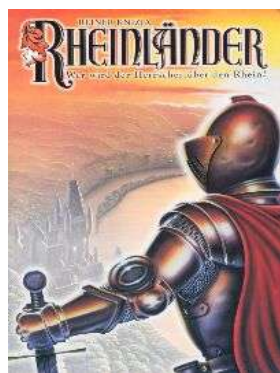


Rheinländer



Tervezte: Reiner Knizia
Kiadja: Hasbro International Inc.
Hasbro Deutschland GmbH
Overweg 29, D-59494 Soest.

3-5 játékos részére, 12 éves kortól

Évszázadokon át Európa szíve megosztott volt: folyóparti kastélyaikból erős hercegek uralták a Rajna völgyét, dús jövedelmet húzva gazdag városaikból. Nap mint nap küzdöttek egymással a hatalomért, s gyakori volt a befolyásos püspökök közbelépése is. Most itt áll előtted a lehetőség, hogy uralmad mind messzebbre terjeszd ki a Rajna völgyében. Előzd meg vetélytársaidat, és tégy szert minél nagyobb hatalomra. Mert ez a kérdés: Ki uralkodik majd a Rajna-vidék felett?

A játék tartalmaz:

- 1 játéktáblát
- 54 számozott kártyát (1-től 54-ig)
- 1 „keverés”-kártyát
- 1 érsekkártyát
- 30 herceget (6-ot mind az 5 színben)
- 125 lovat (25-öt mind az 5 színben)
- 55 érmét (15 darab 10-es, 15 darab 5-ös és darab 1-es)
- 7 püspökjelzőt
- 15 erődöt
- 26 birodalmi központ-jelzőt (12 kereskedővárost (4-4 darab 4, 3 és 2 pontos), 7 várkastélyt és 7 püspökséget)



54-es kártya, keverés, érsekkártya



herceg, lovag, erőd



1-es, 5-ös, 10-es érme



püspökjelző, várkastély, püspökség, 2 pontos kereskedőváros

Előkészületek

A legelső játéknál a hercegeket ki venni a műanyag zacskókból, a lovagokat, az érmeket és a többi jelzöt pedig óvatosan ki kell nyomni a keretkből.

Minden játék elején:

- A birodalmi központ-jelzőket lefordítva az asztalra le kell rakni, és megkeverni. Ezután körben haladva a játéktáblán a kör alakú területekre fel kell rakni egyet-egyet. Ezáltal minden játék egy kicsit eltér majd a többitől.
- Három játékos esetén mindegyikük megkapja egy színből mind a 6 herceget és 25 lovagot, valamint kap még 3 erődöt. Négy játékosnál 20-20, öt játékosnál pedig 17-17 lovagot kapnak.
- A kártyák közül ki kell venni az érsekkártyát. Ezután a kártyákat meg kell keverni, és minden játékosnak osztani 5-5-öt, amiket azok a kezükbe vesznek. A maradék kártyákat arccal lefelé a játéktábla mellett kell elhelyezni, úgy, hogy mindenki elérhesse. (Amennyiben egy játékos megkapja a „keverés”-kártyát, azt vissza kell keverni a pakliba, és helyette egy újat húzni.)
- Az egyik játékosnak el kell vállalnia a kincstárnokságot; a játék során ő eszközli majd a kifizetéseket.
- Az érsekkártyát és a püspökjelzőket a játéktábla mellett kell elhelyezni.

A játék célja

A játékosok hercegségeket alapítanak a Rajna völgyében, és ezáltal pontokat gyűjtenek. Az a játékos nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja lesz.

A játékmenet

A játékosok eldöntik, melyikük kezd; utána az óramutató járása szerint következnek a többiek.

Amikor egy játékosra kerül a sor, sorban végrehajtja az alábbi három cselekedetet:

- A kezében lévő kártyák közül választ egyet, és képpel felfelé a pakli mellé lerakja úgy, hogy mindenki jól lássa.
- Egy lovagját a játéktáblára kirakja.
- Felhúzza a pakli legfelső lapját, hogy megint 5 kártya legyen a kezében. Ezzel az ő köre végetér.

