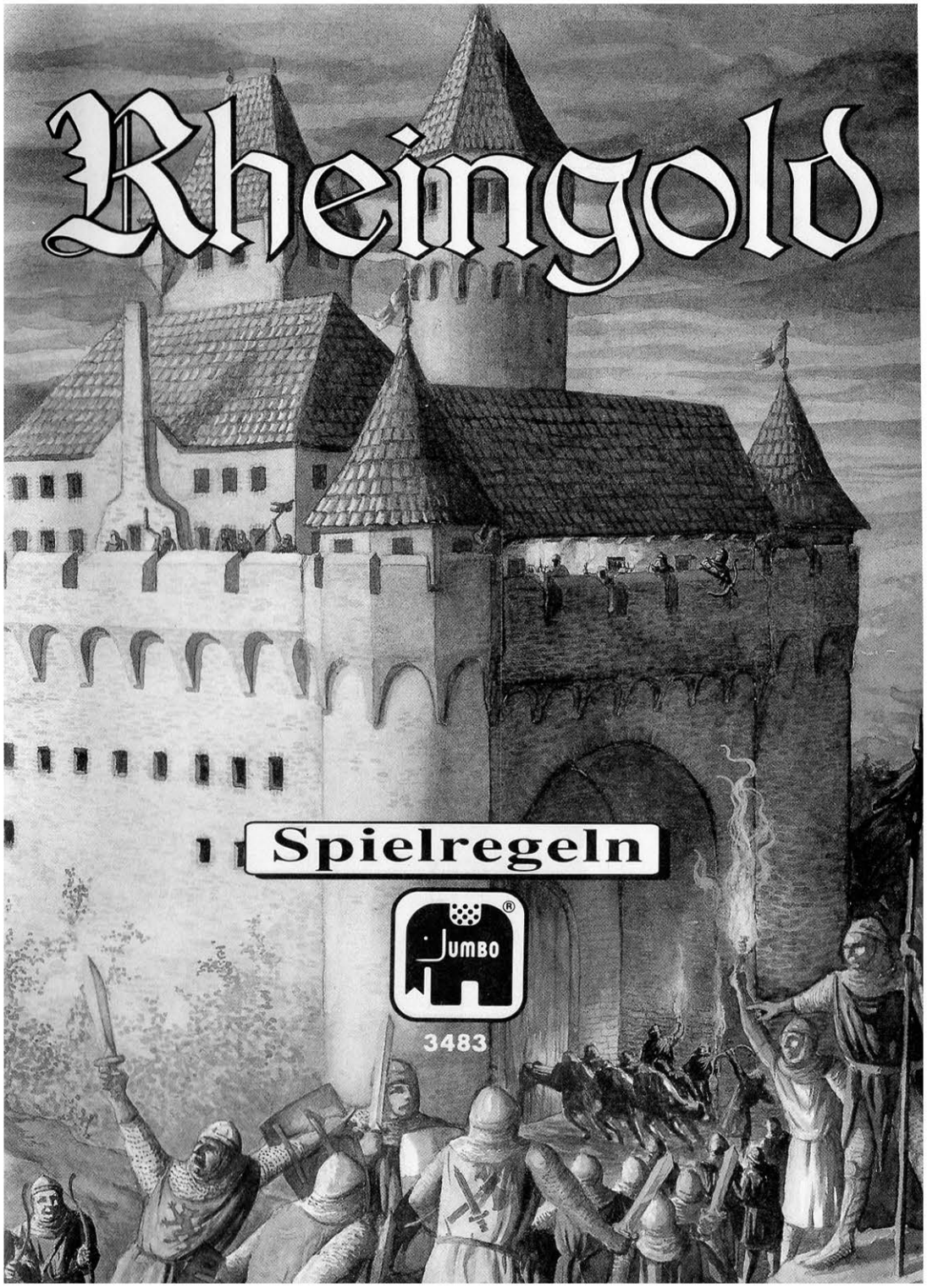
© 1992 Koninklijke Hausemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

2-93



1327, dem Jahr ihrer ersten urkundlichen Erwähnung. Der französische Dichter Victor Hugo nannte die Burg ein "steinernes Schiff".

Burg Nollig
Die Burg über Lorch wird um 1100 erstmalig erwähnt. Sie befindet sich in Privatbesitz. der Eigentümer baute einen Wohnturm und zwei Ecktürme wieder auf.

