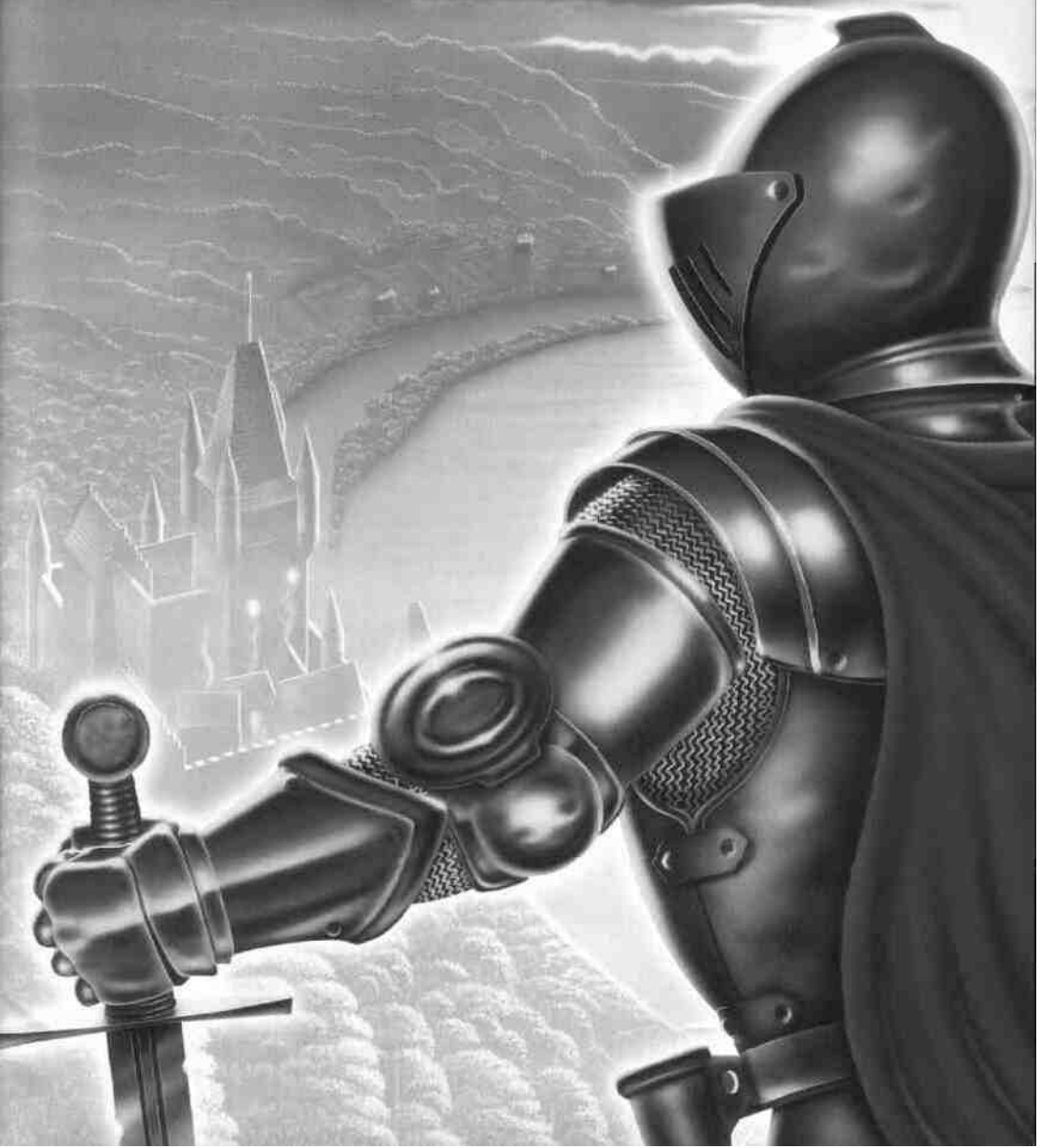


REINER KNIZIA

RHEINLÄNDER

Wer wird der Herrscher über den Rhein?



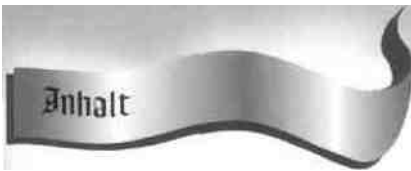
Vor vielen Jahrhunderten war das Herz
Europas geteilt:

Mächtige Herzöge regierten von ihren Burgen
an den Ufern des Rheins über ihre Herzogtümer
und erhielten von ihren wohlhabenden Städten
ein reiches Einkommen. Machtkämpfe waren
alltäglich und machten nicht selten das Eingreifen
einflußreicher Bischöfe erforderlich.

Nun haben Sie die Chance, Ihre Herrschaft
über die Rheinlande auszudehnen. Überlisten Sie
Ihre Gegenspieler, und vergrößern Sie Ihre Macht.
Wer wird der neue Herrscher über den Rhein?



