scoperte contemporaneamente da tutti i giocatori, chi ha impiegato la cifra di ducati più alta risulta il vincitore del duello e può eseguire l'azione. Il giocatore che ha vinto il duello deve dare **alla banca** la somma di ducati che ha impiegato, i giocatori perdenti possono tenere i loro ducati.

Pareggio

Se i giocatori che hanno impiegato la maggior somma di ducati nel duello hanno usato la stessa cifra di denaro, riprendono i loro soldi e ripetono il duello. Non si possono effettuare delle contrattazioni a questo punto. Nel caso si arrivi a un altro pareggio, nessuno dei due giocatori può eseguire l'azione, tuttavia i giocatori possono tenersi i loro ducati.

LA VALUTAZIONE

1 - Valutazione per la fondazione di un territorio

Ogni volta che un giocatore fonda un territorio (indipendentemente se si tratti di un proprio o di un altrui territorio) viene effettuata una valutazione.

Vengono contate le caselle del territorio sulla tabella "fondazione di territorio" e vengono determinati i punti potere corrispondenti.

Ogni città presente nel territorio vale 5 punti potere addizionali.

Il giocatore del territorio appena fondato avanza, con la sua pietra del potere, di un numero di caselle sulla scala del potere corrispondenti al totale dei punti che ha ottenuto per il suo territorio.

Vedere le ultime due illustrazioni dall'alto nella colonna di destra a pagina 5. Nell'esempio entrambi i giocatori non possiedono ancora un territorio. Il giocatore oca piazza un confine e determina la fondazione di due territori, uno attorno al suo castello e uno attorno al castello del giocatore lilla. Segue la valutazione dei territori, il territorio del giocatore oca consiste di 12 caselle più una città. Egli ottiene 7 punti potere per le caselle e 5 punti per la città, in totale può avanzare con la sua pietra del potere di 12 caselle.

Il territorio del giocatore lilla conta quattro caselle, così può avanzare di 3 caselle con la sua pietra del potere.

I confini supertlivi vengono tolti dal territorio.

Vedere la figura di sinistra in fondo alla colonna di destra a pagina 5.

2 - Valutazione per l'allargamento di un territorio

Se un giocatore allarga il suo territorio, può avanzare immediatamente di una casella sulla scala del potere per ogni casella di territorio nuovo. Se viene catturata una città, può avanzare di ulteriori 5 caselle la sua pietra del potere.

Se un giocatore **perde** caselle o città, dovrà arretrare la sua pietra del potere del corrispondente ammontare di punti sulla scala del potere.

Vedere la prima illustrazione in alto nella colonna di destra a pagina 6.

Nell'esempio ocra ha allargato il suo territorio di due caselle (friece rosse) in quello del giocatore lilla. Il giocatore ocra avanza la sua pietra del potere di 7 caselle (2 per le caselle di territorio + 5 per la città). Il giocatore lilla deve arretrare la sua pietra del potere di 7 caselle.

Eccezione «zona neutrale»

Se viene creata una zona neutrale a seguito di un allargamento di un territorio da parte di un giocatore, la perdita dei punti della zona neutrale viene calcolata sulla base della tabella di fondazione.

Vedere le ultime due illustrazioni nella colonna di destra a pagina 6. Nell'esempio ocra si allarga nel territorio di lilla. A seguito di ciò il giocatore lilla perde due caselle e deve arretrare la sua pietra del potere di due caselle sulla scala del potere, il giocatore ocra invece può avanzare la sua pietra del potere di due caselle. A seguito dell'allargamento si viene a creare una zona neutrale (le caselle colorate in rosso). Per la perdita di quelle caselle il giocatore lilla deve ulteriormente arretrare di 10 caselle sulla scala del potere (5 punti potere come indica la tabella + 5 punti per aver perso la città), tuttavia questi punti non vengono guadagnati dal giocatore ocra.

