

Rheinlander
Parker, 1999
KNIZIA Reiner
3 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten



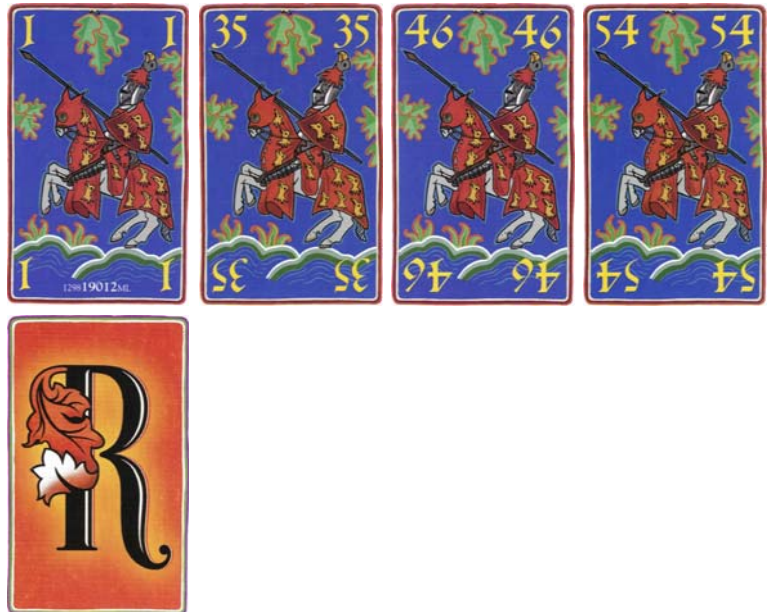
Inleiding

Vele eeuwen geleden was het hart van Europa verdeeld. Machtige hertogen regeerden vanuit hun burchten aan de oevers van de Rijn over hun hertogdom en ontvingen van de welgestelde steden een rijk inkomen. Gevechten om de macht waren dagelijkse kost en niet zelden moesten de invloedrijke bisschoppen ingrijpen.

Nu krijgt u als speler de kans om uw heerschappij langs de Rijn uit te bouwen. Verschalk uw tegenstanders en vergroot uw macht zodat u de enige heerser van de Rijn wordt.

Inhoud

- 1 speelbord ;
- 54 genummerde kaarten ;
- 1 nar ;
- 1 aartsbisschop ;
- 30 hertogen ;
- 125 ridderschilden ;
- 55 munten (waarden 1, 5 en 10) ;
- 7 bisschopsmunten ;
- 15 bastions ;
- 12 steden ;
- 7 burchten ;
- 7 kerken
- 1 handleiding.



Spelvoorbereiding

Leg voor elk nieuw spel alle steden, burchten en kerken verdekt op de tafel en mix ze goed. Leg ze dan één voor één open op de ronde velden van het speelbord. Zo start elk spel 'Rheinländer' toch weer helemaal anders.



burcht



kerk



stad

In een spel met 3 spelers ontvangt elke speler 6 hertogen en alle 25 ridders van dezelfde kleur, alsook 3 bastions.

In een spel met 4 spelers ontvangt elke speler 6 hertogen en 20 ridders van dezelfde kleur, alsook 3 bastions.

In een spel met 5 spelers ontvangt elke speler 6 hertogen en 17 ridders van dezelfde kleur, alsook 3 bastions.



hertog



ridder



bastion

Zoek de aartsbisschop uit de kaarten en leg hem naast het speelbord. Dan worden de kaarten grondig geschud en iedere speler ontvangt 5 kaarten.



de aartsbisschop

De spelers nemen de kaarten in de hand. De resterende kaarten worden op een verdekte stapel naast het speelbord gelegd.

Als een speler de nar heeft gekregen dan neemt hij een nieuwe kaart en de verdekte stapel samen met de nar wordt opnieuw geschud.

Er wordt een speler aangeduid die schatmeester is en hij ontvangt de munten.



De bisschopsmunt en de aartsbisschop worden naast het speelbord gelegd.



Doel van het spel

Elke speler bouwt hertogdommen langs de Rijn en verzamelt zo punten. De speler die aan het einde van het spel de hoogste score heeft, wint het spel.



Spelverloop

Beslis wie er begint. Het spel verloopt met de klok mee.

Een speler die aan de beurt is, voert de volgende **3 acties** uit :

- 1. Hij kiest uit zijn handkaarten één kaart uit en legt deze kaart, duidelijk zichtbaar voor de tegenstanders, open op de tafel naast de afneemstapel.
- 2. Hij plaatst dan één ridder op het speelbord.
- 3. Hij neemt de bovenste kaart van de stapel zodat hij weer 5 kaarten in de hand heeft. Daarmee is de speelbeurt beëindigd.

Opmerking : Als een speler de nar heeft getrokken dan legt hij deze kaart onmiddellijk op de aflegstapel. Hij neemt de aflegstapel en de afneemstapel en mixt de beide stapels grondig tot een nieuwe verdeckte afneemstapel.