Burg Sooneck
Die erste Anlage wurde im 11. Jahrhundert zum Schutz eines Klosters errichtet.
Im 13. Jahrhundert war sie als arges Raubritternest berüchtigt.
Die Burg Sooneck gehörte zu den Burgen, die König Rudolf von Habsburg 1282 belagerte und zerstörte, um dem deutschen Land den Frieden zu geben.
Im Jahr 1350 wurde sie wieder aufgebaut, 1689 aber wieder zerstört. Ab 1834 wurde Sooneck neugotisch wieder aufgebaut.

Burg Reichenstein
Sie gilt als eine der ältesten Burgen am Rhein, 1213 wurde sie erstmals urkundlich erwähnt. Auch Burg Reichenstein galt als Raubritternest und wurde deshalb 1253 und nochmals 1282 zerstört. Die endgültige Zerstörung besorgten 1689 die Franzosen, erst um 1900 wurde sie restauriert.

Burg Rheinstein
Die "Veitsburg", so der frühere Name, liegt 90 Meter über dem Rhein.
Ihre erste Erwähnung datiert in der Zeit von 983-1002. Rudolf I. von Habsburg erklärte sie zur Gerichtsburg und nannte sie Königstein. Von dieser Burg aus bereitete er dem Raubrittertum ein Ende. Der ehemalige Opernsänger Hermann Hecher erwarb 1975 die Burg, bevor eine indische Sekte zugreifen konnte.

Der Mäuseturm
Der Mäuseturm stammt aus dem 13. Jahrhundert; seine heutige Gestalt erhielt er aber erst um 1855.
Nach einer alten Sage wurde Erzbischof Hatto von Mainz zur Strafe für die Verbrennung von Hungernden im Turm von Mäusen aufgefressen. Die frühere Zollfeste dient heute als Signalwarte für die Schiffahrt durch das Binger Loch.

DIE LORELEY ist ein mächtiger Schieferfelsen, der an einer gefährlichen Stelle des Rheins 132 Meter hoch über dem Strom aufragt. Berühmt wurde der Felsen durch die Sage von der schönen Loreley, welche durch ihren Gesang die vorrüberfahrenden Schiffer zur Unachtsamkeit und damit ins Verderben führte.

Das Spiel "RHEINGOLD" erreichte unter dem Namen "Burgen am Rhein" beim "4. Autorenwettbewerb der WAZ und des Hippodice Spieleclub e.V. 1992" den 1. Platz.

Burg Rheinfels
Graf Dieter V. von Katzenellenbogen ließ 1245 diese Burg erbauen - zum Schutz des Zolls von St. Goar. Die Burg, die immer weiter ausgebaut wurde, hielt 1692 als einzige linksrheinische Burg gegen die angreifenden Franzosen Ludwig des XIV. stand.
Im Jahre 1794 wurde die Festung kampflos der französischen Revolutionsarmee übergeben und gesprengt. Dennoch ist die Ruine auch heute noch sehenswert.

Burg Maus
Als Burg Peterseck entstand das quadratische Bauwerk in dreißigjähriger Bauzeit, 1383 wurde es fertiggestellt.
Ihren Spitznamen "Maus" soll die Burg den Grafen von Katzenellenbogen verdanken, vor deren Fenster die "Konkurrenz" emporwuchs.
"Zur Katz gehört die Maus" meinten sie; natürlich mit dem Hintergedanken, daß die Katz (ihre Burg) die Maus bald fangen und fressen werde.

Burg Katz
Die Burg "Neu-Katzenellenbogen" wurde 1371 errichtet. Sie besteht nur aus Bergfried und Palas, durch starke Wehrmauern verbunden. Der Bergfried war einmal 60 Meter hoch. Napoleon ließ die Burg 1806, während der französischen Besetzung, niederreißen. Erst 1896/98 wurde sie wiederaufgebaut.

Schönburg
Über den Bau der Burg ist wenig bekannt. Im 14. Jahrhundert war sie Streitapfel zwischen dem Reich, Trier und der Pfalz. Die Schönburg war eine der gewaltigsten Burganlagen am Rhein. Im Jahre 1689 wurde sie mit der Stadt Oberwesel verbrannt und zerstört. In den achtziger Jahren erwarb sie ein Deutschamerikaner, der die Burg wieder aufbaute.

Burg Gutenfels
Die Burg wurde in der ersten Hälfte des 13. Jahrhunderts errichtet.
Ihren heutigen Namen erhielt sie 1504, nachdem Landgraf Wilhelm von Hessen sie vergeblich belagert hatte. Die Burg ist sehr gut restauriert, eine Besichtigung ist aber leider nicht möglich.

