Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

RHEINLANDER

MATERIEL
1 plateau
54 cartes numérotées
1 carte spéciale "remélanger" (voir page 6)
5 cartes archevêque
30 figurines Duc (5 par couleur)
Pions à découper :
125 chevaliers
55 pièces
7 marqueurs archevêque (bischofe, page 5)
15 marqueurs bastion (basteien)
26 marqueurs royaume : 12 villes (stadte), 7 châteaux (burgen), 7 églises (kirchen). Voir le diagramme page 4.

PREPARATION
On mélange face cachée les 26 marqueurs royaume sur la table. On les place face visible sur chacune des cases rondes du plateau, ce qui rend le jeu différent à chaque partie.
A 3 joueurs, chaque joueur reçoit 6 ducs et les 25 chevaliers de sa couleur, ainsi que 3 bastions. A 4 joueurs, chaque joueur reçoit 6 ducs, 20 chevaliers et 3 bastions. A 4 joueurs, chaque joueur reçoit 6 ducs, 17 chevaliers et 3 bastions.
On retire les cartes archevêque du paquet de cartes. On mélange ce paquet et on donne 5 cartes à chaque joueur. Ces cartes forment la main du joueur. Le reste des cartes forme une pioche face cachée. Si un joueur reçoit la carte "remélanger", il la mélange au paquet et prend une nouvelle carte.
On désigne un joueur comme banquier. Les marqueurs et la carte archevêque sont mis de côté.

BUT DU JEU
Chaque joueur forme des duchés le long du Rhin pour gagner des points. A la fin de la partie, le joueur avec le plus de points a gagné.

DEROULEMENT
On désigne le 1er joueur puis le jeu continue dans le sens horaire. A son tour, un joueur doit faire les actions suivantes :
choisir une carte de sa main et la joueur face visible sur la pile de défausse
- placer un chevalier sur le plateau
- prendre la carte au sommet de la pioche pour avoir 5 cartes en main

Le tour du joueur est alors terminé et c'est au joueur suivant de jouer.
Si un joueur tire la carte spéciale, on remélange cette carte avec la pioche, les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche. Le joueur tire une nouvelle carte.

PLACER DES CHEVALIERS
Le but du jeu est de placer des chevaliers pour qu'ils forment des duchés sur les rives du Rhin. Plus le duché est grand, plus le joueur est puissant et plus il marque des points. Mais il faut former plusieurs duchés pour pouvoir espérer gagner.
Jouer des cartes pour placer les chevaliers
Les cartes sont numérotées de 1 à 54 et correspondent aux cases numérotées du plateau. Chaque case numérotée du plateau "couvre" la case du fleuve ainsi que les 2 cases terrestres des 2 côtés de la rivière. Ces 3 cases forment une zone.
A son tour, le joueur choisit une de ses cartes en main qui correspond à l'endroit où le joueur veut poser un chevalier. On pose la carte face visible sur la pile de défausse.
Figure 1, page 6: la carte n° 23 est jouée et placée face visible sur la défausse. On place un chevalier sur une des 2 cases terrestres de la zone 23.
Chaque case ne peut être occupée que par un chevalier. On peut placer son chevalier sur un des deux côtés du fleuve si l'espace est libre. Si une des deux rives est déjà occupée, le chevalier doit être placé sur l'autre rive. On ne peut placer un chevalier sur le fleuve que si les 2 rives de cette zone sont déjà occupées. Quand les 3 cases d'une zone sont occupées, on ne peut plus y placer de chevalier. Mais on peut quand même jouer cette comme renfort.
Certaines cases sont placées sur une île qui appartient à 2 zones. On peut occuper ces cases par le jeu de 2 cartes différentes.

FORMER DES DUCHES
Les cases voisines qui partagent une frontière sont appelées cases adjacentes. On forme un duché si 2 cases adjacentes (ou plus) sont occupées par des chevaliers. Un duché peut avoir des chevaliers de la même couleur ou de couleurs différentes.
Qui possède un duché ?
A n'importe quel moment durant le jeu vous pouvez prendre possession d'un duché, s'il y a deux de vos chevaliers dans ce duché et que vous avez plus de chevaliers dans ce duché que chacun des autres joueur. Si vous possédez un duché, vous placez un de vos ducs sur le plateau à côté de ce duché.
Il n'y a pas de limite au nombre de duchés qu'un joueur peut posséder. Si un joueur n'a plus de duc disponible, il peut utiliser les figurines d'une couleur inutilisée.
Figure 2, page 7 : vous venez de placer un 2ème chevalier sur une case adjacente à un autre de vos chevaliers. C'est la forme la plus simple d'un duché. On place un de vos ducs à ^coté du duché pour indiquer qu'il vous appartient.
Figure 3, page 7 : vous êtes le joueur rouge. Vous jouez la carte n°6 pour augmenter votre duché. Vous avez maintenant 2 chevaliers dans ce duché et vous avez plus de chevaliers que votre adversaire. Placez un de vos ducs à côté de ce duché car désormais il vous appartient.
Attention : on ne peut placer un nouveau duc que si l'on a plus de chevaliers dans le duché que les autres joueurs. S'il y a une égalité entre 2 joueurs ou plus pour le nombre de chevaliers, on ne place pas de nouveau duc.
Figure 4, page 8 : vous êtes le joueur rouge. Vous jouez la carte n°14 et vous avez le même nombre de chevaliers que le joueur jaune. Aucun joueur ne contrôle ce duché donc on ne place pas de duc.
Durant la partie, il y a de plus en plus de chevaliers. Les duchés existant se développent et d'autres se créent. La possession d'un duché change durant le jeu.

JOUER UNE CARTE COMME RENFORT
On peut jouer une carte comme renfort au lieu de placer un chevalier sur la case correspondante. Quand on joue une carte de cette façon, on ignore le chiffre sur la carte. On place la carte sur la pile de défausse et on place un chevalier sur la case de son choix en respectant les règles suivantes :
On ne peut placer son chevalier comme renfort que sur une case terrestre libre adjacente à une case déjà occupée par un de ses chevaliers et qui n'est pas adjacente à une case occupée par un chevalier adverse. Il est interdit de placer un chevalier comme renfort sur une case fluviale.
Figure 5, page 8 : vous êtes le joueur rouge. Vous jouez la carte n°14 comme renfort et vous placez un chevalier sur la case n°22, à côté d'un de vos chevaliers et non adjacent à un chevalier adverse.
Figure 6, page 8 : vous êtes le joueur rouge. On ne peut pas utiliser de carte pour placer un renfort, car cela placerait votre chevalier à côté d'un chevalier adverse. Pour poser un de vos chevaliers à cet endroit, il faudrait jouer la carte n°25.