Nadat de kaarten zijn geschud, neemt hij terug de bovenste kaart in de hand en zijn beurt is voorbij.



de nar

Ridders zetten en hertogdommen bouwen

Het doel van het spel is om de ridders zo te plaatsen dat ze langs de oevers van de Rijn een hertogdom vormen. Hoe groter het hertogdom, hoe groter de macht is voor de speler en hoe meer punten hij zal behalen.

Later zullen de spelers echter vaststellen dat er nog een andere factor is die winst en verlies mee bepaalt. Deze factor is het aantal hertogdommen dat een speler bezit.

Dus : denk eraan dat het niet alleen om de grootte van een hertogdom gaat !

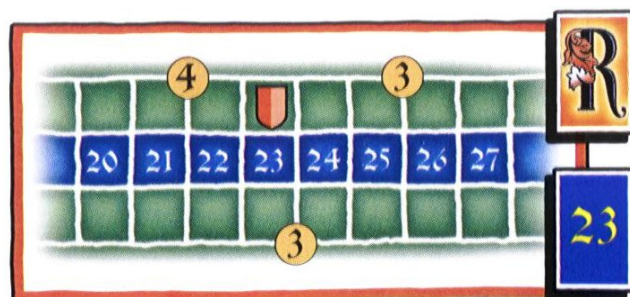
Een kaart uitspelen om een ridder te plaatsen

De kaarten zijn genummerd van 1 tot en met 54 en komen overeen met de genummerde velden op het speelbord. Elk getal op het speelbord komt overeen met één waterveld alsook met de twee landvelden die aan beide zijden van de rivier liggen. Deze drie velden vormen samen één gebied.

De speler die aan de beurt is, neemt een kaart uit zijn hand en legt ze open op de aflegstapel zodat deze zichtbaar is voor al de medespelers.

Voorbeeld 1

De speler beslist om kaart 23 te spelen en hij legt deze kaart op de aflegstapel. Het wapenschild van de ridder wordt op het bovenste veld van de twee landvelden geplaatst die zich in het gebied 23 bevinden.



Elk veld mag maar door 1 ridder worden bezet.

Als de beide landvelden vrij zijn, kan de ridder op één van de beide oevers worden geplaatst.

Als één van de landveld al is bezet dan moet de ridder op het andere landveld worden gezet.

Een ridder kan maar op een waterveld worden geplaatst als de beide landvelden zijn bezet.

Als alle drie velden van een gebied zijn bezet, dan kan er geen ridder meer worden geplaatst. De kaart kan wel worden gespeeld als versterking (zie verder onder 'Een kaart als versterking uitspelen').

Enkele velden op het eiland die zich aan één zijde van het speelbord bevinden, horen toe tot twee gebieden. Dit wil zeggen dat ze kunnen worden bezet door één van de twee kaarten uit te spelen.

Bouwen van een hertogdom

Velden die met één zijde aan elkaar grenzen, worden buurvelden of grensvelden genoemd.

Een hertogdom wordt gevormd als twee of meer buurvelden zijn bezet door ridders van dezelfde kleur of door verschillende ridders van een andere kleur.

Wie bezit een hertogdom ?

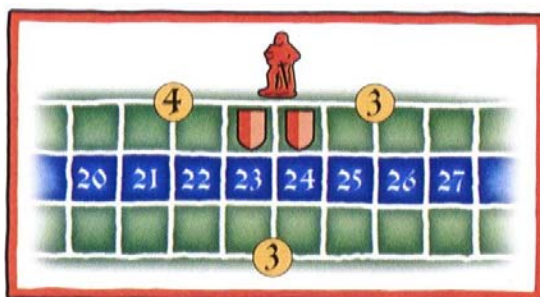
Te allen tijde in de loop van het spel kan het eigendomsrecht van een hertogdom door een speler worden opgeëist op voorwaarde dat de speler over minstens 2 ridders in dit hertogdom beschikt en op voorwaarde dat de speler meer ridders in dit hertogdom heeft dan zijn medespelers.

Als een speler een hertogdom inneemt, plaatst hij één van zijn hertogen op het speelbord naast het hertogdom.

Het aantal hertogdommen dat een speler kan bezitten is onbeperkt. Als er geen hertogen van zijn eigen kleur meer zijn, kunnen bijvoorbeeld de hertogen van een andere, niet gebruikte kleur, tijdelijk worden gebruikt.

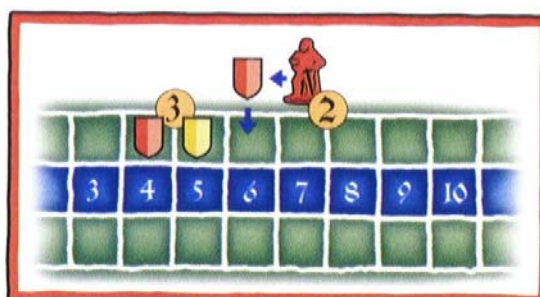
Voorbeeld 2

De speler is er in geslaagd om een tweede ridder op het buurveld te plaatsen waarop zich al een eigen ridder bevond. Dit is de meest eenvoudige vorm van de bouw van een hertogdom. De speler plaatst zijn hertog naast deze velden als teken dat hij de bezitter van dit hertogdom is.



