

# REINER KNIZIA RHEINLÄNDER

## Chi sarà il Signore del Reno?

Molti anni fa il cuore d'Europa era diviso. I potenti duchi governavano dai loro castelli sulle sponde del Reno e guadagnavano ingenti ricchezze dalle loro ricche città. Ogni giorno le guerre per il potere richiedeva l'intervento dei più influenti vescovi. Ora, voi avete la possibilità di espandere i vostri domini sulle terre del Reno. Cercate di essere più furbi dei vostri avversari per espandervi e guadagnare più potere.  
Chi sarà il signore del Reno?

### Contenuto

Una scatola contiene:

- Una mappa di gioco
- 54 carte numerate
- Una carta "Joker" per rimescolare il mazzo di gioco
- Una carta arcivescovo
- 125 cavalieri
- 55 monete
- 7 pedine "Vescovo"
- 15 pedine "Bastione"
- 26 pedine Regno (12 città, 7 castelli, 7 chiese)

Alla vostra prima partita staccate con cura tutte le pedine dalla loro fustella.

### Preparazione

Mescolare tutte le 26 pedine regno e porle coperte sugli appositi spazi circolari sulla mappa. Una volta fatto, le potete scoprire. Questo garantirà ogni volta una partita sempre diversa dalle altre.



Posizione sulla mappa delle 26 pedine regno



Castelli



Chiese



Città'

In una partita a 3 giocatori, ognuno riceve 6 duchi e tutti i 25 cavalieri nel proprio colore, come pure 3 bastioni. Con 4 giocatori, ognuno riceve 20 cavalieri, e con 5 giocatori, ognuno riceve 17 cavalieri.



Duca



Cavaliere



Bastione

Rimuovere la carta arcivescovo e piazzarla accanto alla mappa. Mescolare tutte le carte e darne 5 ad ogni giocatore. Piazzare le rimanenti carte coperte vicino alla mappa. (se un giocatore dovesse ricevere la carta Joker, la rimetta nel mazzo e ne peschi una nuova).

Un giocatore gestisce la banca e pone la carta arcivescovo e le pedine vescovo vicino la mappa.



Pedina vescovo



## Obiettivo del gioco

Ciascun giocatore forma dei ducati lungo il Reno ed acquisisce punti per questo. Il giocatore che acquisirà il maggior punteggio alla fine del gioco sarà il vincitore.

Scegliere un giocatore che inizi il gioco, il turno poi prosegue in senso orario.

Durante il vostro turno potete:

1. Giocare una carta dalla vostra mano ponendola scoperta sugli scarti.
2. Piazzare un cavaliere sulla mappa.
3. Prendere la carta in cima al mazzo in modo da ricostituire la vostra mano di 5 carte.

Nota: Se un giocatore pesca la carta "Joker", rimescola tutte le carte del mazzo con quelle scartate in modo da formare un nuovo mazzo e pescherà una nuova carta. (il joker non può essere tenuto).

## Piazzare i cavalieri e formare i ducati

L'obiettivo del gioco è quello di piazzare i cavalieri in modo da formare ducati lungo le rive del Reno. Più grande è il ducato, più potere e più punti vittoria si otterranno. Un fattore molto importante da ricordare e che influenzerà la vostra partita, è il numero di ducati che governerete, per cui ricordatevi che per la vittoria finale non conterà avere solo un unico grande ducato.

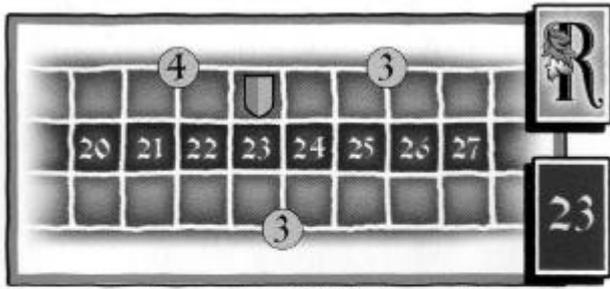
## Giocare le carte e piazzare i cavalieri

Le carte sono numerate da 1 a 54 e corrispondono ai rispettivi spazi numerati sulla mappa. Ciascuno di questi spazi copre una parte del fiume più i due spazi di terra su entrambi i lati del fiume. Questi tre spazi formano un "area".

