

Rosenkönig Game instructions / game rules

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2026 Brettspielnetz.de

Inhalt

Rosenkönig Spielregeln.....	1
Spielidee und Spielziel.....	2
Spielmaterial und Spielvorbereitung.....	3
Spielverlauf.....	5
1. Machtkarte spielen.....	6
2. Machtkarte ziehen.....	7
3. Heldenkarte zusammen mit Machtkarte spielen.....	8
Spielende.....	9
Wertung.....	10

Rosenkönig Spielregeln



Spielidee und Spielziel

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.

Spielmaterial und Spielvorbereitung

Es wird gespielt mit:

- 52 Machtsteinen, 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

Aufbau:

- Die Machtkarten werden gründlich gemischt und an jeden fünf verteilt (**die eigenen Karten** siehst du unterhalb des Spielbretts, die des Gegners oberhalb). Der Rest wird als verdeckter Aufnahmestapel rechts oben neben den Plan gelegt.
- Beide Spiele bekommen noch je vier Heldenkarten in der Farbe ihrer Rosen. Diese Karten werden links neben die Machtkarten gelegt.
- 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. Hierunter siehst du die Startaufstellung.

Karten Gegenspieler:

4 Heldenkarten



Spiel: 421 Zug: 0... ○ 1 ● 0 Anzahl Steine auf dem Brett: 1 (52)



4 Heldenkarten



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 wieder an der Reihe, und zwar so lange, bis der erste Spieler wieder einen Zug ausführen kann.

1. Machtkarte spielen

Der Spieler markiert eine seiner Machtkarten oder auf dem Spielfeld ein durch seine Machtkarten mögliches Zielfeld. Dadurch wird der Krone-Stein in die auf der Karte angegebene Richtung exakt um die dort angegebene Zugweite bewegt. Das helle Schwert zeigt in die eine der acht möglichen Richtungen, in die gezogen wird. In der Krone am oberen Rand der Karte befindet sich eine römische Ziffer I, II oder III, die die Zugweite angibt.

Für das Bewegen der Krone gelten folgende Regeln:

- Die Zugweite muss vollständig genutzt werden. Der Spieler darf (und kann) 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.

Auf dem Zielfeld wird zuerst ein Machtstein in der Spielerfarbe abgelegt und dann darauf der Krone-Stein.

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 (und kann) man diese Option nicht wählen. Um diese Aktion zu wählen muss der Aufnahmestapel markiert werden.

Die gezogene Karte wird offen zu den eigenen Karten gelegt. Sollte der verdeckte Stapel **aufgebraucht** sein, wird der Ablagestapel **gemischt** und als neuer Aufnahmestapel ausgelegt.

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.

Eine Heldenkarte kann **nur in Kombination** mit einer Machtkarte gespielt werden, die auf ein Feld zeigt, das vom Mitspieler besetzt ist. Dort wird dann der Machtstein auf die Farbe des aktuellen Spielers gedreht und dann der Krone-Stein darauf platziert.

Die Heldenkarte wird **automatisch** mitmarkiert, wenn eine Machtkarte ausgewählt wird, die auf ein gegnerisches Feld zeigt. Wenn auf dem Spielfeld ein gegnerisches Feld ausgewählt wird, das mit einer eigenen Machtkarte erreicht werden könnte, werden sowohl diese Machtkarte als auch eine Heldenkarte ausgewählt.

Spielende

Das Spiel endet auf zwei Arten:

- Entweder können die Spieler keine Aktion mehr ausführen, da beide schon über je fünf Machtkarten verfügen und keine davon einsetzen können.
- Oder ein Spieler setzt den letzten Machtstein auf den Spielplan. Rechts unterhalb des Spielfelds wird angezeigt, wie viele der 52 Machtsteine bereits auf dem Brett sind.

In beiden Fällen endet das Spiel sofort. Wessen Gebiete die meisten Punkte in der Wertung bringen hat gewonnen.

Wertung

Die Wertung ergibt sich aus der Summe der Werte der einzelnen Gebiete. Gebiete sind ein oder mehrere Felder, die mindestens über eine Seite miteinander verbunden sind. Verbindungen über Eck zählen nicht. Die Anzahl der Felder, die zusammenhängen, wird mit sich selber multipliziert. 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. Hierunter ist ein Wertungsbeispiel.

$2 * 2 = 4$
 $3 * 3 = 9$
 $1 * 1 = 1$
 $11 * 11 = 121$
 $2 * 2 = 4$
 $1 * 1 = 1$
 === +
 140

Berechnung der Wertung des roten Spielers

Spel: 36 zet: 47... pak ○ 42 ● 140 Aantal stenen op het bord: 38 (52)