UTILISER UN BASTION
En plus du chevalier que l'on place durant le jeu, on peut aussi placer un de ses 3 bastions. Ce sont des forteresses qui empêchent les adversaires d'augmenter la taille de leurs duchés et de protéger ses propres duchés.
On peut utiliser un bastion sur n'importe quelle case terrestre libre du plateau. On ne peut pas placer un bastion sur une case du fleuve. On ne peut placer qu'un bastion par tour. Les bastions n'appartiennent pas à un duché, une fois posés ils sont neutres.
Figure 7, page 9 : vous êtes le joueur jaune. Vous jouez la carte n°25 et vous placez en plus un bastion sur la case 23.

CHANGEMENT DE PROPRIETAIRE D'UN DUCHE
Valeur d'un duché
Chaque duc sur la plateau vaut 1 point. La valeur des duchés augmente s'ils contiennent des marqueurs royaume (ville, château et église). Un duc possède un royaume si un chevalier du duché occupe une case qui borde une case cercle.
Figure 8, page 9 : vous êtes le joueur rouge. Votre duc contrôle déjà la ville. Si vous posez un chevalier sur la case 25, votre duc contrôle l'église.
Durant le jeu, la valeur d'un duché est d'un point pour le duc plus la valeur des villes, châteaux et églises dans ce duché.
Exemple: le duché rouge de la figure 8 vaut 6 points (1 point pour le duc, 4 points pour la ville et 1 point pour l'église).

Tableau des points

Durant le jeu, un duc vaut	1 point
Chaque royaume dans le duché compte comme	
Eglise	1 point
Château	1 point
Ville	2, 3 ou 4 points
A la fin du jeu, il y a des bonus	
Chaque duc	5 points
Joueur possédant la carte Archevêque	5 points

On peut calculer la valeur d'un duché à n'importe quel moment de la partie. Cela permet aux joueurs de mesurer et de comparer leurs forces. On ne marque les points d'un duché que s'il change de propriétaire pendant le jeu et à la fin de la partie.

Durant le jeu, on marque des points si le duché change de propriétaire. Si un joueur perd la possession d'un duché, il reçoit la valeur de son ancien duché en points. Le banquier lui donne ses points sous forme de pièces de la banque qu'il place face cachée devant lui.

Nouveau possesseur d'un duché

Chaque duché ne peut être gouverné que par un seul duc. Un nouveau chevalier placé dans un duché peut créer une situation où un joueur a plus de chevaliers dans ce duché que son possesseur. Le propriétaire du duché change. On retire du plateau l'ancien duc qui retourne à son propriétaire, qui reçoit les points appropriés pour son ancien duché (voir la table des points). Le nouveau propriétaire place un de ses ducs sur le plateau.

Figure 9, page 11 : vous êtes le joueur jaune. Vous pouvez utiliser une carte comme renfort et placer un chevalier sur la case 28. Comme vous avez plus de chevaliers que le propriétaire, vous devenez le nouveau détenteur de ce duché. Le joueur rouge récupère son duc et vous placez votre duc à la place. Le joueur rouge reçoit 4 points pour son ancien duché (1 point pour le duc et 3 points pour la ville). La nouvelle ville que vous venez d'attacher au duché ne compte pas pour le joueur rouge, on ne compte les points que de l'ancien duché.

Si l'on place un chevalier dans un duché qui crée une égalité de chevaliers, le duché ne change pas de détenteur. Le duc actuel reste sur le plateau. On ne peut placer un nouveau duc que si l'on possède plus de chevaliers dans le duché que les autres joueurs.

Joindre des duchés

Si un chevalier est placé sur une case qui borde deux duchés (ou plus), les duchés fusionnent pour n'en former qu'un. Le joueur qui a le plus de chevaliers dans les nouveaux duchés connectés prend possession du duché.

Si l'on ne possédait aucun des duchés précédents, on place un duc à côté du nouveau duché.

Si l'on possédait un des duchés précédents, son duc reste sur le plateau et contrôle maintenant le nouveau duché.

Si l'on possédait plusieurs des duchés précédents, le duc ayant la plus grande valeur des duchés précédents reste sur le plateau pour contrôler le nouveau duché (on ne compte pas le nombre de chevaliers).

On retire tous les autres ducs et leurs propriétaires reçoivent les points appropriés pour leurs anciens duchés.

Figure 10, page 11 : vous êtes le joueur rouge. Vous jouez la carte n°24 et connectez deux duchés dont vous prenez possession. Votre duc reste sur le plateau et le joueur jaune reprend son duc. Il reçoit 2 points pour son ancien duché (1 point pour le duc et 1 point pour l'église). Le duc rouge est posé sur le marqueur archevêque.

Figure 11, page 11 : vous êtes le joueur rouge. Vous jouez la carte n°23 pour connecter deux de vos duchés. Le duché de gauche a la plus faible valeur en points (3 points contre 5 à celui de droite). Par conséquent vous retirez le duc de gauche et recevez 3 points (1 point pour le duc et 2 pour la ville).

S'il y a une situation d'égalité et qu'aucun joueur n'a plus de chevaliers dans un duché connecté que d'autres, on retire alors tous les ducs et les joueurs reçoivent les points de leurs anciens duchés. Dans ce cas, personne ne possède le nouveau duché.

Figure 12, page 12 : vous êtes le joueur rouge. Vous jouez la carte n°14 créant un duché connecté qui contient maintenant 3 chevaliers rouges et 3 chevaliers jaunes. C'est une égalité, les 2 ducs sont retirés et personne ne contrôle ce duché. Vous recevez 3 points et le joueur jaune 4.

LES CHATEAUX

Prendre un château

La possession d'un château est décidé dès que l'on place le 1er chevalier sur une case adjacente au château. Si le nouveau chevalier à côté du château appartient à un duché avec un duc, le détenteur de ce duché reçoit automatiquement le château et pose un chevalier supplémentaire de sa couleur sur le château.

Figure 13, page 12 : vous êtes le joueur jaune. Vous placez un chevalier sur la case n°11 à côté du château, reliant le château avec le duché du duc rouge. Le joueur rouge gagne le château automatiquement et place un de ses chevaliers sur le château.

Si votre nouveau chevalier à côté du château appartient à un duché sans duc, vous recevez la propriété du château et vous pouvez placer un chevalier supplémentaire sur le château. Si vous avez maintenant plus de chevaliers dans le duché que vos adversaires, vous pouvez prendre possession du duché en plaçant un de vos ducs sur le plateau.

Figure 14, page 13 : vous êtes le joueur jaune. Vous placez un chevalier sur la case n°26 à côté d'un château. Le château est alors relié à un duché sans propriétaire. Vous pouvez placer un chevalier sur le château, ce qui vous donne plus de chevaliers que vos adversaires. Vous prenez possession du duché en plaçant un de vos ducs à côté de ce nouveau duché.

Cette règle s'applique aussi si votre nouveau chevalier adjacent à un château ne borde rien. Placez un chevalier additionnel sur le château, formant un nouveau duché. Placez un de vos ducs à côté.