INHALT	4
SPIELVORBEREITUNG	4
ZIEL DES SPIELS	5
SPIELABLAUF	6
RITTER SETZEN UND HERZOGTÜMER BILDEN	6
Eine Karte spielen, um einen Ritter zu setzen	6
Bildung eines Herzogtums	7
Wer besitzt ein Herzogtum?	7
Eine Karte als Verstärkung spielen	8
Einsetzen einer Bastei	9
BESITZWECHSEL VON HERZOGTÜMERN UND WERTÜNG	9
Der Wert eines Herzogtums	9
Punktetabelle	10
Wertungen während des Spiels	10
Übernahme eines gegnerischen Herzogtums	10
Verbindung von Herzogtümern	11
BURGEN UND KIRCHEN	12
Eine Burg einnehmen	12
Wie wechseln Burgen ihren Besitzer?	13
Bischöfe und der Erzbischof	14
SPIELENDENDE	15
Schlußwertung	15
Strategische Tips	15
DAS SPIEL IN KÜRZE	16



**1 Spielplan, 54 nummerierte Karten,
1 Karte "Mischen", 1 Erzbischofskarte,
30 Herzogfiguren.**

Stanzbögen mit:

125 Rittern, 55 Münzen,

**7 Bischofsmarken, 15 Basteien und
2/3 Reichsgutplättchen**

(12 Städte, 7 Burgen und 7 Kirchen)



Wenn Sie das erste Mal "Rheinländer" spielen, nehmen Sie bitte zuerst alle Herzogfiguren aus den Kunststoffütten und lösen die Spielmarken und -plättchen vorsichtig aus den Stanzbögen.

Vor jedem neuen Spiel:

1. Legen Sie alle Reichsgutplättchen verdeckt auf den Tisch, und mischen Sie sie gut.
Verteilen Sie dann jeweils eine Marke offen auf jedes der runden Felder des Spielplans. So beginnt das Spiel jedesmal anders, wenn Sie Rheinländer spielen.



Burgen



Kirchen



Städte

1. Bei 3 Spielern erhält jeder Spieler 6 Herzöge und alle 25 Ritter in der gewählten Farbe sowie 3 Basteien.
Spielen Sie zu viert, erhält jeder Spieler 20 Ritter, und bei 5 Spielern erhält jeder Spieler 17 Ritter.



Herzöge



Ritter



Basteien

3. Suchen Sie die Erzbischofkarte aus dem Kartenstoß heraus, und legen Sie sie zur Seite. Dann mischen Sie den Kartenstoß und teilen an jeden Spieler 5 Karten aus. Jeder Spieler nimmt seine Karten auf die Hand. Legen Sie den Stoß mit den restlichen Karten verdeckt und in Reichweite aller Spieler neben den Spielplan.

(Hat ein Spieler die Karte "Mischen" erhalten, steckt er sie an irgendeiner Stelle in den Kartenstoß zurück und zieht eine neue Karre.)



Nehmen Sie die Erzbischofkarte aus dem Kartenstoß.

4. Bestimmen Sie einen Spieler zum Schatzmeister. Er erhält die von ihm zu verwaltenden Münzen.
5. Legen Sie die Bischofsmarken und die Erzbischofkarte neben den Spielplan.



Bischöfe



Jeder Spieler bildet Herzogtümer entlang des Rheins und sammelt so Punkte. Der Spieler, der am Ende des Spiels die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.



Entscheiden Sie, welcher Spieler beginnen soll. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn Sie an der Reihe sind, führen Sie die drei folgenden Schritte aus:

1. Wählen Sie aus Ihren Karten eine Karte aus, und legen Sie sie offen neben dem Kartenstoß ab, so daß alle Spieler sie sehen können.
2. Setzen Sie dann einen Ihrer Ritter auf den Spielplan.
3. Ziehen Sie die oberste Karte von dem L Kartenstoß, so daß Sie wieder 5 Karten 1 in der Hand halten. Hiermit ist Ihr Spielzug beendet.

Hinweis: Hat ein Spieler die Karte "Mischen" gezogen, legt er sie wieder auf den Kartenstoß, fügt die abgelegten Karten hinzu und mischt alle Karten gut durch. Dann legt er den neuen Kartenstoß wieder verdeckt auf den Tisch und zieht die oberste Karte. (Die Karte "Mischen" darf nicht behalten werden.)



Karte "Mischen"



Ihr Ziel während des Spiels ist. Ihre Ritter so zu setzen, daß sie entlang des Rheinufer Herzogtümer bilden. Je größer Ihre Herzogtümer sind, desto mächtiger sind Sie und desto mehr Punkte werden Sie erzielen. Sie werden später jedoch feststellen, daß ein weiterer Faktor, der Ihr Schicksal beeinflussen wird, die Anzahl der Herzogtümer ist, die Sie regieren - also denken Sie daran, daß es nicht nur auf deren Größe ankommt!

Eine Karte spielen, um einen Ritter zu setzen

Die Karten sind von 1 bis 54 nummeriert und entsprechen den nummerierten Feldern auf dem Spielplan. Jede Zahl auf dem Spielplan umfaßt das Flußfeld sowie die zwei Landfelder, die sich an beiden Seiten des Flusses befinden. Alle 3 Felder bilden gemeinsam ein "Gebiet".

- Wenn Sie an der Reihe sind, wählen Sie aus den Karten, die Sie in der Hand halten, die Karte aus, wo Sie einen Ihrer Ritter auf den Spielplan setzen möchten. Legen Sie diese Karte **offen** auf einen Ablagestapel neben den Kartenstoß, so daß alle Spieler sehen können, welche Karte Sie spielen.



