

LOWENHERZ

L'anziano Re sta morendo e i principi stanno tutti in corsa per succedergli. Il principe che avrà il maggior potere quando il Re morirà, sarà il suo successore. Il potere si ottiene controllando i territori all'interno del regno.

All'inizio del gioco ogni principe ha tre castelli nel regno, ma solo uno ha i confini stabili che gli permettono di controllare il territorio che lo circonda. Gli altri castelli si trovano in un territorio che è contestato tra i vari principi. Ogni principe guadagna potere aggiungendo delle porzioni di territorio a una regione stabile o rendendo stabile la regione che circonda uno dei suoi castelli. Più il territorio è esteso o stabilizzato, maggiore è la potenza acquisita.

Cosa c'è nella scatola.

- 1 cornice
- 6 pezzi di mappa
- 4 indicatori di potenza (1 in ciascuno dei colori rosso, oro, viola e grigio).
- 16 castelli (4 per ciascuno dei colori rosso, oro, viola e grigio).
- 48 cavalieri (12 per ciascuno dei colori rosso, oro, viola e grigio).
- 100 segnalini "muro di confine" (neri).
- 1 segnalino castello "primo giocatore" (nero)
- 1 manuale delle regole
- 112 carte divise in:
 - 52 carte denaro
 - 4 carte riassuntive "Region creation" (1 per ogni giocatore)
 - 12 carte decisione (3 per ogni giocatore)
 - 31 carte azione
 - 13 carte politiche

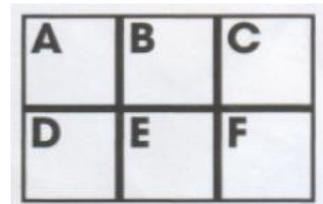
Introduzione

Lowenherz può essere giocato in modi. Il gioco base utilizza un layout standard per il tabellone e per i posizionamenti iniziali di castelli e cavalieri; il gioco base è più breve e un buon modo per i giocatori di imparare le regole. I giocatori esperti possono voler utilizzare le "regole di costruzione variabile" mostrate in fondo al regolamento le quali offrono una sfida maggiore e un gioco più lungo.

Gioco base.

All'inizio del gioco base, ogni giocatore (Principe) controlla una regione contenente un castello e un cavaliere. Prima di iniziare a giocare, disponi la mappa come mostrato nell'immagine sulla scheda "Panoramica e lay-out per il gioco base":

- 1) Disporre la cornice della scheda.
- 2) Inserisci i 6 frammenti di mappa all'interno del riquadro in modo che leggano in ordine alfabetico dall'alto a sinistra come mostrato nell'immagine.
- 3) Ogni giocatore sceglie un colore e prende 1 segnalino potere, 3 castelli e 12 cavalieri del proprio colore (il quarto castello è usato nella versione speciale per 2 giocatori descritta più avanti).
- 4) Ogni giocatore piazza i 3 castelli, 3 dei propri cavalieri e i muri di confine sulla mappa come mostrato nella scheda "Panoramica e lay-out per il gioco base" (se si gioca con 3 giocatori, i pezzi del quarto colore sono comunque posizionati sul tabellone come ostacoli ai tre giocatori).



5) Le 31 carte azione sono ordinate in base alle lettere riportate sul retro; rimuovi quelle che presentano la lettera A (queste sono usate solo nelle partite con le “regole di costruzione variabile”): mescola i rimanenti quattro set di carte separatamente; e posizionali a faccia in giù, uno sopra l'altro nello spazio mostrato dalla scheda del gioco base (le carte B sono in alto, le carte C sono sotto, poi quelle D e infine le carte E in basso). Lo spazio adiacente alle carte azione sul tabellone viene utilizzato per posizionare queste carte così come vengono pescate.