Figure 15, page 13 : vous êtes le joueur jaune et jouez la carte n°43. Vous placez un chevalier à côté du château et en prenez possession. Vous posez un autre chevalier sur le château et un duc à côté du château pour marquer la possession du nouveau duché.

Il faut toujours décider qui possède le nouveau château avant de décider de la détention du duché entier.

Figure 16, page 13 : vous êtes le joueur jaune. Le joueur rouge joue une carte comme renfort et place un de ses chevaliers sur la case 25. En tant que propriétaire du duché vous placez immédiatement un chevalier sur le nouveau château dans votre duché. Donc les 2 joueurs ont le même nombre de chevaliers et vous restez propriétaire du duché.

Quand on compte le nombre de chevaliers dans un duché, on compte aussi ceux des châteaux.

Un château ne peut être occupé que par un seul chevalier.

Changement de propriétaire d'un château

Quand un duché change de propriétaire, tous les châteaux de ce duché changent de possesseur. Le joueur qui est le nouveau duc gagne automatiquement le contrôle de tous les châteaux dans le duché. Il remplace les chevaliers adverses dans les châteaux, qui retournent à leurs propriétaires, par ses chevaliers.

Figure 17, page 14 : vous êtes le joueur rouge. Le joueur jaune possède déjà 2 châteaux car le duché lui appartient. Vous placez un sur la case 27 et vous dépassez le joueur jaune (5 contre 4). Vous contrôlez le duché et remplacez le duc jaune par le votre. Vous remplacez les 2 chevaliers jaunes dans les châteaux par les votres. Le joueur jaune reçoit 3 points pour son ancien duché.

Si un duché est sans propriétaire, les chevaliers dans les châteaux y restent.

LES EGLISES

Evêque et archevêque

Si un duc possède une ou plusieurs églises dans son duché, il peut utiliser un évêque. On place un marqueur évêque sous le duc pour indiquer qu'il y a un évêque dans ce duché.

Un duc sans église ne peut avoir de marqueur évêque.

Si un joueur a plus d'évêques sur le plateau que ses adversaires, il reçoit la carte archevêque et la pose devant lui. Si aucun joueur n'a d'évêque ou qu'il y a une égalité, personne ne prend archevêque.

Archevêque a le pouvoir de convertir les adversaires à sa cause. Si un joueur a archevêque et joue une carte en utilisant son chiffre dont la case est occupée par un chevalier adverse, il peut remplacer ce chevalier avec un des siens. Le chevalier adverse retourne à son propriétaire. Il n'est pas possible d'utiliser une carte comme renfort pour convertir un chevalier adverse.

Les bastions ne peuvent être remplacés par des chevaliers.

Si un chevalier adjacent à un château est converti, seul ce chevalier est convertir, le chevalier dans le château n'est pas affecté. Les chevaliers dans un château ne peuvent être convertis. La conversion d'un chevalier peut changer la possession d'un duché.

Figure 18, page 15 : vous êtes le joueur rouge. Vous avez la carte archevêque et jouez la carte n°7. vous remplacez le chevalier mauve par un des vôtres. Vous possédez alors plus de chevaliers que vos adversaires, donc vous prenez possession du duché. Le joueur mauve reçoit 7 points pour son ancien duché.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé quand un joueur place son denier chevalier. On finit le tour du joueur et le jeu est fini.

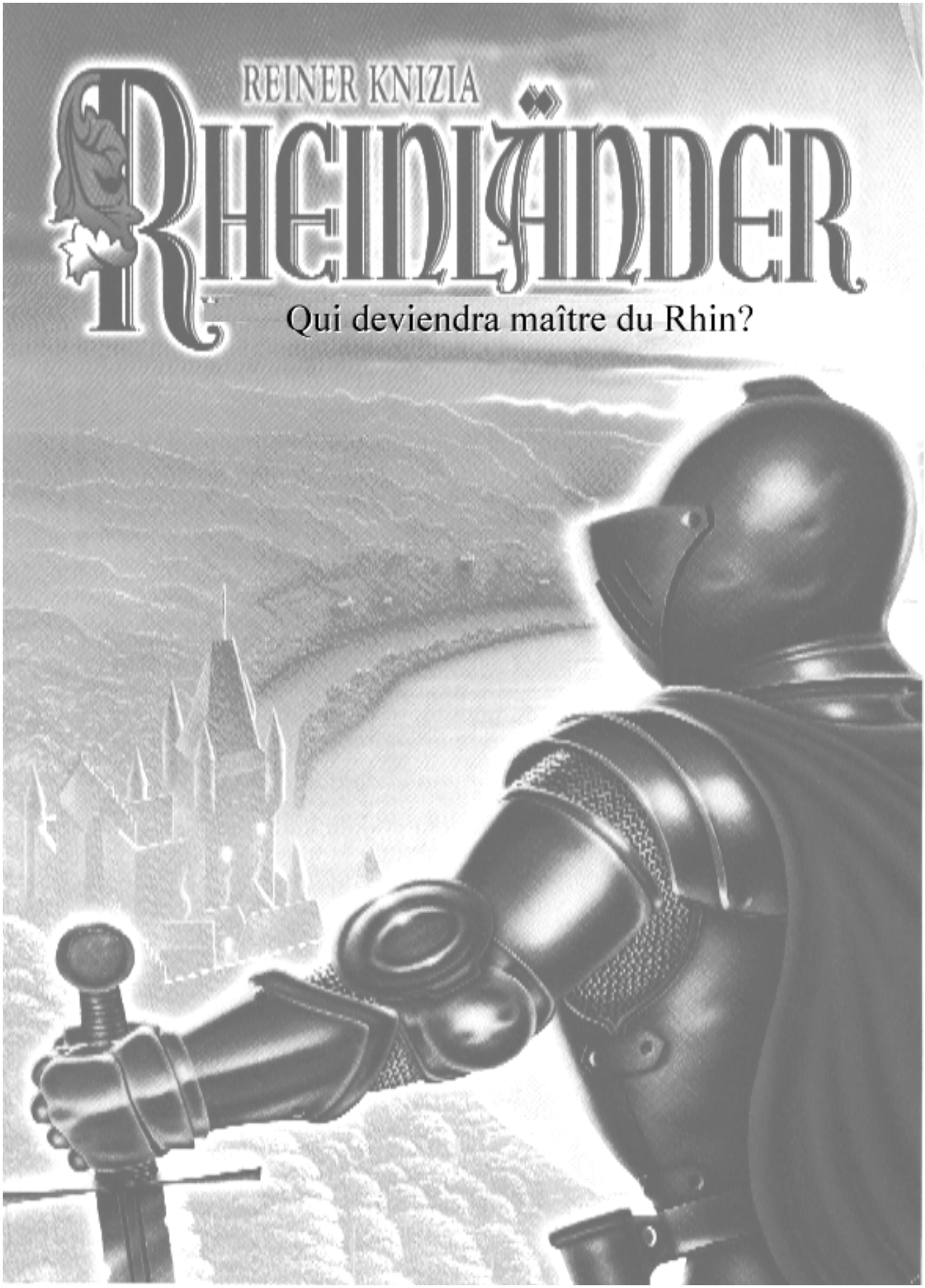
Décompte final

A la fin du jeu, tous les joueurs additionnent leurs points, qui sont reçus grâce à la possession des duchés. En plus des villes, châteaux et églises chaque duc sur le plateau vaut maintenant 5 points au lieu d'1. Le joueur qui a la carte archevêque à ce moment reçoit 5 points. Les points sont reçus sous forme de pièces. Le joueur avec le plus fort total de pièces a gagné.