Al vostro turno, giocate una delle vostre carte che avete in mano e piazzatela scoperta sul mazzo degli scarti in modo che tutti possano vedere dove avete scelto di piazzare un vostro cavaliere.



Joker



**Figura 1: la carta n° 23 viene giocata scoperta sul mazzo degli scarti. Piazzare un cavaliere su uno dei 2 spazi di terra nell'area 23 (la cotta d'armi).**

Ogni spazio può essere occupato solo da un cavaliere. Potete piazzare il vostro cavaliere su uno dei due lati del Reno, se gli spazi sono liberi. Se uno spazio è già occupato, potete occupare l'altro spazio libero. Se entrambi gli spazi terrestri sono occupati, potete piazzare il vostro cavaliere nello spazio fiume. Se tutti e tre gli spazi in un'area sono occupati, nessun altro cavaliere potrà essere più piazzato. (Potete comunque ancora giocare quella carta come "rinforzo", vedere più avanti).

## Formare i ducati

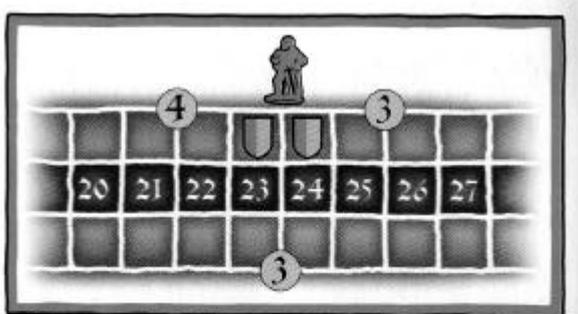
Gli spazi divisi da una linea di confine sono considerati adiacenti. Un ducato è formato quando 2 o più spazi adiacenti sono occupati da cavalieri. Un ducato può essere formato da cavalieri dello stesso colore o differenti.

## Chi possiede il ducato?

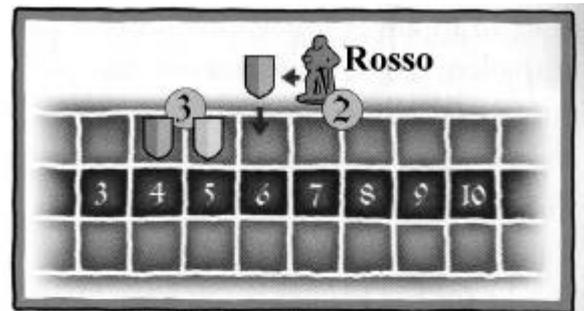
In qualsiasi momento durante il gioco potete possedere un ducato, se ci sono almeno due dei vostri cavalieri in quel ducato ed avete più cavalieri dei vostri avversari (una maggioranza semplice).

Se possedete un ducato, piazzate uno dei vostri duchi (la miniatura) vicino a quel ducato sulla mappa.

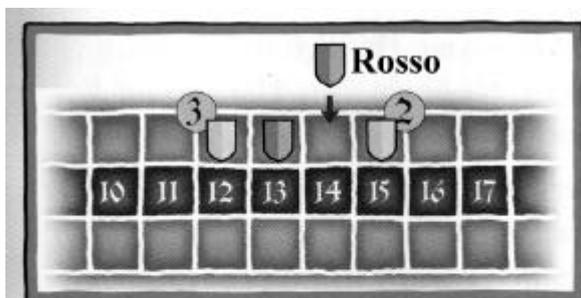
Non ci sono limiti al numero di ducati che potete possedere. Se doveste esaurire le miniature potete usare quelle di un colore non in gioco.