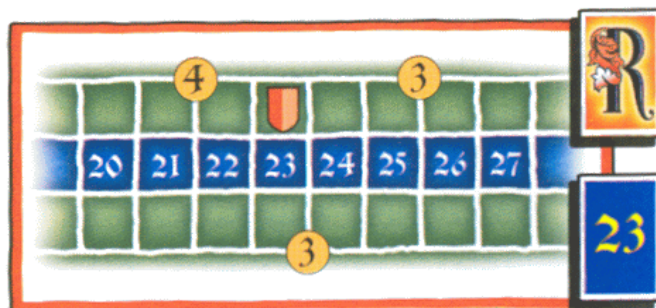
Megjegyzés: Amennyiben egy játékos felhúzza a „keverés”-kártyát, nyomban visszarakja, majd összekeveri a paklit és az eldobott kártyákat. Az új, megkevert paklit visszarakja az asztalra, és felhúzza a legfelső lapot. (A "keverés"-kártya soha nem tartható meg.)

Lovagok kirakása és hercegségek alapítása

A játék célja az, hogy a játékosok úgy rakják ki lovagjaikat, hogy azok a Rajna partjain hercegségeket hozzanak létre. Minél nagyobb egy hercegség, annál erősebb, és annál több pontot ér. Később fontos lesz az egyes játékosok által birtokolt hercegségek száma is - önmagában a nagy méret még kevés a játék megnyeréséhez!

Kártya kijátszása és lovag kihelyezése: A kártyák 1-től 54-ig számozva vannak, és mindegyik megfelel a játéktábla számozott mezőinek. Egy számhoz a játéktáblán egy folyószakasz, valamint két partszakasz tartozik. E három mező együttes neve: *vidék*. Amikor egy játékosra rákerül a sor, választ egyet kártyái közül; a kártya száma ugyanaz legyen, mint ama mezőnek a száma, ahová a lovagját szeretné kirakni. A kártyát **képpel felfelé**, hogy mindegyik játékos láthassa, a pakli mellé kell raknia. A lovagok kirakására az alábbi szabályok vonatkoznak:

- Egy mezőn egyetlen lovag lehet.
- Ha mindkét parti mező üres, a lovag tetszés szerint kirakható egyikre vagy a másikra.
- Ha az egyik parti mező már foglalt, a lovagot mindenképpen a túlparti mezőre kell kirakni.
- A folyóra csak akkor helyezhető lovag, ha már mindkét parti mező foglalt.
- Ha egy vidéknek már mindhárom mezője foglalt, oda már nem lehet lovagot lerakni. (A kártya azonban támogatásként még felhasználható – lásd alább.)
- Az olyan, szigeteken található mezők, amelyek két vidékhez tartoznak, mindkét kártyával elfoglalhatóak.



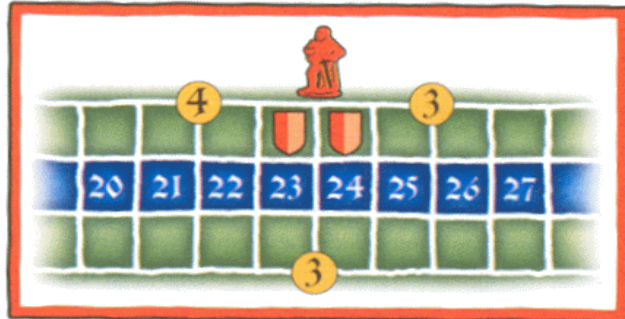
A vörös játékos kiválasztja a 23-as kártyát, és felfedve a dobott lapokra rakja. Ezután az egyik lovagját lerakja a 23-as vidék valamelyik parti mezőjére.

Hercegségek alapítása: *Szomszédosak* mindazon mezők, amelyeknek valamely határa közös.