Burg Stahleck
Die Burg wird 1135 erstmals urkundlich erwähnt. 1190 überträgt sie Kaiser Barbarossa seinem Bruder Konrad. Im Jahre 1632 zerstörten die Schweden Teile der Burg, 1689 wurde sie im Pfälzischen Erbfolgekrieg völlig zerstört. Der Rheinische Verein für Denkmalpflege baute sie mustergültig wieder auf, heute ist sie eine Jugendherberge.

Pfalz bei Kaub
Der "Pfalzgrafenstein", so der frühere Name des Bauwerkes, ist eine der reizvollsten Burgenschöpfungen der Erde. Erbaut wurde sie von König Ludwig dem Bayer vor

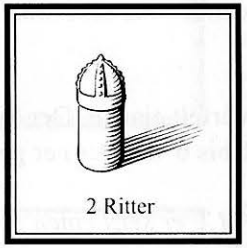
RHEINGOLD von Reinhard Herbert
Für 3 bis 5 Spieler ab 9 Jahren

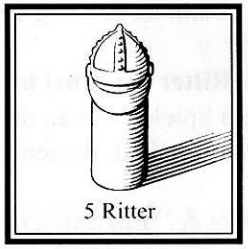
Hintergrund des Spiels
Seit Julius Cäsar ist der Rhein Mittelpunkt des Abendlandes geworden. Eine Burg am Rhein brachte Einfluß und Macht. Herren unterschiedlichsten Standes zogen an den Fluß und bauten Burgen. Die Zolleinnahmen flossen reichlich und als Raubritter konnte man sich auch andere Geldquellen erschließen. Das Spiel ist in einer Zeit angesiedelt, da viele Burgen in den Händen solcher Raubritter waren. Deren unersättliche Gier nach Gold und Schätzen führte dazu, daß sich Städte und Fürsten zusammenschlossen, um die Räubernester auszuräuchern.
Die Spieler sind Fürsten, die ihre Ritter aus allen Himmelsrichtungen zusammenrufen, kampfstarke Gruppen bilden und gegen die Burgen führen. Aber auch die Fürsten verfolgen oft ihre eigenen Ziele und bald heißt es jeder gegen jeden!

SPIELZIEL
Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Burgen zu erobern. Dazu müssen die Spieler ihre Ritter ins Spiel bringen und zu starken Gruppen zusammenführen; denn nur stärkere Gruppen haben die Chance, die Verteidiger aus den Burgen zu vertreiben.
Am Ende gewinnt der Spieler, der die stärksten Burgen besitzt. Die Stärke der Burgen wird an der Anzahl der daneben abgebildeten Schwerter gemessen.

ZUBEHÖR
105 Ritterfiguren (21 pro Farbe)
1 Ritter: 12 Figuren - 2 Ritter: 5 Figuren - 5 Ritter: 4 Figuren

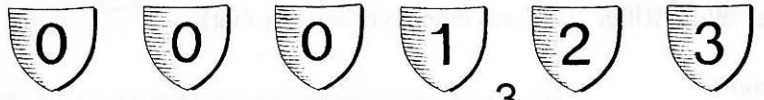
1 einzelner Ritter


2 Ritter


5 Ritter

30 Verteidiger (Schilde, 6 pro Farbe) Werte: 0 - 0 - 0 - 1 - 2 - 3

Schild (Verteidiger in Burgen)



1 Spielplan, 1 Würfel, 1 Spielanleitung

VORBEREITUNGEN

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt.
Er zeigt 18 Burgen entlang des Rheins mit ihren Verbindungswegen, außerdem noch die 6 Startfelder - die Rollen mit den Wappen (1 bis 6). Die Schwerter neben den Burgen symbolisieren ihre Verteidigungsstärke (Anzahl der Schwerter oder Zahl im Schild-1 bis 3).

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält alle entsprechenden Spielfiguren: Ritter und Verteidiger. Alle Ritter bleiben zunächst bei den Spielern. Die Verteidigungs-Schilde legt jeder Spieler verdeckt vor sich ab - auf ihrer Unterseite ist ihre Stärke angegeben: 0, 1, 2 oder 3 Ritter.

