

Dirk Henn

ROSENKÖNIG

SPIELREGEL



ROSENKÖNIG

Dornige Fehde für 2 Spieler ab 10 Jahren

Spielidee

Die Spieler übernehmen die Herrscherrolle der Häuser Lancaster und York, die zwischen 1455 und 1485 in den berühmt gewordenen Rosenkriegen - beide trugen eine Rose in ihrem Wappen - um die Vormachtstellung in England kämpften. Jeder versucht, möglichst große Flächen unter seine Kontrolle zu bringen.

Spielziel

Es gewinnt, wer am Ende die größten zusammenhängenden Gebietsflächen mit seinen Rosen markiert hat.

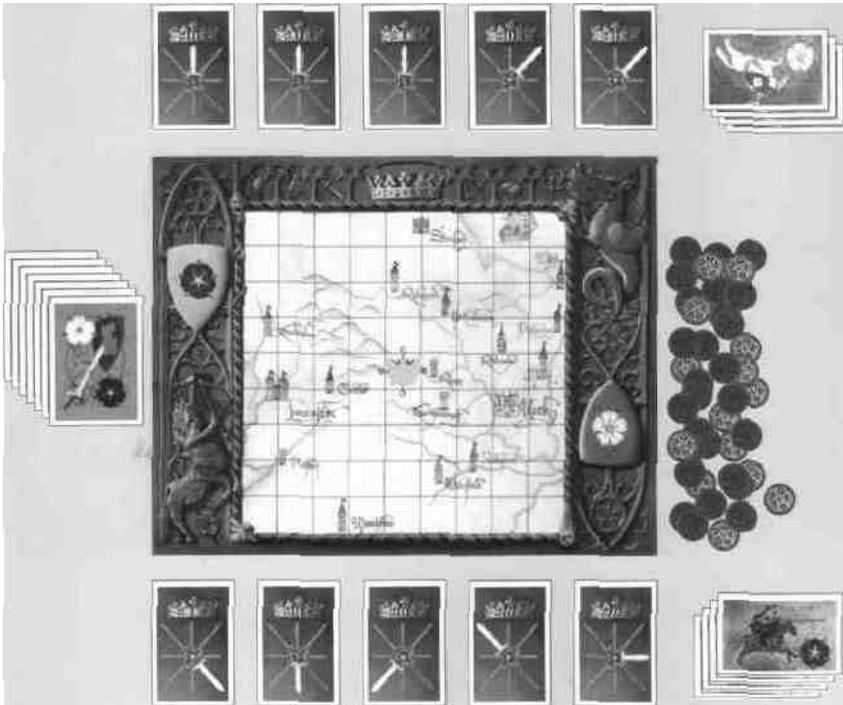
Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 52 Machtsteine, beidseitig bedruckt (auf der einen Seite eine rote Rose, auf der anderen eine weiße Rose)
- 24 Machtkarten (für jede der 8 Richtungen gibt es eine Karte in den Werten I, II und III)
- 8 Heldenkarten (4 mit weißer Rose im Wappen, 4 mit roter Rose im Wappen)
- 1 Krone-Stein

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird zwischen die beiden Spieler gelegt, und zwar so, daß einer vor der Krone am Planrand sitzt. (Er sieht die Krone auf dem Kopf). Dieser Spieler spielt mit den weißen, der andere spielt mit den roten Rosen.
- Die Machtsteine liegen neben dem Plan bereit, so daß jeder sie erreichen kann.
- Die Machtkarten werden gründlich gemischt und an jeden fünf verteilt. Der Rest wird als Aufnahme-stapel neben den Plan gelegt. Die Spieler legen ihre fünf Karten offen so vor sich ab, daß die Krone auf den Karten dieselbe Ausrichtung wie die Krone auf dem Plan hat.
- Beide Spieler bekommen noch je vier Heldenkarten in der Farbe ihrer Rosen, die sie neben sich legen.
- Schließlich wird der Krone-Stein auf das zentrale Mittelfeld des Plans gestellt.
- Der Spieler mit den roten Rosen beginnt. Danach sind die Spieler abwechselnd am Zug.