- 6) Ogni giocatore posiziona il suo segnalino potere sopra l'immagine del leone, ovvero nello spazio iniziale del tracciato potere.
- 7) I segnalini “muro di confine” inutilizzati e il castello Primo giocatore sono posizionati vicino al tabellone.
- 8) Le carte denaro sono ordinate per valore (1, 2 e 3 ducati) e piazzate a faccia in su sui 3 spazi sulla mappa, così come mostrato nella scheda del gioco base. Questa è la banca.
- 9) Ogni giocatore prende carte denaro per un totale di 12 ducati, (2x1, 2x2, 2x3). Il denaro che un giocatore possiede è un'informazione segreta.
- 10) Le 13 carte politiche vengono mischiate e separate in 2 pile, una di 6 carte e una di 7. Entrambe le pile vengono posizionate a faccia in giù sulla mappa, come mostrato nella scheda.
- 11) Le carte decisione sono ordinate in base al colore mostrato nel retro. Ciascun giocatore prende tutte le carte decisione del colore scelto.
- 12) Ogni giocatore prende una carta riassuntiva “Region creation”.

Regioni

Le regioni sono composti da un insieme di spazi (quadrati) che sono completamente racchiusi dai segnalini muro di confine e che hanno al proprio interno 1 solo castello di un giocatore. Nell'esempio qui accanto, solo il Principe di colore Giallo controlla una regione. Infatti, sebbene i castelli dei Principi Rosso e Viola siano completamente circondati da segnalini muro, nessuno dei due controlla l'area perché nell'area ci sono due castelli. Si noti che i bordi della cornice della mappa hanno dei muri di confine stampati su di essi e, quindi, vanno considerati come muri di confine e formano un muro di cinta attorno all'intero regno.



Suggerimento: posiziona i segnalini muro di confine in modo che l'area racchiusa sia la più ampia possibile. Infatti, quando crei una regione, ottieni punti potere in base alle dimensioni della regione: più grande è la regione più punti ottieni. Inoltre, includere spazi quadrati indicanti città e colline rendono la regione più preziosa.

Svolgimento del gioco

Il giocatore più giovane inizia, prendendo il castello “primo giocatore” (che indica chi è il primo giocatore per quel turno). Successivamente:

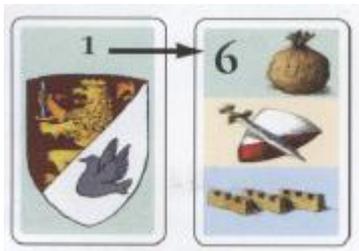
1) Il primo giocatore gira la carta azione in cima al mazzo a faccia in su, e la ripone nello spazio adiacente. La carta girata può mostrare tre azioni differenti o può essere una carta azione speciale chiamata “miniera d'argento”.



2) Quando viene girata una carta che indica con tre azioni viene girata, il primo giocatore deve decidere quale azione vuole eseguire. Lo fa mettendo una delle sue tre “carte decisione” a faccia in su sul tavolo. Seleziona la carta che riporta il numero 1 se vuole effettuare l'azione in

alto, la carta con il numero 3 se invece vuole l'azione centrale e la carta 3 se vuole l'atto inferiore. Gli altri giocatori seguono in senso orario, ognuno dei quali sceglie e piazza la carta che designa la loro scelta sul tavolo.

Esempio: nell'immagine qui sotto il giocatore vuole effettuare la prima azione (prendere 6 ducati) e sceglie di giocare la "carta decisione" che riporta il numero 1.



Nelle partite a 3 giocatori, il primo giocatore seleziona due delle proprie carte decisione, ponendole entrambe scoperte sul tavolo.

Le singole azioni poi vengono eseguite dai giocatori che le hanno selezionate, cominciando da quella indicata in alto, poi la seconda (quella in mezzo) e successivamente l'ultima in basso, ovvero la terza azione. Se due o più giocatori scelgono la stessa azione, deve svolgersi una "prova di potere" (vedi prova di potere più avanti), poiché la maggior parte delle azioni può essere eseguita solo da un singolo giocatore. In tal modo può verificarsi che uno o due giocatori non abbiano la possibilità di svolgere azioni in un turno. Nel caso delle partite a 3 giocatori è possibile che il primo giocatore esegua entrambe le sue azioni. In ogni caso, quando tutte le azioni sono state eseguite, le carte decisionali vengono restituite ai giocatori.