Ein Startspieler wird ermittelt. Er beginnt das Spiel. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

SPIELABLAUF

Zusammenfassung:
1. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, würfelt einmal. Über das gewürfelte Startfeld bringt er einen Ritter neu ins Spiel.
2. Dann kann der Spieler seine eigenen Ritter bewegen, mit denen er aber höchstens über drei Felder ziehen darf.
3. Während dieser Bewegung kann es zu Kämpfen kommen.
4. Kämpfe kann es auch um den Besitz von Burgen geben.
   Dann ist der Zug des Spielers beendet und sein linker Nachbar ist an der Reihe.

1. Ritter ins Spiel bringen

Ein Spieler, der an der Reihe ist, würfelt einmal. Der Spieler setzt einen (1) Ritter auf das Startfeld, dessen Augenzahl (1 bis 6 Wappen) er gewürfelt hat.

Beispiel: Ein Spieler würfelt eine "4"; er setzt einen Ritter auf die Rolle mit den vier Wappen.

- Nur auf den Startfeldern dürfen Ritter unterschiedlicher Farben zusammen stehen - Kämpfe auf Startfeldern sind nicht erlaubt.
- Hat ein Ritter das Startfeld einmal verlassen, darf er es nicht wieder betreten.

Wichtig: Ein Spieler darf keinen Ritter ins Spiel bringen, wenn auf dem gewürfelten Startfeld bereits einer seiner Ritter steht (aus einem vorherigen Zug).

2. Bewegen der Ritter

Sobald ein Ritter auf dem Startfeld steht, folgt die Bewegung. Ritter ziehen entlang der

ENDE DES SPIELES

Das Spiel endet, sobald die **vorletzte** Burg von einem Spieler erobert wurde!
Das heißt, daß nun nur noch eine Burg von ihrem ursprünglichen Besitzer verteidigt wird - also ganz ohne Spielfiguren ist. Es spielt hierbei keine Rolle, wie oft andere Burgen unter den Spielern den Besitzer wechseln.

Es wird wie folgt abgerechnet:
- Jeder Spieler zählt seine Burgen.
- Jede Burg zählt so viele Punkte, wie Schwerter abgebildet sind.
- Die **letzte**, nicht eroberte Burg ergibt sich kampflos dem Spieler, der die **vorletzte** Burg erobert hat - sie zählt also für ihn.
- Es gewinnt, wer die meisten Punkte (Schwerter) erreicht.
- Bei Punktgleichheit entscheidet, wer die meisten Ritter auf dem Spielfeld stehen h

Die Geschichte der Burgen

Festung Ehrenbreitstein

Diese Burg wurde durch die Erzbischöfe von Trier errichtet und in der zweiten Hälf des 12. Jahrhunderts ausgebaut. Weitere Ausbauten führten schließlich zu der gewa gen Renaissancefestung, die Merians Kupferstich zeigt. 1801 wurde sie von den Franzosen gesprengt, aber von den Preußen wieder zu einer der größten Festungen Europas ausgebaut.

Stolzenfels

Die kurtrierische Zollfeste wurde um 1250 begonnen und 1689 von den Franzosen i Trümmer gelegt. Ab 1866 wurde sie nach Plänen des berühmten Baumeisters Karl Friedrich Schinkel wieder auf- und ausgebaut. Das Schloß ist heute ein Museum.

Königstuhl

Das achteckige Bauwerk wurde 1376 auf Veranlassung Kaiser Karls IV. errichtet u diente mehrfach den Kurfürsten als Versammlungsort. 1794 wurde es von den Franzosen zerstört, 1843 aber wiederhergestellt.

Burg Lahneck

Die nördlichste kurmainzische Feste wurde um das Jahr 1240 erbaut und um 1640 durch eine dreieinhalb Meter dicke Schildmauer verstärkt. Im Jahre 1688 wurde die Burg zerstört, aber 1860 wiederaufgebaut.

Marksburg

Sie ist die einzige vollständig erhaltene mittelalterliche Höhenburg am Rhein.
Zu Anfang des 13. Jahrhunderts war sie als Burg Brubach bekannt, erst im 15. Jahrhundert erhielt sie ihren jetzigen Namen. Die Marksburg wurde niemals erobert erst im Zweiten Weltkrieg schwer beschädigt, später aber restauriert.

Natürlich können auch Burgen erobert werden, die sich im Besitz anderer Spieler befinden. Siehe nächster Abschnitt.