**Figura 2: Piazzando un secondo cavaliere su uno spazio adiacente ad un altro con un vostro cavaliere costituite un ducato. Piazzate un uno dei vostri duchi vicino al vostro ducato.**



**Figura 3: Il giocatore rosso gioca la carta n°6 per incrementare il suo ducato. Egli ha ora 2 cavalieri in quel ducato e più cavalieri del suo avversario. Egli piazza il suo duca per stabilire la proprietà.**



**Figura 4: Il giocatore rosso gioca la carta n°14 ed ha ora lo stesso numero di cavalieri del giocatore giallo nel nuovo ducato che si è appena formato. nessun duca può essere piazzato.**

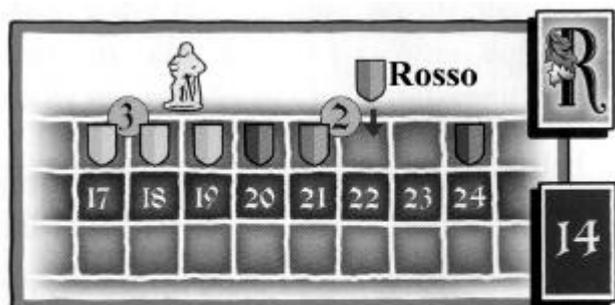
Ricordate: Un nuovo duca può essere piazzato solo se il giocatore ha più cavalieri dei suoi avversari in quel ducato. In caso di parità fra due o più giocatori, nessun duca potrebbe essere piazzato.

Durante il gioco, molti cavalieri verranno piazzati e molti ducati cresceranno mentre nuovi ducati verranno sviluppati. La proprietà di un ducato sarà quindi soggetta a continui cambiamenti.

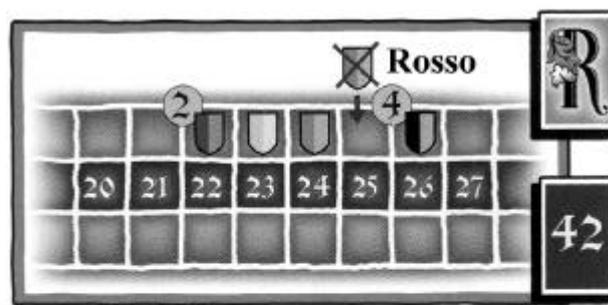
## Giocare una carta come rinforzo

Una carta può essere anche giocata come rinforzo anziché essere usata per piazzare un nuovo cavaliere sulla mappa. Per farlo, scegliete una carta dalla vostra mano (generalmente una che non vi serve) e giocatela come rinforzo, ponendola scoperta sugli scarti, ignorando il numero riportato sulla carta. Potete piazzare un vostro cavaliere su uno spazio a vostra scelta seguendo queste regole:

- Potete piazzare il vostro cavaliere di rinforzo solo su uno spazio libero che confini con uno spazio già occupato da un vostro cavaliere e che non confini con uno spazio occupato da un cavaliere avversario.
- Non potete piazzare il vostro cavaliere su uno spazio di fiume.



**Figura 5: Il giocatore rosso gioca la carta n°14 come rinforzo e piazza un cavaliere sullo spazio 22 adiacente ad un proprio cavaliere e non adiacente a cavalieri avversari**



**Figura 6: Il giocatore rosso non può usare alcuna carta per piazzare un rinforzo in quello spazio perché sarebbe adiacente ad un cavaliere avversario. (Si può solo giocare una carta n°25).**

Giocare carte come rinforzi rende più semplice il piazzamento dei cavalieri, nonostante le restrizioni descritte sopra. In questo modo è molto più semplice supportare i vostri cavalieri e duchi già sulla mappa ed in più potete giocare carte che non sono interessanti per voi.

