

Löwenherz, de koning keert terug.

De Koning verblijft in een ver land. Tijdens zijn afwezigheid verzinkt zijn rijk in chaos en anarchie. Elke vorst wil zijn macht en invloed versterken. Grenzen worden opnieuw getrokken, landen herverdeeld. Wie heeft zich het meest waardevolle gebied toegeëigend wanneer de koning terugkeert?

Speldoel

Elke speler zet burchten en grenst zijn gebied af. Wie een burcht volledig omgrensd heeft, bezit een gebied. Wouden en dorpen binnen zijn gebieden leveren zegepunten op. Wie op het einde van het spel het meeste punten bezit wint het spel.

Spelmateriaal

4 speelplankaders met 4 verbindingsstukken
9 landschapskaarten
60 machtkaarten
60 ridders en 16 burchten in 4 kleuren
100 grenzen
47 dukaten in de waarde 1 (36x) en 5 (11x)
4 puntentellers
1 koningsfiche

Spelvoorbereiding

De **kaders** worden met de vier verbindingsstukken vastgemaakt. Alle landschapsvelden worden nu willekeurig in het raamwerk gelegd.
Het veld met de **koningsstad** (herkenbaar aan de rugzijde) moet steeds in het midden liggen.
Elke speler kiest een kleur en krijgt het toebehoren.
Wanneer met 4 spelers gespeeld wordt krijgt iedereen slechts 3 burchten.

De **machtkaarten** dragen op de rugzijde hoofdletters. De kaarten worden volgens deze letters gesorteerd. Er ontstaan 4 stapels. Elke stapel wordt goed gemengd.
Vervolgens worden de stapels in de volgorde D,C, B, A op elkaar gelegd. (A boven)
Deze machtkaarten worden op het kaartveld met het schild gelegd. Het andere veld is voor de reeds gespeelde machtkaarten bestemd.
Elke speler trekt 3 kaarten van deze stapel. Deze houdt hij verdekt in de hand.

Elke speler legt zijn **symbool** op het startveld van de puntenlijst. (pijl)
De **grenzen** worden klaargelegd.
De **dukatens** komen als voorraad aan de andere kant van het speelveld.
Elke speler ontvangt 1 x 5 en 2 x 1.
De **koningsfiche** komt op het overeenkomstige veld op de puntenlijst, bij vier spelers op 30, bij drie spelers op 40 en bij 2 op 50.

Burchten plaatsen.

De oudste speler begint en zet zijn burcht op een vrij weideveld en zijn ridder op een horizontaal of verticaal aangrenzend veld. De andere spelers volgen in uurwijzerzin tot alle spelers hun vier (met vier spelers slechts 3) burchten geplaatst hebben.

Opgelet: burchten van dezelfde kleur moeten horizontaal of verticaal minstens 6 velden afstand tellen. (niet diagonaal)

Waar zet men de burchten zinvol in?

Om gebieden te creëren zetten de spelers in de loop van het spel grenzen om hun burchten. Een gebied ontstaat wanneer exact één burcht volledig omgrensd is. De randen van het spelbord tellen daar bij als natuurlijke grenzen.

Zo zal een burcht in een hoek beduidend minder grenzen nodig hebben om een gebied af te sluiten dan een burcht die zich in het midden bevindt.

Zo is het raadzaam een eerste burcht in een hoek van het veld te plaatsen. Een gebied wordt waardevoller wanneer het bossen, dorpen en mijnen bevat. Bossen, dorpen en vooral de koningsstad brengen waardevolle punten op. Mijnen zorgen voor bijkomende opbrengsten. Daarom moet men burchten in hun nabijheid plaatsen.

In het voorbeeld op bladzijde 1 rechts onderaan kun je een spelsituatie zien.

De blauwe speler heeft in de rechterhoek met slechts 6 grenzen een gebied met een dorp, een bos en een mijn afgebakend. De oranje speler moet nog twee muren plaatsen. Speler rood bezit nog geen gebied.

Bladzijde 2 links bovenaan toont een correcte startopstelling voor drie spelers. Een ridder mag dus op een weide of een bos staan.

Bijzondere regels voor 2 spelers.

Er wordt met drie kleuren gespeeld. Elke speler kiest een kleur. De derde kleur is neutraal. Beide spelers zetten afwisselend in hun kleuren 4 burchten en 4 ridders en aansluitend in de neutrale kleur afwisselend nog 2 burchten en 2 ridders op het speelveld. Ook de neutrale burchten moeten zes velden verwijderd blijven van elkaar.

Spelverloop.

Wie het laatst een burcht en een ridder ingezet heeft, begint. Wie aan de beurt is, ontvangt eerst geld, wanneer hij één of meer gebieden met mijnen bezit. (zie opbrengsten bij mijnen)

Daarna heeft hij twee mogelijkheden. Hij moet

- of een machtkaat aan de machtmart verkopen
- of een machtkaat spelen.

Aan het einde van zijn beurt vult de speler zijn kaarten weer aan tot drie door ofwel de bovenste kaart van de verdeckte stapel te nemen of door zich een open kaart van de machtmart te nemen. Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Machtkaarten aan de markt verkopen.

Deze actie geeft de kans om de dukatenvoorraad te vergroten. Wie een machtkaart verkopen wil legt deze open (naast eventuele reeds verkochte kaarten) in het bereik van de machmarkt af en neemt zoveel dukaten als op de kaarten tussen de haakjes (blauwe getallen) aangegeven staat.

Belangrijk: heeft een speler een machtkaart verkocht dan mag hij deze op het einde van zijn beurt niet meteen weer nemen om zijn hand tot drie aan te vullen. Hij mag wel een andere kaart van de machmarkt nemen.

Machtkaarten spelen.