Voorbeeld 3

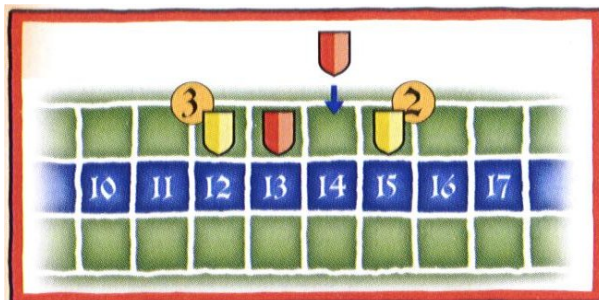
De rode speler beslist om kaart 6 te spelen en het hertogdom te vergroten. De rode speler beschikt nu over twee ridders in dit hertogdom en hij heeft dus meer ridders als zijn tegenspeler. De rode speler plaatst zijn hertog naast deze velden als teken dat het hertogdom van hem is.



Belangrijk : Een nieuwe hertog kan pas dan worden opgesteld als een speler over meer ridders beschikt dan elk van zijn tegenspelers. Zolang twee of meer spelers over hetzelfde aantal ridders beschikken, kan geen nieuwe hertog worden geplaatst.

Voorbeeld 4

U bent de rode speler. U speelt kaart 14 en u beschikt nu over even veel ridders als de gele speler. Aangezien er geen enkele ridder de meerderheid heeft, kan er ook geen hertog in dit hertogdom worden geplaatst.



In de loop van het spel worden er steeds meer en meer ridders op het speelbord gezet. Daardoor zullen bestaande hertogdommen groeien en zullen er nieuwe hertogdommen ontstaan.

Afhankelijk van welke speler de meeste ridders in een hertogdom bezit, zal het eigendomsrecht van een hertogdom ook meermaals wisselen tijdens het spel. Maar meer hierover later in deze handleiding.

Een kaart als versterking uitspelen

In plaats van in zijn spelbeurt een kaart uit te spelen om een eigen ridder op dat genummerde veld te plaatsen, kan ook een willekeurige kaart als versterkingskaart worden gespeeld.

De speler kiest een kaart uit zijn hand die voor hem geen bijzondere waarde heeft. Als een versterkingskaart wordt gespeeld dan wordt er geen rekening gehouden met het getal op de kaart.

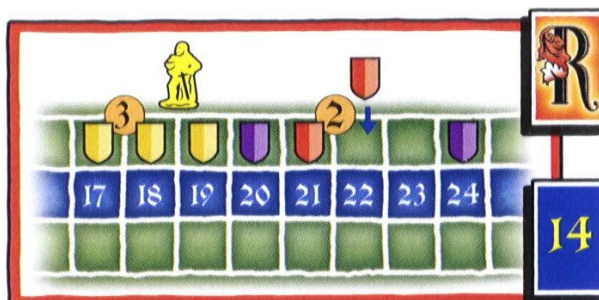
De kaart wordt open op de aflegstapel gelegd en de ridder wordt op een veld naar keuze geplaatst. Belangrijk is wel dat de versterkingsregels worden gevolgd.

De versterkingsregels :

- Een speler mag zijn ridder maar op een vrij landveld zetten op voorwaarde dat het veld grenst aan een landveld met een eigen ridder erop en niet gelijktijdig aan een landveld met een vreemde ridder erop.
- Een speler mag zijn ridder niet als versterking op een rivierveld plaatsen.

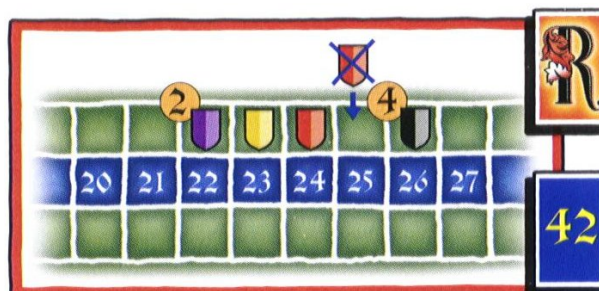
Voorbeeld 5

U bent de rode speler. U speelt kaart 14 als versterking en u zet een ridder op veld 22. Dit betekent naast zijn eigen ridder op veld 21 en afgescheiden van een ridder van een tegenstander.



Voorbeeld 6

U bent de rode speler. U kunt hier geen kaart als versterking inzetten. Indien u een eigen ridder op veld 25 zou willen inzetten dan kan dit enkel maar gebeuren door het spelen van kaart 25.



Ondanks de hiervoor vermelde beperkingen is een speler toch vrij flexibel in het uitspelen van versterkingskaarten. Het grote voordeel van versterkingskaarten is de mogelijkheid om eigen ridders en hertogen die zich reeds op het speelbord bevinden te ondersteunen en kaarten te kunnen uitspelen die van geen belang zijn.

Inzetten van een bastion

Na het plaatsen van een ridder op het speelbord kan de speler, als extra aanvulling in zijn beurt, ook één van zijn drie bastions op het speelbord plaatsen.