## Usare i Bastioni

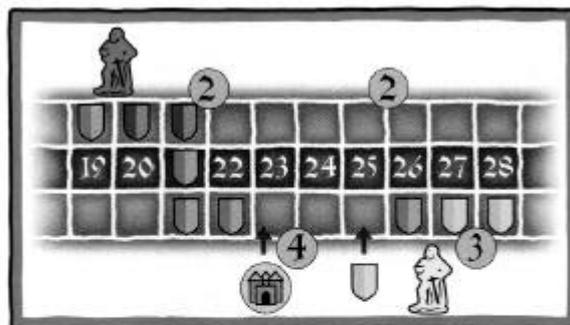
In aggiunta ai cavalieri, si possono piazzare sulla mappa anche uno dei vostri 3 Bastioni. Esse sono fortezze che aiutano a prevenire l'incremento della grandezza dei ducati dei vostri avversari e proteggere i vostri ducati.

Potete piazzare un Bastione su un qualsiasi spazio di terra libero sulla mappa.

Esso non può essere piazzato sul fiume.

Se ne può piazzare solo uno per turno.

I Bastioni non appartengono a nessun ducato. Una volta piazzati, essi sono neutrali.



**Figura 7: Il giocatore giallo gioca la carta n°25 dopo di che piazza un Bastione sullo spazio 23 perché ha paura dell'avanzata del giocatore rosso.**

## Cambiare proprietà dei ducati

Lo sviluppo e la crescita dei ducati è solo una parte della storia delle terre del Reno. Il gioco diventa interessante se i ducati cambiano proprietà quando i giocatori cercano di rafforzare le proprie posizioni.

## Il valore dei ducati

Ogni duca piazzato sulla mappa vicino ad un proprio ducato, ha un valore di un punto vittoria. Il valore dei vari ducati può essere incrementato se essi posseggono al loro interno una pedina città, un castello o una chiesa. Un duca possiede questi regni se un suo cavaliere occupa uno spazio adiacente allo spazio circolare del regno.



**Figura 8: Il giocatore rosso è già possessore della città da 4 punti e piazzando un suo cavaliere sullo spazio n° 25, diventerà possessore anche della chiesa.**

Il valore di un ducato è quindi dato dalla somma del duca presente più i punti di ogni pedina reame presente nel ducato. Nell'esempio a fianco, il giocatore rosso ha un punteggio di 6 (1 per il duca + 4 per la città più 1 per la chiesa).

TABELLA PER IL PUNTEGGIO	
Durante la partita un duca vale	1 punto
Chiesa	1 punto
Castello	1 punto
Città	2, 3 o 4 punti
Alla fine del gioco un duca vale	5 punti
La carta arcivescovo	5 punti

### Totalizzare il punteggio durante il gioco

Durante il gioco, il valore dei ducati può essere conteggiato in qualsiasi momento. Ciò permette ai giocatori di confrontare il loro potere con quello degli avversari. Comunque, un ducato viene conteggiato solo quando cambia il proprietario durante il gioco o alla fine della partita nel conteggio finale.

Durante la partita, i punti vengono realizzati solo se i ducati cambiano proprietà.

Se perdete la proprietà di un ducato (vedere il paragrafo successivo), ricevete in punti il valore del vostro "vecchio" ducato. Il banchiere in questo caso, vi ricompensa i punti con le monete dalla banca, le quali saranno messe coperte davanti a voi sul tavolo.

Nascondendo il valore delle vostre monete, potete ingannare i vostri avversari, rendendo difficile per loro qualsiasi strategia e al conteggio finale ci possono essere delle sorprese.

### Nuova proprietà di un ducato

Se giocate con attenzione, tenendo d'occhio i vostri avversari, potete sfruttare una buona occasione sia di incrementare il vostro ducato sia di prendere possesso del ducato di un vostro avversario.

Ciascun ducato può essere governato da un solo duca. Un nuovo cavaliere piazzato in un ducato può creare una situazione in cui il nuovo giocatore ha più cavalieri del possessore del ducato. La proprietà del ducato ovviamente cambierà. Il vecchio duca sarà rimosso dalla mappa e ridato al proprietario, il quale riceverà la ricompensa appropriata per i punti del "vecchio" ducato. Il nuovo proprietario piazierà un duca del proprio colore sulla mappa.