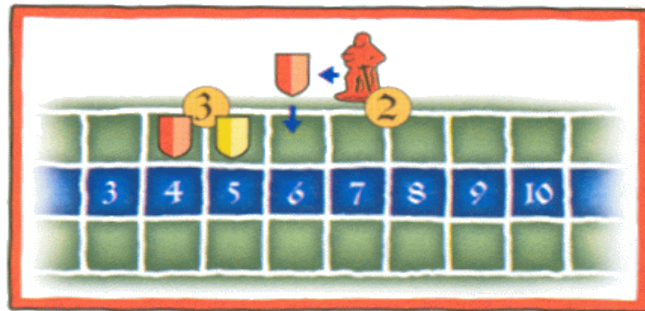
- Akkor jön létre hercegség, ha két (vagy több) szomszédos mezőn lovagok vannak.
- Egy hercegségben lévő lovagok tartozhatnak egyazon színhez, de lehetnek eltérő színűek is.

Kié a hercegség? Egy játékos bármikor megszerezhet egy hercegséget, ha ott van legalább két lovag, és az adott játékosnak több lovagja van ott, mint bármelyik másik játékosnak.

- A játékos, akié a hercegség, egyik hercegét felteszi a játéktáblára a hercegség mellé.
- Nincs korlátozva, hogy egy játékosnak hány hercegsége lehet. Ha már elfogytak a hercegei, igénybe veheti például egy nem használt szín hercegeit.

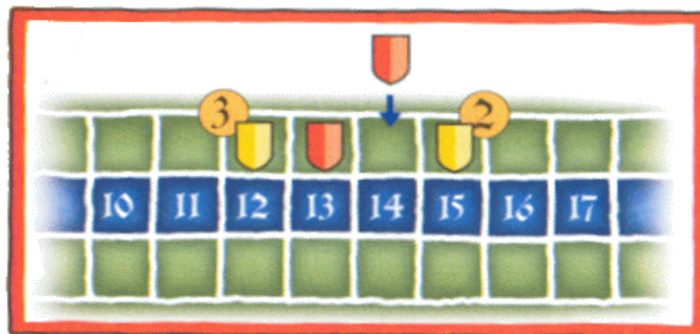


A játékos lerak az előző lovagja szomszédságában egy második lovagot. Ez a legegyszerűbb módja egy hercegség megalapításának. A játékos egy hercegét a hercegség mellé helyezi, annak jelzésére, hogy az adott hercegség az övé.



A vörös játékos kijátssza a 6-os kártyát, hogy megnövelje a hercegséget. A hercegségben immár két lovagja van, és ezáltal több, mint bármely más játékosnak. A játékos egy hercegét a hercegség mellé helyezi, annak jelzésére, hogy az adott hercegség az övé.

- Csak akkor kerülhet új herceg egy hercegség élére, ha a játékosnak több lovagja van, mint (külön-külön) a többi játékosnak. Ha két (vagy több) játékos ugyanannyi lovaggal áll az élen, a hercegség élén nem állhat herceg.

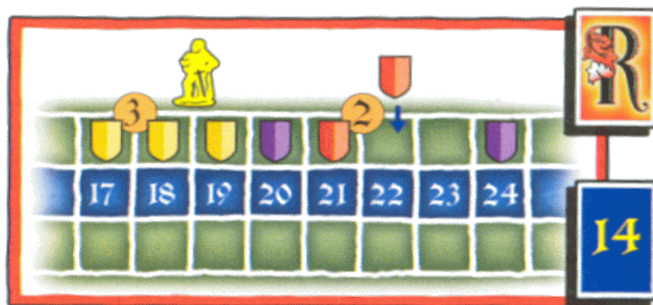


A vörös játékos kijátssza a 14-es kártyát. Most ugyanannyi lovagja van, mint a sárga játékosnak, tehát egyiküké sem a hercegség feletti uralom, és egyikük sem helyezheti ki a játéktáblára egy hercegét.