LE CARTE POLITICHE

Quando si pesca una carta politica, la si conserva per giuocarla in un secondo momento. Le carte politiche con un piccolo scudo nero nell'angolo in alto a sinistra, devono essere giocate insieme a una carta di decisione. Dopo che una carta politica è stata giocata, va scartata. Esistono 4 tipi di carte politiche (per una migliore comprensione vedere lo schema riassuntivo con la traduzione delle carte):

1 - Alleanza forzata

Questa carta viene giocata contemporaneamente con la carta di decisione prescelta.

Vedere la prima illustrazione dall'alto nella colonna di destra a pagina 6.

Le conseguenze dell'evento descritto dalla carta vengono applicate immediatamente (prima dell'azione), anche prima che il successivo giocatore giochi la sua carta di decisione. L'evento viene quindi applicato indipendentemente dal fatto che il giocatore possa poi eseguire o no l'azione scelta.

La carta «alleanza forzata» ha effetto su due territori confinanti (uno proprio e uno avversario): nessuno di questi territori può da quel momento in poi essere allargato a danno dell'altro.

Come segno dell'alleanza tra due territori viene girata di 90 gradi una delle pedine di confine.

Vedere la seconda illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 6.

Attenzione: L'alleanza tra i due territori rimane valida anche nel caso in cui la casella con il confine girato passi successivamente di proprietà.

Un'alleanza può essere interrotta in ogni momento, è sufficiente che uno dei due giocatori coinvolti paghi 10 ducati alla banca.

Vedere la terza illustrazione dall'alto nella colonna di destra a pagina 6.

Nell'esempio di costrizione all'alleanza il giocatore lilla ha giocato, insieme alla sua carta d'azione, la carta "alleanza forzata". Il giocatore ocra di conseguenza non può più allargarsi nel territorio inferiore di lilla, gli è permesso tuttavia allargarsi nel territorio di destra del giocatore lilla, dato che fra questi due territori non esiste nessuna alleanza.

2 - Disertore

Questa carta deve essere giocata insieme con una carta d'azione, l'evento viene applicato immediatamente (come per la carta «alleanza forzata»).

Vedere la quarta illustrazione dall'alto nella colonna di destra a pagina 6.

La carta «disertore» ha effetto su due territori confinanti, di cui uno deve essere proprio e l'altro nemico.

Il giocatore che gioca questa carta deve togliere un cavaliere da un territorio di un avversario e contemporaneamente deve piazzare un proprio cavaliere in un suo territorio confinante.

Nell'allontanare una pedina avversaria da un territorio è vietato togliere un cavaliere che funga da collegamento fra altri cavalieri e un castello del medesimo colore.

Vedere l'ultima illustrazione dall'alto nella colonna di destra a pagina 6.

Esempio: Vedere la prima illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 7. Il giocatore ocra gioca insieme a una carta d'azione la carta politica «disertore», allontana il cavaliere del giocatore lilla indicato con la freccia rossa (il cavaliere a destra del castello non può essere allontanato poichè verrebbe interrotto il collegamento fra il cavaliere di sinistra e il castello), successivamente piazza una propria pedina.

Il giocatore che allontana un cavaliere avversario da una casella di bosco deve pagare 5 ducati alla banca.

Non è permesso allontanare un cavaliere avversario senza piazzarne uno proprio in un territorio.

Un castello può rimanere da solo (senza cavalieri) in un territorio.

3 - Tesoro

Questa carta ha il valore in ducati della somma che vi è riportata.

La carta può essere impiegata in un duello, da sola o in combinazione con altre carte di denaro.

La carta «tesoro» non può essere cambiata in carte di denaro.

Se viene impiegata per piazzare un cavaliere in un bosco o per sciogliere un'alleanza, l'eventuale resto viene perduto.

Vedere la seconda illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 7.

4 - Mezzadria

Questa carta viene scoperta solamente alla fine del gioco. Il giocatore può a questo punto avanzare, con la sua pietra del potere del numero di caselle sulla scala del potere, corrispondente ai punti potere riportati sulla carta.

Vedere la terza illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 7.

FINE DEL GIOCO

Una delle carte d'azione nel mazzo con la lettera E è la carta «il re è morto».