REINER KNIZIA

RHEINLÄNDER

Qui deviendra maître du Rhin?



Rheinländer est un jeu édité par Hasbro Deutschland. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).

Adresse internet : www.geniedelalampe.org

e-mail: info@geniedelalampe.org

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 54 cartes numérotées
- 1 carte “ mélanger”
- 1 carte “ archevêque”
- 30 figurines “ comtes”
- 125 pions “ chevaliers”
- 55 pièces de monnaie
- 7 marqueurs “évêque”
- 15 pions “ bastions”
- 12 pions “ ville”
- 7 pions “ château”
- 7 pions “église”

Préparation

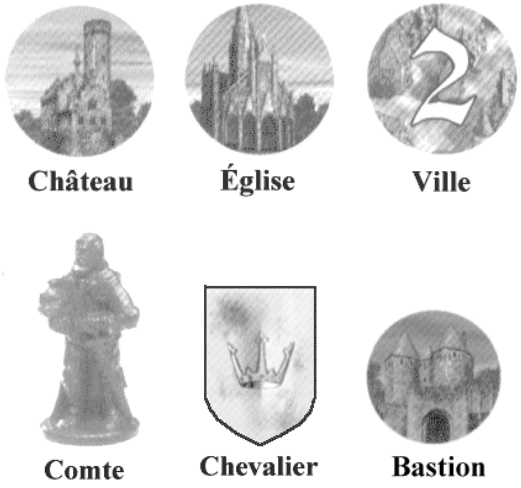
- Mélanger les pions “ biens” (villes, châteaux et églises) et placez-les au hasard sur chaque case circulaire du plateau de jeu.
- Chaque joueur reçoit les 6 comtes de sa couleur et 3 bastions.

◆ - à 3 joueurs chacun reçoit 25 chevaliers

◆ - à 4 joueurs, chacun reçoit 20 chevaliers

◆ - à 5 joueurs, chacun reçoit 17 chevaliers

- Sortez la carte “ archevêque” et mélangez les autres cartes. Chaque joueur en reçoit 5 qu’il consulte. Si un joueur reçoit la carte “ mélanger”, il la remet au paquet et tire une nouvelle carte.



➢ Le paquet est mélangé, sans la carte “ archevêque mais avec la carte “ mélanger” puis placé face cachée sur le plateau de jeu.

➢ La carte “ archevêque” et les marqueurs “évêque” sont placés à portée des joueurs, chacun garde devant lui ses chevaliers.

Carte "archevêque"

Évêque

But du jeu

Chaque joueur doit créer des comtés le long du Rhin pour récolter des points de victoire. Celui qui en a le plus au terme de la partie est vainqueur.

Déroulement de la partie

Le hasard désigne le joueur qui commence. Les autres suivent dans le sens des aiguille d’une montre. A son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes:

❶ Jouer une de ses cartes (en la posant face visible sur la défausse)

❷ Placer un de ses chevaliers sur le plateau de jeu

❸ Tirer une nouvelle carte au talon pour faire revenir sa main à 5.

Le tirage de la carte termine le tour du joueur.

REMARQUE: si le joueur tire la carte “mélanger”, il la remet au talon qu’il mélange avec la défausse puis tire la première carte du paquet posé face cachée sur le plateau de jeu. S’il s’agit à nouveau de la carte “mélanger”, il remélange le paquet puis tire la première carte.

Placement des chevaliers

et constitution des comtés

Le but est de placer des chevaliers sur les cases le long du Rhin de manière à créer des comtés. Plus un comté est grand, plus il est puissant et peut rapporter des points. Mais d’autres facteurs entrent en ligne de compte. Le nombre de comtés joue aussi un rôle, il n’y a pas que la grosseur qui compte.

Jouer une carte

Les cartes sont numérotées de 1 à 54, correspondant au chiffre inscrits sur les territoires du plateau de jeu. Un territoire se compose de trois cases: les deux rives et le fleuve.

A votre tour, choisissez une carte que vous avez en main et jouez-la. Vous placez un chevalier sur une case du territoire désigné par la carte.

Il ne peut y avoir qu'un chevalier par case.

Si toutes les cases sont libres, vous placez votre chevalier sur l'un ou l'autre rive du fleuve.

Si une rive est déjà occupée, vous placez votre chevalier sur l'autre rive.

Vous ne pouvez placer un chevalier sur la case de fleuve que si les deux cases de rive du territoire sont occupées.

Si les 3 cases d'un territoire sont occupées, il n'est plus possible d'y placer de chevalier. Vous pouvez néanmoins jouer une carte, voir § "jouer une carte en renfort")

Sur certaines cases se trouvent des îles qui appartiennent à deux territoires. Elles peuvent être occupées en jouant une carte correspondant à l'un ou l'autre des deux territoires. Toutefois, il n'est pas possible de placer plus d'un chevalier sur une case d'île.

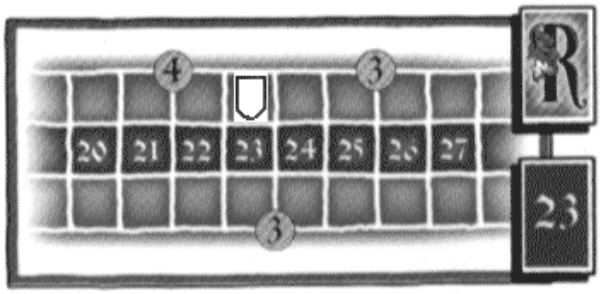


***Fig. 1** : vous décidez de jouer la carte 23 et placez un chevalier sur une des deux cases de rivage du territoire 23.*

Constitution d'un comté

Un comté est constitué par une zone de deux ou plusieurs cases adjacentes occupées chacune par un chevalier quelle qu'en soit la couleur.

Propriété d'un comté

Le joueur qui a la majorité (relative) de chevalier sur un comté en devient propriétaire. Il place un comte de sa couleur en bordure du comté. Il peut arriver en début de partie que le nombre de comtes ne suffise pas, mais un joueur n'est cependant pas limité dans le nombre de comté qu'il contrôle. Il prend momentanément le comte d'un autre joueur qui sera alors placé couché en bordure du comté.

N'OUBLIEZ PAS: un comte peut être posé que si un joueur est **SEUL** majoritaire dans un comté. En cas d'égalité, la propriété est contestée et aucun joueur ne peut y prétendre.