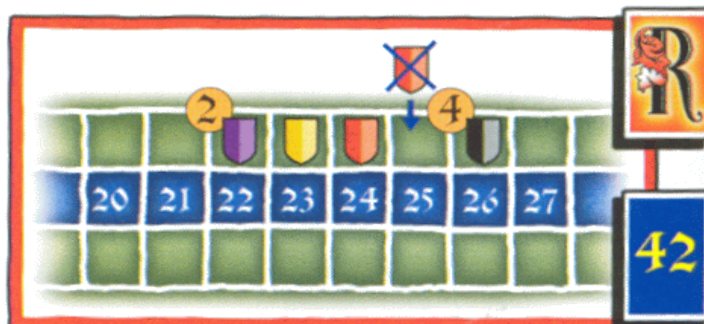
A játék folyamán egyre több lovag kerül játékba, megnövekednek a már létező hercegségek, és új hercegségek születnek. A hercegségek tulajdonjoga is megváltozhat – attól függően, kié a legtöbb lovag egy adott hercegségben. De erről majd később...

Kártya kijátszása támogatásként: A játékos, amikor rákerül a sor, megteheti, hogy egy kártya kijátszásakor nem erre a mezőre tesz egy lovagot, hanem máshová. Támogatásként *bármelyik* kártya kijátszható, az alábbi szabályok betartásával:

- A játékos a kezében lévő bármelyik kártyát kijátszhatja – nyilván olyant fog, amelynek számára nincs értéke. Amennyiben támogatásként játszik ki egy kártyát, a kártyán szereplő számnak nincsen semmi szerepe.
- A kijátszott kártyát a dobott lapokra kell rakni, és egy lovagot egy tetszés szerinti mezőre kirakni, ha az a mező megfelel az alanti szabályoknak.
- Támogatásként csak olyan szabad mezőre helyezhető, amely szomszédos egy olyan mezővel, ahol a játékosnak lovagja, és nem szomszédos olyan mezővel, ahol egy másik játékosnak van lovagja.
- Folyóra támogatásként nem rakható lovag.



A vörös játékos kijátszsa a 14-es kártyát, támogatásként, és a 22-es mezőre lerakja egy lovagját – minthogy e mező szomszédságában van saját, és nincs idegen lovag.



A vörös játékos a 25-ös mezőre nem rakhat támogatásként lovagot, mivel annak szomszédságában egy idegen lovag van. (Az adott mezőre csak akkor rakhat ki a játékos lovagot, ha kijátszsa a 25-ös kártyát.)

A fenti megszorítások ellenére támogatással sokkal rugalmasabb a lovagok elhelyezése, mivel így sokkal egyszerűbb a játéktáblára már lerakott lovagok és hercegségek erősítése. Emellett így meg lehet szabadulni az értéktelen kártyáktól is.

Erődök kirakása: A játékos, amikor rajta van a sor, amellet, hogy kirak a játéktáblára egy lovagot, még egy erődöt is kirakhat. Az erődök egyrészt gátolják az ellenfelek hercegségeinek növekedését, másrészt megvédelmek a saját hercegségeket.

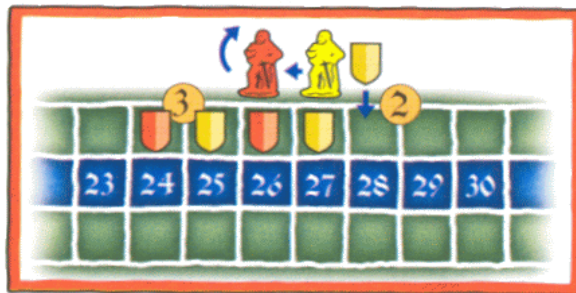
- Erőd bármely, még szabad parti mezőre letehető.
- Folyóra nem tehető erőd.
- A játékos egyszerre csak egy erődöt tehet le; a következőt legközelebb akkor rakhatja le, amikor újra rákerül a sor.
- Olyan mezőre, amelyen erőd van, már nem lehet lovagot tenni.
- Az erődök nem tartoznak egyetlen hercegséghez sem – semlegesek.

Pontozás a játék során: A játék során bármikor kiszámolható egy újonnan alakult vagy pedig megnövekedett hercegség értéke – ez megkönnyíti a játékosok számára saját és ellenfeik erejének megbecsülését. Pontozni azonban csak akkor kell egy hercegséget, amikor megváltozik a tulajdonosa - illetőleg a játék végén. A játék során a játékosok csak akkor kapnak pontokat, amikor a hercegségek tulajdonjoga megváltozik.

