

## Rheinländer - KSR

Jeder Spieler erhält 5 Karten auf die Hand.

Der aktive Spieler hat folgende Aktion:

### ENTWEDER genau eine Karte ausspielen, um 1 Ritter einzusetzen:

- Eine Karte (Nr. 1 - 54) offen ablegen und auf eines der Landfelder 1 Ritter stellen.
- Das Landfeld muss frei sein. Jedes Feld im Spiel trägt nur 1 Ritter.
- Sind beide Landfelder einer Nummer besetzt, darf das entsprechende Flußfeld belegt werden.
- Einige Felder auf der Insel können durch 2 verschiedene Karten belegt werden, da deren Felder zu 2 Gebieten gehören.

### Herzogtum:

- Liegen 2 oder mehr Nachbarfelder aneinander, entsteht ein Herzogtum.
- Ein Herzogtum kann aus Rittern derselben Farbe oder aus verschiedenfarbigen Rittern bestehen.
- Ein Herzogtum kann Ritter mehrerer Spieler beinhalten.
- Wer **mehr Ritter** als jeder andere in einem Herzogtum hat, stellt einen eigenen Herzog daneben. Sind nicht genügend Herzöge vorhanden, kann mit Ersatzfiguren gemarkt werden.
- Entsteht ein Herzogtum und es herrscht dabei ein Patt bei Rittern, wird kein Herzog aufgestellt.
- Wert eines Herzogtums: 1 für den Herzog, 1 für jede Kirche darin, 2 - 4 für jede Stadt darin, 1 für jede Burg.

### Verbindung von Herzogtümern:

- Durch Einsatz eines Ritters kann es zur Verbindung von Herzogtümern kommen. Wer die Mehrheit\* an Rittern hat, stellt seinen Herzog auf. Jedes Herzogtum kann nur 1 Herzog haben!
- Fremde Herzöge erhalten den Wert ihres Herzogtums ausbezahlt (siehe Werteermittlung). Sind mehrere eigene Herzogtümer verbunden, bleibt der Herzog des wertvollsten alten Herzogtums stehen.
- Bei Gleichstand an Rittern setzt der gleichziehende Spieler (dort bisher ohne Herzog) keinen Herzog ein. Bestehende Herzöge bleiben im Herzogtum.
- Wachsen Herzogtümer (also mit Herzog) zusammen und es besteht Patt bei Rittern: Alle bisherigen Herzöge verschwinden und werden ausbezahlt.

### Burg einnehmen:

- Wird der 1. Ritter auf eines der beiden Felder an einer Burg gesetzt und der Ritter gehört zu einem Herzogtum mit Herzog, darf der momentane Herzog einen eig. Ritter auf die Burg setzen.
- Gehört der Ritter zu keinem Herzog, setzt der Spieler des Ritters 1 weiteren Ritter auf die Burg.
- Es wird immer zuerst der Besitz einer Burg geregelt und danach der Besitz eines Herzogtums.
- **Besitzerwechsel:**  
Wechselt ein Herzogtum den Besitzer, tauscht der neue Herzog die fremden Ritter auf der Burg gegen eigene Ritter aus dem Vorrat aus.  
Ein Herzogtum ohne Herzog behält seine Ritter auf den Burgen.

### Bischöfe:

- Ein Herzog mit 1 und mehr Kirchen setzt 1 Bischofsmarker unter seine Figur.
- Hat ein Spieler mehr Bischöfe auf dem Plan als jeder andere Spieler, erhält er die Erzbischofs-Karte. Bei Patt zwischen Spielern wird die Karte neutral neben den Plan gelegt.

### Erzbischofs-Karte:

- Wer sie besitzt und eine Karte von einem Gebiet spielt, das von gegnerischen Rittern besetzt ist, kann 1 gegnerischen Ritter gegen einen eigenen ersetzen (aus dem Vorrat).
- Ritter auf Burgen sind tabu. Das Besitzrecht an einem Herzogtum kann sich ändern.

### ODER Verstärkung durchführen:

- Eine beliebige Karte offen ablegen und 1 Ritter auf ein freies Feld neben einem Feld mit einem eigenem Ritter stellen. Das freie Feld darf nicht neben einem Feld mit einem fremdem Ritter liegen, d.h., es muss daneben ein eigener Ritter stehen oder ein Leerfeld liegen.

### Zusätzliche Aktion:

#### Bastei:

1x in seinem Zug kann ein Spieler 1 seiner 3 Basteien auf ein **beliebiges freies** Landfeld setzen. Bastei-Felder sind für Ritter tabu und bilden so eine Abschottung zu einem Nachbar-Herzogtum.

### 1 Karte nachziehen:

- Zum Ende seines Zuges zieht man 1 Karte vom verdeckten Stapel nach.
- Wird die Karte "Mischen" gezogen, werden alle abgelegten Karten, der Nachziehstapel und diese Karte neu zusammengemischt und als Nachziehstapel bereitgestellt.

### Wertungen:

- Erfolge während des Spieles, wenn man ein Herzogtum verliert:  
Man erhält den alten Wert in Münzen, die man verdeckt vor sich ablegt.

### Endwertung/Spielende:

Sobald ein Spieler seinen letzten Ritter setzt, endet das Spiel. Er führt seinen Zug zu Ende. Herzogtümer werden gewertet, wobei ein Herzog nun 5 statt 1 zählt. Auszahlung in Münzen. Wer die höchste Geldsumme besitzt, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 26.05.08  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)

\*mehr als jeder andere  
Spieler

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)