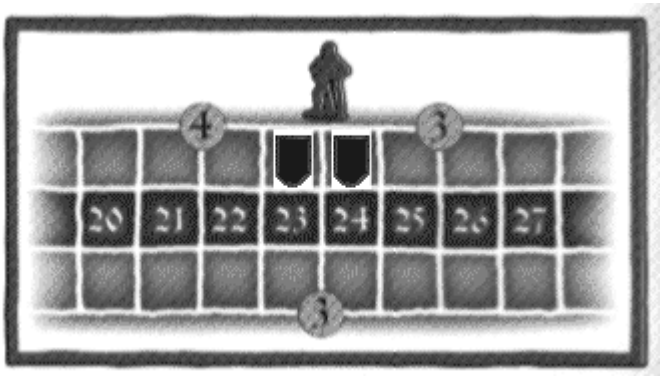


***Fig. 2** : vous êtes parvenu à placer 2 de vos chevaliers sur des cases adjacentes. C'est la forme la plus simple d'un comté. Vous placez une figurine de comte de votre couleur en bordure pour montrer que vous en êtes le propriétaire.*

Toujours davantage de chevaliers seront placés sur la carte en cours de partie. Les comtés vont donc grandir et de nouveaux vont se former. La propriété peut ainsi changer de main en fonction du joueur qui détient la majorité de chevaliers. Cette expansion et expliquée au § “ annexions”.

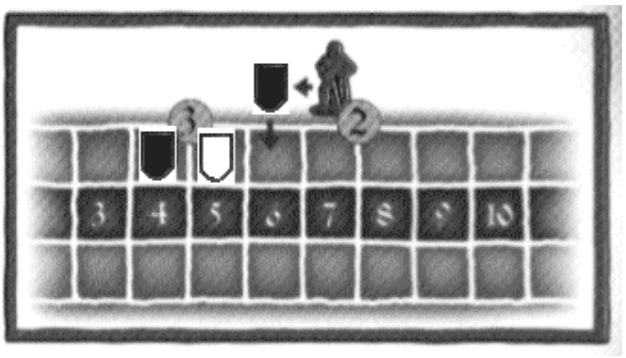


Fig. 3 *: le joueur noir joue une carte 6 pour agrandir son comté. Il a donc 2 chevaliers, davantage que le joueur blanc et place sa figurine pour en désigner le propriétaire.*

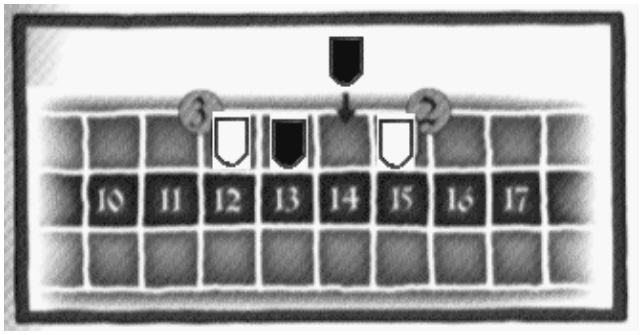


Fig. 4 *: le joueur noir joue une carte 14 et dispose désormais d’autant de chevaliers que le joueur blanc. La propriété du nouveau comté annexé (voir § Annexion) étant contestée, il n’a plus de propriétaire.*

Jouer une carte en renfort

Au lieu de jouer une carte pour placer un chevalier sur le territoire indiqué, vous pouvez jouer une carte *quelconque* en renfort. Le numéro de la carte ne joue alors plus aucun rôle. Vous pouvez placer un chevalier sur une case de votre choix en respectant les conditions suivantes:

- ◆ - Un chevalier en renfort doit être posé sur une case libre adjacente à une case occupée par un chevalier de même couleur ET la case où est placé le chevalier en renfort ne peut pas être adjacente à une case occupée par un chevalier d’une autre couleur.
- ◆ - Le chevalier en renfort ne peut pas être placé sur une case de fleuve (même si les deux rives sont occupées).

Jouer une carte en renfort vous permet donc, outre le fait de renforcer vos comtés, de vous défausser de cartes que vous jugez inutiles.

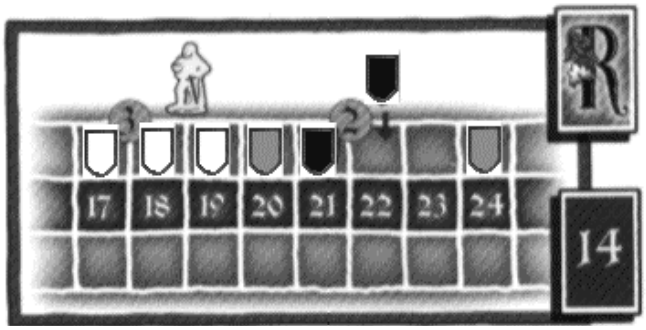


Fig. 5 *: le joueur noir joue la carte 14 et place un chevalier en renfort sur une case du territoire 22. Les conditions de placement en renfort sont respectées.*

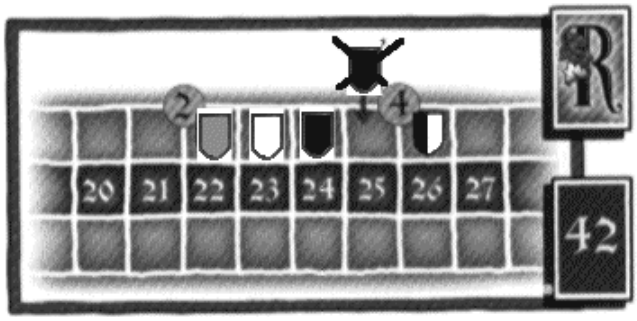


***Fig. 6** : le joueur noir ne peut pas jouer de carte en renfort sur le territoire 25. Son chevalier serait en effet adjacent à un chevalier adverse. Pour placer un chevalier en 25, le joueur noir n'a pas d'autre choix que de jouer la carte 25.*

Placer un bastion

En plus du placement d'un chevalier, vous pouvez aussi poser un pion bastion qui empêche un comté de s'agrandir.

Un bastion peut être placé sur n'importe quelle case libre du plateau, mais jamais sur le fleuve.

Un joueur ne peut placer qu'un seul bastion par tour.

Il est interdit de placer un chevalier sur une case où se situe un bastion.

Un bastion n'appartient pas à un comté spécifique.