Vedere l'ultima illustrazione dall'alto nella colonna di sinistra a pagina 7.

Quando viene scoperta questa carta il gioco termina immediatamente.

Ogni giocatore ottiene punti potere per le sue caselle di montagna, avanzando di una casella la sua pietra del potere per ogni casella di montagna presente nei propri territori.

I giocatori che possiedono carte «mezzadria» le scoprono e ottengono i relativi punti potere.

Risulta vincitore il giocatore che è riuscito a portare la sua pietra più avanti sulla scala del potere. In caso di parità fra due o più giocatori risulta vincitore chi possiede più ducati (compreso le carte tesoro).

VERSIONE CON PIAZZANIENTO INIZIALE VARIABILE

Dopo le prime partite sarete tentati di abbandonare il piazzamento iniziale della versione introduttiva e utilizzarne uno variabile, costruendo con le 6 cartelle mobili ogni volta un nuovo e diverso piano di gioco. Qui di seguito vengono spiegate le regole per questa versione.

Mischiate le cartelle mobili e piazzatele a piacimento, o anche a caso, all'interno della cornice.

Un giocatore inizia a piazzare un castello su una casella libera di terreno coltivabile e un cavaliere su una casella adiacente, di lato, ugualmente di terreno coltivabile. Procedendo in senso orario tutti gli altri giocatori piazzano a loro volta un castello e un cavaliere, finché ogni giocatore ha in gioco 3 castelli e 3 cavalieri.

Cavalieri e castelli non possono essere piazzati su caselle di città e di montagna. Inoltre, all'inizio del gioco, i cavalieri non possono essere posti su caselle di bosco.

I castelli del medesimo colore devono essere distanti almeno 6 caselle l'uno dall'altro (non in diagonale).
Vedere l'illustrazione nella colonna di destra a pagina 7.

Quando si gioca in tre, ogni giocatore a turno, dopo avere piazzato le sue pedine, piazza un castello e un cavaliere del colore non scelto (le pedine sono considerate neutrali). Anche per il piazzamento di queste pedine vale la regola della minima distanza di 6 caselle fra un castello e l'altro.

Viene utilizzato anche il mazzo di carte d'azione con la lettera A. Prima di ogni partita i mazzi devono essere mischiati separatamente e impilati, coperti, uno sopra l'altro secondo le lettere A, B, C, D ed E. Il mazzo con la lettera A deve essere quello superiore.

La restante preparazione del gioco segue le regole descritte a partire dal punto 5 a pagina 2.

REGOLE SPECIALI PER 2 GIOCATORI

Con alcune lievi modifiche alle regole, Lowenherz può essere giocato bene anche da due giocatori.

Si gioca con tre colori. Ogni giocatore sceglie un colore, il terzo viene considerato neutrale.

Ogni giocatore piazza sul piano di gioco quattro castelli e quattro cavalieri del proprio colore, e due castelli e due cavalieri del colore neutrale.

Le regole per il piazzamento iniziale rimangono le stesse, i giocatori si alternano nel piazzamento, prima delle proprie pedine e poi di quelle neutrali. Anche in questo caso deve essere rispettata la regola della distanza minima di 6 caselle fra i castelli del medesimo colore, compresi quelli neutrali.

Il giocatore di partenza gioca sempre due carte di decisione.

SCHEMA DI UN TURNO DI GIOCO

1. Scoprire una carta d'azione.

1.1. In caso di carta «Giacimento d'Argento» ogni casella di montagna nel territorio vale 1 punto potere.

1.2. Scoprire la successiva carta d'azione.

2. Il giocatore di partenza gioca la sua carta di decisione scoprendola (eventuali carte politiche «alleanza forzata» e «disertore» vanno giocate adesso). Seguono gli altri giocatori in senso orario.

3. Eseguire per prima l'azione 1, poi l'azione 2 e infine la 3.

3.1. Due giocatori hanno scelto la stessa azione: eventuale contrattazione, oppure (subito) duello.

3.2. Più di due giocatori hanno scelto la stessa azione: subito duello.

4. Eseguire le altre azioni.