3) Quando viene girata una carta "miniera d'argento" (invece che una carta azione), ogni giocatore sposta il suo segnalino di potenza di uno spazio in avanti sul tracciato potere per ogni spazio collina che ha incluso nelle regioni che controlla con un castello. Dopo il conteggio dei punti potere, il primo giocatore gira un'altra carta azione dal mazzo. È presente una carta miniera d'argento in ogni mazzo di carte azione, ovvero una per ogni mazzo con lettera B, C e D.



4) Quando tutte le azioni sono state svolte, l'attuale primo giocatore dà il segnalino primo giocatore alla persona alla sua sinistra, il quale diventa il primo giocatore per il prossimo turno.

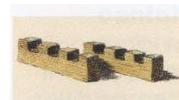
SPIEGAZIONE DELLE AZIONI

Puoi trovare una breve descrizione delle diverse azioni sulle carte riassuntive. Queste carte indicano anche i punti poteri che possono essere guadagnati per le regioni appena create; utilizza le carte riassuntive per pianificare e le azioni e per il conteggio dei punti.

Sacco di ducati - Ricevi ducati. Chi sceglie questa azione riceve tanti ducati come indicato dalla figura. Se 2 o più giocatori scelgono questa azione, i ducati vengono divisi tra loro, dividendo i soldi. In questo caso non si svolge la "prova di potere".



Muri di confine: posiziona i muri di confine. Chiunque scelga questa azione può posizionare un numero muri di confine pari a quelli mostrati sulla carta (1, 2 o 3). I muri di confine sono neutri e, quindi, valgono come muro di confine sia per i Principi con regioni vicini sia per quello che ha piazzato il muro. Le pareti sono prese dalla riserva comune e posizionate osservando quanto segue:



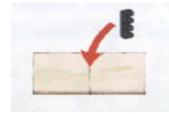
1) I muri di confine devono sempre essere posizionati sulla linea che separa due spazi rettangolari.

2) I muri di confine non possono mai essere collocati tra un cavaliere e un castello dello stesso principe (cioè dello stesso colore) o tra due cavalieri dello stesso principe.

3) I muri di confine non possono essere collocati dentro una regione.

4) Se il posizionamento dei muri di confine crea una o più regioni, il conteggio dei punti viene effettuato immediatamente (vedi punteggio).

5) Quando un principe controlla già 3 regioni, non può piazzare più muri di confine, ma può comunque selezionare l'azione "muri di confine" usando le sue carte decisionali.



Spada singola e scudo: metti un cavaliere (vedi sotto) o espandi una regione (vedi sotto). Chi sceglie questa azione può piazzare un cavaliere dalla propria riserva (se non ha più cavalieri, non può piazzarne altri) o estendere una delle sue regioni di due spazi.



Regole per piazzare cavalieri

1) I cavalieri possono essere piazzati solo su spazi vuoti o negli spazi bosco. Piazzare un cavaliere su spazi con un bosco costa 5 ducati che vengono pagati immediatamente alla banca.

2) Un cavaliere non può mai essere collocato su spazi collina o città, oppure in uno spazio che già contiene un cavaliere.

3) Un cavaliere deve essere sempre posizionato su uno spazio adiacente (in diagonale non è consentito) a uno dei tuoi cavalieri o castelli.

4) Un cavaliere non è considerato adiacente ad un altro cavaliere o castello se un muro di confine li separa.

Esempio: - il Principe giallo vuole mettere un cavaliere vicino al castello, come mostrato qui a lato. Il cavaliere può essere messo solo in uno dei due spazi contrassegnati con le frecce. Gli altri spazi non possono essere utilizzati: lo spazio sopra il cavaliere esistente contiene una collina e entrambi gli spazi sottostanti al cavaliere esistente sono invece separati dal muro di confine.

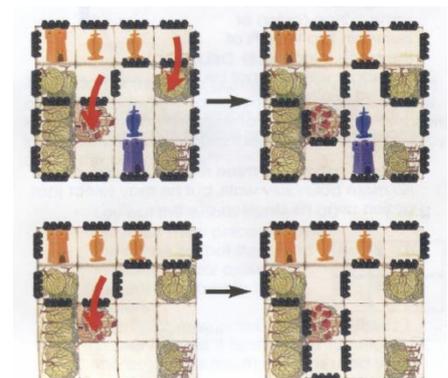


Regole per estendere le regioni

1) Un giocatore può estendere una delle sue regioni di uno o due spazi.