Abbildung 1 Sie entscheiden sich, die Karte Nr. 23 zu spielen und legen sie offen auf den Ablagestapel. Setzen Sie einen Ihrer Ritter mit dem Wappen mich oben auf eines der zwei Landfelder, die sich in dem Gebiet Nr. 23 befinden.

- Jedes Feld darf nur von einem Ritter belegt werden.
- Sie können Ihren Ritter auf eine der beiden Seiten des Rheins setzen, wenn beide Felder frei sind.
- Ist bereits das Feld auf einer Seite des Rheins belegt, so muß Ihr Ritter auf die andere Rhein-Seite gesetzt werden.
- Auf das Flußfeld selbst können Sie nur dann einen Ritter setzen, wenn die Landfelder zu beiden Seiten des Flusses bereits belegt sind.
- Sind alle drei Felder in einem Gebiet belegt, so kann hier kein Ritter gesetzt werden. (Sie können die Karte aber trotzdem spielen - siehe Abschnitt "Eine Karre als Verstärkung spielen" auf Seite 8.)
- Einige Felder auf der Insel, die sich auf einer Seite des Spielplans befindet, gehören zu zwei Gebieten - d.h. sie können belegt werden, indem eine von zwei verschiedenen Karten gespielt wird.

Bildung eines Herzogtums

Benachbarte Felder, die mit einer Seite aneinandergrenzen, werden "Nachbarfelder" oder auch "angrenzende Felder" genannt.

- Ein Herzogtum wurde gebildet, wenn zwei (oder mehr) Nachbarfelder von jeweils einem Ritter belegt wurden.
- Ein Herzogtum kann aus Rittern derselben Farbe oder aus verschiedenfarbigen Rittern bestehen.

Wer besitzt ein Herzogtum?

Zu jeder Zeit während des Spiels können Sie das Besitzrecht an einem Herzogtum beanspruchen, wenn sich mindestens zwei Ihrer Ritter in dem Herzogtum befinden und Sie über mehr Ritter in dem Herzogtum verfügen als jeder andere Spieler.

- Wenn Sie ein Herzogtum besitzen, stellen Sie einen Ihrer Herzöge auf den Spielplan neben Ihr Herzogtum.
- Der Anzahl der Herzogtümer, die ein Spieler besitzen kann, sind keine Grenzen gesetzt. Wenn Sie keine Herzogfigur mehr zur Verfügung haben, können Sie zwischenzeitlich die Figuren einer unbenutzten Farbe verwenden.

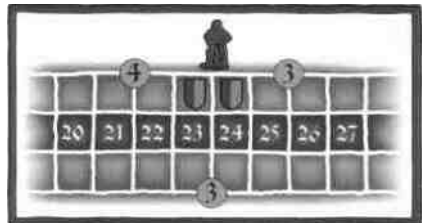


Abbildung 2. Sie haben es geschafft, einen zweiten Ritter auf das Nachbarfeld eines Feldes zu setzen, auf dem schon einer Ihrer Ritter steht. Dies ist die einfachste Form eines Herzogtums. Stellen Sie einen Ihrer Herzöge neben das Herzogtum, um anzuzeigen, daß es Ihnen gehört.

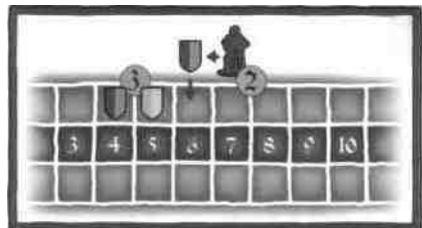


Abbildung 3. Sie sind der rote Spieler. Sie spielen die Karte Nr. 6, um das Herzogtum zu vergrößern. Sie verfügen nun über zwei Ritter in diesem Heiligtum und damit über mehr Ritter als Ihr Gegenspieler: Stellen Sie einen Ihrer Herzöge auf den Spielplan neben das Herzogtum, um anzuzeigen, daß es nun Ihnen gehört.

Denken Sie daran: Ein neuer Herzog kann nur dann aufgestellt werden, wenn ein Spieler über mehr Ritter in dem Herzogtum verfügt als jeder seiner Mitspieler. Solange zwei (oder mehr) Spieler die gleiche Anzahl Ritter in einem Herzogtum besitzen, kann kein neuer Herzog aufgestellt werden.

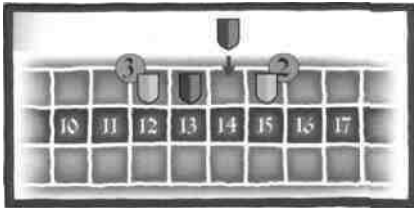


Abbildung 4:4 Sie sind der rote Spieler. Sie spielen die Karte Nr. 14 und verfügen nun über genausoviele Ritter wie der gelbe Spieler. Da kein Spieler die Herrschaft über das Herzogtum übernehmen kann, wird kein Herzog auf den Spielplan gestellt.

Im Laufe des Spiels werden immer mehr Ritter auf den Spielplan gesetzt. Bestehende Herzogtümer wachsen und neue entstehen. Auch das Besitzrecht an einem Herzogtum kann wechseln - je nachdem, welcher Spieler über die meisten Ritter in einem Herzogtum verfügt. Doch mehr hierzu später.