So wird das Spielmaterial aufgebaut



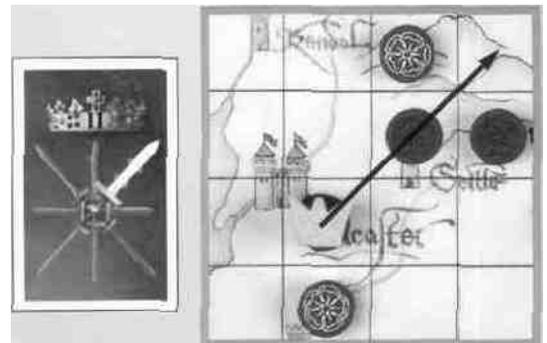
lange, bis der erste Spieler wieder einen Zug ausführen kann.

1. Machtkarte spielen

Der Spieler legt eine seiner Machtkarten auf einen Ablagestapel offen ab und bewegt den Krone-Stein in die auf der Karte angegebene Richtung um die angegebene Zugweite.

Das helle Schwert gibt eine der acht Richtungen an, in die gezogen wird. In der Krone befindet sich eine römische Ziffer I, II oder III, um die der Krone-Stein weitergezogen wird.

Zugbeispiel:



Spielverlauf

- Wer an der Reihe ist, muß eine von drei Möglichkeiten ausführen:
 - (1) Machtkarte spielen
 - (2) Machtkarte ziehen
 - (3) Heldenkarte zusammen mit Machtkarte spielen
- Es besteht Zugzwang! Kann ein Spieler keine der drei Möglichkeiten ausführen, muß er aussetzen. Sein Mitspieler ist sofort an der Reihe, und zwar so

Für das Bewegen der Krone gelten folgende Regeln:

- Die Zugweite muß vollständig genutzt werden. Der Spieler darf nicht weniger Felder ziehen, als auf der Karte angegeben sind.
- Das Zielfeld muß unbesetzt sein. Es darf sich nicht bereits ein Machtstein (egal von welchem Spieler) darauf befinden.
- Es darf keine Karte gespielt werden, mit der der Krone-Stein über den Spielfeldrand hinausgezogen würde.

Bevor der Spieler den Krone-Stein auf dem Zielfeld absetzt, markiert er dieses Feld mit einem Machtstein. Dabei legt er ihn so, daß die Farbe seiner Rose oben liegt. Auf den Machtstein wird der Krone-Stein gesetzt.

oder

2. Machtkarte ziehen

Anstatt eine Machtkarte zu spielen wird lediglich eine Machtkarte vom verdeckten Stapel gezogen. Diese Möglichkeit hat man allerdings nur, solange man noch keine fünf Karten besitzt. Hat man bereits fünf Karten vor sich liegen, darf man diese Option nicht wählen.

Die gezogene Karte wird offen zu den eigenen Karten gelegt.

Sollte der verdeckte Stapel aufgebraucht sein, wird

der Ablagestapel gemischt und als neuer Aufnahme-stapel ausgelegt.

oder

3. Heldenkarte zusammen mit Machtkarte spielen

Jeder Spieler hat vier Heldenkarten, die er während des Spiels einsetzen darf. Hat er alle Heldenkarten eingesetzt, hat er diese Möglichkeit nicht mehr. Durch den Einsatz von Heldenkarten darf man gegnerische Machtsteine, die sich bereits auf dem Plan befinden, umdrehen. Da die Heldenkarten sehr wirksam sind, sollte man sie überlegt einsetzen.