2) Il 1° spazio deve essere adiacente (non diagonalmente) alla regione. Il secondo spazio deve essere anch'esso adiacente alla regione (non in diagonale) e può essere adiacente allo spazio aggiunto in precedenza.

3) Gli spazi che sono già occupati dai pezzi di un altro principe non possono essere presi per espandersi.



4) Gli spazi che non appartengono ad una regione di un principe o gli spazi che costituiscono le zone neutre (vedi sotto) possono essere presi senza restrizioni.

5) Un giocatore non può estendersi verso i territori di una delle sue regioni.

6) Un giocatore può estendere la sua regione solo nella regione di un altro principe se il numero di cavalieri nella sua regione supera quello della regione dell'altro principe.



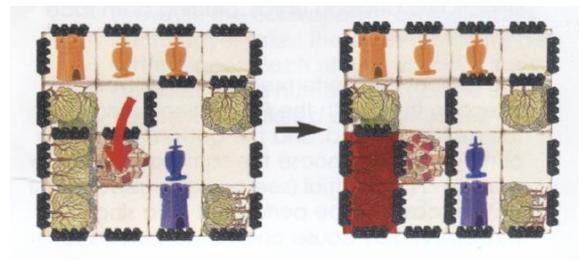
Se il numero di cavalieri in una regione adiacente è grande o più grande, il giocatore non può estendersi verso gli spazi controllati da questa regione.

Esempi: - il Principe giallo può espandersi nella regione del viola. Il Principe rosso può espandersi nelle regioni del giocatore Viola e Giallo. Il Giallo può espandersi solo nella regione del Viola; ma quest'ultimo non può espandersi verso nessuna delle altre regioni avendo meno castelli di tutti.



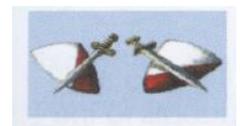
Quando un giocatore espande una regione, è possibile che si crei una zona neutrale. Le zone neutre sono costituite da spazi che racchiusi da mura di confine, ma che non contengono alcun castello al proprio interno. Gli spazi in una zona neutrale possono essere presi da un giocatore con l'azione "estendere la regione" a patto che la regione sia limitrofa alla zona neutrale

Le regioni possono espandersi solo utilizzando una carta azione che mostra l'azione "espandi regione" (ovvero lo scudo con una spada). Non è possibile ingrandire una regione con l'azione "muri di confine" ovvero posizionando i muri.



Due spade e scudi: piazza due cavalieri o piazza un cavaliere ed espandi una regione.

Chiunque scelga questa azione può piazzare due cavalieri o, in qualsiasi ordine, posizionare un cavaliere ed espandere una delle sue regioni di due spazi. L'utilizzo di questa azione per espandere due volte una regione non è consentita.



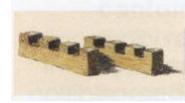
Corona e scettro: prendi una carta politica. Chiunque scelga questa azione può guardare attraverso una delle due pile di carte politica e selezionare una carta.



Regole per le prove di potere

Con l'eccezione dell'azione "Sacco di ducati" in cui i ducati sono distribuiti tra i giocatori, un'azione può essere eseguita da un solo giocatore. Se due giocatori scelgono la stessa azione, si apre un primo momento in cui negoziano tra loro su chi eseguirà l'azione. I negoziati prendono la forma di offerte (possibilmente segrete) di ducati per ottenere la possibilità di eseguire l'azione. Le carte politica non possono essere offerte in una negoziazione.

Esempio: Fred e Kevin hanno entrambi scelto la stessa azione (l'azione posizione 2 muri di confine). Fred offre a Kevin 3 ducati per lasciargli eseguire l'azione. In risposta, Kevin offre Fred 4 ducati. Fred prende i soldi e Kevin può ora eseguire l'azione posizionando 2 muri di confine. Non è consentito che un'azione (diversa dal "Sacco di ducati") venga divisa tra due persone. In questo esempio, Fred e Kevin non potrebbero concordare tra loro di posizionare 1 muro di delimitazione ciascuno.