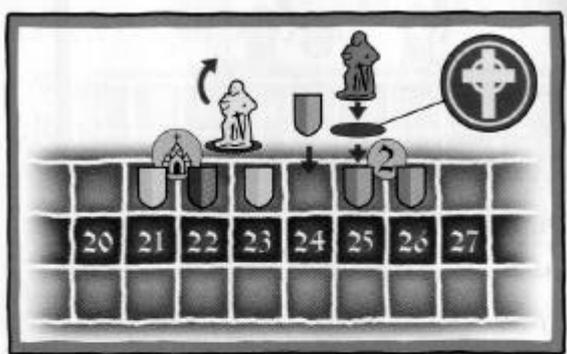


**Figura 9: Il giocatore giallo usa una carta rinforzo e piazza un cavaliere sullo spazio 28. Egli ha ora più cavalieri del rosso e diventa il nuovo proprietario del ducato. Il duca rosso viene restituito al giocatore rosso e rimpiazzato con un duca giallo. Il giocatore rosso riceve 4 punti per il suo "vecchio ducato" (1 per il suo duca + 3 per la città, ma non riceve nulla per la "nuova" città da 2 punti).**

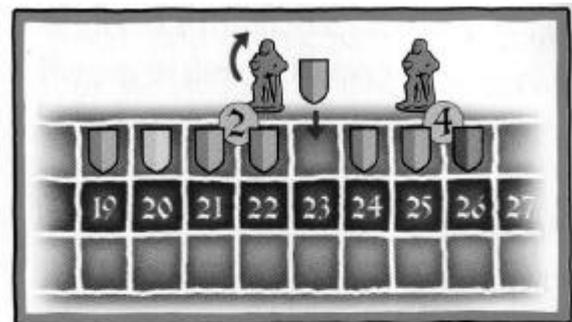
Se viene piazzato un cavaliere in un ducato e questa mossa crea una parità, il ducato non cambia proprietà. L'attuale duca rimane sulla mappa a fianco al suo ducato.

### Unire i ducati

Man mano che la partita procede anche il piazzamento di un singolo cavaliere può avere effetti drammatici. Se un cavaliere viene piazzato nello spazio al confine tra due ducati, questi si uniscono per formarne uno più grande. Il giocatore con la maggioranza dei cavalieri diventa il proprietario del ducato più grande. Ora, se il nuovo proprietario non aveva duchi nei vecchi ducati, piazza un suo nuovo duca sulla mappa. Se invece egli aveva già un duca sulla mappa, quel duca sarà il proprietario del ducato più grande, mentre l'altro duca sarà restituito al possessore. Ancora, se possedevate più ducati fra i vecchi ducati uniti, allora il ducato di più grande valore rimarrà sulla mappa a prescindere dal numero dei cavalieri presenti nei vecchi ducati.



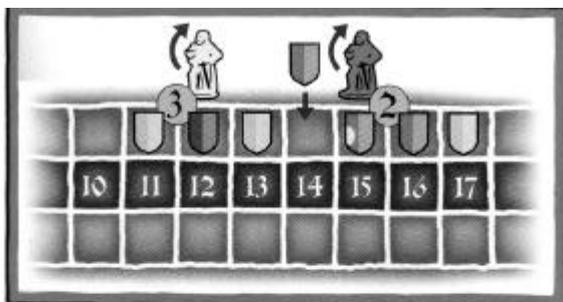
**Figura 10: Il giocatore rosso gioca una carta 24 e connette i due ducati e ne prende possesso restituendo al giocatore giallo il suo duca. Il giallo riceve 2 punti per il suo vecchio ducato (1 punto per il duca ed 1 punto per la chiesa), mentre il rosso piazza il suo duca sulla pedina vescovo.**



**Figura 11: Il giocatore rosso gioca la carta 23 e connette i due suoi ducati. Il ducato di sinistra ha un valore minore di quello di destra (3 punti a 5) per cui il duca di sinistra viene rimosso ed il giocatore rosso riceve 3 punti per il "vecchio" ducato.**

Ricordate: Se avevate più di un duca fra i vari ducati connessi, rimuovete sempre il duca del ducato col valore più basso a prescindere dal numero di cavalieri presenti.