- Ha egy játékos elveszíti egy hercegsége tulajdonjogát (lásd lentebb), megkapja e régi hercegségének pontértékét. A kincstárnok az érmékkel kifizeti a játékos pontjait, amelyeket az képpel lefelé maga elé az asztalra fektet.
- Az érmék pontos értékének elrejtésével a játékos félrevezetheti ellenfeleit, megnehezítve ezáltal, hogy azok a legjobb stratégiát használják ellene. A játék végén, a pontok végső összesítésekor nagy meglepetések érhetik az óvatlanokat!

Ellenséges hercegségek megszerzése: A játékosoknak folyamatosan résen kell lenniük, és kihasználniuk a lehetőségeiket. Nem csupán megnövelhetik saját hercegségeiket, hanem meg is szereshetik ellenfeik hercegségeit.

- Egy hercegséget csak egy herceg irányíthat.
- Amennyiben egy játékos lerakja egy lovagját egy hercegségbe, és ezáltal több lovagja lesz ott, mint bármelyik másik játékosnak, ő lesz a hercegség új tulajdonosa. A régi herceget el kell távolítani a játéktábláról és vissza kell adni tulajdonosának, aki – a fenti ponttáblázat alapján – megkapja a hercegségért járó pontokat. Ezután a hercegség új birtokosa helyezi egy herceget a hercegség mellé a játéktáblára.



A sárga játékoson a sor. Támogatásként kijátszik egy kártyát, és lerak egy lovagot a 28-as mezőre. Minthogy ezzel már több lovagja lesz, mint ellenfelének, ő lesz a hercegség új birtokosa. Visszaadja a vörös herceget tulajdonosának, és a saját herceget rakja le a hercegséghez. A vörös játékos 4 pontot kap régi hercegségéért (1 pont a herceget, és 3 a kereskedővárosért – az új kereskedővárosért – az új játékos éppen most csatolt a hercegséghez, már nem jár neki pont).

- Ha egy játékos lerak egy lovagot egy hercegségbe, és ott így két (vagy több) játékos áll az élen a legtöbb lovaggal, a hercegség tulajdonosa nem változik; az eddigi herceg megmarad posztján.

Fontos: Csak akkor kerül egy hercegség élére új herceg, ha ott egy játékosnak több lovagja van, mint bármelyik másik játékosnak.

Hercegségek egyesítése: Olykor egyetlen lovagnak a játéktáblára lerakása drámai változásokat eredményezhet. Amennyiben egy lovagot olyan mezőre raknak le, amely két (vagy több) hercegséggel is határos, ezek a hercegségek egyetlen nagy hercegségben egyesülnek.

- ◆ Az egyesült hercegség annak a játékosnak a birtokába kerül, akinek abban több lovagja van, mint bármelyik másik játékosnak.

Amennyiben ez a játékos egyik korábbi hercegség tulajdonosa sem volt, egy herceget lerakja az egyesült hercegség mellé.

Amennyiben ez egyik régi hercegség ezé a játékosé volt, herceget – aki immár az egyesült hercegséget irányítja – a játéktáblán hagyja.

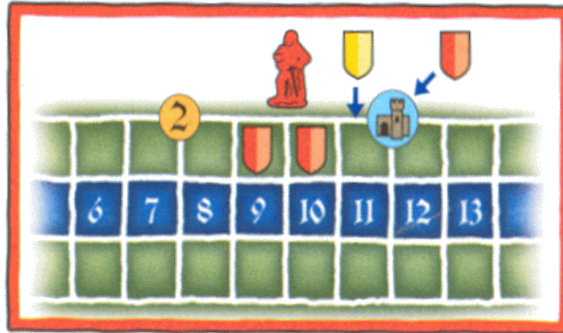
Amennyiben ez a játékos a régi hercegségek közül többet is birtokolt, a legértékesebb herceget hagyja a játéktáblán – függetlenül attól, mennyi lovagja volt külön-külön a régi hercegségben.