Bastion

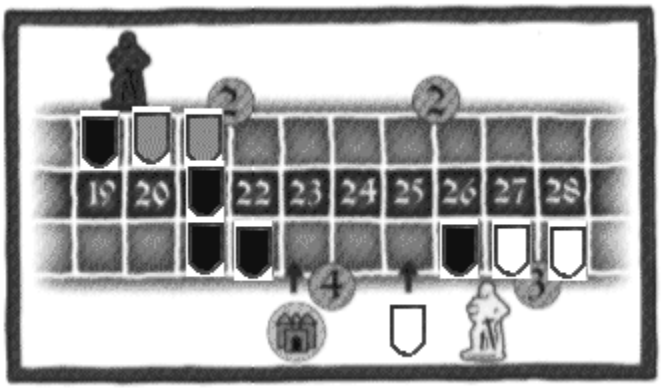


***Fig. 7** : le joueur blanc joue la carte 25, pose un chevalier puis place un bastion en 23 pour éviter une expansion du noir dans sa direction.*

Changement de propriétaire et décompte

La constitution et la croissance des comtés n'est qu'une partie de l'histoire des pays du Rhin. L'intérêt du jeu réside dans le changement de propriété.

Valeur des comtés

Chaque comte posé sur le plateau de jeu pour signaler la propriété d'un comté rapport 1 point au joueur. La valeur d'un comté est en outre augmentés s'il s'y trouve des biens (villes, églises ou châteaux). Un comte gère en effet tous les biens de son comté, quelle que soit la couleur du chevalier adjacent à une case de bien.

La valeur d'un comté est l'addition de la valeur des biens gérés + 1 point pour le comte.

Exemple: le comté de la fig. 8 vaut 6 points (1 pour le comte, 4 pour la ville et 1 pour l'église).

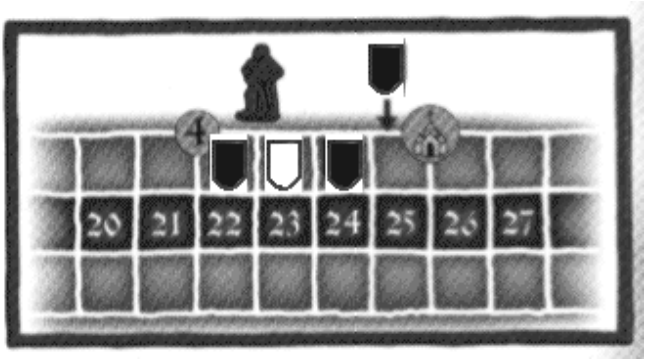


***Fig. 8** : le joueur noir gère déjà la ville " 4 ". S'il peut placer un chevalier en 25, il gèrera aussi l'église.*

Décompte en cours de partie

La valeur des comtés n'est décomptée que lorsque le comté change de propriétaire et lors du décompte final. Lorsqu'un joueur perd le contrôle d'un comté, il reçoit immédiatement les points correspondant à la valeur du comté qu'il vient de perdre (pas du nouveau comté). Ceci simule en fait les revenus amassés par le comte durant la période où il a géré le comté. Le nombre de points est annoncé à haute voix. Les points sont converti en écus (1 écu par point). Le joueur reçoit les écus auxquels il a droit. Il en garde le montant secret.

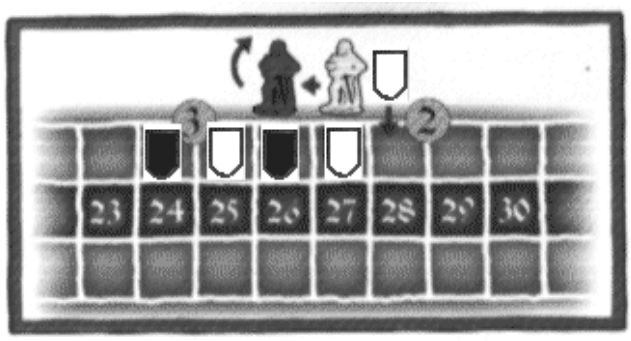
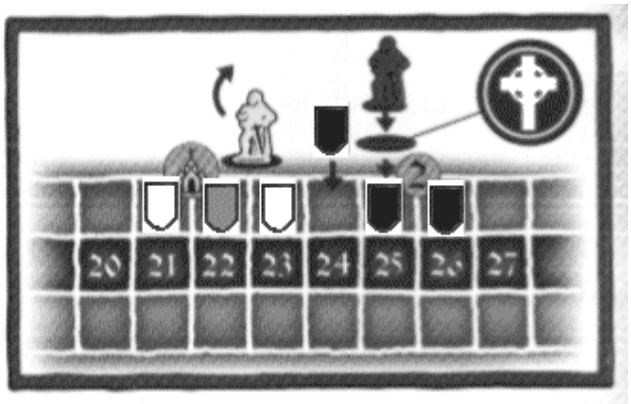


***Fig. 9** : le joueur blanc joue une carte en renfort et pose un chevalier en 28. Comme il a désormais davantage de chevaliers que le noir, il devient le propriétaire du comté. Le joueur noir récupère sa figurine qui est remplacée par la blanche. Le joueur noir gagne 4 points pour son ancien comté (1 pour le comte et 3 pour la ville, il ne touche rien pour la nouvelle ville du comté qu'il ne possédait pas auparavant).*

Prise d'un comté adverse

Chaque comté n'est contrôlé que par un seul comte. Lorsqu'en posant un chevalier vous devenez majoritaire, vous en devenez immédiatement le nouveau propriétaire. La figurine du nouveau propriétaire revient à son joueur et vous placez un de vos comtes à la place. L'ancien propriétaire marque les points pour son ancien comté.

Si vous placez un chevalier et qu'ainsi provoquez une égalité du nombre de chevaliers avec le propriétaire du comté, la propriété ne change pas. Pour perdre la propriété d'un comté, il faut aussi perdre la majorité.



Annexions

Il peut arriver que le placement d'un chevalier provoque un lien entre deux ou plusieurs comtés existants. Ce placement provoque la création d'un nouveau comté. Le joueur qui a le plus de chevaliers sur ce nouveau comté en

devient le propriétaire (l'égalité est traitée plus loin).

Si vous avez la majorité:

- -vous placez votre comte en bordure du nouveau comté si aucun des comtés annexés ne vous appartenait.
- -si vous étiez propriétaire d'un seul des comtés annexés, votre comte reste en place (vous n'en mettez pas un second).
- -si vous étiez propriétaire de plus d'un des comtés annexés, reste en place le comte qui gérait le plus gros des comtés (celui avec la plus forte valeur) avant l'annexion.

Tous les comtes qui perdent leur propriété retournent à leur joueur qui touche les revenus pour leur ancien comté. C'est aussi valable pour vous si vous récupérez un comte.

N'OUBLIEZ PAS: si vous possédez plusieurs comtes dans un comté issu d'une annexion, les comtes qui gèrent les comtés les plus faibles quittent la carte et vous rapportent des points.

En cas d'égalité du nombre de chevaliers suite à une annexion, tous les comtes retournent à leur joueur et chacun touche les revenus de son / ses comté (s) avant annexion. Le nouveau comté n'a pas de propriétaire.