Wie een machtkaart speelt, legt ze open op het veld naast de stapel machtkaarten en betaalt de aangeduide prijs (rood getal). Daarna voert hij de actie uit die op de kaart staan.

Er zijn vijf mogelijkheden: - grenzen zetten,

- ridders zetten
- gebied uitbreiden
- verbond
- overlopers

Meerdere kaarten bezitten twee symbolen. De speler moet dan één van beide uitkiezen.

Grenzen zetten

Grenzen zet men, om rond de burchten gebieden te maken. Wie een grens zet moet bedenken dat grenzen neutraal zijn, dus ook de burenhulp, en dat de binnenkant van het kaderwerk ook telt als natuurlijke grenzen.

Afhankelijk van het aantal grenzen op de kaarten moet de speler 1, 2 of 3 grenzen op het speelveld plaatsen.

- Volgende regels:
- Grenzen worden steeds tussen twee velden gezet.
 - Grenzen mogen nooit tussen verwante figuren geplaatst.
 - Grenzen mogen nooit in een bestaand gebied gezet.
 - Wanneer een gebied afgebakend is wordt er meteen geteld.
 - De velden in een gebied tellen als volgt:

Woud:	1 punt
Dorp:	3 punten
Koningsstad:	5 punten
Mijn, weide:	0 punten

De speler voegt deze punten bij zijn totaal op de puntenladder. Overbodige grenzen worden uit zijn gebied verwijderd.

Zie voorbeeld bladzijde 2 rechts onderaan.

Ridders plaatsen

Naargelang het aantal ridders op de kaart moet men ze ook plaatsen.

- Volgende regels:
- ridders mogen enkel op weide of bosvelden geplaatst. In de loop van het spel, dus niet bij het begin, kost het echter 1 dukaat om een ridder op een bosveld te zetten.
 - ridders mogen niet op dorpen, de koningsstad of mijnen geplaatst
 - een ridder moet steeds op een horizontaal of verticaal aangrenzend veld met de burcht of ridder gezet, daarbij mag het niet door een grens gescheiden zijn
 - Heeft een speler geen ridders meer in voorraad dan kan hij de actie niet uitvoeren.

Gebied uitbreiden

Deze actie staat de speler toe één van zijn gebieden met één of twee velden uit te breiden. Hiervoor worden grenzen uit de voorraad gebruikt.

Volgende regels gelden:

- Het eerste veld moet horizontaal of verticaal grenzen aan het gebied
- Het tweede veld kan het pas ingenomen veld horizontaal of verticaal flankeren of op een andere plaats aan hetzelfde gebied uitgebreid.
- Velden die door een figuur van de tegenstander bezet zijn, mogen niet ingenomen worden.
- Velden die nog geen gebieden zijn mogen altijd ingenomen worden.
- Je mag slechts een gebied binnenvallen wanneer je eigen gebied meer ridders telt dan het invasiegebied.

Punten na een uitbreiding

Breidt een speler zijn gebied uit, dan plaatst hij zijn puntenteller voor elk gewonnen veld vooruit volgens de reeds gemelde waarde. Verliest een speler velden, moet hij de respectievelijke score achteruit.

Bij een gebiedsuitbreiding kunnen neutrale zones ontstaan, die wel door grenzen omvat zijn, maar tot niemands gebied behoren.

In het voorbeeld onder aan bladzijde 3 zie je dat range binnenvalt in het blauwe gebied. Oranje wint 4 punten, maar blauw verliest er 6.

Overlopers.

Kiest een speler deze actie, dan kiest hij een eigen gebied en een gebied van de tegenstander, dat grenst aan het zijne. In beide gebieden moet zich wel minstens één ridder bevinden.

Tussen beide gebieden wisselt nu de ridder van zijde:

De speler zet een ridder in zijn gebied in. De tegenstrever moet een ridder uit zijn gebied verwijderen en weer bij zijn voorraad leggen.

Het kan zo gebeuren dat er een burcht zonder ridder komt te staan.

Behoren meer ridders bij een burcht dan moet steeds de laatste ridder van de rij verwijderd worden. De verbinding met de burcht mag nooit verbroken worden.

Verbond

Wie deze actie uitvoert, kiest een gebied van een tegenstrever en een eigen gebied en draait één van de grenzen tussen beide een kwartslag. Van nu af mag geen van beiden elkaar nog aanvallen.

Opbrengsten van een mijn.

Elke speler krijgt in het begin van zijn beurt zoveel dukaten als hij mijnensoorten in zijn gebied bezit. Het aantal speelt geen rol, wel de diversiteit. Bezit hij drie verschillende soorten ontvangt hij 3 dukaten.

Mijnenmonopolie

Meteen als een speler in zijn gebied 3 of 4 mijnen van één soort bezit, heeft hij het monopolie over deze mijnsoort. Hij mag zijn puntentotaal meteen aandikken met 5 punten.

Belangrijk: Verliest de speler door een uitbreiding van een tegenstander zijn monopolie, moet hij meteen weer 5 punten achteruit.

Speleinde

Het spel kan op 2 manieren eindigen:

1. Een speler bereikt of overschrijdt op de puntenlijst het doelveld met de koningsfiche. De speler heeft meteen gewonnen.
2. Een speler trekt de laatste kaart van de machtkaartenstapel. Van nu af mag elke speler, wanneer hij aan de beurt is, telkens nog maar één kaart spelen of aan de machtkaart verkopen. Hij mag zijn handkaarten niet meer met kaarten uit de markt aanvullen. Meteen wanneer de laatste kaart gespeeld wordt eindigt het spel. Nu telt iedereen zijn dukaten. Diegene met het meeste geld mag nog 5 plaatsen vooruit, de tweede nog 3 velden vooruit. Bij gelijke stand beslist de dukatenvoorraad.