Várkastélyok és püspökségek

A várkastélyok birtokbavétele nem csupán további lovagok szerzését jelenti, hanem szinte megkérdőjelezhetetlen uralmat a Rajna-vidék nagy területei felett. Másrészt viszont az, akinek a legtöbb, püspökséggel bíró hercegsége van, szert tesz az érseki hatalomra, amely képes az ellenfelek lovagjait a saját oldalára állítani.

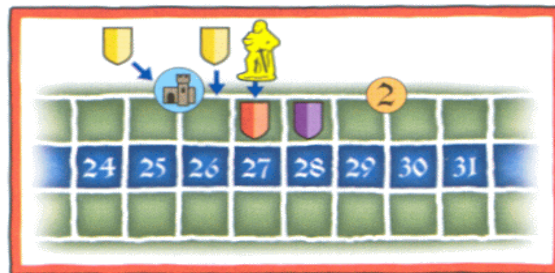
Várkastély megszerzése: A játékos abban a pillanatban birtokba vesz egy várkastélyt, amint leteszi az első lovagot azon két mező valamelyikére, amelyekkel a várkastély szomszédos.

- Amennyiben ez az új lovag egy már létező hercegséghez tartozik, a hercegség birtokosa azon nyomban a várkastélyt is birtokba veszi, és lerakja rá – soron kívül – egy saját lovagját.



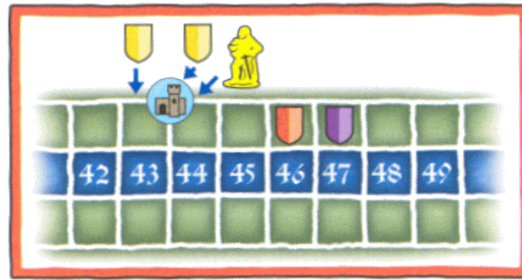
A sárga játékoson a sor. Noha ő teszi le a lovagját a várkastély szomszédságába, a 11-es mezőre, mégis, mivel ezzel egyben egyesítette is azt a vörös játékos hercegségével, a vörös játékosé lesz a várkastély, és ő rakja le rá, soron kívül, egy lovagját.

- Amennyiben az ez új lovag egy már létező, de tulajdonos nélküli hercegséghez tartozik, a lovagot lerakó játékos lesz a várkastély birtokosa, és ő rakja le rá, soron kívül, egy lovagját. Ha pedig ily módon már több lovagja lesz a hercegségben, mint bármely másik játékosnak, ő lesz a hercegség tulajdonosa is, és hercegét le kell raknia a játéktáblára.



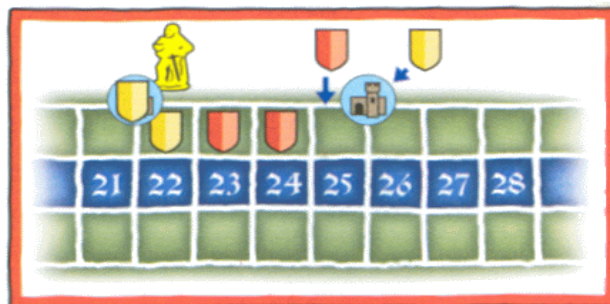
A sárga játékoson a sor. Ő rak le - a többi játékost megelőzve - egy lovagot a 26-os mezőre, a várkastély szomszédságába. Ezzel a várkastélyt egyesíti egy tulajdonos nélküli hercegséggel. Soron kívül lerak egy lovagot a várkastélyba, és, mivel így már több lovagja van a hercegségben, mint játékostársainak, birtokba veszi az egész hercegséget is, hercegét az új hercegség mellé a játéktáblára helyezve.

- Az előbbi szabály nem érvényes, amennyiben az új, a várkastély mellé lerakott lovag nem egy másik lovag mellé kerül. Ilyenkor a játékos egy új hercegséget alapít, és lerakja mellé egy hercegét.



A sárga játékoson a sor. Kijátssza a 43-as kártyát, és lerak egy lovagot a várkastély mellé, amit ezzel birtokba is vesz. Ezután lerakja egy másik lovagját a várkastélyra, és mellé egy herceget, jelezve, hogy egyúttal szert tett egy új hercegségre is.

- Először mindig azt kell eldönteni, kié is az új várkastély, és csak azután az egész hercegség tulajdonjogát.



