

# Löwenherz

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door Gold Sieber Spiele, 1997

Een spannend spel om de uiterste macht voor 2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Peter Vosters](#)

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

---

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(punten) op. Om koning Leeuwenhart te worden, de waardige opvolger van de oude koning, heeft men de meeste macht(punten) nodig.

## Speelmateriaal.

- 1 speelbordraam met 6 losse plattegronddelen
- 16 burchten in 4 kleuren
- 48 ridders in 4 kleuren
- 4 machtstenen in 4 kleuren
- 100 zwarte grenzen
- 1 zwarte burcht voor de startspeler
- 112 kaarten waarvan: 32 aktiekaarten
  - 12 beslissingskaarten
  - 13 politieke kaarten
  - 4 overzichtskaarten
  - 52 geldkaarten

## Spelregels voor 3 en 4 spelers.

(De bijzondere spelregels voor 2 spelers vind je achteraan.)

Om de volgende tekst beter te begrijpen leg je best het blad met "het speeloverzicht bij de instap versie" naast je.

## Spelvoorbereiding.

Wanneer je "Leeuwenhart" reeds gespeeld hebt, lees dan verder onder het hoofdstuk: "Variabel spelopbouw".

Wanneer je Leeuwenhart voor de eerste maal speelt, dan volg je de "instap versie".

## *Instap versie.*

In de instap versie beschikt elke speler, bij aanvang van het spel, reeds over één gebied dat met grenzen is omgeven. Het speelbord wordt zoals op het blad

"speloverzicht" opgebouwd.

1. vouw het kader van het speelbord open.
2. Plaats de 6 delen van de plattegrond op zo'n wijze in het raam dat de letters, in de linker bovenhoek, in alfabetische volgorde liggen.  
Iedere speler kiest een kleur en neemt 1 machtsteen, 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.)  
Plaats de 3 burchten, 3 ridders en de grenzen zoals afgebeeld op het plan van het speloverzicht.  
Bij het spelen met 3 zijn de niet gebruikte figuren neutraal. Ze blijven als hindernissen op het speelbord staan.
3. De aktiekaarten worden, volgens hun letters op de rugzijde gegroepeerd. Zo bekom je 5 stapeltjes die elk afzonderlijk goed geschud worden. De stapel met de letter A wordt bij de instap versie niet gebruikt. Leg hem daarom dan ook in de speeldoos.
4. De overige 4 stapels worden met de rugzijde naar boven op elkaar gestapeld en dit alfabetisch. Zo ligt de stapel "B" bovenaan gevolgd door de stapels "C", "D" en "E".
5. De aktiekaarten legt men op één van de 2 middelste velden op de rand van het speelbord. Het andere veld dient als aflegstapel.
6. Elke speler plaatst zijn machtsteen 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 gelegd.
8. Men sorteert de geldkaarten. Men heeft 3 stapels met de waarden 1, 2 en 3 dukaten. Ze worden op de 3 linkse velden van de rand van het speelbord gelegd en vertegenwoordigen de bank.
9. Iedere speler neemt geldkaarten voor de waarde van 12 dukaten (2x1, 2x2, 2x3) en legt deze gedekt voor zich neer.
10. De politieke kaarten worden goed geschud en in 2 stapels opgedeeld (1x6 en 1x7 kaarten). De beide stapels komen op de beide rechter velden 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 bekomt daarmee zijn kaarten met de waarden 1, 2 en 3.
12. Elke speler ontvangt een overzichtskaartje met de tabel "gebiedsoprichting".

### **De gebieden.**

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

Op het vb. pag.3 bezit enkel (de speler met de kleur) oker 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 om de grenzen op zo'n wijze te plaatsen dat het gebied groot genoeg is om een stad te omringen. Dit brengt machtpunten op en machtpunten heeft men nodig om te winnen.