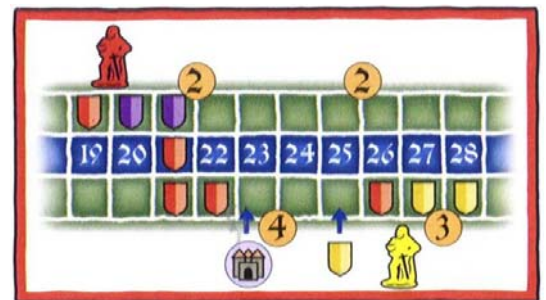
Bastions worden geplaatst om enerzijds eigen hertogdommen te beschermen en anderzijds om de tegenstanders te verhinderen om hun hertogdom uit te breiden.



- Een bastion kan op elk vrij landveld van het speelbord worden gezet.
- Een bastion mag nooit op een waterveld worden geplaatst.
- Tijdens een speelbeurt kan maar 1 bastion worden ingezet.
- Een veld waarop een bastion wordt ingezet, kan niet door een ridder worden bezet.
- Bastions behoren tot geen enkel hertogdom. Van zodra een bastion door een speler wordt ingezet, gedraagt het zich onpartijdig.

Voorbeeld 7

U bent de gele speler. U speelt kaart 25 en plaatst op dat veld een ridder. Uit vrees voor een uitbreiding van het rode hertogdom plaats u een bastion op veld 23.



Eigendomsoverdracht van hertogdommen en waardering

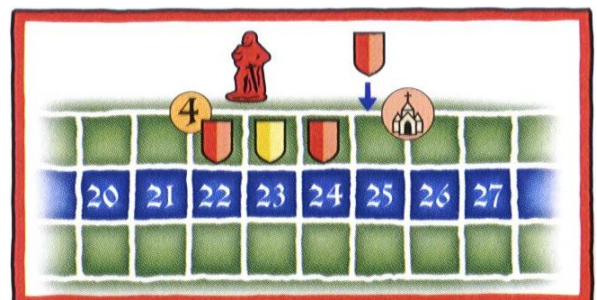
Het ontstaan en groeien van hertogdommen is een deel van de geschiedenis van het Rijnland. Het spel wordt pas echt interessant vanaf het moment dat het bezit van hertogdommen van spelers wisselen en de spelers proberen hun positie te bestendigen of te verbeteren.

De waarde van een hertogdom

Elke hertog die tijdens het spel naast een hertogdom werd geplaatst, heeft een waarde van 1 punt. De waarde van een hertogdom kan echter aanzienlijk worden verhoogd door één of meerdere bouwwerken zoals steden, burchten en kerken in een hertogdom te bezitten. Een hertog regeert over een bouwwerk van zodra zijn ridder het veld bezet dat aan een bouwwerk grenst.

Voorbeeld 8

U bent de rode speler. Uw hertog regeert al over de stad. U plaatst een ridder op het landveld 25 dat grenst aan de kerk. Vanaf nu heerst uw hertog ook over de kerk.



Tijdens het spel bestaat de waarde van het hertogdom uit 1 punt voor de hertog plus de puntenwaarde van alle aanwezige steden, burchten en kerken.

voorbeeld

Het rode hertogdom van voorbeeld 8 levert 1 punt op voor de hertog, 4 punten voor de stad met de waarde 4 en 1 punt voor de kerk.

PUNTENTABEL

Tijdens het spel is de waarde van een hertog	1 punt
In zijn hertogdom is de waarde van elke kerk	1 punt
In zijn hertogdom is de waarde van elke burcht	1 punt
In zijn hertogdom is de waarde van elke stad gelijk aan de opgegeven waarde	2, 3 of 4 punten
Aan het einde van het spel worden bovendien nog bonuspunten verdeeld. Zie voor meer uitleg onder het hoofdstuk 'slotwaardering'.	
Aan het einde van het spel is de waarde van een hertog	5 punten
De speler met de aartsbisschop ontvangt	5 punten

Waardering tijdens het spel

In de loop van het spel worden er nieuwe hertogdommen opgericht en worden bestaande hertogdommen uitgebreid. De waarde van een hertogdom kan te allen tijde door de spelers worden berekend. Dit maakt het mogelijk om uw sterkte correct in te schatten en te vergelijken met de sterkte van uw tegenstander.

Een hertogdom wordt pas gewaardeerd als het tijdens het spel van eigenaar wisselt of aan het einde van het spel.

Tijdens het spel worden er punten verzameld als de hertogdommen van speler wisselen :

- Als een speler het eigendomsrecht van een hertogdom verliest, dan krijgt hij voor het oude hertogdom punten (zie voor meer uitleg onder het volgende punt 'Overname van een hertogdom van een medespeler'). De bank betaalt de speler de punten onder de vorm van munten uit. De speler legt de munten met de rugzijde naar boven voor zich op de tafel.
- Als de speler de waarde van zijn munten geheim houdt dan kunnen zijn tegenspelers worden misleid. Zo wordt het voor hen moeilijk om de beste strategie te bepalen. In combinatie met de slotwaardering kunnen er op die manier nog een paar verrassingen optreden.

Overname van een hertogdom van een medespeler

De spelers moeten tijdens het spel steeds op hun hoede zijn en hun tegenstanders nauwlettend in het oog houden. Als er zich een gunstige gelegenheid voordoet, moeten de spelers niet alleen proberen hun hertogdom te vergroten, maar ook trachten een hertogdom van een tegenstander over te nemen.

