

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 ein Spieler gegenrösche Machtsteine, die sich bereits auf dem Plan befinden, umdrehen. Da die Heldenkarten sehr mächtig sind, sollte ihr Einsatz wohlüberlegt sein.

#### Machtstein umdrehen:

Gegen Abgabe einer Heldenkarte kann ein Spieler einen bereits gesetzten Machtstein des Mitspielers umdrehen. Dazu legt er, 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, sodass 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 untenstehenden Abbildung hat der Spieler mit den weißen Rosen ein Gebiet aus 8 Feldern (8 x 8 = 64 Punkte), eins aus 2 Feldern (2 x 2 = 4 Punkte) und ein Gebiet aus 1 Feld (1 x 1 = 1 Punkt). Der Spieler mit den roten Rosen hat ein Gebiet aus 5 Feldern (5 x 5 = 25 Punkte), zwei Gebiete aus jeweils 2 Feldern (jeweils 2 x 2 = 2 x 4 Punkte) und ein Gebiet aus 1 Feld (1 x 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.



**Tipp:** Um die Auswertung zu erleichtern, nehmen die Spieler vor dem Auszählen gleich große Gebiete vom Plan, sodass jeder nur noch wenige Gebiete berechnen muss.



#### Zur leichteren Berechnung der Gebietspunkte ist folgende Tabelle hilfreich:

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 seiner Frau Barbara 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 seinem größten Erfolg zählt der begehrte Preis „Spiel des Jahres“, den er 2003 errang.



**Redaktionelle Bearbeitung:** TM-Spiele, Michael Baskal, Ralph Querfurth  
**Illustration Cover:** Tanja Donner  
**Illustration:** Andreas Steiner, Claus Stephan  
**Grafik:** Pohl & Rick, Fine Tuning

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesem.

© 1999, 2012 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
kosmos.de  
Art.-Nr. 691790  
Alle Rechte vorbehalten  
MADE IN GERMANY

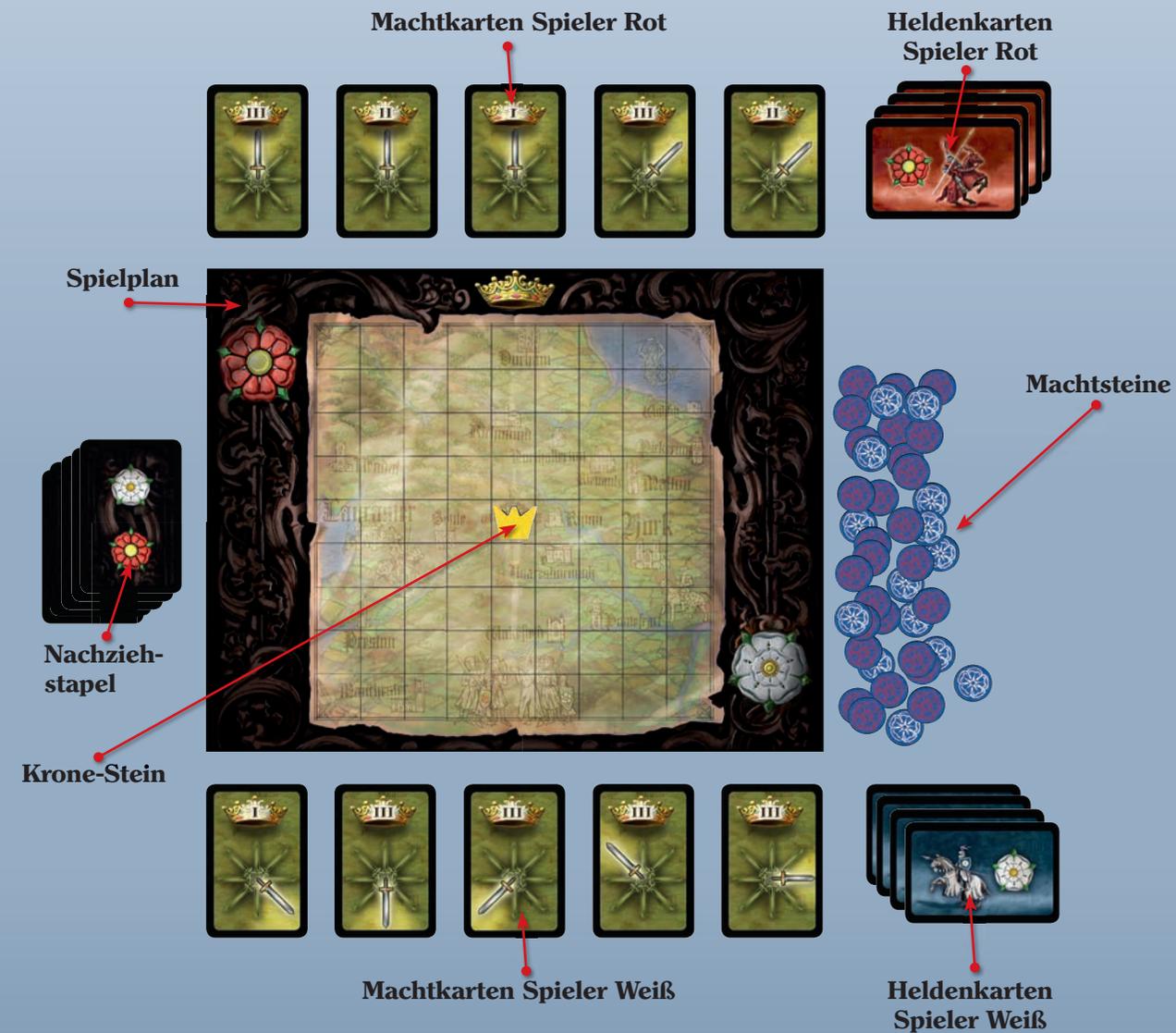
## Rosenkönig

FÜR 2 SPIELER AB 10 JAHREN



DIRK HENN

## So wird das Spielmaterial aufgebaut:



2

### 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 roten, der andere spielt mit den weißen Rosen.
- Die Machtsteine liegen neben dem Plan bereit, sodass jeder sie erreichen kann.

3

- Die Machtkarten werden gründlich gemischt und an jeden Spieler fünf zufällig verteilt. Der Rest wird als verdeckter Nachziehstapel 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 Feld des Plans gestellt.
- Der Spieler mit den roten Rosen beginnt. Danach sind die Spieler abwechselnd am Zug.

### Spielverlauf

- Wer an der Reihe ist, muss **eine** von drei Möglichkeiten ausführen:
  - ❶ Machtkarte spielen
  - ❷ Machtkarte ziehen
  - ❸ 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 lange, bis der aussetzende Spieler wieder einen Zug ausführen kann.

### ❶ Machtkarte spielen

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

### 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. Diesen legt er so, dass die Farbe seiner Rose oben liegt. Auf den Machtstein wird dann der Krone-Stein gesetzt.

### Zugbeispiel:



### oder

### ❷ Machtkarte ziehen

Anstatt eine Machtkarte zu spielen wird lediglich eine Machtkarte vom Nachziehstapel gezogen. Diese Möglichkeit hat ein Spieler allerdings nur, solange er noch keine fünf Karten besitzt. Hat ein Spieler bereits fünf Karten vor sich liegen, darf er diese Option nicht wählen. Die gezogene Karte wird offen zu den eigenen Karten gelegt. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

4