Fig. 10 *: le joueur noir joue la carte 24 et réunit deux comtés dont il devient propriétaire. Le comte noir reste en place, le blanc retourne à son joueur qui touche 2 points (1 pour le comte et 1 pour l'église) de son ancien comté. L'usage des marqueurs " évêque " est expliquée au § Évêques et archevêque.*

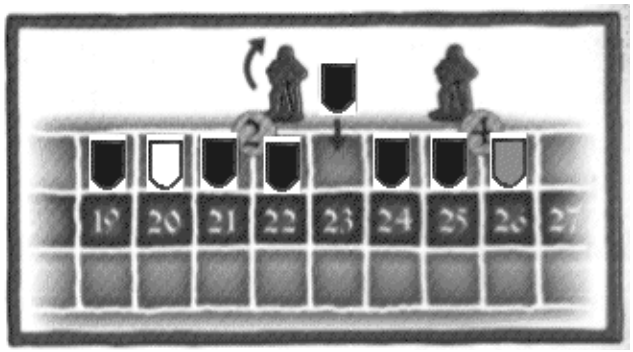


Fig. 11 *: le joueur noir joue la carte 23 pour réunir deux de ses comtés. Le comte de gauche gère le comté le plus faible (3 points contre 5 à celui de droite). C'est donc le comte de gauche qui revient au joueur qui touche 3 points (1 pour le comte et 2 pour la ville). Le comte de droite gère le nouveau comté.*

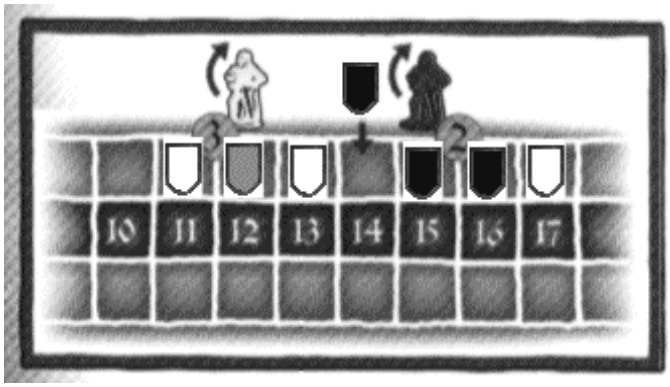


Fig. 12 *: le joueur noir joue la carte 14 et réalise une annexion. Les joueurs noir et blanc ont autant de chevaliers dans le nouveau comté. Les deux comtes sont retirés. Le joueur noir encaisse 3 points et le blanc 4 points. Le nouveau comté est momentanément sans propriétaire.*

Châteaux et églises

Contrôle des châteaux

Un joueur est propriétaire d'un château si un des chevaliers de l'un de ses comtés est sur une case adjacente à un château. Le propriétaire d'un comté est automatiquement propriétaire des châteaux qui s'y trouvent et place un chevalier de sa couleur sur le château.

Si vous placez un chevalier sur une case adjacente à un château dans un comté sans propriétaire, vous devenez propriétaire du château et placez immédiatement un chevalier de votre couleur sur le château. Suite à ce placement, il est possible que vous deveniez propriétaire du comté en ayant la majorité de chevaliers.

La règle précédente est aussi valable si vous placez un chevalier sur une case adjacente à un château et qui ne se situe pas dans un comté. Vous devenez propriétaire du château et placez un chevalier sur le château, constituant du même coup un comté (il y a en effet deux chevaliers sur des cases adjacentes).

Après placement d'un chevalier, on établit d'abord la propriété du château avant celle du comté. Si un joueur place un chevalier sur une case adjacente à un château dans un comté propriété d'un autre joueur, c'est ce dernier qui prend le contrôle du château.

N'OUBLIEZ PAS: lorsque vous calculez le nombre de chevaliers dans un comté, vous additionnez ceux qui se trouvent sur les châteaux du comté.

Une fois occupé, un château le reste jusqu'à la fin de la partie, même s'il peut changer de main.

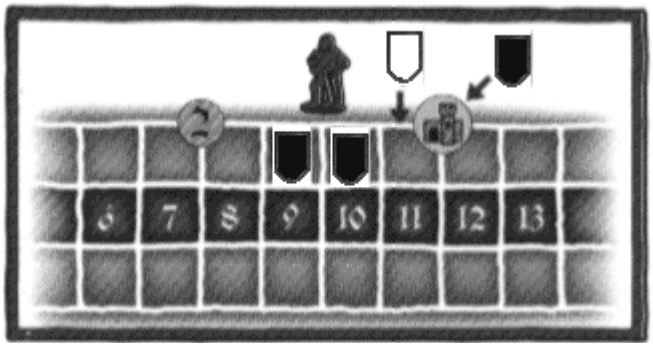


***Fig. 13** : le joueur blanc joue la carte 11 et intègre ainsi le château au comté noir. Le joueur noir devient immédiatement propriétaire du château et y place un chevalier.*

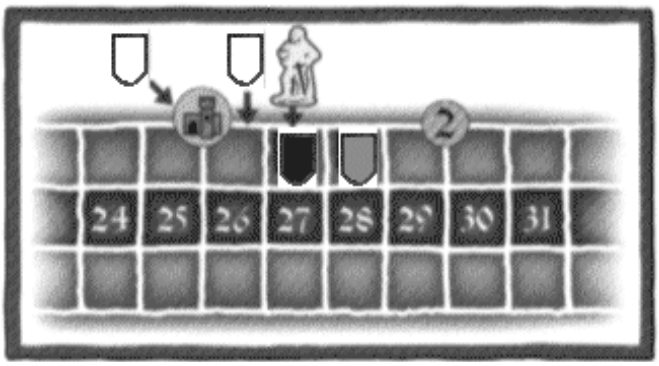
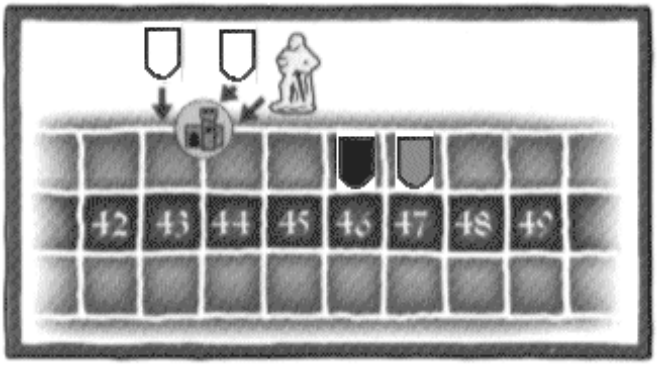


***Fig. 14** : le joueur blanc joue la carte 26 et agrandit ainsi un comté sans propriétaire. Il prend le contrôle du château et y place un de ses chevaliers. Il devaient alors majoritaire dans le comté et en prend possession.*



