

Rövid összefoglalás

- Amikor rád kerül 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. Egyenlőségnél mindkét herceg visszakérül a tulajdonosához.
- Amikor rád kerül a sor, amellet, 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.

© 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

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

REINER KNIZIA RHEINLÄNDER

Ki lesz a Rajna ura?



Tartalom

1 játéktáblát, 54 számozott kártyát (1-től 54-ig), 1 keveréskártyát, 1 érsekkártyát, 30 herceget (6-ot mind az 5 színben), 125 lovagot (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 birodalmiközpont-jelzőt (12 kereskedővárost (4-4 darab 4, 3 és 2 pontos), 7 várkastélyt és 7 püspökséget)



Előkészületek

A legelső játéknál a hercegeket ki venni a műanyag zacskókból, a lovagokat, az érméket és a többi jelzőt pedig óvatosan ki kell nyomni a keretekből.

Minden játék elején:

1) A birodalmiközpont-jelzőket lefordítva az asztra le kell rakni, megkeverve. Ezután körben haladva a játéktáblán a kör alakú területekre fel kell rakni egyet-egyét. Ezáltal minden játék egy kicsit eltér majd a többitől.



várkastély



püspökség (2 pontos) kereskedőváros



2) 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.



herceg



lovag



erőd

3) 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 keveréskártyát, azt vissza kell keverni a pakliba, és helyette egy újat húzni.



az érsekkártyát a húzópakli mellé kell rakni

4) Az egyik játékosnak el kell vállalnia a kincstárnokságot; a játék során ő eszközli majd a kifizetéseket.

5) Az érsekkártyát és a püspökjelzőket a játéktábla mellett kell elhelyezni.



püspökjelző

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 játék menete

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:

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

Megjegyzés: Amennyiben egy játékos felhúzza a keveréskártyát, nyomban visszarakja, majd összekeveri a paklit és az eldobott kártyákat. Az új, megkevert paklit visszarakja az asztalra és felhúzza a legfelső lapot. (A keveréskártya soha nem tartható meg.)



a keveréskártya

Lovagok és hercegségek

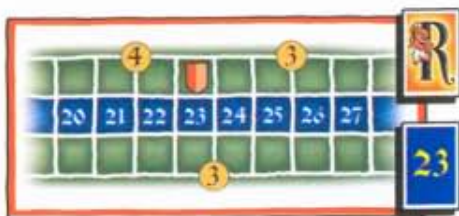
A játék célja az, hogy a játékosok úgy rakják ki lovagjaikat, hogy azok a Rajna partjain hercegségeket hozzanak létre. Minél nagyobb egy hercegség, annál erősebb, annál több pontot ér. Később fontos lesz az egyes játékosok által birtokolt hercegségek száma is - önmagában a nagy méret még kevés a játék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

Kártya kijátszása és lovag kihelyezése:

A kártyák 1-től 54-ig számozva vannak, mindegyik megfelel a játéktábla egy-egy számozott mezőjének. Egy számhoz a játéktáblán egy folyószakasz, valamint két partszakasz tartozik. E három mező együttes neve: **vidék**.

Amikor egy játékosra kerül 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 húzópakli mellé kell raknia, az eldobott lapokhoz.

A lovagok kirakására az alábbi szabályok vonatkoznak:



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

- Egy mezőn csakegyetlen 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 a 8. oldalon.)
- Az olyan, szigeteken található mezők, amelyek két vidékhez tartoznak, mindkét kártyával elfoglalhatóak.

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.

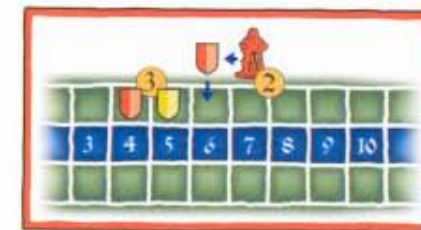
Kié a hercegség?

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 herceget 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.