Eine Karte als Verstärkung spielen

Anstatt in Ihrem Spielzug eine Karte auszuspielen, um einen Ritter auf das entsprechende nummerierte Feld zu setzen, können Sie eine beliebige Karte als Verstärkung ausspielen:

- Wählen Sie aus Ihrer Hand eine Karte aus, die für Sie keinen besonderen Wert hat. Wenn Sie eine Karte als Verstärkung spielen, lassen Sie die Zahl auf der Karte unbeachtet.
- Legen Sie Ihre Karte offen auf den Ablagestapel, und setzen Sie einen

Ritter auf ein Feld Ihrer Wahl. Beachten Sie aber unbedingt die Verstärkungsregeln: Sie dürfen Ihren Ritter als Verstärkung nur auf ein freies Landfeld setzen, das an ein Feld angrenzt, welches bereits von einem Ihrer Ritter belegt ist **und** das nicht gleichzeitig an ein Feld mit einem Ritter eines Gegenspielers angrenzt. Sie dürfen Ihren Ritter als Verstärkung nicht auf ein Flußfeld setzen.



Abbildung 5. Sie sind der rote Spieler. Sie setzen die Karte Nr. H als Verstärkung ein und setzen einen Ritter auf das Feld Nr. 22, d.h. neben einen Ihrer Ritter und fern von einem gegnerischen Ritter.

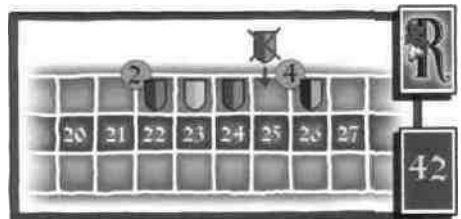


Abbildung 6. Sie sind der rote Spieler. Sie können hier keine Karte als Verstärkung einsetzen. Denn würden Sie Ihren Ritter auf das Feld Nr. 25 setzen, würde er an einen gegnerischen Ritter angrenzen (Sie haben nur eine Möglichkeit, um hier einen Ihrer Ritter zu setzen: das Spielen der Karte Nr. 25.)

Wenn Sie Karten als Verstärkung spielen, sind Sie - trotz der oben genannten Einschränkungen - flexibler. Es ist einfacher für Sie, Ihre Ritter und Herzöge zu unterstützen, die sich bereits auf dem Spielplan befinden. Zusätzlich ermöglicht es Ihnen, solche Karten abzulegen, deren Zahlenfelder für Sie weniger interessant sind.

Einsetzen einer Bastei

Zusätzlich zu einem Ritter, den Sie während Ihres Spielzugs setzen, können Sie auch eine Ihrer drei Basteien einsetzen. Dabei handelt es sich um Festungen, die Ihre Gegner an der Vergrößerung ihrer Herzogtümer hindern und Ihre eigenen Herzogtümer schützen.



Bastei

- Sie können eine Bastei auf jedem freien Landfeld auf dem Spielplan einsetzen.
- Eine Bastei kann nicht auf einem Flußfeld eingesetzt werden.
- Während eines Spielzuges kann nur eine Bastei eingesetzt werden.
- Ein Feld, auf dem eine Bastei eingesetzt wurde, kann nicht von einem Ritter belegt werden.
- Basteien gehören zu keinem Herzogtum: einmal eingesetzt, sind sie unparteiisch.

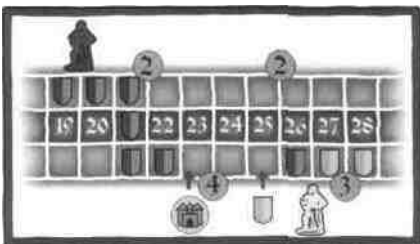


Abbildung 7. Sie sind der gelbe Spieler. Sie spielen die Karte Nr. 25 und setzen - aus Furcht vor einer Ausdehnung des roten Spießers - auch eine Bastei auf das Feld Nr. 23.



Das Entstehen und Wachsen der Herzogtümer ist nur ein Teil der Geschichte der Rheinlande. Das Spiel wird dann richtig interessant, wenn Herzogtümer ihren Besitzer wechseln und die Spieler versuchen, ihre Positionen zu festigen.

Der Wert eines Herzogtums

Jeder Herzog, der während des Spiels neben ein Herzogtum auf den Spielplan gestellt wird, hat einen Wert von 1 Punkt. Sie können den Wert Ihrer Herzogtümer jedoch erheblich erhöhen, wenn diese eine oder mehrere Reichsgüter - Städte, Burgen und Kirchen - enthalten.

- Ein Herzog regiert ein Reichsgut, wenn ein Ritter des Herzogtums ein Feld belegt, das an dieses Reichsgut angrenzt.



Abbildung 8. Sie sind der rote Spieler. Ihr Herzog IM bereits Herrscher über die Stadt. Wenn Sie nun einen Ritter auf das Feld Nr. 25 setzen, gewinnt Ihr Herzog auch die Herrschaft über die Kirche.