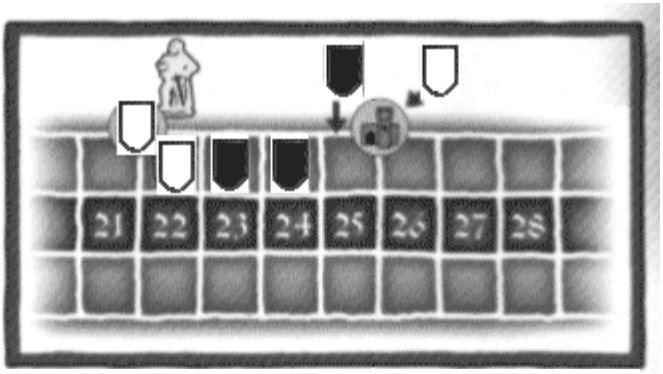


Fig. 16 *: le joueur noir place un chevalier en 25. Propriétaire du comté, le joueur blanc prend le contrôle du château et y place un des ses chevaliers. Le blanc reste ainsi propriétaire du comté, même si les deux joueurs ont toujours le même nombre de chevaliers (il ne s'agit pas d'une annexion).*

Conquérir un château

Un château change de propriétaire lorsque le comté dans lequel il se trouve change de propriétaire. L e nouveau propriétaire du comté devient aussi propriétaire des châteaux qui s'y trouvent où et place immédiatement un de ses chevaliers sur chacun d'eux. Les chevaliers déjà sur les châteaux sont restitués à leurs joueurs respectifs.

Si un comté est sans propriétaire, les chevaliers placés dans les châteaux restent en place.

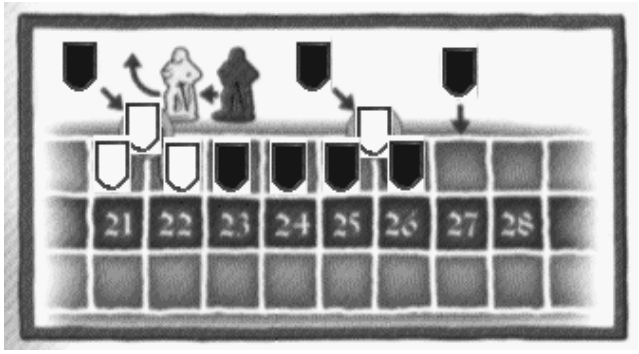


Fig. 17 *: le joueur blanc possède 2 châteaux car il est propriétaire du comté. Le joueur noir place un chevalier en 27 et prend la propriété du comté. Par conséquent, il contrôle désormais les châteaux et remplace les chevaliers blancs par les siens. Le joueur blanc encaisse 3 points pour son ancien comté (1 pour le comte et 1 par château).*

Évêques et archevêque

Un comté qui contient une ou plusieurs églises donne à son propriétaire un évêque. Le pion “évêque” est placé sous le comte pour le signaler. Le joueur qui contrôle la majorité des évêque prend la carte “ archevêque”. Il faut avoir davantage d’évêques que les autres joueurs pour posséder la carte. En cas d’égalité, elle est remise en jeu et il n’y a pas d’archevêque.

L’archevêque a le pouvoir de re tourner des chevaliers adverses. Lorsque vous possédez la carte archevêque et que vous jouez une carte numérotée avec le numéro d’un territoire sur lequel se trouve un chevalier adverse, vous pouvez le remplacer par un des vôtres.

Il est toutefois interdit de jouer une carte en renfort pour retourner un chevalier adverse.

Les bastions ne peuvent pas ailleurs pas être remplacés par un chevalier.

Si vous retournez un chevalier adjacent à un château, le chevalier sur le château n’est pas retourné (à moins qu’en retournant le chevalier de la case vous ne deveniez propriétaire du comté).

Un chevalier sur un château ne peut pas être retourné (il n’est pas sur une case numérotée).

Le retournement d’un chevalier peut provoquer un changement de propriété d’un comté.

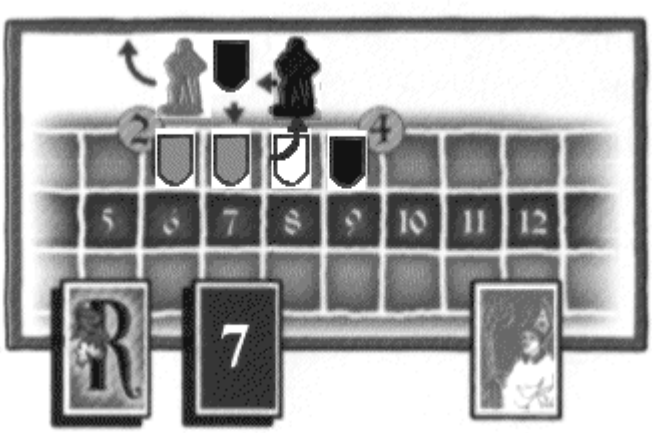


Fig. 18 *: le joueur noir a la carte “ archevêque ” et joue une carte 7. Il peut donc retourner le chevalier gris. Le noir devient ainsi nouveau propriétaire du comté et le gris encaisse 7 points pour son ancien comté (1 pour le comte et 6 pour les villes).*

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu’un joueur pose son dernier chevalier sur le plateau de jeu. Il termine toutefois son tour puis intervient le décompte final.

Chaque joueur totalise les points des comtés dont il est propriétaire

Pour ce décompte final, un comte sur la carte ne rapporte pas 1 mais 5 points (en reconnaissance de sa capacité à rester indépendant.

Le joueur qui a la carte “ archevêque” gagne 5 points

Les points sont convertis en écus.

Le joueur qui a la plus grosse fortune gagne la partie.

Le tableau suivant résume les points attribués :

Durant la partie :

Par Comte sur la carte.....**1** point
Par église dans le comté.....**1** point
Par château dans le comté.....**1** point
Par ville dans le comté.....chiffre inscrit sur la ville

Au terme de la partie :

Par Comte sur la carte.....**5** points
Propriétaire de la carte “ archevêque ”.....**5** points

Les biens conservent les mêmes valeurs que lors des décomptes en cours de partie.

Résumé du tour de jeu

1) Jouer une carte en la défaussant

2) Placer un chevalier sur le territoire indiqué par la carte (possibilité de poser un chevalier en renfort sur une case vide adjacente à un chevalier de son camp mais non adjacente à un chevalier adverse, pas sur le fleuve)

3) Tirer une nouvelle carte

Le tableau suivant résume les points attribués :

Durant la partie :

Par Comte sur la carte.....**1** point
Par église dans le comté.....**1** point
Par château dans le comté.....**1** point
Par ville dans le comté.....chiffre inscrit sur la ville

Au terme de la partie :

Par Comte sur la carte.....**5** points
Propriétaire de la carte “ archevêque ”.....**5** points

Les biens conservent les mêmes valeurs que lors des décomptes en cours de partie.

Résumé du tour de jeu

1) Jouer une carte en la défaussant

2) Placer un chevalier sur le territoire indiqué par la carte (possibilité de poser un chevalier en renfort sur une case vide adjacente à un chevalier de son camp mais non adjacente à un chevalier adverse, pas sur le fleuve)

3) Tirer une nouvelle carte