Se i giocatori non sono d'accordo, viene svolto un duello (vedi sotto). Nel caso in cui ci sono 3 o 4 giocatori che hanno scelto la stessa azione, non ci possono essere negoziazioni. Il duello si svolge contemporaneamente tra i giocatori.

Regole per i duelli

Tutti i giocatori partecipanti prendono qualsiasi numero di "carte ducato" in mano (puoi anche decidere di non giocare nessuna carta). È consigliato nascondere le carte nella tua mano in modo che gli altri giocatori non possano vedere quante carte hai in mano. I giocatori rivelano le loro carte contemporaneamente. Chi abbia offerto il maggior numero di ducati paga immediatamente la sua offerta alla banca e può quindi eseguire l'azione. Tutti gli altri giocatori riprendono le carte denaro utilizzate per fare l'offerta. Se più giocatori offrono la stessa quantità di denaro, questi riprendono le loro carte e ricominciano il duello. Se c'è un secondo pareggio, nessun giocatore può effettuare l'azione e i giocatori riprendono i loro soldi.

Punteggio

Punteggio quando si crea una regione

Quando un giocatore crea una regione, sia essa sotto il suo controllo o quando si crea una regione sotto il controllo di un altro, il calcolo del punteggio viene immediatamente eseguito. Gli spazi nella regione vengono contati e viene consultata la tabella riepilogativa riportata sulla carta riepilogo.

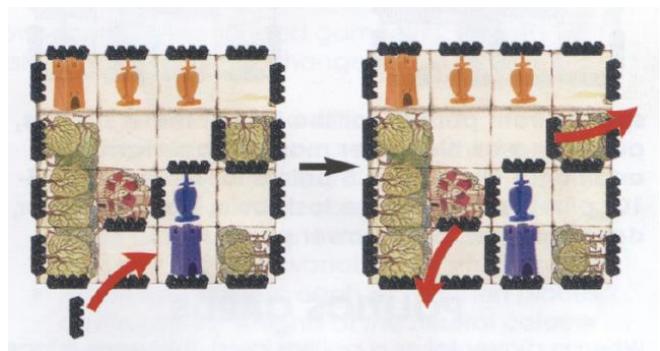
Region Creation	
# of spaces	Power points
1-4	3
5-10	5
11-20	7
21-30	9
ab 31	12

Each city counts for 5 power points.

Se nella regione è contenuta una Città, al giocatore vengono assegnati ulteriori 5 punti potere.

Il proprietario della regione appena creata (che non deve essere necessariamente il giocatore la cui azione ha causato la creazione della regione) sposta in avanti il suo segnalino potere lungo il tracciato potere di quanti spazi indicati dalla carta riepilogo, più gli eventuali punti dovuti alla presenza della città nella regione.

Esempio: prima di effettuare un'azione nessun principe controlla una regione in quest'area. Durante il gioco, il Giallo effettua l'azione "muro di confine" e aggiunge un muro nella posizione mostrata dalla freccia sinistra, creando così due regioni separate nelle quali c'è, in una, un castello Giallo e due cavalieri, e nell'altra, un castello del Viola e un cavaliere). Visto che sono state create delle regioni, avviene un calcolo del punteggio in accordo con la tabella rappresentata dalla carta riassuntiva "Region creation". La regione del Giallo contiene 12 spazi e 1 città. Riceve così 7 punti potere per gli spazi (11-20) e 5 ulteriori punti potere per la Città presente nella regione. Sposta di conseguenza il suo segnalino potere di 12 spazi in avanti nel tracciato potere. La nuova regione del Viola contiene solo 4 spazi. In questo modo il segnalino potere del Viola viene spostato di 3 spazi in avanti. Dopo aver segnato i punti nel tracciato potere, gli eventuali muri di confine all'interno delle nuove regioni vengono rimossi e riposti nella riserva comune.



Punteggio dopo l'espansione della regione

Quando un giocatore espande la sua regione, può immediatamente spostare il suo segnalino potere di uno spazio in avanti per ogni nuovo spazio occupato. Se tra i nuovi spazi occupati c'è una città, il giocatore guadagna ulteriori 5 punti potere. Parimenti, quando un giocatore perde spazi o città a seguito dell'espansione di un principe avversario a danno della propria regione, sposta il suo segnalino potere indietro di conseguenza.