- * Während des Spiels besteht der Wert eines Herzogtums aus 1 Punkt für den Herzog plus den Punktwerten aller in **diesem** Herzogtum enthaltenen Städte, Burgen und Kirchen. Beispiel: Das rote Herzogtum in Abbildung 8 zählt 6 Punkte (und zwar 1 Punkt für den Herzog, 4 Punkte für die Stadt und 1 Punkt für die Kirche). Sehen Sie sich dazu die nachfolgende Punktetabelle an

Punktetabelle

Während des Spiels zählt ein Herzog In seinem Herzogtum zählt jede Kirche	1 Punkt 1 Punkt
jede Burg	1 Punkt
jede Stadt entsprechend der angegebenen Werte	2, 3 oder 4 Punkte
Am Ende des Spiels werden außerdem Bonuspunkte verteilt. Blättern Sie hierzu zum Abschnitt "Schlußwertung" auf Seite 15:	
Am Ende des Spiels zählt ein Herzog	5 Punkte
Der Spieler mit der Erzbischofskarte erhält	5 Punkte

Wertungen während des Spiels

(Während neue Herzogtümer gebildet und die bestehenden immer größer werden, können ihre entsprechenden Werte jederzeit errechnet werden. Dies ermöglicht den Spielern, ihre Stärke abzuschätzen und mit der ihrer Gegenspieler zu vergleichen. Ein Herzogtum wird jedoch erst gewertet, wenn während des Spiels der Besitzer wechselt oder bei der Schlußwertung.

Während des Spiels werden Punkte gesammelt, wenn die Herzogtümer ihre Besitzer wechseln:

- Verlieren Sie das Besitzrecht an einem Herzogtum (siehe folgenden Abschnitt "Übernahme eines gegnerischen Herzogtums"), erhalten Sie für den Wert Ihres alten Herzogtums entsprechende Punkte. Der Schatzmeister zahlt Ihnen die Punkte in Münzen aus, die Sie mit der Rückseite nach oben vor sich auf den Tisch legen.
- Indem Sie den Wert Ihrer Münzen verheimlichen, können Ihre Gegenspieler irreführt werden. So wird es ihnen schwerfallen, die beste Strategie auszuwählen. In Verbindung mit der Schlußwertung können so noch einige Überraschungen auftreten!

Übernahme eines gegnerischen Herzogtums

Seien Sie während des Spiels auf der Hut, und behalten Sie Ihre Gegenspieler im Auge. Wenn sich eine günstige Gelegenheit ergibt, versuchen Sie nicht nur, Ihre bestehenden Herzogtümer zu vergrößern, sondern auch, den Besitz Ihrer Gegenspieler zu übernehmen.

- Jedes Herzogtum kann nur von einem Herzog regiert werden.
- Setzen Sie einen neuen Ritter in ein Herzogtum und verfügen damit über mehr Ritter in diesem Herzogtum als irgendein anderer Spieler, werden Sie der neue Besitzer: Der alte Herzog wird vom Spielplan entfernt und an seinen Eigentümer zurückgegeben, der jetzt für sein altes Herzogtum die entsprechenden Punkte erhält (siehe "Punktetabelle"). Nun stellen Sie einen Ihrer Herzöge neben Ihr neues Herzogtum auf den Spielplan.

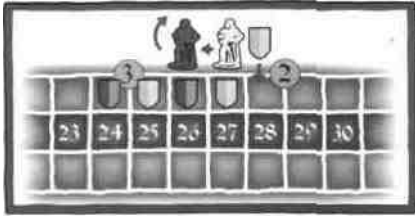


Abbildung 9. Sie sind der gelbe Spieler. Sie setzen eine Karte als Verstärkung ein und setzen einen Ritter auf das Feld Nr. 28. Da Sie nun über mehr Ritter als Ihr Gegenspieler verfügen, werden Sie der neue Besitzer dieses Herzogtums, Sie geben den roten Herzog Ihren Gegenspieler zurück und stellen Ihren eigenen Herzog neben das Herzogtum. Der rote Spieler erhält 4 Punkte für sein altes Herzogtum (1 Punkt für den 1 Herzog und 3 Punkte für die Stadt. Für die neue Stadt, die Sie gerade erst dem Herzogtum angegliedert haben, erhält er keine Punkte).

- Setzen Sie einen neuen Ritter in ein Herzogtum und führt das nun zur gleichen Anzahl Ritter, wechselt der Besitzer dieses Herzogtums nicht: Der derzeitige Herzog bleibt neben dem Herzogtum stehen.

Vergessen Sie nicht: Ein neuer Herzog kann nur dann aufgestellt werden, wenn ein Spieler über **mehr** Ritter in dem Herzogtum verfügt als jeder seiner Gegenspieler,

Verbindung von Herzogtümern

Von Zeit zu Zeit kann sogar das Setzen eines einzigen Ritters den Spielverlauf dramatisch ändern. Wird ein Ritter auf ein Feld des Spielplans gesetzt, das an zwei (oder mehr) derzeitige Herzogtümer angrenzt, werden diese verbunden und bilden so ein großes Herzogtum.

- Verfügen Sie über mehr Ritter in dem verbundenen Herzogtum als irgendein anderer Spieler, erhalten Sie das Besitzrecht an diesem Herzogtum:
- hat Ihnen keines der alten Herzogtümer gehört, stellen Sie einen Herzog auf den Spielplan neben das verbundene Herzogtum;

- hat Ihnen eines der alten Herzogtümer gehört, verbleibt Ihr Herzog auf dem Spielplan und regiert das verbundene Herzogtum;
- haben Ihnen mehrere der alten Herzogtümer gehört, so verbleibt der Herzog Ihres wertvollsten, alten Herzogtums auf dem Spielplan, um nun das verbundene Herzogtum zu regieren - ungeachtet der Anzahl der Ritter, die in Ihren alten Herzogtümern waren.
- Alle anderen ursprünglichen Herzöge werden entfernt, und ihre Eigentümer erhalten für ihre alten Herzogtümer die entsprechenden Punkte.