## Het spelverloop.

- De jongste speler begint en krijgt de zwarte burcht.
- De startspeler draait de bovenste aktiekaart 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 aktiekaart "Silberfund!" (zilervondst) omgedraaid. De verklaring van deze laatste kaart volgt verder.
- Zijn er 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 in wijzerzin en leggen eveneens zichtbaar een kaart af.
- (Speelt men met 3, dan legt de betreffende startspeler gelijktijdig 2 beslissingskaarten. )
- Nu voert de speler , die "actie 1" wilde, als eerste zijn actie uit. Daarna de speler met actie 2 en vervolgens de speler met actie 3.
- Zijn er echter 2 of meer spelers die voor dezelfde actie gekozen hebben dan komt men tot een machtsproef (zie machtsproef) daar de meeste acties slechts door één speler uitgevoerd kunnen worden. Zo is het mogelijk dat een speler in een ronde helemaal geen actie kan uitvoeren.
- (Bij het spelen met 3 kan in het gunstigste geval de startspeler beide gewilde acties uitvoeren.)
- Wordt de aktiekaart zilervondst omgedraaid, mag elke speler, voor elk gebergte dat in zijn gebied ligt, met zijn machtsteen een veld vooruitgaan op de machtstabel. Vervolgens neemt de speler die aan beurt is een nieuwe aktiekaart.
- Wanneer alle acties zijn uitgevoerd nemen de spelers de beslissingskaarten terug in de hand. De startspeler geeft de zwarte burcht aan zijn linker buurman door. Daarmee is hij nu de nieuwe startspeler en draait de volgende aktiekaart 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.

Wie deze actie wil, krijgt zoveel dukaten als er aangegeven zijn. Wanneer 2 of meer spelers deze actie willen, verdeelt men de dukaten, de eventuele rest vervalft.

### 2. Je mag grenzen plaatsen.

Men plaatst grenzen om een eigen gebied te bezitten. Men houdt er wel rekening mee dat grenzen neutraal zijn en dat ze dus ook voor je buur gelden. Naargelang het aantal grenzen dat afgebeeld staan 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.
- Men mag geen grenzen plaatsen tussen een ridder en een burcht

- van eenzelfde kleur of tussen twee ridders van eenzelfde kleur.
- Men mag geen grenzen in een gebied plaatsen (zie gebieden).
- Heeft een speler door het plaatsen van grenzen een gebied afgebakend, dan volgt er dadelijk een waardebeoordeling (zie waardebeoordeling).
- Hij die reeds 3 gebieden bezit mag geen grenzen meer plaatsen.

### 3. Ridder plaatsen of gebied uitbreiden.

Wie voor deze actie kiest kan ofwel een ridder uit zijn voorraad inzetten of een van zijn gebieden met 2 velden uitbreiden.

Ridder plaatsen:

- 1 ridder kan enkel op landbouw of bosvelden geplaatst worden. Het plaatsen van een ridder op een bosveld kost echter 5 dukaten, die men aan de bank moet betalen.
- Een ridder kan nooit op een veld met een gebergte of stad geplaatst worden.
- Een ridder moet steeds op een veld geplaatst worden dat met één zijde (dus niet diagonaal) aan een veld grenst dat door een eigen ridder of burch bezet is.
- Men mag een ridder niet op een veld plaatsen, dat alhoewel het naast een veld ligt waar een eigen ridder staat, als beide velden door een grens worden gescheiden.  
vb.: Oker mag een ridder plaatsen. Hij kan hem slechts op één van de velden gemarkeerd met pijlen plaatsen. De andere velden komen niet in aanmerking daar ze gescheiden worden door een grens respectievelijk een gebergte bevat.

Opgepast: wanneer een speler alle ridders heeft geplaatst, heeft hij nog de mogelijkheid zijn gebied uit te breiden.

Gebied uitbreiden:

- Een speler mag één gebied met 1 of 2 velden uitbreiden. Dit houdt in dat hij zijn gebied vergroot door hij 2 andere velden inneemt.
- Het eerste veld moet met een zijde aan het gebied grenzen. Het tweede veld kan aan het juist ingenomen veld grenzen of op een andere plaats aan het gebied grenzen (zie de 2 vb. pag.4)
- Velden die bezet worden door figuren van de tegenspelers kunnen niet ingepalmd worden.
- Velden die tot geen gebied behoren of velden in een neutrale zone (zie verder) kunnen zonder voorbehoud ingenomen worden.
- Een speler kan niet uitbreiden in een eigen aangrenzend gebied.
- Men kan slechts uitbreiden in een gebied van een tegenstander als het aantal ridders in het eigen gebied groter is dan dat van de tegenstander.
- Is het aantal ridders in een aangrenzend gebied gelijk of groter dan kan men geen veld van dit gebied in zijn bezit nemen.  
vb. Rood kan zowel in het gebied van paars als van oker uitbreiden. Oker kan slechts in het gebied van paars uitbreiden.

