

Ritter & Herzöge

- Die Provinzen werden unsicher! Mit Hilfe deiner Ritter und Herzöge wirst du am Ende herrschen! -

Regeln wie bekannt mit folgenden Änderungen:

- Der Kartensatz zu Spielbeginn: 7 Kupfer, 1 Silber, 1 Anwesen, 1 Garten (Egal ob mit oder ohne Funktion der Gärten gespielt wird.)
- Mit den Punktekarten vier offen ausliegende Stapel bilden (je 3x Provinz, 3x Herzogtum, 5x Anwesen, auf Wunsch 2x Garten) Gut mischen!
- ! Das Spiel endet, wenn drei der Punktekartenstapel alle sind.
- Weitere Vorbereitungen: Ritter- und Herzogkarten (*verdeckt*) zu den Punktekarten legen. Die Streitmachtkarten zu den Aktionskarten als zusätzlichen Vorratsstapel bereitlegen.

- Wird eine **Provinz-Karte** gekauft, wird diese vor dem Spieler ausgelegt. Nur Provinzen die im Kampf gewonnen wurden gehen ins sichere Deck. In der Schlusswertung zählen ausliegende Provinzen 6 Punkte und Provinzen im Deck zählen nur dann 6 Punkte, wenn zwei Aktionskarten (*nicht Angriff-Aktion*) dazu gelegt werden können.

- **Anwesen-Karten** bekommen mehr Gewicht. Sie ermöglichen beim Ausspielen aus der Hand das Auslegen eines Ritters. D.h. Ritter-Karten werden vom Vorratsstapel genommen und vor dem jeweiligen Spieler in einer Reihe untereinander ausgelegt. Ist der Vorratsstapel alle, werden die ausgelegten Ritterkarten der Mitspieler beliebig entsprechend weggenommen. Je Anwesen-Karte kann eine Ritter-Karte genommen werden.

Beispiel: Felix besitzt 3 Ritter-Karten und spielt zwei Anwesen-Karten aus. Er nimmt sich die letzte Ritter-Karte vom Vorrat und eine weitere von Barbara. Legt beide vor sich ab und besitzt nun 5 Ritter-Karten. Was für eine Streitmacht!

- **Streitmacht-Karten:** Diese Karte kann nur mit **GOLD** bezahlt werden und landet nach ihrem Ausspiel auf dem Müll. Du spielst sie als Angriff-Aktion gegen einen Mitspieler innerhalb deines Zuges und kannst seine Provinz im Kampf erobern. Um zu gewinnen musst du mehr Ritter besitzen.

! Spielt er einen „Burggraben“ verlierst du einen Ritter. Lege ihn in den Vorrat zurück.

! Dein Gegner und du können Anwesen-Karten aus der Hand ablegen, und somit einen virtuellen Ritter zur Unterstützung für diesen Kampf spielen.

! Evtl. helfen beiden Spielern auch ihre Herzöge...?

! Die gewonnene Provinz geht in dein Deck und ist somit sicher. (s.o.)

Verlierst du, konnte sich dein Mitspieler erfolgreich verteidigen und behält seine Provinz. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zuerst aus der Hand und wenn nicht dort, dann vom Nachziehstapel als Erster GOLD erreicht und bereit ist dieses zuopfern, zu entsorgen = MÜLL. Sollte auch dieses unentschieden ausgehen, entscheidet das nächste Gold usw. (...*das kann teuer werden!*)

- **Ritter-Karten** kommen wie oben beschrieben ins Spiel (...*siehe Anwesen-Karten*). Sie befinden sich niemals im Deck oder in der Hand eines Spielers. Für drei Spieler 6 Karten bereit legen für vier Spieler alle 8 Karten.

- Wenn du ein Herzogtum kaufst, dann nimm zusätzlich eine Karte vom verdeckt ausliegenden **Herzog-Karten** Stapel. Lese diese geheim und genau und lege sie dann verdeckt vor dich oder spiele sie sofort. Du kannst mehrere Herzog-Karten hintereinander spielen. Sie zählen beim Ausspiel nicht als Aktion! Herzog-Karten können sich nicht gegenseitig verhindern. Ihre Texte haben Vorrang vor anderen Karten. Ausgeführte Herzog-Karten werden entsorgt. Sie befinden sich niemals im Deck oder in der Hand eines Spielers.