Machtstein umdrehen:

Gegen Abgabe einer Heldenkarte kann man einen bereits gesetzten Machtstein des Mitspielers umdrehen. Dazu legt man, wie unter (1) beschrieben, eine seiner Machtkarten auf den Ablagestapel und zieht den Krone-Stein auf das angegebene und vom Mitspieler besetzte Feld. Bevor er den Krone-Stein auf dem Feld absetzt, dreht er den dort liegenden Machtstein um, so daß nun die eigene Rosenfarbe oben liegt.

Spielende

Das Spiel endet auf zwei Arten:

1. Entweder können die Spieler keine Aktion mehr ausführen, da beide schon über je fünf

Machtkarten verfügen und keine davon einsetzen können.

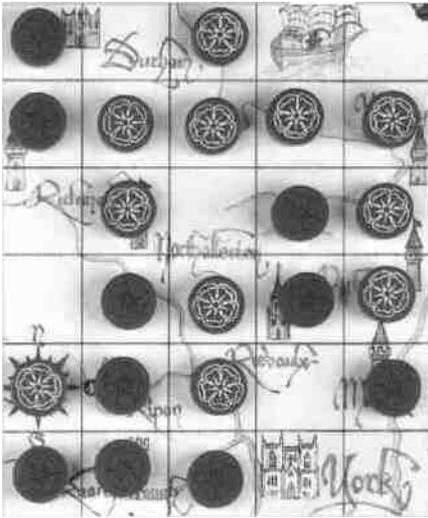
oder

2, Ein Spieler setzt den letzten Machtstein auf den Spielplan.

In beiden Fällen endet das Spiel sofort.

Nun ermittelt jeder Spieler den Wert seiner Gebiete. Gebiete sind ein oder mehrere Felder, die mindestens über eine Seite miteinander verbunden sind.

Verbindungen nur über Eck zählen nicht. Die Anzahl



der Felder, die zusammenhängen, wird mit sich selber multipliziert.

In der nebenstehenden Abbildung hat der Spieler mit den weißen Rosen ein Gebiet aus 8 Feldern ($8 \times 8 = 64$ Punkte),

eins aus 2 Feldern ($2 \times 2 = 4$ Punkte) und ein Gebiet aus 1 Feld ($1 \times 1 = 1$ Punkt). Der Spieler mit den roten Rosen hat ein Gebiet aus 5 Feldern ($5 \times 5 = 25$ Punkte), zwei Gebiete aus jeweils 2 Feldern (jeweils $2 \times 2 = 2 \times 4$ Punkte) und ein Gebiet aus 1 Feld ($1 \times 1 = 1$ Punkt).

Die Punkte aller eigenen Gebiete werden addiert. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem größten Einzelgebiet. Ist auch dieses gleich, gewinnt, wer die meisten Rosen auf dem Plan hat.

Tip: Um die Auswertung zu erleichtern, nehmen die Spieler vor dem Auszählen gleich große Gebiete vom Plan, so daß jeder nur noch wenige Gebiete berechnen muß.

Zur leichteren Berechnung der Gebietspunkte kann man folgende Tabelle nutzen:

Gebietsgröße Punkte		Gebietsgröße Punkte	
1	1	14	196
2	4	15	225
3	9	16	256
4	16	17	289
5	25	18	324
6	36	19	361
7	49	20	400
8	64	21	441
9	81	22	484
10	100	23	529
11	121	24	576
12	144	25	625
13	169		

Der Autor

Dirk Henn, geboren 1960, lebt in Aachen. Zusammen mit Barbara Weber hat er zahlreiche Spiele in seinem Eigenverlag herausgebracht. Auch „Rosenkönig“ ist dort in anderer Gestaltung und unter anderem Namen erschienen. Der Autor bevorzugt Spiele, die mit einfachen Regeln viel Entscheidungsfreiheit bieten. Zu seinen größten Erfolgen zählt ein Platz auf der „Auswahlliste Spiel des Jahres“.

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Illustration

Andreas Steiner

Grafik

Pohl & Rick

Foto

Dirk Hoffmann

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesern.

Art-Nr: 683818

© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY

