

Fragen und Beiträge aus dem Forum von Spielbox-Online (www.spielbox-online.de)
Zusammengestellt von Michael Andersch

neues Loewenherz - [RF] und Lob

Autor: Volker L.

Datum: 25.06.03 14:04 (Beitrag Nr. 70914)

Ich habe da eine Regelfrage zum neuen Loewenherz.

Das Einsetzen eines Ritters im Wald kostet extra (1 Dublone, im alten Loewenherz waren es 5). Im alten Loewenherz wurde derselbe Betrag auch beim Ueberlaeufer faellig, und zwar sowohl beim Einsetzen des Ueberlaeufer auf ein Waldfeld im eigenen Gebiet als auch beim Wegnehmen des fremden Ritters aus einem Waldfeld. Ein derartiger Passus fehlt in der neuen Regel, auch wenn man aus der Tatsache, dass beim Ueberlaeufer vom "Einsetzen" des neuen Ritters gesprochen wird, schlussfolgern kann, dass auch das Plazieren auf einem Wald extra kostet.

Entsprechend wurde diese Regelfrage auch schonmal beantwortet:

<http://www.spielbox.de/phorum4/read.php4?f=1&i=63440&t=63427>

So weit, so gut.

Aber wie ist das mit dem Wegnehmen?

Ausserdem moechte ich an dieser Stelle ein oeffentliches Dankeschoen fuer den unkomplizierten Ersatz des beschaedigten Kartensatzes durch Sebastian Rapp aussprechen - auch wenn guter Service durch den Kosmos-Verlag keinen in diesem Forum mehr ueberraschen sollte

Gruss, Volker (dem uebrigens das neue Loewenherz besser gefaellt als das alte)

Re: neues Loewenherz - [RF] und Lob

Autor: Steffen S.

Datum: 25.06.03 14:10 (Beitrag Nr. 70916)

Hallo Volker,

da in der Regel ausschliesslich von 1 Dublone Kosten beim EINSETZEN des Ritters auf ein Waldfeld die Rede ist, so kostet das auch nur eine Dublone - egal wo der Hanswurst herkommt. Dass das beim alten Löwenherz anders war (hab ich gar nicht mehr genau im Kopf) kann ja keine Rolle spielen - es zählt nur für das neue Spiel, was auch in der neuen Regel steht. Was würden sonst die ganzen "Löwenherz-Neulinge" machen...?

Beherzte Grüße

Steffen (der das neue Löwenherz auch einen Tick besser als das bereits brillante alte findet, allerdings ab und zu mit königsmachenden Spielenden nicht ganz glücklich ist)

Re: neues Loewenherz - [RF] und Lob

Autor: Erhard Portner

Datum: 25.06.03 18:39 (Beitrag Nr. 70926)

Volker L. schrieb:

>

>Volker (dem uebrigens das neue Loewenherz besser
> gefaellt
> als das alte)

Hallo Volker,

da wären wir also mal wieder verschiedener Auffassung .

Ich halte die alte Goldsieber-Ausgabe für das klar bessere Spiel.

Insbesondere das ewige Hin und Her des Geldes für ausgespielte und verkaufte Machtkarten empfinde ich für den Spielfluss als extrem störend. Die Verfahrensweise mit dem Aufdecken einer Aktionskarte und dem Ausspielen einer Entscheidungskarte, wie es in der Goldsieber-Ausgabe geregelt war, halte ich für entschieden besser. Die Einführung des Machtmarktes "verwässert" meiner Meinung nach das Spiel und das reizvolle Element der Politikkarten ist in der Kosmos-Ausgabe ganz weggefallen. Die Neuregelung der Minen bringt keinen wesentlichen neuen Spielreiz.

Während die Goldsieber-Ausgabe von "Löwenherz" zu meinen persönlichen Top-Favoriten gehört, kann ich das von der Neuauflage leider nicht mehr behaupten.

Deine Regelfrage wurde ja von Steffen im Wesentlichen schon beantwortet. Unterschiedlich beim Überläufer ist übrigens auch, dass in der Neuauflage der Gegner selbst den Ritter auswählt, den er aus seinem Gebiet entfernen muss. In der alten Ausgabe sucht der Spieler, der die Karte ausspielt, den überlaufenden Ritter aus.

In der Regel der Neuauflage heißt es übrigens beim Überläufer:

"In beiden Gebieten muss sich jeweils mindestens 1 Ritter befinden."

Warum muss sich eigentlich auch im Gebiet des Spielers, in das der Überläufer überläuft, ein Ritter befinden? Den Sinn dieser Regel vermag ich nicht zu erkennen!

Mit verspielten Grüßen
Erhard

RE: neues contra altes Loewenherz
Autor: Kathrin Nos
Datum: 26.06.03 08:28 (Beitrag Nr. 70952)

Hi,

"Erhard Portner" hat am 25.06.2003 geschrieben:

> Volker L. schrieb:
> Ich halte die alte Goldsieber-Ausgabe für das klar bessere
> Spiel.

Das ist auch meine Meinung.

Vielleicht noch ergänzend einige Aspekte zu den Unterschieden. Beim alten Löwenherz hatte die volle Besetzung zu viert besonders viel Zündstoff (IMHO). Mit zwei Spielern hingegen kam es auch zu einer Einigung und nicht immer zum Konflikt (es werden ja

insgesamt drei Entscheidungskarten gespielt). Dadurch sind die Spielerzahlen 3 und 4 sicher reizvoller.

Beim neuen Löwenherz hatte ich eher den Eindruck, dass es zu zweit taktischer wird, da man häufiger drankommt, und einem niemand die Auslage vor der Nase wegschnappen kann (wenn also der Mitspieler eine Karte abwirft und dafür Kohle kassiert, kann ich diese immer nehmen, weil es keine Mitspieler vor mir gibt, die sie abgreifen können).

Was ich insgesamt damit sagen möchte: Der Unterschied bei der Anzahl der Mitspieler ist, denke ich, in beiden Ausgaben verschieden.

Ein anderer Aspekt ist das Spielende. Während die alte Ausgabe das Spielende über den Tod des Königs gesteuert wird, kann mit der Eroberung eines Riesengebiets im neuen das Spiel zuende sein. Da bevorzuge ich klar die alte Variante, weil der Spieler mit dem grossen Gebiet dieses auch erstmal verteidigen muss. Da kann es durchaus nochmal zu Verschiebungen kommen.

Alles Gute wünscht
Kathrin.

Re: neues Loewenherz - [RF] und Lob
Autor: Volker L.
Datum: 26.06.03 14:09 (Beitrag Nr. 70971)

Erhard Portner schrieb:

- >
- > Volker L. schrieb:
- > >
- > >Volker (dem uebrigens das neue Loewenherz besser
- > > gefaellt
- > > als das alte)
- >
- > Hallo Volker,
- >
- > da wären wir also mal wieder verschiedener Auffassung .
- >
- > Ich halte die alte Goldsieber-Ausgabe für das klar bessere
- > Spiel.
- >
- > Insbesondere das ewige Hin und Her des Geldes für
- > ausgespielte und verkaufte Machtkarten empfinde ich für den
- > Spielfluss als extrem störend.

Fuer die ausgespielten Karten bezahlen zu muessen, ist aber ein wichtiger Aspekt, um das Kartenglueck etwas zu relativieren. Und irgendwoher muss das Geld dafuer ja kommen. Die Qual der Wahl, in 3 Runden zwei schwache Karten zu verkaufen und eine starke zu spielen oder eine starke zu verkaufen und damit das Ausspielen von 2 schwaecheren zu finanzieren, halte ich sogar fuer sehr elegant geloest.

- > Die Verfahrensweise mit dem
- > Aufdecken einer Aktionskarte und dem Ausspielen einer
- > Entscheidungskarte, wie es in der Goldsieber-Ausgabe geregelt
- > war, halte ich für entschieden besser.

Was mich an der alten Ausgabe immer gestoert hat, war die Tatsache, dass immer einer in die Roehre guckt, weil es fuer 4 Spieler nur 3 Karten gibt. Denn - so meine Erfahrung - in ca. 80% der Faelle kam es nicht zur Einigung mit Geldzahlung an den, der verzichtet, sondern zur Kampfabstimmung mit Geld und damit zum voelligen Aussetzen eines Spielers. Und selbst, wenn man gut verhandelt und sich das Verzichten gut bezahlen laesst, hat man von dem Geld nichts ausser der Moeglichkeit, in der naechsten Runde beim Kampf um die Karten groessere Chancen zu haben. Fuer meinen Geschmack ist dieses einer-hat-Pech-und-kann-diese-Runde-nichts-machen ein ganz dicker Minuspunkt fuer die alte Ausgabe
 ... jaja, ich weiss, manche geschmacksverirrte Exzentriker lieben das alte Loewenherz gerade deshalb

- > Die Einfuehrung des
- > Machtmarktes "verwaessert" meiner Meinung nach das Spiel, und
- > das reizvolle Element der Politikkarten ist in der
- > Kosmos-Ausgabe ganz weggefallen.

Alternativen zum Machtmarkt waeren ein stetiges Einkommen statt Einnahmen durch Verkauf, aber gerade dass der Verkauf der besten Karten auch am meisten einbringt, halte ich fuer einen guten Regulierungsfaktor. Oder die Karten, die man verkauft, gehen ganz auf die Ablage (dann werden aber zu wenige gespielt und es kommen zu wenige Ritter und Grenzen ins Spiel) oder auf einen separaten Stapel, der neu gemischt wird, wenn der urspruengliche Zugstapel aufgebraucht wird (was mit der erwuenschten unterschiedlichen Heftigkeit der Karten in den Teilstapeln A-D kollidieren wuerde). Beides keine echten Alternativen.

- > Die Neuregelung der Minen
- > bringt keinen wesentlichen neuen Spielreiz.

Finde ich schon. Dadurch, dass Du Geld fuer verschiedene Minen bekommst und Siegpunkte fuer gleiche, sind die Minen ein ausreichend attraktives Streitobjekt.

- > Waehrend die Goldsieber-Ausgabe von "Loewenherz" zu meinen
- > persoenlichen Top-Favoriten gehoert, kann ich das von der
- > Neuauflage leider nicht mehr behaupten.

Tja, die Geschmaecker der Publikummer sind eben verschieden

- > Deine Regelfrage wurde ja von Steffen im Wesentlichen schon
- > beantwortet. Unterschiedlich beim Ueberlaeufer ist uebrigens
- > auch, dass in der Neuauflage der Gegner selbst den Ritter
- > auswählt, den er aus seinem Gebiet entfernen muss. In der
- > alten Ausgabe sucht der Spieler, der die Karte ausspielt, den
- > ueberlaufenden Ritter aus.

Ist mir auch aufgefallen - waere das nicht so, dann waere ich ohne extra zu fragen davon ausgegangen, dass beim Ueberlaeufer sowohl das Wegnehmen aus als auch das Einsetzen in den Wald

extra kostet und diese Passage beim Schreiben der Regel einfach nur vergessen worden waere.

- > In der Regel der Neuausgabe heißt es übrigens beim Überläufer:
- >
- > "In beiden Gebieten muss sich jeweils mindestens 1 Ritter
- > befinden."
- >
- > Warum muss sich eigentlich auch im Gebiet des Spielers, in
- > das der Überläufer überläuft, ein Ritter befinden? Den Sinn
- > dieser Regel vermag ich nicht zu erkennen!

Ich auch nicht.

Kathrin Nos schrieb:

- >
- > Ein anderer Aspekt ist das Spielende. Während die alte
- > Ausgabe das Spielende über den Tod des Königs gesteuert wird,
- > kann mit der Eroberung eines Riesengebiets im neuen das Spiel
- > zuende sein. Da bevorzuge ich klar die alte Variante, weil
- > der Spieler mit dem grossen Gebiet dieses auch erstmal
- > verteidigen muss. Da kann es durchaus nochmal zu
- > Verschiebungen kommen.

Man kann ja den Koenigschip nach eigenem Gutduenken weiter nach oben auf der Siegpunktskala versetzen, wenn man die Moeglichkeit eines vorzeitigen Sieges beschraenken will (z.B. wenn so ein Abbruchsieg zu oft vorkommt).

Gruss, Volker

Regelfrage Löwenherz

Autor: Mifu

Datum: 12.04.03 16:28 (Beitrag Nr. 65417)

Auf Grund einer besonderen Situation wäre es gut gewesen, einen Überläufer zu spielen, obwohl man den gewonnenen Ritter nicht im eigenen Gebiet einsetzen konnte.

Wir haben uns entschieden, dass dies nicht möglich ist, da im Regelwerk vermerkt ist, dass Ritter einsetzen auch nur gespielt werden darf, wenn dies auch möglich ist.

Seht ihr dies auch so ?

RE: Regelfrage Löwenherz

Autor: Stephan Zimmermann

Datum: 12.04.03 17:13 (Beitrag Nr. 65421)

"Mifu" hat am 12.04.2003 geschrieben:

> Seht ihr dies auch so ?

Ja.

Grüße, Stephan

RE: Regelfrage Löwenherz
Autor: fritz gruber / Kosmos
Datum: 12.04.03 22:55 (Beitrag Nr. 65429)

Sogar der Autor sieht das so.

Spiele Grüße

Fritz Gruber

Löwenherz (RF)
Autor: Dieter Niehoff
Datum: 11.04.03 08:45 (Beitrag Nr. 65339)

Darf ich einen Überläufer spielen gegen mein Nachbarland - auch wenn wir ein Bündnis haben?

Nach Regelstudium haben wir uns für ein "ja" ausgesprochen.

War das richtig?

Dieter Niehoff

(Vielleicht wurde diese Stuation bereits hier im Forum erfragt, áber bei meiner ersten sporadischen Suche wurde ich dazu nicht fündig)

Re: Löwenherz (RF)
Autor: André
Datum: 11.04.03 09:00 (Beitrag Nr. 65341)

Hallo Dieter

Ich habe zwar das Regelwerk nicht vor mir aber so wie ich mich erinnere, bezieht sich das Bündnis nur auf Gebietserweiterungen und nicht auf Überläufer.

Nach meiner Auffassung habt ihr richtig gehandelt.

Gruss
André

Löwenherz - Zwei Regelfehler? Plus Zusatzfrage
Autor: Dieter Niehoff

Datum: 03.04.03 07:31 (Beitrag Nr. 64833)

1.) Lt. Regel hat man ein MONOPOL auf eine Minenart bereits beim Besitz bei drei (von vier) gleichartigen Minen. Wenn mich mein wirtschaftliches Halbwissen nicht trügt, ist man erst dann Monopolist, wenn man alles, also vier von vier Minen besitzt. Gerade im Spiel zu zweit wäre m. E. eine neue, "enge" Auslegung des Monopolbegriffs gescheiter (regelmäßig fallen einem ansonsten beim Spiel zu zweit die Monopole ohne großen Aufwand in den Schoß).

2.) Beim Spiel zu zweit sollen lt. Regel noch zwei Burgen und zwei Ritter einer neutralen Farbe ins Spiel gebracht werden. Reichlich wenig Burgen - reichlich viel Platz auf dem Spielfeld. Muß es nicht heißen: Von JEDEM der beiden Spieler werden zwei, also insgesamt vier Burgen und vier Ritter ins Spiel gebracht? Oder habe ich die Regel nur falsch interpretiert?

Und dann noch eine Zusatzfrage:

Welche Spiele des aktuellen Jahrgangs - neben den "nur" 2-Personen-SPIelen sind auch zu zweit interessant?

Löwenherz wäre m. E. hier eine dicke Empfehlung.

Dieter Niehoff

Re: Löwenherz - Zwei Regelfehler? Plus Zusatzfrage

Autor: Peter Steinert

Datum: 03.04.03 08:56 (Beitrag Nr. 64841)

Hi Dieter,

nun, natürlich setzt JEDER Spieler 2 Burgen und 2 Ritter. Darüber sind wir auch gestolpert, denn die Spielregel ist an dieser Stelle wirklich missverständlich formuliert. Wir sind auch nur deshalb darauf gekommen, da wir das alte Löwenherz schon kannten, bei dem es ebenso ist.