Se nel nuovo ducato appena formato nessun giocatore ha più cavalieri degli avversari, tutti i duchi saranno rimossi dalla mappa ed ogni giocatore riceverà i punti del proprio "vecchio" ducato. Il nuovo ducato, in questo caso rimarrà senza proprietario. (n.d.t: questa regola può sembrare in contrasto con quella che prevede che il duca rimanga nel suo ducato in caso di parità. La differenza sta nel fatto che in questa occasione il piazzamento di un cavaliere serve ad **unire** due ducati già esistenti ognuno con due duchi diversi, mentre nella regola "Nuova proprietà di un ducato", il giocatore **aggiunge** un proprio cavaliere in un ducato avversario per cercare di prenderne possesso).



**Figura 12: Il giocatore rosso gioca la carta n°14 e connette due ducati in cui il rosso ed il giallo hanno lo stesso numero di cavalieri (3 a 3). Entrambi i duchi vengono rimossi dalla mappa, il giocatore giallo riceve 4 punti ed il rosso 3.**

## Castelli e chiese

Il possesso di ducati con castelli può darvi dei vantaggi facendovi avere dei cavalieri extra, ma dei ducati con chiese possono farvi guadagnare il potere arcivescovile con cui assicurarvi l'alleanza di cavalieri nemici.

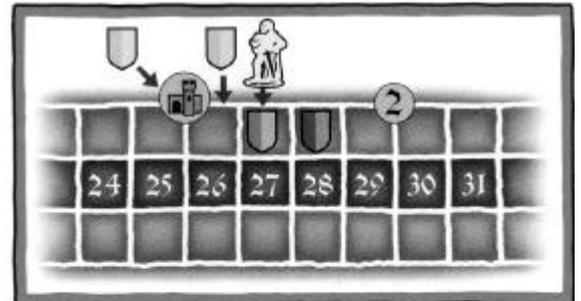
La proprietà di un castello viene decisa nel momento in cui viene piazzato un cavaliere in uno spazio adiacente ad esso.

Se il nuovo cavaliere piazzato adiacentemente ad un castello dovesse connettere quest'ultimo ad un ducato con un duca presente, allora il proprietario del ducato prenderà immediatamente possesso del castello piazzando un suo cavaliere extra nell'apposito spazio circolare.

Se invece il nuovo cavaliere piazzato adiacentemente al castello, appartiene ad un ducato senza proprietario, il proprietario del cavaliere può prendere possesso del castello piazzando un suo cavaliere extra nel castello. Se in questo modo egli supera il numero di cavalieri degli avversari presenti nel ducato, prende possesso del ducato stesso piazzando il proprio duca sulla mappa.

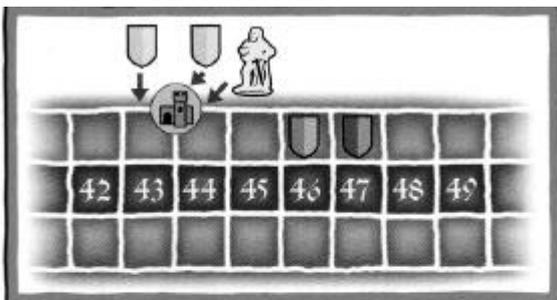


**Figura 13:** Il giocatore giallo piazza un cavaliere nello spazio 11 vicino ad un castello connettendo quest'ultimo con il ducato del giocatore rosso, il quale guadagna il possesso del castello automaticamente piazzandovi un proprio cavaliere.