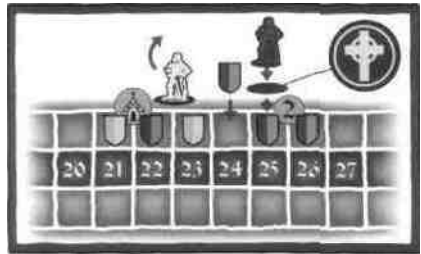


Abbildung 10. Sie sind der rote Spieler. Sie spielen die Karte Nr. 24 und verbinden zwei Herzogtümer. Sie erhalten das Besitzrecht an diesem verbundenen Herzogtum Ihr Herzog verbleibt auf dem Spielplan, und der gelbe Herzog wird an Ihren Gegenspieler zurückgegeben. Dieser erhält 2 Punkte für sein altes Herzogtum (1 Punkt für den 1 Herzog und 1 für die Kirche). Um mehr über die Bischofsmarken zu erfahren blättern Sie bitte zur Seite M



Abbildung 11 - Sie sind der rote Spieler. Sie spielen die Karte Nr. 23, um zwei Ihrer Herzogtümer zu verbinden Ihr linkes Herzogtum hat den niedrigeren Punktwert (3 Punkte gegenüber den 5 Punkten des rechten Herzogtums). Daher entfernen Sie den Herzog auf der linken Seite und erhalten 3 Punkte (1 Punkt für den Herzog und 2 für die Stadt).

Denken Sie daran: Verfügen Sie selbst über mehrere Herzöge in einem verbundenen Herzogtum, entfernen Sie immer diejenigen, deren Herzogtümer die niedrigere Punktzahl bringen.

- Ist die Situation unentschieden, und besitzt kein Spieler mehr Ritter als seine Gegenspieler in dem verbundenen Herzogtum, so werden alle Herzöge entfernt, und die Spieler erhalten die Punkte entsprechend ihrer alten Herzogtümer. In diesem Fall bleibt das verbundene Herzogtum ohne Besitzer zurück.



Abbildung 12. Sie sind der rote Spieler. Sie spielen die Karte Nr. 14 und schaffen ein verbundenes Herzogtum, das nun 3 rote Ritter und 3 gelbe Ritter enthält. Die Situation ist unentschieden, und beide Herzöge werden entfernt. Der gelbe Spieler erhält Punkte und Sie 3 Punkte. Das verbundene Herzogtum bleibt ohne Besitzer zurück.



Wie Sie feststellen werden, bringt Ihnen der Besitz von Burgen nicht nur zusätzliche Ritter, sondern oft auch die unbestrittene Herrschaft über weite Gebiete der Rheinlande! Andererseits verleiht Ihnen der Besitz der meisten Herzogtümer mit Kirchen die ultimative Macht des Erzbischofs, um Ritter Ihrer Gegenspieler zu Ihren eigenen zu bekehren.

Eine Burg einnehmen

Das Besitzrecht an einer Burg wird in dem Moment entschieden, wenn Sie den ersten Ritter auf eines der zwei Felder setzen, die an eine Burg angrenzen.

- Gehört Ihr neuer Ritter neben der Burg zu einem Herzogtum mit Herzog, so erhält der Besitzer dieses Herzogtums automatisch die Herrschaft über diese Burg und setzt einen zusätzlichen Ritter seiner Farbe auf die Burg.



Abbildung 13- Sie sind der gelbe Spieler. Obwohl Sie einen Ritter auf das Feld Nr. 11 neben die Burg gesetzt haben, verbinden Sie die Burg mit dem Herzogtum des roten Herzogs. Der rote Spieler erhält so automatisch die Herrschaft über diese Burg, und setzt einen seiner eigenen Ritter auf die Burg.

- Gehört Ihr neuer Ritter neben der Burg zu einem Herzogtum ohne Besitzer, erhalten Sie die Herrschaft über die Burg und setzen einen zusätzlichen Ritter Ihrer Farbe auf die Burg. Verrügen Sie anschließend über mehr Ritter in dem Herzogtum als Ihre Gegenspieler, so erhalten Sie den

Besitzanspruch auf das Herzogtum und stellen einen Ihrer Herzöge daneben auf den Spielplan.

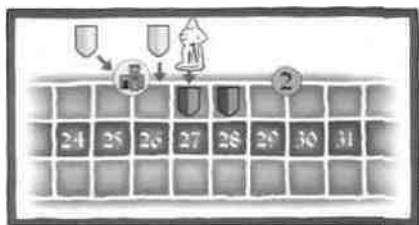


Abbildung 14. Sie sind der gelbe Spieler. Sie setzen als erster Spieler einen Ritter auf das Feld Nr. 26 neben die Burg. Hiermit wird die Burg mit dem angrenzenden, besitzlosen Herzogtum verbunden. Sie setzen einen zusätzlichen Ritter auf die Burg und verfügen nun über mehr Ritter in diesem Herzogtum als Ihre Gegenspieler. Nehmen Sie das Herzogtum in Besitz, indem Sie einen Ihrer Herzöge neben Ihr neues Herzogtum stellen.