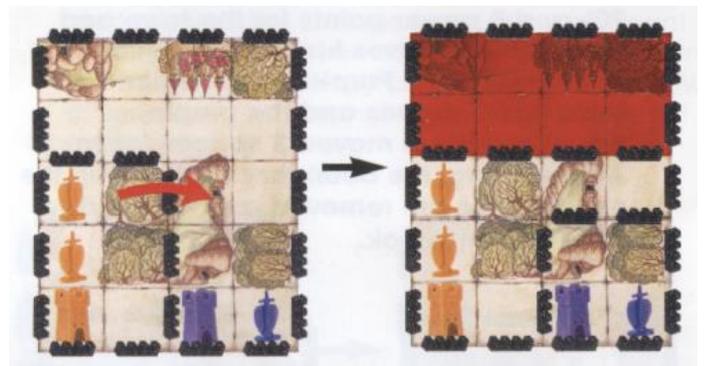
Esempio: - Il giallo occupa 2 spazi dal Principe viola (contrassegnato da frecce rosse). Il Giallo sposta il suo segnalino potere in avanti di 7 spazi (2 spazi più 5 spazi per la città). Il Viola sposta il suo segnalino potere di 7 spazi indietro sul tracciato potere.



Caso speciale - zona neutrale

Se attraverso l'espansione nella regione di un altro Principe viene creata una zona neutrale, la perdita di spazi contenuti nella zona neutra deve essere determinata usando la tabella riassuntiva della carta "Region creation". Se un giocatore perde spazi perché vengono a crearsi due o più zone neutrali, gli spazi persi vengono sommati per determinare i punti potere persi.

Esempio: il Giallo si espande nella regione del Viola. Di conseguenza, il Viola perde spazi e deve spostare il suo segnalino potere indietro. Il Giallo muove il suo segnalino di 2 spazi in avanti. Poiché è stata creata anche una zona neutrale (vedi gli spazi evidenziati in rosso nell'immagine), il giocatore Viola perde in totale 8 spazi. Per la perdita di questi spazi, il Viola sposta il suo segnalino potere indietro sul tracciato potere di altri 10 spazi: 5 punti per gli spazi persi (5-10) più 5 punti per la città presenta ora nella zona neutrale. Il Giallo, tuttavia, non guadagna questi punti potere perché non controlla la zona neutrale formatasi.



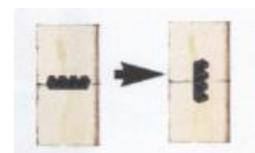
Carte politica

Quando un giocatore prende una carta politica, la tiene a faccia in giù coperta finché non decide di giocarla. Le carte che hanno il simbolo di scudo nero nell'angolo in alto a sinistra vengono giocate sempre nel momento in cui il Principe gioca una carta decisione. Una volta giocate, le carte politica vengono scartate. I 4 tipi differenti sono descritti di seguito.

Alleanze

Questa carta è giocata insieme ad una carta decisione. Le istruzioni indicate sulla carta vengono immediatamente eseguite (prima che il giocatore successivo giochi una carta decisione e anche prima che l'azione venga svolta). Pertanto, l'effetto si verifica indipendentemente dal fatto che il giocatore esegua effettivamente l'azione a cui si riferisce la carta decisione.

La carta alleanza ha un effetto su due regioni limitrofe (una tua e un'altra di un altro giocatore). Il Principe che gioca questa carta sceglie quali regioni saranno interessate (una volta scelto, queste non può essere modificate). Di conseguenza, nessuna regione può essere espansa a danno dell'altra. Come segno dell'alleanza tra le due regioni, uno dei muri di confine condivisi viene girato di 90 gradi. Se il muro di confine girato viene in seguito rimosso, l'alleanza tra le regioni originarie rimane intatta.



Un'alleanza può essere eliminata in qualsiasi momento se uno dei due giocatori che partecipano paga 10 ducati alla banca.

Esempio: - il Viola gioca una carta alleanza. Il Giallo non può espandersi a danno della regione inferiore controllata dal giocatore Viola; tuttavia può ancora espandersi nella vicina regione controllata sempre dal Viola che si trova alla sua destra, poiché non esiste alcuna alleanza tra queste due regioni. Se il Giallo paga 10 ducati alla banca, può annullare l'alleanza ed è quindi libero di espandersi in entrambe le regioni.



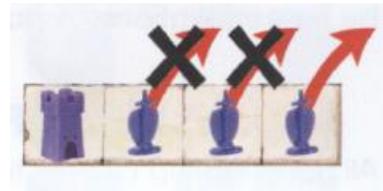
Rinnegato

Questa carta deve essere giocata insieme ad una carta decisione. Le istruzioni sulla carta vengono immediatamente eseguite (prima che il giocatore successivo deponga una carta decisione e anche prima che l'azione venga svolta). Pertanto, l'effetto si verifica indipendentemente dal fatto che il giocatore esegua effettivamente l'azione a cui si riferisce la carta di decisione. La carta Rinnegato ha effetto su due regioni limitrofe (una tua e di un altro Principe). Il Principe che gioca questa carta rimuove un cavaliere dalla regione vicina (il proprietario rimette il cavaliere nella propria riserva) e poi colloca uno dei suoi cavalieri dalla sua riserva in una regione della sua che confina con la regione che ha perso il cavaliere. Tutte le normali regole di posizionamento devono essere rispettate durante questo posizionamento. Un cavaliere non può essere rimosso a meno che non si trovi in una regione; allo stesso modo, il nuovo cavaliere posto deve essere posizionato in una regione. Se un cavaliere viene rimosso da uno spazio Bosco, il giocatore che gioca la carta Rinnegato deve pagare 5 ducati alla banca.



Quando rimuovi il cavaliere di un altro principe, non puoi creare una situazione che contrasti con le regole di posizionamento dei cavalieri.

Ad esempio, un cavaliere che funge da unico collegamento tra un altro cavaliere dello stesso Principe e il castello del principe o tra due cavalieri dello stesso Principe, non può essere rimosso (vedi immagine qui a fianco).



Per giocare la carta Rinnegato devi essere in grado di posizionare un tuo cavaliere nella tua regione. Se non hai cavalieri nel tuo magazzino, non puoi giocare questa carta politica.

L'ultimo cavaliere rimasto in una regione può essere rimosso lasciando un castello da solo in una regione.

Esempio: il Giallo gioca una carta Rinnegato. Rimuove il cavaliere contrassegnato con la freccia rossa dalla regione del Principe viola (il cavaliere sulla destra accanto al castello non può essere rimosso in quanto ciò interromperà la connessione tra il cavaliere più lontano e il castello viola). Dopo aver rimosso il cavaliere avversario, piazza uno dei propri cavalieri nella regione che controlla.

Tesoro

Le carte Tesoro riportano un numero di ducati corrispondente alla dimensione dello stesso. La carta tesoro può essere usata durante un duello insieme alle altre carte denaro o da solo. La carta Tesoro non può essere invece scambiata con carte denaro, né può essere cambiata quando viene utilizzata. Quindi, se si paga una borsa da 8 ducati per pagare un cavaliere su uno spazio boscoso, i 3 ducati extra vengono persi.



Pergamena

Queste carte vengono salvate e utilizzate alla fine della partita. Chi possiede una carta Pergamena sposta il proprio segnalino potere in avanti sul tracciato potere di tanti spazi quanti indicati sulla carta posseduta.



Fine del gioco

Una delle carte azione contenute in fondo al mazzo, ovvero una di quelle del set con la lettera E, riporta la dicitura "il re è morto". Quando questa carta viene girata, la partita termina immediatamente. Ogni giocatore riceve 1 punto potere per ogni spazio Collina che controlla all'interno delle proprie regioni (così come avviene con le carte "miniera d'argento"). I giocatori che hanno carte Pergamena le giocano e spostano i loro segnalini potere del numero di spazi indicati sulle carte.