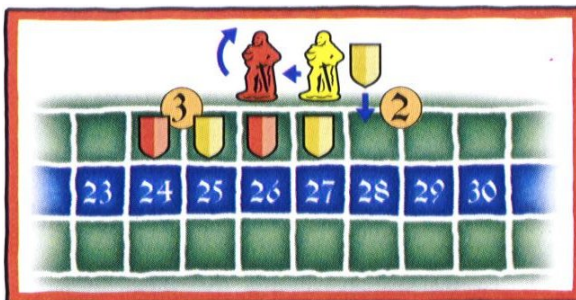
Elk hertogdom kan maar door 1 hertog worden bestuurd.

Als een speler een nieuwe ridder in een hertogdom zet en hij op dat moment over meer ridders beschikt dan elk van zijn tegenstanders dan wordt hij de nieuwe eigenaar van dat hertogdom.

De oude hertog wordt van het speelbord verwijderd en wordt teruggegeven aan zijn eigenaar. De oude eigenaar krijgt zijn punten voor het oude hertogdom uitbetaald (zie puntentabel) en de nieuwe eigenaar plaatst zijn hertog naast zijn nieuwe hertogdom op het speelbord.

Voorbeeld 9

U bent de gele speler. U speelt een kaart als versterking en u plaatst een ridder op landveld 28. Aangezien de gele speler nu meer ridders in het hertogdom heeft als zijn rode tegenstander, geeft hij de rode hertog terug aan de rode speler en zet hij zijn gele hertog naast het hertogdom.



De rode hertog ontvangt 4 punten voor zijn oude hertogdom : 1 punt voor zijn hertog en 3 punten voor de stad. Voor de nieuwe stad van 2 punten die u met het plaatsen van uw ridder aan het nieuwe hertogdom hebt verbonden, krijgt hij geen punten.

Als een speler een nieuwe ridder op het speelbord plaatst en er heerst op dat moment een gelijke stand qua ridders in het hertogdom dan vindt er geen overname van dit hertogdom plaats. De hertog in dit hertogdom blijft gewoon staan.

Vergeet niet : Een nieuwe hertog kan pas worden ingezet als een speler over meer ridders beschikt dan elk van zijn tegenspelers in dat hertogdom.

Verbinding van hertogdommen

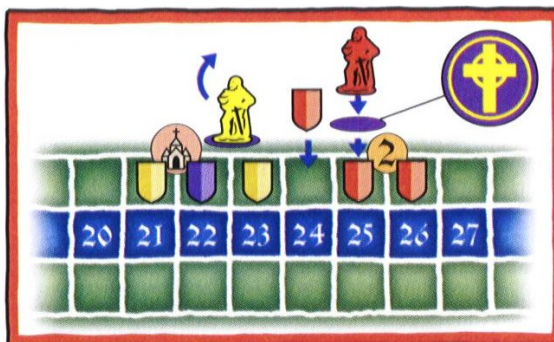
Van tijd tot tijd kan het plaatsen van één enkele ridder het spelverloop drastisch beïnvloeden. Van zodra een ridder op een veld op het speelbord wordt gezet, dat aan twee of meer hertogdommen grenst, dan worden deze hertogdommen verbonden tot één groot hertogdom. De speler die in het verbonden hertogdom over meer ridders beschikt dan elk van zijn tegenspelers, wordt de nieuwe eigenaar van het verbonden hertogdom :

- Als de speler nog geen bezitter was van één van de oude hertogdommen dan plaatst hij zijn hertog naast het nieuwe vergrote hertogdom op het speelbord.
- Als de speler de bezitter was van één van de oude hertogdommen dan blijft zijn hertog op het speelbord staan en wordt zijn hertog de nieuwe heerser over het vergrote hertogdom.
- Als de speler de bezitter was van meerdere hertogdommen die worden verbonden, dan blijft zijn hertog met de meeste punten in het oude hertogdom staan, ongeacht het aantal ridders die in het oude hertogdom aanwezig waren. Deze wordt dan de nieuwe heerser van het nieuwe vergrote hertogdom.

Alle andere oorspronkelijke hertogen worden verwijderd en de eigenaars krijgen voor het oude hertogdom de overeenstemmende punten uitbetaald.

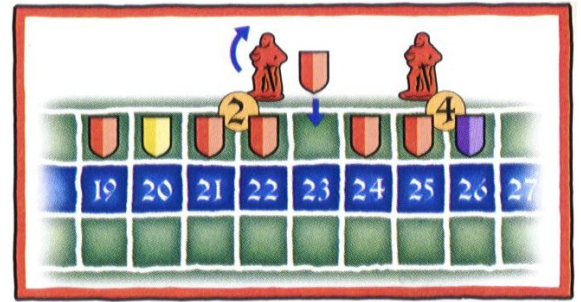
Voorbeeld 10

U bent de rode speler. U speelt kaart 24 en verbindt op die manier twee hertogdommen. U wordt de nieuwe bezitter van het vergrote hertogdom. Uw hertog blijft op het speelbord en de gele hertog wordt terug aan de eigenaar gegeven. De gele speler ontvangt 2 punten (1 punt voor de hertog en 1 punt voor de kerk). Om meer te vernemen over de bisschop verwijzen wij naar pagina 12.