- Die vorangegangene Regel gilt auch, wenn Ihr neuer Ritter neben der Burg gar nicht an einen anderen Ritter angrenzt. Setzen Sie einen zusätzlichen Ritter auf die Burg. Hiermit bilden Sie ein neues Herzogtum und stellen einen Ihrer Herzöge daneben.

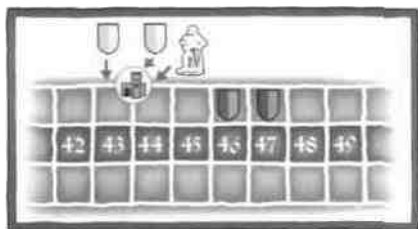


Abbildung 15. Sie sind der gelbe Spieler und spielen die Karte Nr. 43. Sie setzen einen Ritter neben die Burg und nehmen sie damit in Besitz. Setzen Sie nun einen anderen Ritter auf die Burg und einen Herzog daneben, um Ihren Besitz an dem neuen Herzogtum anzuzeigen.

- Entscheiden Sie immer zuerst den Besitz einer neuen Burg und danach erst das Besitzrecht an dem ganzen Herzogtum.

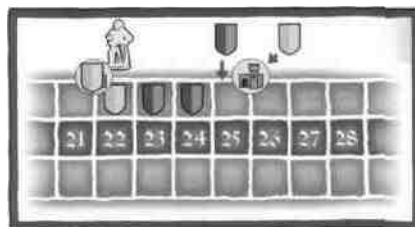


Abbildung 16. Sie sind der gelbe Spieler. Der rote Spieler spielt eine Karte ab Verstärkung und setzt einen seiner Ritter auf das Feld Nr. 25. Als Besitzer des Herzogtums setzen Sie nun einen Ritter auf diese neue Burg in Ihrem Herzogtum. Demzufolge verfügen beide Spieler nachwievorn über dieselbe Anzahl Ritter und - Sie bleiben Besitzer dieses Herzogtums.

Denken Sie daran: Wenn Sie die Anzahl der Ritter in einem Herzogtum zählen, addieren Sie auch diejenigen dazu, die sie auf den Burgen befinden.

- Wurde eine Burg erst einmal von einem Ritter belegt, so bleibt die Burg bis zum Spielende besetzt. Der Besitzer allerdings kann wechseln.

Wie wechseln Burgen ihren Besitzer⁷

Wechselt ein Herzogtum seinen Besitzer, so wechseln auch die Burgen in diesem Herzogtum den Besitzer.

- Der Spieler, der den neuen Herzog aufstellt, übernimmt auch automatisch alle Burgen in diesem Herzogtum: Er gibt alle Ritter, die sich auf den Burgen in diesem Herzogtum befinden, an seine Gegenspieler zurück und ersetzt sie durch seine eigenen Ritter.

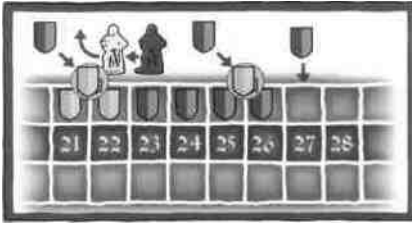


Abbildung 17. Sie sind der rote Spieler. Der gelbe Spieler besitzt bereits die zwei Burgen, da ihm das Herzogtum gehört. Sie setzen 1 einen Ritter auf das Feld Nr. 27 und übertreffen damit den gelben Spieler. Mit 5 Rittern gegen 4 erhalten Sie den Besitzanspruch an dem Herzogtum. Ersetzen Sie den gelben Herzog durch Ihren eigenen und die zwei gelben Ritter auf den Burgen ebenfalls durch zwei Ihrer eignen Ritter. Der gelbe Spieler erhält 3 Punkte für sein altes Herzogtum.

- Bleibt ein Herzogtum ohne Besitzer zurück, so verbleiben die Ritter, die die Burgen in diesem Herzogtum belegen, auf dem Spielplan.

Bischöfe und der Erzbischof

Ein Herzog kann durch den Besitz einer Kirche seine Macht vergrößern.

- Besitzt Ihr Herzog ein Herzogtum mit einer oder mehreren Kirchen, so setzt er einen Bischof ein: Legen Sie eine Bischofsmarke unter Ihren Herzog, um anzuzeigen, daß es in diesem Herzogtum einen Bischof gibt.



Ein Herzog setzt einen Bischof ein, wenn sein Herzogtum mindestens eine Kirche enthält.

- Verfügen Sie über **mehr** Bischöfe auf dem Spielplan als jeder Ihrer Gegenspieler, so erhalten Sie die Macht des Erzbischofs. Nehmen Sie die Erzbischofskarte und legen Sie sie vor sich auf den Tisch.
- Verfügt kein Spieler über einen Bischof, oder herrscht bei der Anzahl der Bischöfe ein Unentschieden zwischen mehreren Spielern, bleibt die Erzbischofskarte auf der Seite.