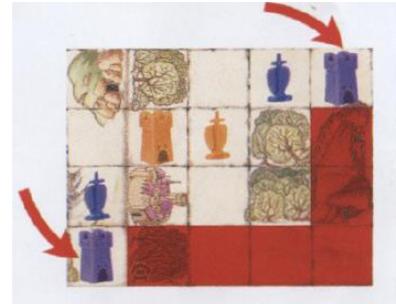
Il nuovo Re (ovvero il vincitore del gioco) è il giocatore il cui segnalino potere si trova più avanti sul tracciato potere. Nel caso di pareggio, il giocatore (tra quelli con lo stesso numero di punti potere) che possiede il maggior numero di ducati vince (le carte Tesoro vanno conteggiate).



Regole di costruzione variabile

Una volta che hai compreso la versione base del gioco, puoi aumentare la sfida e la varietà offerte modificando le posizioni di partenza sia della mappa che dei pezzi iniziali dei giocatori. Per fare ciò, segui le linee guida seguenti:

- 1) Mescolare le tessere mappa e posizzionarle a caso all'interno del riquadro. L'ordine e l'orientamento non sono importanti.
- 2) A partire dal giocatore più giovane, ognuno (in senso orario) posiziona un castello su uno spazio libero e, accanto ad esso, posiziona su uno spazio libero un cavaliere. Si procede in questo modo fino a quando ogni giocatore ha piazzato 3 castelli e 3 cavalieri.
- 3) Come nel gioco di base, i Cavalieri e i castelli non possono essere piazzati su città o colline. In aggiunta durante il posizionamento iniziale, i cavalieri non possono essere piazzati su spazi con boschi.
- 4) Tra i castelli dello stesso Principe devono esserci almeno 6 spazi liberi (non in diagonale).
- 5) Nelle partite a 3 giocatori, dopo aver posizionato i 3 castelli e i 3 cavalieri, ogni giocatore, a turno piazza, un castello e un cavaliere del quarto colore non selezionato. La stessa regola di distanza si applica ai castelli di questo colore.
- 6) Il gioco si svolge nella stessa maniera di quello base ma vengono aggiunte in cima al mazzo anche le carte azione contrassegnate con la lettera A. Il mazzo A delle azioni viene mischiato separatamente come nel gioco base, e viene aggiunto in cima alla pila.
- 7) Per il resto, la preparazione e lo svolgimento del gioco sono le stesse del gioco base.



Regole speciali per 2 giocatori

Lowenherz è un buon gioco anche per 2 giocatori con poche piccole modifiche alle regole, elencate di seguito:

- 1) Il gioco si svolge con 3 colori.
- 2) Ogni giocatore sceglie un colore. Il terzo colore è scelto tra quelli rimanenti e viene considerato come Principe neutrale.
- 3) A turno, iniziando dal giocatore più giovane, ognuno piazza 4 castelli e 4 cavalieri del proprio colore rispettando le regole di costruzione variabili (vedi sopra).
- 4) Successivamente, a turno, ogni giocatore piazza 2 castelli e 2 cavalieri del Principe di colore neutrale.
- 5) Le regole di posizionamento rimangono invariate anche per questo Principe. I castelli dello stesso colore, incluso il colore neutrale, devono essere separati da almeno 6 spazi.
- 6) Il primo giocatore, durante il gioco, deve sempre giocare 2 carte decisione dalla propria mano.

Regole in breve (riassunto del round)

- Pesca la carta successiva in cima al mazzo. Se viene girata una:
 - 1) *MINIERA D'ARGENTO* - ogni giocatore riceve 1 punto potere per ogni spazio collina nelle proprie regioni;
 - 2) *CARTA AZIONE*: il primo giocatore sceglie e gioca una delle sue carte decisioni seguito poi dagli altri giocatori; se vogliono, i giocatori possono anche giocare in questo momento carte Alleanza e Rinnegato;
- Svolgimento delle azioni: si parte da quella presente nella parte superiore della carta, poi quell'azione centrale e infine l'azione inferiore; se due giocatori scelgono la stessa azione, si svolge un duello al fine di decidere chi effettuerà l'azione.

Traduzione e adattamento a cura di Gnappe89

Versione 1.0 Gennaio 2018

Nota: la presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole del gioco, le carte e i componenti.

Tutti i diritti del gioco Lowenherz sono detenuti dal legittimo proprietario.