Voorbeeld 11

U bent de rode speler. U speelt kaart 23 en twee van uw hertogdommen worden verbonden. Het oude hertogdom links heeft minder punten (3 punten) dan het oude hertogdom rechts (5 punten). Daarom wordt de linker hertog van het speelbord verwijderd en u ontvangt drie punten (1 punt voor de hertog en 2 punten voor de stad).

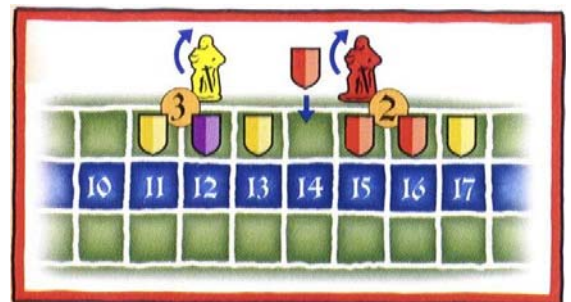


Aandacht : Bezit de speler zelf meerdere hertogen in een verbonden hertogdom, dan verwijderd hij de hertog met de minste punten.

In de situatie dat er geen enkele speler de meerderheid aan ridders heeft in een verbonden hertogdom, worden alle hertogen verwijderd en krijgen de spelers de punten van het oude hertogdom uitbetaald. In dit geval blijft het nieuwe hertogdom zonder bezitter achter.

Voorbeeld 12

U bent de rode speler. U speelt kaart 14 zodat de twee hertogdommen worden verbonden. In het vergrote hertogdom bezitten zowel geel als rood drie hertogen. Er heerst dus een gelijke stand en de beide hertogen worden van het speelbord verwijderd. De gele speler ontvangt 4 punten en de rode speler ontvangt 3 punten. Het vergrote hertogdom blijft zonder bezitter achter.



Burchten en kerken

Zoals de spelers al hebben kunnen vaststellen brengt het bezit van burchten niet alleen extra ridders op, maar ook de heerschappij over een uitgestrekt gebied van het Rijnland. Anderzijds brengt het bezit van de meeste hertogdommen met kerken de ultieme macht van de aartsbisschop op om ridders van uw tegenspelers te bekeren tot uw eigen zijde.

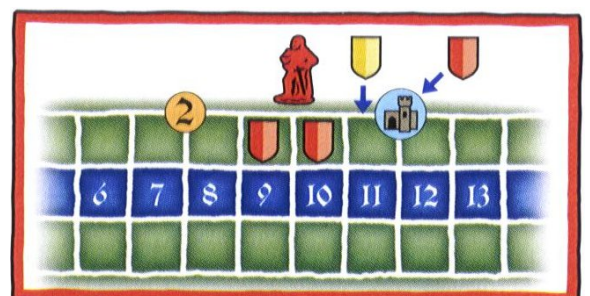
Een burcht innemen

Het eigendomsrecht van een burcht wordt bepaald op het moment dat de eerste ridder, op één van de twee velden die aan die burcht grenzen, wordt gezet.

Als uw ridder die naast de burcht wordt gezet, toebehoort aan een hertogdom met een hertog dan wordt de bezitter van dit hertogdom automatisch de heerser van deze burcht en mag deze speler een nieuwe ridder van zijn kleur op die burcht plaatsen.

Voorbeeld 13

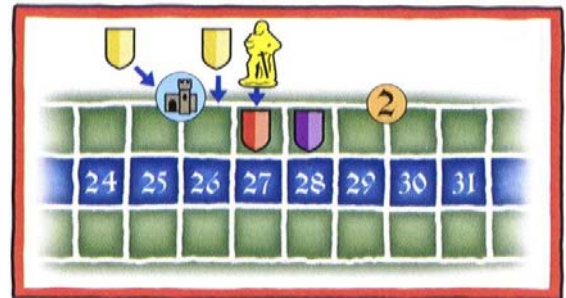
U bent de gele speler. Niettegenstaande u een gele ridder plaatst op veld 11, naast de burcht, verbindt u de burcht met het hertogdom van de rode hertog. De rode speler wordt dus automatisch heerser van de burcht en zet een eigen rode ridder op de burcht.



Als uw ridder die naast de burcht wordt gezet, toebehoort aan een hertogdom zonder een hertog dan wordt u automatisch de heerser van deze burcht en mag u een nieuwe ridder van uw kleur op die burcht plaatsen. Beschikt u nu over meer ridders in het hertogdom dan elke andere tegenspeler dan verkrijgt u het eigendomsrecht van het hertogdom en plaatst u uw hertog naast het hertogdom op het speelbord.

Voorbeeld 14

U bent de gele speler. U plaatst als eerste speler een ridder op veld 26 naast de burcht. Hierdoor wordt de burcht met het aangrenzende hertogdom zonder hertog verbonden. U plaatst een extra ridder op de burcht en beschikt nu over meer ridders dan uw tegenspelers. U neemt het hertogdom in uw bezit en u plaatst een gele hertog naast uw nieuwe hertogdom.