- Wanneer een speler zijn gebied uitbreidt, kunnen er neutrale zone's ontstaan. Neutrale zone's bestaan uit velden omgeven door grenzen waar echter geen burcht aanwezig is. Velden in een neutrale zone kunnen later door de uitbreiding van gelijk welk aangrenzend gebied ingenomen worden. (vb. pag.4)  
Opgepast: gebieden kunnen enkel door de actie "uitbreiding" vergroot worden. het is dus niet mogelijk om door het plaatsen van grenzen zijn gebied te vergroten.  
Vb. pag.5 Het is voor speler oker niet mogelijk de 4 rode velden in zijn gebied onder te brengen door het plaatsen van grenzen, daar deze velden een neutrale zone voorstellen.

4. Twee ridders plaatsen of één ridder plaatsen en een gebied uitbreiden met 1 of 2 velden.

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

5. Je bekomt een politieke kaart.

Wie deze actie wil, mag één van de beide stapels politieke kaarten inkijken. Hij kiest een kaart en legt deze gedekt voor zich neer. De verklaring van deze kaarten wordt in een apart hoofdstuk besproken.

## **De machtsproef.**

Met uitzondering van de actie " je bekomt dukaten" - hier verdelen meerdere spelers de aangegeven dukaten- zal elke actie slechts door één speler uitgevoerd worden.

Wanneer 2 spelers tot dezelfde actie besluiten, kunnen ze onderling onderhandelen wie van hen de actie zal uitvoeren.

De onderhandeling.

- De spelers bieden elkaar dukaten aan met het doel de gewenste actie te kunnen uitvoeren.
- Vb. Fritz en Gabi hebben beiden voor de actie "2 grenzen plaatsen" gekozen. Fritz biedt Gabi 3 dukaten aan om de actie te mogen uitvoeren. Gabi weigert en biedt zelf 4 dukaten aan Fritz. Fritz aanvaardt de dukaten en Gabi mag 2 grenzen plaatsen.
- Het is niet toegelaten om de actie op te splitsen. Fritz en Gabi kunnen dus bv. niet overeenkomen om elk één grens te plaatsen.
- Politieke kaarten kunnen niet als onderwerp van een onderhandeling dienen.
- Komt er geen akkoord tussen de spelers dan volgt er een duel (zie verder).
- Opgepast: wanneer 3 of 4 spelers dezelfde actie willen kan er niet onderhandeld worden. Er komt onmiddellijk een duel.

Het duel.

Alle betrokken spelers nemen een willekeurig aantal geldkaarten in de hand, ook geen is toegelaten. Het best dekt men met de andere hand de kaarten af zodanig dat de anderen het aantal niet kunnen zien. Gelijktijdig worden de kaarten getoond. Wie het meeste dukaten heeft ingezet mag de actie uitvoeren en geeft zijn geld af aan de bank. Alle andere spelers behouden hun geld.

Pat.

Wanneer meerdere spelers de meeste dukaten hebben ingezet dan nemen die betreffende spelers hun geldkaarten weer bij zich en herhalen ze het duel. Onderhandelingen kunnen nu niet meer gevoerd worden. Komt het voor de tweede maal tot een patstelling dan mag geen enkele speler de actie uitvoeren. De spelers behouden wel hun geld.

## **De waardebeoordeling.**

### 1. Schatting bij het bekomen van een gebied.

Telkens een speler een gebied heeft afgebakend (om het even als dit een eigen of vreemd gebied is) volgt er dadelijk een schatting.

- De velden in het gebied worden opgeteld en op de tabel "gebiedsoprichting" worden de daarbijhorende machtpunten afgelezen.
- Iedere stad levert, aanvullend aan het veld waarop het staat, 5 machtpunten op.
- De bezitter van het nieuwe afgebakend gebied (dit hoeft niet de speler te zijn die het gebied afgebakend heeft) verplaatst zijn machtssteen zoveel velden vooruit als wat hij voor zijn gebied aan gezamenlijke machtpunten krijgt.