Material ...

- 12 Herzog-Karten
- 8 Ritter-Karten für 4 Spieler, 6 bei 2 u. 3 Spielern. Statt Karten können auch Spielsteine benutzt werden!
- 10 Streitmacht-Karten
- 4 Spielhilfen für die Ablage der Karten.

- ...bisher gespielt mit Dominion Grundspiel!

- Die Spieldauer kann über 60 min betragen, kann aber verkürzt werden indem nur zwei statt drei der Punktekartenstapel weg gespielt werden.

Idee & Gestaltung

Dirk Jürgensen in freundlicher Zusammenarbeit und mit zahlreicher Unterstützung.

November 2010

Herzog - Leopold



Gebühr

Ziehe sofort ein Kupfer und lege es auf einen Vorratsstapel von Aktions- o. Angriffskarten. Alle Mitspieler die hier eine Karte ziehen, müssen diese Gebühr an dich entrichten. Deine Einnahmen sammelst du getrennt und wechselst sie in der Bank, nachdem du deine Gebührenkarte irgendwann entsorgst.

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Carl



Diplomatie

„Wie schön das wir uns einig sind!“

In deinem Zug legen alle Mitspieler eine **Angriff-Aktionskarte** aus der Hand ab. Du entscheidest, welche du davon jetzt einmal nutzt und dann entsorgst!

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Eugen



Pazifismus

„Frieden hat seinen Preis!“

Bestimme in deinem Zug einen Spieler, dieser entsorgt ein Silber aus seinem Deck. Jetzt bestimmst du einen beliebigen Ritter und entsorgst auch diesen.

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Raymond



Vorrecht oder Veto

Nutze in deinem Zug 1x eine Aktionskarte eines ausliegenden Vorratsstapels.

ODER

Verhindere die Wirkung einer ausgespielten Aktionskarte eines Mitspielers in seinem Zug.

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Philippe



Märtyrer

+2



Erhalte zwei virtuelle Ritter im Kampf!

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Carl Eugen



Belesenheit

Wähle in deinem Zug eine der oberen 6 Karten vom Nachziehstapel eines Mitspielers für deine Hand und behalte diese anschließend in deinem Deck. (keine Punkte Karten!) Die verbliebenen Karten kommen auf den Ablagestapel des betroffenen Spielers zurück.

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Ernst



Handel oder Schande

+ 2 Geld

+ 1 Kauf

in deinem Zug

ODER

Verhindere den Kauf von Angriff-Aktionskarten eines Mitspielers in seinem Zug.

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Eberhard



Arm oder Reich

„Geld stinkt nicht, Flüche schon!“

+ 4 Geld für deinen Zug!

ODER

Entsorge in deinem Zug 2 Fluchkarten aus deinem Deck.

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzogin - Doro



Bündnis

Wähle bei Spielende!

+1 Punkt pro Herzogtum

ODER

+1 Punkt pro Ritter in deinem Besitz.

Bewahre diese Karte für die Schlussabrechnung!

X

PUNKTE

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Eberhard III



Freud, Leid, Schicksal

Verlege wann immer du willst 1 Ritter eines Mitspielers zu einem anderen Mitspieler.
(Nicht zu dir!)

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Wolfgang



Forschen schafft Wissen

Nutze für deinen Zug 1x die Möglichkeiten der Bibliothek
ODER
des Laboratoriums.

X

© 2008 Rio Grande Games

Herzog - Johann Willi




Schutz oder Belagerung

In deinem Zug legen alle Mitspieler sofort alle Anwesenkarten aus ihrer Hand ab
ODER
Nutze in deinem Zug die Möglichkeiten einer Streitmacht-Karte.

X

© 2008 Rio Grande Games

Streitmacht



Erobre Provinzen der Mitspieler!

Nur mit **GOLD**
zu bezahlen!

Nach dem Ausspiel entsorgen!

3 **AKTION ANGRIFF**

© 2008 Rio Grande Games

10x

8x oder wer mag Spielsteine

Ritter



Ritter schützen deine Provinzen oder erobern die der Mitspieler.

Spiele Anwesenkarten, um mehr Ritterkarten zu bekommen.

X

© 2008 Rio Grande Games

Hilfe zur Ablage sehr zu empfehlen.... für jeden Spieler 1x ! ...auf Karton kleben!