De voorgaande regel geldt ook wanneer uw ridder naast de burcht niet aan een andere ridder grenst. Zet een nieuwe extra ridder op de burcht zodat u een nieuw hertogdom opricht en plaats uw hertog daarnaast op het speelbord.

Voorbeeld 15

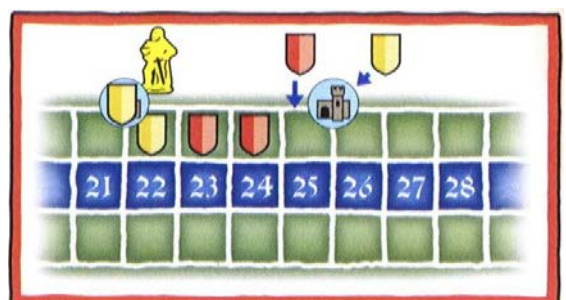
U bent de gele speler en u speelt kaart 43. U plaatst een ridder naast de burcht en u neemt de burcht in uw bezit. U mag een extra ridder inzetten en u plaatst die ridder op de burcht. U heeft nu een nieuw hertogdom opgericht en zet als teken een hertog naast het landveld.



Er wordt altijd eerst een beslissing genomen over het bezit van de burcht en pas daarna over het eigendomsrecht van het ganse hertogdom.

Voorbeeld 16

U bent de gele speler. De rode speler speelt een kaart uit als versterking en plaatst één van zijn ridders op veld 25. Als bezitter van dit hertogdom mag u een nieuwe ridder op de burcht in uw hertogdom plaatsen. Na deze zet hebben geel en rood evenveel ridders in het hertogdom zodat geel de heerser blijft.



Aandacht : Als het aantal ridders in een hertogdom wordt geteld, tellen ook de ridders op de burchten mee.

Als een burcht éénmaal door een ridder werd bezet dan blijft deze burcht voor de rest van het spel door een ridder bezet. De bezitter van de burcht kan uiteraard nog wel wisselen tijdens het spel.

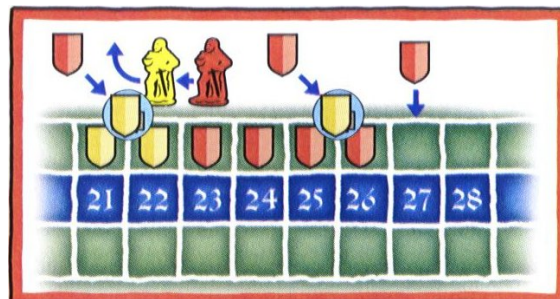
Hoe wisselen burchten van bezitter ?

Als een hertogdom van bezitter wisselt, dan wisselen ook de burchten in dit hertogdom van eigenaar.

De speler die de nieuwe hertog plaatst, neemt ook automatisch alle burchten over in zijn hertogdom. Hij geeft alle ridders die op zijn burchten staan terug aan zijn tegenspelers en plaatst zijn eigen ridders op deze burchten.

Voorbeeld 17

U bent de rode speler. De gele speler bezit de twee burchten aangezien hij de heerser is over dit hertogdom. Rood plaatst een rode ridder op veld 27 en beschikt nu over meer ridders in dit hertogdom. Aangezien rood nu over 5 ridders beschikt en geel maar over 4, neemt rood de heerschappij over en plaatst zijn hertog naast het hertogdom. De gele hertog wordt aan de gele speler teruggegeven. Ook de twee gele ridders op de burchten worden door twee rode ridders vervangen. De gele speler ontvangt 3 punten voor zijn oude hertogdom (1 punt voor de hertog en 2 punten voor de 2 burchten).



Zolang een hertogdom zonder bezitter is, blijven de ridders op de burchten staan.

Bisschop en aartsbisschop

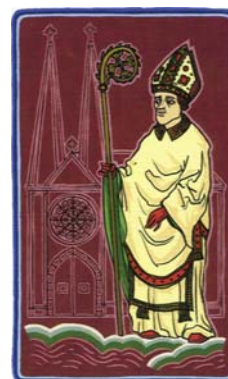
Een hertog kan door het bezit van een kerk zijn macht vergroten.

Als een hertog een hertogdom bezit met één of meerdere kerken, dan zet hij een bisschop in. Hij legt een bisschopskaart onder zijn hertog om aan te tonen dat er in dit hertogdom een bisschop aanwezig is.



Een hertog zet een bisschop in van zodra zijn hertogdom over minstens 1 kerk beschikt.

Als een speler meer bisschoppen op het speelbord heeft dan elk van zijn tegenstanders dan krijgt hij de macht van de aartsbisschop. Hij neemt de aartsbisschopkaart en legt deze voor zich neer op de tafel.



Als geen enkele speler een bisschop heeft of als er een gelijke stand heerst van het aantal bisschoppen tussen meerdere spelers dan blijft de aartsbisschop uit het spel.