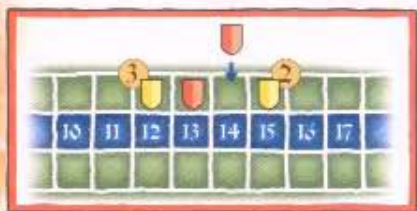


A játékos lerak az előző lovagja szomszédságában egy második lovagot. Ez a legegyszerűbb módja hercegség megalapításának. A játékos egy herceget a hercegség mellé helyezi, annak jelzésére, hogy az adott hercegség az övé.



A vörös játékos kijátszsa a 6-os kártyát, hogy megnövelje a hercegséget. A hercegségben immár két lovagja van, és ezáltal több, mint bármely más játékosnak. A játékos egy herceget 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 egyikük sem a hercegség feletti uralom, és egyikük sem helyezheti ki a játéktáblára egy herceget.

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 rá kerül 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.

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 lovag csak olyan szabad mezőre helyezhető, amely szomszédos egy olyan mezővel, ahol a játékosnak van lovagja, egyben nem szomszédos olyan mezővel, ahol egy másik játékosnak van lovagja.
- Folyóra támogatásként nem rakható lovag.



A vörös játékos kijátssza a 14-es kártyát, támogatásként, és a 22-es mezőre lerakja egy lovagját - 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 kijátssza 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.

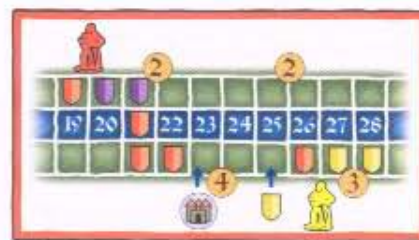
Erőd kirakása

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 megvédik a saját hercegségeket.

- Erőd bármely, még szabad parti mezőre lehet.
- 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.



A sárga játékoson a sor. Kijátssza a 25-ös kártyát, majd, a vörös játékostól való félelmében, lerak erődöt a 23-as mezőre.

Hercegségek megszerzése

Az, hogy hercegségek születnek és növekednek, még csak egy része a Rajna-vidék történelmének. A játék akkor lesz igazán érdekes, amikor a játékosok elveszik egymástól a hercegségeket, illetve mindenáron igyekeznek pozícióikat megszilárdítani.

A hercegségek értéke

Minden herceg, akit a játéktáblára, egy hercegség mellé kihelyeztek, 1 pontot ér. A hercegségek értéke azonban jelentősen megnő, amennyiben azok egy vagy több birodalmi központot - kereskedővárost, várkastélyt, püspökséget - is tartalmaznak. Egy herceg akkor ural egy birodalmi központot, ha a hercegség egyik lovagja olyan mezőn található, amely határos a birodalmi központtal.



A vörös játékoson a sor. A hercege már eddig is uralt egy kereskedővárost. Amint a játékos leteszi egy lovagját a 25-ös mezőre, hercege uralma alá vonja a püspökséget is.

- A játék során egy hercegség értéke 1 pont a hercegért, valamint a hercegségben található birodalmi központok - kereskedővárosok, várkastélyok, püspökségek - pontértéke. **Példa:** A fenti ábrán a vörös játékos hercegsége 6 pontot ér - 1 a hercegért, 4 a kereskedővárosért és 1 a püspökségért). A pontos értékekről az alábbi tábla tájékoztat:

Ponttáblázat

a játék során minden herceg	1 pont
a hercegségben található minden egyes püspökség	1 pont
a hercegségben található minden egyes várkastély	1 pont
a hercegségben található minden egyes kereskedőváros	2, 3 vagy 4 pont

A játék végén bónuszpontok járhatnak (l. a 15. oldalon).

a játék végén minden herceg	5 pont
az érsekkártya birtoklása	5 pont

Pontozás a játék során

A játék során bármikor kiszámolható egy újonnan alakult vagy pedig megnövekedett hercegség értéke - ez megkönnyíti a játékosok számára saját és ellenfelek 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 utóbb), megkapja e régi hercegségének pontértékét. A kincstárnok az érmével kifizeti a játékos pontjait, amelyeket az képpel lefelé maga elé fektet az asztalra.