Vb. pag.5 Beide spelers hebben nog geen gebied. Oker plaatst een grens en heeft daarmee 2 gebieden afgebakend: één rond de eigen burcht en één rond de paarse burcht. Er volgt een schatting volgens de tabel "gebiedsoprichting".

Het gebied van oker bevat 12 velden en één stad. Hij krijgt 7 machtpunten voor de velden en 5 voor de stad. Samen mag hij met zijn machtssteen 12 velden vooruitgaan.

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.

### Schatting bij een gebiedsuitbreiding.

- Breidt een speler zijn gebied uit dan mag hij met zijn machtssteen voor elk ingenomen veld dadelijk een plaatsje vooruit op de machtssteen. Wie een stad

- verover mag daarenboven extra 5 velden vooruit.
- Verliest een speler velden of een stad dan moet hij zijn steen evenredig terugplaatsen.  
Vb. pag.6 Oker heeft zijn gebied met 2 velden (rode pijlen) in het paarse gebied uitgebreid. Oker gaat met zijn machtsteen 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 "gebiedsoprichting" uitgerekend.

Vb. pag. 6 Oker breidt uit in het paarse gebied.

Daardoor verliest paars 2 velden en moet hij met zijn machtsteen 2 velden terug. Oker mag zijn steen 2 velden vooruit. Er is echter wel een neutrale zone (rode velden) ontstaan. Voor het verlies van deze velden moet paars 10 velden terug (5 machtpunten volgens de tabel en 5 punten voor de verloren stad).

Oker krijgt deze punten echter niet.

## De politieke kaarten.

Wanneer men een politieke kaart neemt, bewaart men deze om hem op een later tijdstip uit te spelen. Kaarten met het "schildsymbool" in de linker bovenhoek worden steeds met een beslissingskaart uitgespeeld. Wordt een politieke kaart uitgespeeld dan komt deze op de aflegstapel. Er zijn 4 verschillende soorten politieke kaarten.

### 1. Gedwongen bondgenootschap.

- Deze kaart speelt men gelijktijdig uit met een gewenste beslissingskaart. De opdracht op de kaart wordt onmiddellijk (voor de actie) uitgevoerd. Ook vooraleer de volgende speler een beslissingskaart uitspeelt. Het heeft geen belang of de speler aansluitend een actie al dan niet kan uitvoeren.
- De kaart gedwongen bondgenootschap heeft een uitwerking op 2 aaneengrenzende gebieden. (een eigen en één van een tegenstander) Geen van deze gebieden mag nadien in het gebied van de buur uitbreiden.
- Als teken van het bondgenootschap wordt een van de gezamenlijke grenzen 90° gedraaid.
- Opgepast: Indien een veld, waarop deze gedraaide grens zich bevindt, later ingenomen wordt dan blijft het bondgenootschap tussen de oorspronkelijke gebieden bestaan.
- Een bondgenootschap kan ten allertijde beëindigd worden wanneer één van beide partijen van het verbond 10 dukaten aan de bank betaalt.
- Vb. pag.6 Paars heeft samen met zijn beslissingskaart de kaart "gedwongen bondgenootschap" uitgespeeld. Oker 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.

- Deze kaart wordt eveneens samen met een beslissingskaart uitgespeeld en onmiddellijk (voor de actie ) uitgevoerd ( zie gedwongen bondgenootschap).
- De kaart overloper heeft een uitwerking op 2 aaneengrenzende gebieden waarvan één een eigen gebied en het andere van een tegenstander moet zijn.
- Wie deze kaart speelt, moet een ridder uit een gebied van een tegenstander verwijderen. (de bezitter moet de ridder bij zijn voorraad leggen) Gelijktijdig moet de speler (die de kaart uitspeelt) een ridder van zijn kleur uit zijn voorraad 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 verbindingsschakel dient tussen een gelijkkleurige ridder en burcht respectievelijk 2 ridders van gelijke kleur (tek. pag.6)  
Vb. Oker 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 verwijderd worden daar de verbinding met de burcht anders verbroken is). Aansluitend plaatst hij een eigen ridder.
- Wie een vijandelijke ridder uit een woudveld verwijderd, moet 5 dukaten aan de bank betalen.
- Het is niet toegelaten om een vijandelijke ridder te verwijderen zonder zelf een eigen ridder in zijn gebied te plaatsen.
- Het is mogelijk dat in een gebied enkel een burcht staat zonder ridder.