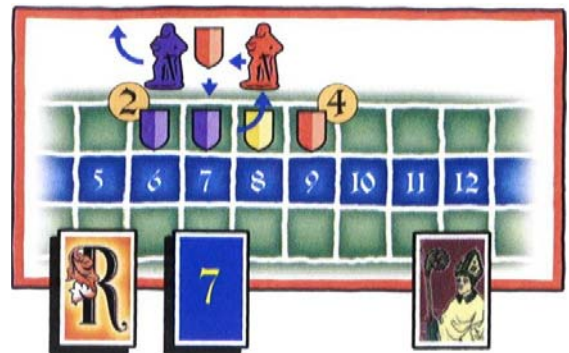
De aartsbisschop bezit de macht om vreemde ridders tot eigen ridders te bekeren.

- Als u de aartsbisschop bezit en u speelt tijdens uw speelbeurt een kaart met een getal van een gebied dat al is ingenomen door één of meerdere ridders van een tegenpartij (ongeacht of het ridders zijn van dezelfde tegenstander), dan mag u één van deze ridders door uw ridder vervangen. De verwijderde ridder wordt teruggegeven aan de tegenpartij.
- Het is niet mogelijk een kaart als versterking in te zetten om een ridder van de tegenpartij te bekeren.
- Bastions mogen niet door ridders worden bezet.
- Als een ridder wordt bekeerd die op een veld aan een burcht grenst, dan wordt alleen deze ridder bekeerd en niet de ridder die op de burcht ligt.
- Ridders op een burcht kunnen niet worden bekeerd.
- De bekering van een ridder kan het eigendomsrecht van een hertogdom wijzigen.

Voorbeeld 18

U bent de rode speler. U heeft de aartsbisschop en u speelt kaart 7. De paarse ridder op veld 7 wordt bekeerd en wordt vervangen door een rode ridder. Nu beschikt u over de meerderheid van ridders in dit hertogdom en u wordt de nieuwe heerser. U plaats de rode hertog naast het hertogdom.

De paarse speler ontvangt 7 punten (1 punt voor de hertog en 6 punten voor de twee steden).



Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler zijn laatste ridder op het speelbord zet. De lopende speelbeurt van de speler wordt nog wel teneinde gespeeld.

Slotwaardering

Aan het einde van het spel worden alle punten die een speler met zijn hertogdommen kan behalen opgeteld.

Elke hertog krijgt als erkenning voor zijn onafhankelijkheid nu 5 punten in plaats van 1 punt. De punten voor de steden, burchten en kerken blijven hetzelfde.

De speler die aan het einde van het spel de aartsbisschop bezit, krijgt 5 punten.

Alle punten worden in munten uitbetaald.

De speler met de grootste waarde aan munten wint het spel en krijgt de titel 'heerser van het Rijnland'.

Strategische tips

- Bestudeer uw kaarten grondig en kijk goed waar uw sterkste punten liggen.
- Probeer zo snel mogelijk een machtsbasis uit te bouwen door het oprichten van kleine hertogdommen.
- Concentreer u vooral op de hoge punten.
- Probeer conflicten te vermijden of het moet zijn dat u een grote kans maakt om het conflict in uw voordeel te beslechten.
- Gebruik de bastions om de uitbreiding van de hertogdommen van uw tegenstanders in te dammen en uw eigen hertogdommen te verdedigen.
- Vergeet niet dat u veel punten nodig hebt (steden en een behoorlijk aantal hertogen) om het spel te winnen.
- Alle hertogdommen in uw bezit brengen punten op : ofwel op het moment dat een medespeler uw hertogdom overneemt ofwel aan het einde van het spel.
- Hou het einde van het spel in het oog, het einde komt sneller dan u denkt.

Spelregels in het kort

- De speler die aan de beurt is, speelt een kaart uit en plaatst een ridder in het overeenkomstige gebied.
- Ofwel speelt de speler een kaart uit als versterking en plaatst een ridder naast een eigen ridder op het speelbord maar niet naast een ridder van een tegenstander.
- Twee of meer ridders die aan elkaar grenzen vormen een hertogdom.
- De speler die in een hertogdom over meer ridders beschikt dan elk van zijn tegenstanders, krijgt het eigendomsrecht van dit hertogdom en plaatst zijn hertog naast het hertogdom.
- Als twee of meer hertogdommen worden verbonden dan ontvangt de speler met de meeste hertogen in dit verbonden hertogdom het eigendomsrecht. Als de stand van de ridders gelijk is dan worden alle hertogen verwijderd.
- Aanvullend bij een plaatsing van een ridder op het speelbord kan de speler ook een bastion op het speelbord plaatsen.
- Een extra ridder kan worden ingezet op elke burcht waarover u heerst.
- Op elke hertogdom met een kerk wordt een bisschop ingezet. Beschikt u over meer bisschoppen in een hertogdom dan uw tegenstanders dan ontvangt u de aartsbisschop.
- De aartsbisschop kan ridders van uw tegenstanders naar uw kant laten overlopen.
- De waarde van een hertogdom wordt bepaald door de aanwezigheid van steden, burchten en kerken. De speler ontvangt enkel punten bij de overname van een hertogdom en aan het einde van het spel (zie puntentabel).
- Het spel eindigt op het moment dat een speler zijn laatste ridder op het speelbord plaatst.
- De speler met de meeste punten wint het spel.