Der Erzbischof verfügt über die Macht, fremde Ritter zu eigenen zu bekehren:

- Besitzen Sie die Erzbischofskarte und spielen während Ihres Spielzugs eine Karte mit der Zahl eines Gebiets, das bereits von einem oder mehreren gegnerischen Rittern belegt ist, können Sie einen dieser Ritter durch einen Ihrer eigenen ersetzen. Der gegnerische Ritter wird an seinen Eigentümer zurückgegeben.
- Es ist nicht möglich, eine Karte als Verstärkung einzusetzen, um einen gegnerischen Ritter zu bekehren.
- Basteien dürfen nicht durch Ritter ersetzt werden.
- Bekehren Sie einen Ritter, der sich auf einem Feld befindet, das an eine Burg angrenzt, so wird nur dieser eine Ritter ersetzt. Der Ritter auf der Burg bleibt hiervon unberührt.
- Ritter auf einer Burg können nicht bekehrt werden.
- Die Bekehrung eines Ritters kann das Besitzrecht an einem Herzogtum ändern.



Abbildung 18. Sie sind der rote Spieler. Sie halten die Erzbischofkarte und spielen die Karte Nr. 7. Nun können Sie den lilafarbenen Ritter auf Feld Nr. 7 durch Ihren eigenen ersetzen. Somit besitzen Sie in diesem Herzogtum mehr Ritter als Ihre Gegenspieler und erhalten das Besitzrecht an diesem Herzogtum. Der lilafarbene Spieler erhält 7 Punkte für sein altes Herzogtum.



Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen letzten Ritter auf den Spielplan setzt. Der laufende Zug des handelnden Spielers wird noch zu Ende gespielt.

Schlußwertung

Am Ende des Spiels zählen alle Spieler ihre Punkte zusammen, die sie für ihre Herzogtümer auf dem Spielplan erhalten.

- Zusätzlich zu den Städten, Burgen und Kirchen zählt jeder Herzog als Anerkennung für seine Unabhängigkeit nun 5 Punkte (anstatt der normalen Punktzahl 1).
- Der Spieler, der am Ende des Spiels die Erzbischofkarte besitzt, erhält weitere 5 Punkte.
- Alle Punkte werden in Münzen ausbezahlt.
- Der Spieler mit dem größten Wert an Münzen gewinnt das Spiel und erhält den Titel "Herrscher über die Rheinlande".

Strategische Tips

Sehen Sie sich Ihre Karten gut an, und machen Sie sich bewußt, wo Ihre Stärken liegen.

Errichten Sie schnell eine "Machtgrundlage", indem Sie mehrere kleine Herzogtümer bilden.

Konzentrieren Sie sich auf die hohen Punktzahlen.

Vermeiden Sie Konflikte, es sei denn, Sie haben eine wirklich gute Chance, sie für sich zu entscheiden.

Verwenden Sie die Basteien, um das Wachsrum der gegnerischen Herzogtümer einzudämmen und Ihre eigenen zu verteidigen.

Vergessen Sie nicht, daß Sie eine hohe Punktzahl benötigen (Städte und eine stattliche Anzahl Herzöge), um das Spiel zu gewinnen.

Alle Herzogtümer in Ihrem Besitz werden Ihnen Punkte bringen - entweder, wenn Ihr Herzog aus einem Herzogtum abgesetzt wird oder aber bei Spielende.

Behalten Sie das Spielende im Auge - es kommt oft schneller, als Sie denken!



Wenn Sie an der Reihe sind, spielen Sie eine Karte und setzen einen Ritter in das entsprechend nummerierte Gebiet.

Oder verwenden Sie eine Karte als Verstärkung, und setzen Sie einen Ritter neben einen Ihrer anderen Ritter und fern von gegnerischen Rittern auf den Spielplan.

Zwei oder mehr angrenzende Ritter bilden ein Herzogtum.

Sie erhalten das Besitzrecht an einem Herzogtum und stellen einen Herzog auf, wenn Sie über mehr Ritter in diesem Herzogtum verfügen als jeder Ihrer Gegenspieler.

Werden zwei Herzogtümer verbunden, so erhält der Spieler mit den meisten Rittern das Besitzrecht an dem verbundenen Herzogtum. Bei einem Unentschieden werden alle Herzöge entfernt.

Zusätzlich zu einem Ritter können Sie während eines Spielzugs auch eine Ihrer Basteien einsetzen.

Ein zusätzlicher Ritter kann auf jede Burg gesetzt werden, über die Sie herrschen.

Für jedes Herzogtum mit einer Kirche wird ein Bischof eingesetzt. Verfügen Sie über mehr Bischöfe als jeder Ihrer Gegenspieler, so erhalten Sie die Erzbischofskarte und können die Ritter Ihrer Gegenspieler bekehren und durch Ihre eigenen ersetzen.

Der Wert eines Herzogtums wird durch seine Städte, Burgen und Kirchen bestimmt. Die Spieler erhalten nur dann Punkte, wenn die Herzogtümer ihren Besitzer wechseln und bei Spielende (siehe "Punktetabelle" auf Seite 10).

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen letzten Ritter auf den Spielplan setzt.

Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

© 1999 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59494 Soest.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
Davidgasse 92-94, A-1100 Wien.
Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG,—
Alte Bremgartenstrasse 2. CH-8965 Berikon.



129819012100