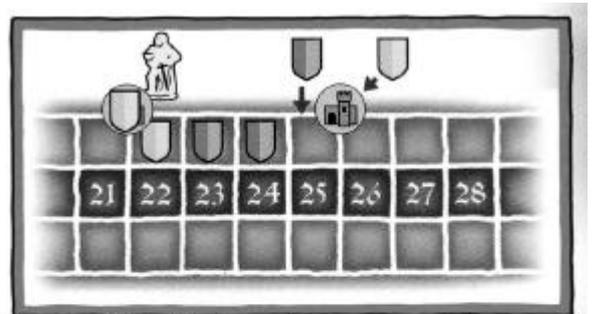


**Figura 14:** Il giocatore giallo piazza un cavaliere sullo spazio 26 vicino ad un castello. Il castello è ora connesso ad un ducato libero. Il giallo può quindi piazzare un suo cavaliere extra nel castello e prendere anche possesso del ducato avendo più cavalieri degli avversari.

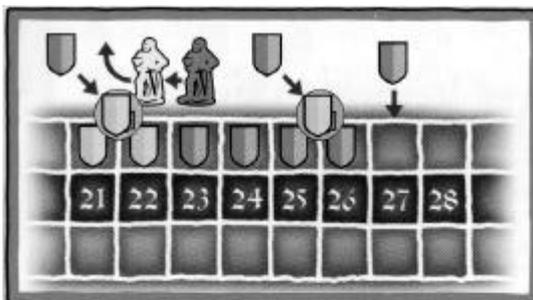
Le regole sopra riportate si applicano anche al caso di un cavaliere adiacente ad un castello che non confina con nessuno. In questo caso piazzando un cavaliere extra nel castello si viene a formare un nuovo ducato che verrà segnalato al solito piazzando sulla mappa un proprio duca.



**Figura 15:** Il giocatore giallo gioca la carta n°43 e piazza un suo cavaliere vicino ad un castello prendendone possesso. Piazza un cavaliere extra nel castello ed un suo duca per mostrarne il possesso.



**Figura 16:** Il giocatore rosso gioca una carta rinforzo e piazza un suo cavaliere sullo spazio 25. Il giallo che è anche il proprietario del ducato, piazza un suo cavaliere nel nuovo castello, rimanendo proprietario del ducato essendo in parità coi cavalieri



**Figura 17:** Il giocatore giallo già possiede i due castelli poiché il ducato gli appartiene. Il giocatore rosso piazza un cavaliere nello spazio 27 e quindi guadagna la proprietà del ducato con 5 cavalieri a 4. Rimpiazzate il duca giallo con quello rosso e sostituite i cavalieri nei castelli. Il giocatore giallo guadagna 3 punti per il "vecchio" ducato.

Se un ducato rimane senza proprietà, tutti i cavalieri nei castelli di quel ducato rimarranno al loro posto.

E' importante sempre determinare la proprietà del castello prima dell'intero ducato.

Ricordate inoltre di aggiungere sempre i cavalieri in un castello quando contate il numero di cavalieri presenti in un ducato.

Un castello può essere occupato da un solo cavaliere, che vi rimarrà per tutta la durata del gioco. Naturalmente, la proprietà di un castello può cambiare.

### Quando un castello cambia proprietà?

Se un ducato cambia proprietà, allora anche tutti i castelli presenti nel ducato cambieranno proprietà.

Il giocatore che è il nuovo duca guadagnerà immediatamente il controllo di tutti i castelli presenti nel suo ducato, rimpiazzando i cavalieri avversari con cavalieri del proprio colore.

## Vescovi ed Arcivescovi

Un duca può aumentare il suo potere controllando le chiese.

Se un duca possiede una o più chiese nel proprio ducato, può utilizzare una pedina vescovo. Piazzare, a tal fine, una pedina vescovo sotto il duca per mostrare che c'è un vescovo in quel ducato.

Se avete più vescovi sulla mappa dei vostri avversari, potete prendere la carta Arcivescovo ponendola scoperta davanti a voi.

Se nessun giocatore ha un vescovo oppure se si è in parità, nessuno avrà la carta Arcivescovo.

Un Arcivescovo ha il potere di convertire un cavaliere avversario alla propria fazione.