## 3. Dukatenschat.

- Deze kaart levert zoveel dukaten op als er op de kaart aangegeven staan.
- Men kan ze bij een duel samen met andere geldkaarten of alleen inzetten.
- Men kan de dukatenschat niet ruilen voor geldkaarten.
- Wordt de kaart ingezet om een ridder op een woudveld te plaatsen of om een bondgenootschap op te heffen, dan vervallen de overvloedige dukaten.

## 4. Leen.

Deze kaart wordt slechts op het einde van het spel omgedraaid. De bezitter van deze kaart mag met zijn steen zoveel velden vooruit op de machtstabel als er machtpunten aangegeven staan op de kaart.

## **Speleinde.**

- Eén van de aktiekaarten in het onderste deel van de stapel (stapel E) is de kaart: " De koning is dood!".
- Van zodra deze kaart omgedraaid wordt eindigt het spel onmiddellijk.
- Ieder speler ontvangt nog eenmaal punten voor zijn gebergte (zoals bij de zilvervondst) en rukt met zijn steen voor elk gebergte in zijn gebieden één veld op.
- Hij die "Leenkaarten" bezit toont ze en verplaatst zijn steen evenveel velden vooruit als er aangegeven wordt.
- Hij die het verst met zijn steen op de machtstabel staat wint het spel. Bij



gelijkheid wint hij met de meeste dukaten (inclusief dukatenschat).

## Variabel spelopbouw.

Na het eerste spel gaat men niet meer volgens de opbouw van de instap versie spelen maar gaat men met de 6 plattegronden een nieuw speelbord samenstellen. Hierbij gaat men als volgt te werk:

- Meng de plattegronden en leg ze willekeurig in het speelraam. De plaats van de letters is willekeurig.
- De startspeler plaatst een burcht op een vrij landbouwveld en een ridder op een daaraan grenzend vrij landbouwveld- de andere spelers volgen in wijzerzin en dit totdat iedereen 3 burchten en 3 ridders heeft geplaatst.
- Ridders en burchten kunnen niet op een veld met een gebergte of stad geplaatst worden. In het spelbegin mag een ridder ook niet op een woudveld geplaatst worden.
- Burchten van gelijke kleur moeten minstens op 6 velden afstand van elkaar staan (niet diagonaal) zie tek pag.7

Speelt men met 3, dan plaatst iedere speler om beurt, nadat hij zijn 3 burchten en ridders geplaatst heeft, nog een burcht en ridder van het 4de neutrale kleur. Ook voor de burchten met de neutrale kleur geldt dat ze minstens 6 velden van elkaar moeten staan.

- De stapel met de aktiekaart A wordt nu gebruikt. Voor elk spel moeten de afzonderlijke stapels geschud worden. Ze komen alfabetisch, met de rugzijde naar boven, op elkaar te liggen.
- De kaarten stapel "A" ligt bovenaan gevolgd door de stapels B, C, D en E.

De overige spelvoorbereidingen verlopen zoals vanaf punt 5 bij de instap versie.

## Bijzondere spelregels voor 2 spelers.

Men kan "Leeuwenhart" ook gemakkelijk spelen met 2, mits een paar kleine reglementsveranderingen.

- 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 aansluitend nog 2 burchten en 2 ridders van het neutrale kleur op het speelbord.
- De regels i.v.m. het plaatsen blijven onveranderd. De spelers plaatsen om beurt. eerst worden e eigen figuren geplaatst, nadien de figuren van het neutrale kleur. Ook hier geldt dat burchten van gelijke kleur (ook neutrale) minstens 6 velden van elkaar moeten staan.
- De eventuele startspeler legt steeds 2 beslissingskaarten uit.