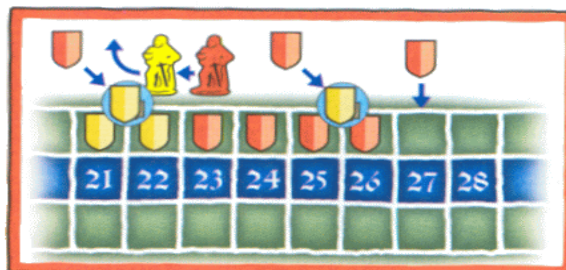
A vörös játékoson a sor, aki támogatásként kijátsszik egy kártyát, és egy lovagját lerakja a 25-ös mezőre. Először, mint a hercegség tulajdonosa, a sárga játékos rakja le egy lovagját a várkastélyra. Csak ezután kell megvizsgálni, történt-e változás az egész hercegség tulajdonjogát illetően: minthogy mindkét játékosnak ugyanannyi lovagja van, a hercegség marad a sárga játékosé.

Fontos: Amikor egy hercegségben a lovagok összesítésére kerül a sor, mindig bele kell számolni a várkastélyokban lévő lovagokat is.

- Egy várkastélyban csak egy lovag lehet, és innentől a játék végéig az adott várkastélyban mindig lesz egy lovag. Az azonban, hogy ez a lovag melyik játékosé, meg is változhat.

Várkastélyok megszerzése: Ha egy hercegség tulajdonosa megváltozik, a hercegségben található várkastélyok tulajdonosa éppígy megváltozik.

- Az a játékos, aki megszerezte a hercegséget, egyben megkapja az adott hercegségben található összes várkastélyt is: a várkastélyokban lévő lovagokat visszaadja tulajdonosaiknak, és helyükre a sajátjait teszi.



A vörös játékos van soron. A sárga játékos hercegségében két, általa birtokolt várkastély is van. A vörös játékos lerak egy lovagot a 27-es mezőre, és ezzel a lovagok számát illetően felülmúlja a sárga játékos. Neki 5 lovagja van, a sárgának csak 4 – ezzel a vörös játékos megszerezte magának a hercegséget. A sárga herceget kicseréli a sajátjára, és éppígy kicseréli a várkastélyokban lévő két sárga lovagot is a saját lovagjaival. A sárga játékos pedig kap 3 pontot a régi hercegségéért.

- Amennyiben egy hercegség tulajdonos nélkülivé válik, a várkastélyokban lévő lovagok a helyükön maradnak.

Püspökök és az érsek: A hercegek a püspökségek megszerzésével is növelhetik hatalmukat.

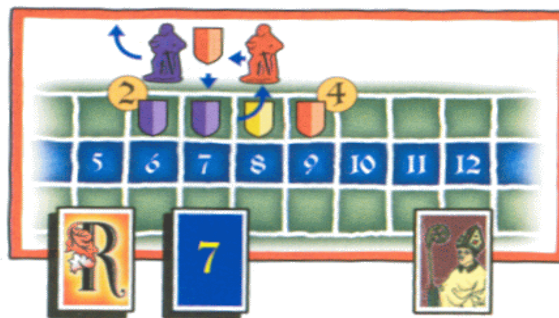
- Ha egy herceg olyan hercegséget irányít, amelyben van egy vagy több püspökség, kinevezhet egy püspököt. Ilyenkor a herceg alá egy püspökjelzőt kell tenni – ez jelzi, hogy az adott hercegségben van püspök.



- Amennyiben egy játékosnak több püspöke van, mint bármelyik másik játékosnak, használhatja az érsek hatalmát. Ilyenkor megkapja az érsekkártyát, amelyet maga elé az asztalra tesz.
- Amennyiben egy játékosnak sincsen püspöke, vagy a püspökök számát tekintve több játékos is az élen áll, nincsen érsek.

