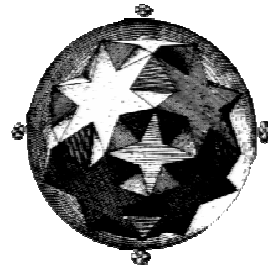


# Rosenkrieg

Ein Spiel der Karten um Intrige und Thronfolge für 2 bis 4 Spieler  
(angelehnt an „Herzblatt“ von [www.kartenspiele.net](http://www.kartenspiele.net))



## Vom Kartenblatte...

Man nehme ein gängiges Kartenspiel mit 32 Karten der Farben: Löwen, Türme, Bäume und Rosen.

Spielt man mit zwei Spielern werden alle Neunen, Achten und Siebenen entfernt. Sodann erhalte jeder Spieler 10 Karten und zwei werden unbesehen bei Seite gelegt. Sie sind das so genannte Erbe.

Spielt man mit drei Spielern werden alle Achten und Siebenen außer der Rosen-Acht und Rosen-Sieben entfernt. Sodann erhalte ein jeder 8 Karten und zweie sind das Erbe.

Spielt man mit Vieren so nehme man das ganze Spiel und gebe jedem 6 Karten. Zweie lege man auch dann in das Erbe.

## Von den Spielrunden...

Eine Partie Rosenkrieg handele um die Streitereien von Adeligen um den Throne. Es spielt in jeder Partie ein Einzelner, genannt der Potentat, gegen alle Anderen. Die Spieler einigen sich untereinander, wer in der folgenden Partie das Amt des Potentaten bekleiden möchte. Wenn niemand oder mehrere der Potentat sein möchten hat den Vorrang ein jener, der in der vorrangegangenen Partie der Potentat war oder ansonsten jener Spieler, der den höchsten Trumpf halte. Zu Beginn einer Partie nehme der Potentat das Erbe auf und vermische es nach belieben mit den eigenen Karten. So dann lege er wieder zwei Karten in das Erbe. Das Erbe zählt sofort zu seinen Zählern.

Es beginnt der Spieler links vom Geber mit der ersten Runde. In jeder Runde legen die Spieler in der Reihenfolge ihrer Sitzordnung jeweils eine Karte in die Mitte des Tisches. Dabei gilt: Farben müssen bedient werden! Wenn ein Spieler nicht richtig bedient, verliere er die Runde sang und klanglos und zwar alleine, so als wäre er der Potentat gewesen. Eine Runde gewinnt der Spieler, der die höchste Karte in einer Runde ausspielt, er bekommt alle in dieser Runde ausgespielten Karten und legt sie zu seinen Zählern. Der Gewinner der letzten Runde beginne so dann die Nächste.

Im Rosenkrieg sind alle Rosen-Karten Trumpf und stechen alle andere Karten. Eine Ausnahme ist der König der Löwen. Der König der Löwen, manchmal auch genannt „Ritter aus Leidenschaft“ oder „Der Joker“, ist auch ein Triumph und zwar der höchste. Somit sticht er alle anderen Karten es sei denn folgende Ausnahme trete ein: Wird der König der Löwen zu erst gespielt und DANACH eine Dame beliebiger Farbe darauf gelegt, sticht die Dame den König der Löwen und ist dann in dieser Runde die höchste Karte. Man bedenke aber: nur die Dame der Rosen ist Triumph und jemand der den König der Löwen mit einer Dame stechen will muss diese Dame unter Einhaltung aller anderen Regeln spielen dürfen! Der König der Löwen muss nicht mit einer Dame bedient werden, wohl aber mit einem Trumpf! Innerhalb der Farben gelte die Reihenfolge: As, 10, König, Dame, Bube, 9, 8, 7.

## Vom Zählen der Punkte...

Nach der letzten Runde werden für jede Partei die Zähler der gewonnen Karten addiert. Es gelten die folgenden Wertigkeiten: As = 11 Zähler, Zehn = 10 Zähler, König = 4 Zähler, Dame = 3 Zähler, Bube = 2 Zähler alles Sonstige ist wertlos. Der Potentat gewinnt das Spiel wenn er mehr als 66 Zähler erringt, sonst gewinnen die Herausforderer. Sollte eine Partei weniger als 31 Zähler bekommen verliert sie sanglos, wenn sie gar keine bekommt sang- und klanglos. Wenn der Potentat mit genau 67 Punkten gewinnt nennt man dies einen Fenstersturz.

Die gewinnende Partei erhält folgende Punkte: Einen für den Sieg, einen weiteren wenn sie den König der Löwen nicht bei ihren Zählern hat. Ein sangloser Sieg bedeutet eine Verdoppelung der Punkte, ein sang und klangloser Sieg sogar eine Vervielfachung.

Sollte der Potentat gewinnen so erhält er für jede Partie die er zuvor in Folge erfolgreich Potentat war zwei Extrapunkte. Es gelte immer, erst alle Punkte aufaddieren, dann vervielfachen.

Die Punkte des Potentaten werden mit der Anzahl seiner Gegner multipliziert und dann aufaddiert wenn er gewonnen hat oder abgezogen wenn er verloren hat. Die Herausforderer erhalten immer die einfache, errechnete Punktezahl aufaddiert oder abgezogen. Acht Spielrunden nennt man eine Dynastie. Am Ende einer Dynastie zahlen diejenigen, die Zahlen kleiner als Null haben ein, die mit Zahlen größer als Null bekommen ausgezahlt. Spielschulden sind Ehrensulden und müssen sofort beglichen werden.