· 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 szerezhetik ellenfelek 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 hercegeért, és 3 a kereskedővárosért - az új kereskedővárosért, amelyet a sárga 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.

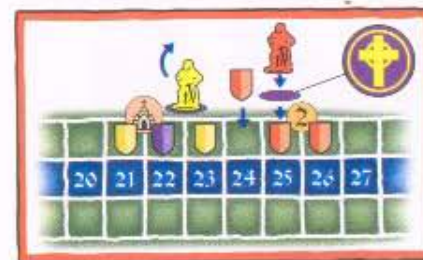
Hercegségek egyesítése

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.

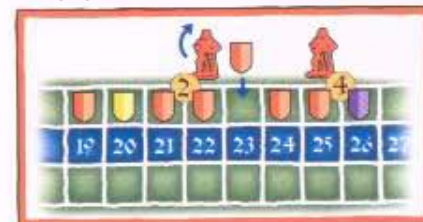
- Az egyesült hercegség annak a játékosnak a birtokába kerül, akinek abban több lovagja van, mint bármelyik másik játékosnak.

- 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 hercegségekben.

- Az összes többi régi herceget el kell távolítani, és tulajdonosaiknak ki kell fizetni a régi hercegségekért járó pontokat.



A vörös játékos kijátszza a 24-es kártyát, összekötte két hercegséget, és birtokba is veszi az egyesült hercegséget. Hercege a játéktáblán marad, a sárga herceg pedig visszakerül tulajdonosához. A sárga játékos 2 pontot kap régi hercegségéért.

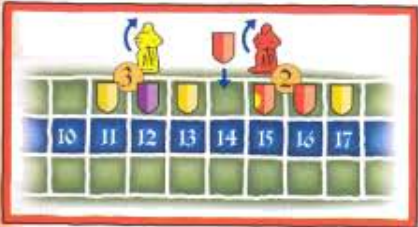


A vörös játékos kijátszza a 23-as kártyát és egyesíti hercegségeit. A bal oldali hercegség az értéktelegebb (3 pontot ér, a jobb oldali pedig 5-öt), így onnét távolítja el a herceget, és kap 3 pontot (1 pontot a hercegeért, 2-t pedig a kereskedővárosért).



Fontos: Ha egy játékosnak több hercege is van egy egyesülő hercegségben, mindig a kevésbé értékes régi hercegségekből kell a hercegeit eltávolítania.

Amennyiben a lovagok számát tekintve egyenlőség áll elő az élen, vagyis nincs olyan játékos, akinek az egyesült hercegségben több lovagja lenne, mint bármelyik másik játékosnak, az összes herceget el kell távolítani, és az összes játékos megkapja a régi hercegségeért járó pontokat. Ilyen esetben az egyesült hercegség tulajdonos nélkül marad.



A vörös játékoson a sor. Kijátssza a 14-es kártyát, létrehozva ezáltal egy olyan egyesített hercegséget, ahol 3 vörös és 3 sárga lovag van - így mind a két herceget el kell távolítani. A sárga játékos 4, a vörös 3 pontot kap. Az egyesített hercegség tulajdonos nélkül marad.

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, amellyel 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.
- 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 herceget le kell raknia a játéktáblára.



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



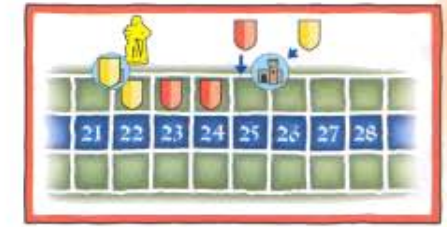
A sárga játékoson a sor. Ő rak le - a többi játékos megelőzve - egy lovagot a 26-os mezőre, a várkastély szomszédágába. Ezzel a várkastélyt egyesíti egy tulajdonos nélküli hercegséggel. Soron kívül lerak egy lovagot a várkastélyba, és - mivel így már több lovagja van a hercegségben, mint játékosársainak - birtokba veszi az egész hercegséget is, herceget 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 herceget.

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 együttal 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 inntől 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 játékost. 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 püspökségeikért 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, védelmezd meg saját hercegségedet!

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!