Az érseknek hatalmában áll, hogy a saját oldalára állítson egy idegen lovagot:

- Az a játékos, akinél az érsekkártya van, megteheti, hogy olyan kártyát játszik ki, ahol a megfelelő vidéken már van egy vagy több idegen lovag, és az egyiküket kicseréli egy saját lovagjával. A kicserélt lovag visszakerül tulajdonosához.
- Támogatásként kijátszott kártyával nem lehet lovagot átállítani.
- Erődöt nem lehet lovaggal kicserélni.
- Amennyiben az érsek olyan lovagot állít át, aki egy várkastély mellett található, csak ez az egy lovag áll át - a várkastélyban lévő lovag nem áll át.
- Várkastélyban található lovag nem állítható át.
- Egy lovag átállítása akár egy hercegség megszerzésével is járhat.



A vörös játékos következik - és nála van az érsekkártya. Kijátssza a 7-es kártyát, és a 7-es mezőn álló lila lovagot kicseréli a sajátjával. Mivel ezzel már több lovagja lesz az adott hercegségben, mint játéktársainak, a hercegséget is megszerzi. A lila játékos pedig kap 7 pontot a régi hercegségéért.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos lerakja az utolsó lovagját is a játéktáblára – ám azok a játékosok, akik még nem kerültek sorra ebben a körben, még cselekednek.

Végső pontozás: A játék végén a játékosok kiszámolják a játéktáblán található hercegségeikért járó pontokat.

- A kereskedővárosokért, várkastélyokért és püspökségekért járó pontokon túl minden herceg, mivel független tudott maradni, 5 pontot ér (szemben a játék közbeni 1 ponttal).
- Ha a játék végén az érsekkártya valamelyik játékosnál van, az a játékos kap 5 pontot.
- A pontokat érmékben kell kifizetni.
- Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja – pénze – van; ő a „Rajna-vidék ura”.

Stratégiai tanácsok

- Tanulmányozd kártyáidat, és figyeld ki, hol vagy a legerősebb!
- Minél gyorsabban alapozd meg hatalmad több kis hercegség alapításával!
- Törekedj a minél nagyobb pontértékek megszerzésére!
- Kerüld a konfliktusokat, ha nincs jó esélyed a megnyerésükre!
- Erődökkel korlátozd le ellenfeleid terjeszkedését, és védelmezd meg saját hercegségeidet!
- Ne feledd, sok pontra (kereskedővárosokra, tekintélyes számú hercegségre) lesz szükséged a játék végén a győzelemhez!
- Az általad uralt hercegségek mind pontot érnek – ha máskor nem, akkor, amikor elveszik azokat tőled!
- Figyelj oda, milyen közel van a játék vége – gyorsabban a nyakadon lehet, mint gondolnád!

Rövid összefoglaló

- Amikor rádkerül a sor, játssz ki egy kártyát, és rakj le egy lovagot az ahhoz tartozó vidékre.
- Vagy játssz ki egy kártyát támogatásként, és rakd le egy lovagod egy másik, már lerakott lovagod mellé, amennyiben így nem egy ellenséges lovag mellé kerül.
- Két vagy több szomszédos lovag alkot egy hercegséget.
- Ha egy hercegségben több lovagod van, mint ellenfeleidnek, tied a hercegség, és a te egyik herceged kerül mellé.
- Ha két hercegség egyesül, az a játékos lesz a tulajdonosa, akinek az egyesült hercegségben a legtöbb lovagja van. Egyenlőnél mindkét herceg visszakerül a tulajdonosokhoz.
- Amikor rádkerül a sor, amellett, hogy leraksz egy lovagot, lerakhatsz egy erődöt is.
- Ha tied a várkastély, raksz rá egy további lovagot.
- Minden hercegség, amelyben van püspökség, kap egy püspököt. Ha több püspököd van, mint a többi játékosnak, megkapod az érsekkártyát, és átállíthatod ellenfeleid lovagjait.
- Egy hercegség értékét a kereskedővárosok, várkastélyok és püspökségek határozzák meg. A játékos akkor kap pontot, amikor elveszíti egy hercegség tulajdonjogát, illetve a játék végén.
- A játék akkor ér véget, amikor egy játékos lerakja az utolsó lovagját a játéktáblára.
- Az nyer, akinek a legtöbb pontja van.

Thaur

2004.1.19.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!