Bei den Monopolen und zwei Spielern haben wir andere Erfahrungen gemacht als Ihr. Wer in der Startphase aufmerksam setzt und später den Plänen des Gegners zuvorkommt, macht es ihm nicht zu leicht. Wir empfanden das Erreichen der Monopole als eher schwierig. Das liegt vor allem daran, dass man frühzeitig für Dukaten-Nachschub sorgen muss, so dass es eher besser ist, sich zunächst auf verschiedene Minensorten zu konzentrieren. Die Monopole wurden so auch bei zwei Spielern recht spät erreicht (wenn überhaupt). Außerdem ist ein Monopol ja keine sichere Sache. Die Punkte waren oft hart umkämpft, denn sie können durch Gebietserweiterung ja auch verloren gehen. Und letztlich entscheidet ja auch der variable Startaufbau des Plans, wie sinnvoll das Spielen auf Monopole ist. Auch weiss ich nicht, ob die Regel mit 4 ODER 3 Minen seitens Kosmos schon immer so gedacht war. In einem Messe-Preview - keine Ahnung, wo das war - habe ich dann auch tatsächlich von genau 4 Minen einer Sorte gelesen, die zum Erreichen eines Monopols notwendig seien.

Gruß

Peter

[RF] Löwenherz

Autor: **Peter Steinert** 

Datum: 12.02.03 19:16 (Beitrag Nr. 61076)

Hallo,

vermutlich wurde diese Frage schon irgendwo einmal gestellt:
Folgende Situation führte heute bei einer Partie "Löwenherz" (Kompliment zur Neubearbeitung!!!) zu Diskussionen. Situation:

Spieler A und Spieler B sind mit je einem Gebiet Nachbarn. Durch die Aktion Bündnis wurde im Spielverlauf die einzige gemeinsame Grenze gedreht. Nun erweitert Spieler C so in das Gebiet von Spieler B, dass dieser die gemeinsame Grenze zu Spieler A verliert.

Frage 1: Wir gingen davon aus, dass die Grenze zurückgedreht wird, da ja kein Bündnis zwischen den beiden neuen Nachbarn A und C besteht. Sehr wahrscheinlich richtig, oder?

Frage 2: Später stellte Spieler B erneut mit demselben Gebiet eine Nachbarschaft zum selben Gebiet von Spieler A her. Besteht das Bündnis jetzt erneut? Denkbar wäre in dieser Situation das Zurückerobern der relevanten Felder, aber auch ein neuer Kontakt an anderer Stelle. Wir haben so gespielt, dass das Bündnis nach wie vor besteht. Richtig?

Viele Grüße und Danke im Voraus!!!

Peter

Auf diesen Beitrag antworten

Re: [RF] Löwenherz

Autor: **Erhard Portner** 

Datum: 12.02.03 22:08 (Beitrag Nr. 61087)

Peter Steinert schrieb:

- >
- > Hallo,
- >
- > vermutlich wurde diese Frage schon irgendwo einmal gestellt:
- > Folgende Situation führte heute bei einer Partie "Löwenherz"
- > (Kompliment zur Neubearbeitung!!!) zu Diskussionen. Situation:
- >
- > Spieler A und Spieler B sind mit je einem Gebiet Nachbarn.
- > Durch die Aktion Bündnis wurde im Spielverlauf die einzige
- > gemeinsame Grenze gedreht.
- > Nun erweitert Spieler C so in das Gebiet von Spieler B, dass
- > dieser die gemeinsame Grenze zu Spieler A verliert.
- >
- > Frage 1: Wir gingen davon aus, dass die Grenze zurückgedreht
- > wird, da ja kein Bündnis zwischen den beiden neuen Nachbarn A
- > und C besteht. Sehr wahrscheinlich richtig, oder?

Ja, würde ich auch so sehen.

- >
- > Frage 2: Später stellte Spieler B erneut mit demselben Gebiet
- > eine Nachbarschaft zum selben Gebiet von Spieler A her.
- > Besteht das Bündnis jetzt erneut? Denkbar wäre in dieser
- > Situation das Zurückerobern der relevanten Felder, aber auch

> ein neuer Kontakt an anderer Stelle. Wir haben so gespielt,
> dass das Bündnis nach wie vor besteht. Richtig?
>

Ja, würde ich auch so sehen.

Allerdings muss ich sagen, dass beide Situationen in meinen Partien bisher nie vorgekommen sind.

Mit verspielten Grüßen
Erhard

Auf diesen Beitrag antworten

Re: [RF] Löwenherz

Autor: **Peter Steinert** 

Datum: 12.02.03 22:49 (Beitrag Nr. 61092)

Lieber Erhard,

danke für Deine Antwort. Klaus Teuber hat mir ebenfalls soeben per EMail bestätigt, dass die hier geschilderte Auslegung der Regeln korrekt ist.

Viele Grüße

Peter