Quando giocate una carta usando il numero (non come rinforzo), se un cavaliere avversario occupa lo spazio indicato dalla vostra carta, potete sostituire quel cavaliere con uno del vostro colore. Il cavaliere avversario viene restituito al possessore.

Non è possibile usare una carta come rinforzo per sostituire un cavaliere avversario.

I Bastioni non possono essere rimpiazzati da cavalieri.

Se un cavaliere adiacente ad un castello viene convertito, il cavaliere all'interno del castello non lo sarà affatto. Non si può infatti convertire cavalieri all'interno di castelli.

Naturalmente, la conversione di un cavaliere può influire sulla proprietà di un ducato.



**Figura 18: Il giocatore rosso ha la carta Arcivescovo e gioca la carta n°7 rimpiazzando il cavaliere viola con un proprio cavaliere. In questo modo il giocatore rosso ha più cavalieri del viola e prende possesso del ducato. Il giocatore viola guadagna 7 punti.**

## Fine del gioco

Il gioco termina quando un giocatore piazza il suo ultimo cavaliere. Il corrente turno viene ancora completato.

## Punteggio finale

Alla fine del gioco tutti i giocatori sommano i loro punteggi che ricevono dai loro ducati sulla mappa. In aggiunta a ciò, ogni duca varrà 5 punti (invece di 1). Il giocatore che ha la carta Arcivescovo riceverà 5 punti. Tutti questi punti vengono pagati in monete.

Il giocatore con più monete vince il gioco e diventa “Il Signore del Reno”.

## Strategia di gioco

- Studiate bene le vostre carte e siate consapevoli della vostra forza

- Stabilite il prima possibile una base potente, collegando vari piccoli ducati
- Concentratevi su alti punteggi
- Cercate di evitare conflitti a meno che non siate sicuri di vincere
- Usate i Bastioni per contenere l'avanzata degli avversari e difendervi
- Non dimenticate che avete bisogno di un punteggio alto per vincere (città più parecchi ducati)
- Tutti i ducati sotto il vostro controllo vi faranno ottenere punti, prima o poi
- Attenzione alla fine del gioco. Spesso accade prima di quanto pensiate!

## Il gioco in breve

- Al vostro turno giocate una carta numerata e piazzate sull'apposito spazio un cavaliere
- Oppure potete usare una carta che non vi serve per piazzare un cavaliere di rinforzo in uno spazio adiacente ad un vostro cavaliere che non sia adiacente ad un cavaliere avversario
- 2 o più cavalieri adiacenti formano un ducato
- Ricevete il controllo di un ducato se avete più cavalieri di tutti gli avversari presenti. In questo caso potete piazzare sulla mappa accanto al vostro ducato una miniatura del duca.
- Quando due ducati si uniscono, il giocatore con più cavalieri ne prende il controllo. In caso di parità, il ducato rimarrà libero

- Al vostro turno potete anche piazzare un Bastione oltre ad un cavaliere
- Potete piazzare un cavaliere addizionale in un castello nel ducato sotto il vostro controllo
- Guadagnate un vescovo per ciascun ducato con una chiesa sotto il vostro controllo. Se avete più vescovi dei vostri avversari, guadagnate la carta Arcivescovo con cui potete rimpiazzare un cavaliere avversario con uno vostro
- Il valore di un ducato è determinato dalla presenza delle città, chiese e castelli. Un giocatore riceve punti da un suo ducato solo quando esso cambia proprietà, oppure alla fine del gioco.
- Il gioco termina quando un giocatore ha piazzato il suo ultimo cavaliere.
- Il giocatore con più punti è il vincitore.



Traduzione e adattamento a cura di Giochi Rari  
 Versione 1.0 –Febbraio 2002  
<http://www.giochirari.it> e.mail: [giochirari@giochirari.it](mailto:giochirari@giochirari.it)

*NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.*

*Tutti i diritti sul gioco "Rheinlander" sono detenuti dal legittimo proprietario.*