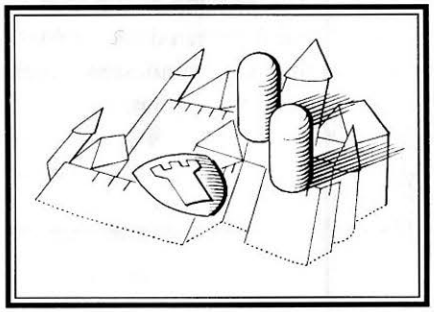
5. Verteidigen der Burgen

Hat ein Spieler eine Burg in seinen Besitz gebracht, so wird sie von mindestens einem Ritter und den Verteidigern geschützt. Die Anzahl der Verteidiger (Wert unter dem Schild) ist nur dem Besitzer der Burg bekannt.

Wichtig: Die Schwerter neben der Burg spielen für die Verteidigung jetzt keine Rolle mehr. Jetzt zählen nur noch die Ritter und die Verteidiger.

Wer die Burg eines anderen Spielers erobern will, muß mit seiner **doppelten** Übermacht auf der Wegmarke vor der Burg stehen **und** noch einen Schritt frei haben.

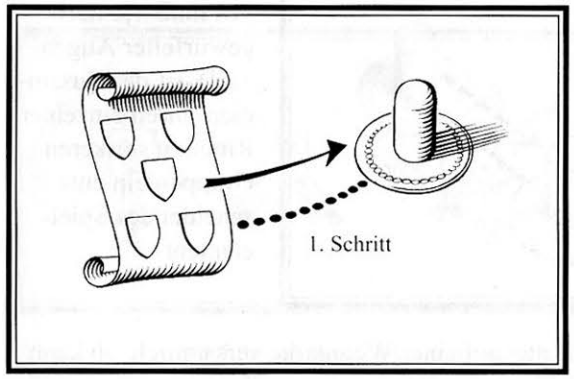
Nach dieser Eröffnung des Angriffs dreht der Burgbesitzer den / die Verteidiger um
- er bleibt offen liegen:
- Hat der Eroberer die doppelte Übermacht, so ergibt sich die gesamte Burgbesatzung (Figuren gehen an den Spieler zurück). Der Eroberer verfährt wie üblich. Das Verteidiger-Schild wird aus dem Spiel genommen.
- Hat der Eroberer die doppelte Übermacht **nicht** erreicht, so fliehen alle seineTruppen. Der gescheiterte Eroberer nimmt diese Figuren vom Spielfeld. Sie können wieder ins Spiel gebracht werden.



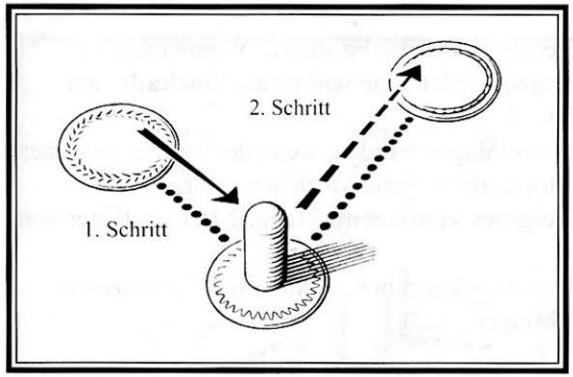
Die Burg wird von 2 Rittern verteidigt. Die Anzahl der zusätzlichen Verteidiger (Schild) ist noch unbekannt. Es können 0, 1, 2 oder 3 Ritter sein. Sind es z.B. 3 Ritter, so wird die Burg von insgesamt 5 Rittern verteidigt - sie kann nur von mindestens 10 Rittern erobert werden.

Wichtig: Auch ein Eroberungsversuch wird für die Bewegung als 1 Schritt gewertet, ob erfolgreich oder nicht.

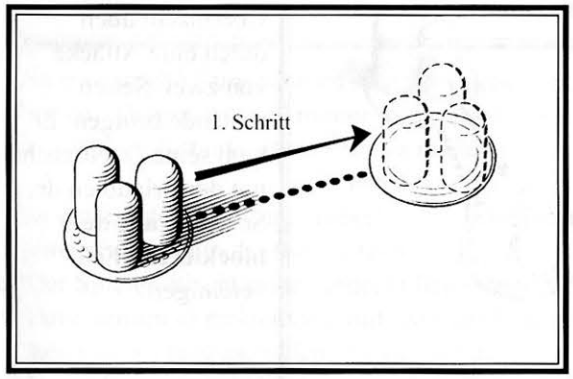
weiß punktierten Linien - vom Startfeld zu einer Wegmarke und weiter.
Die Bewegungsrichtung kann frei gewählt werden. Jedem Spieler stehen für seine Bewegungsphase maximal **drei** "Schritte" zu, die er **beliebig** auf seine Ritter aufteilen kann:



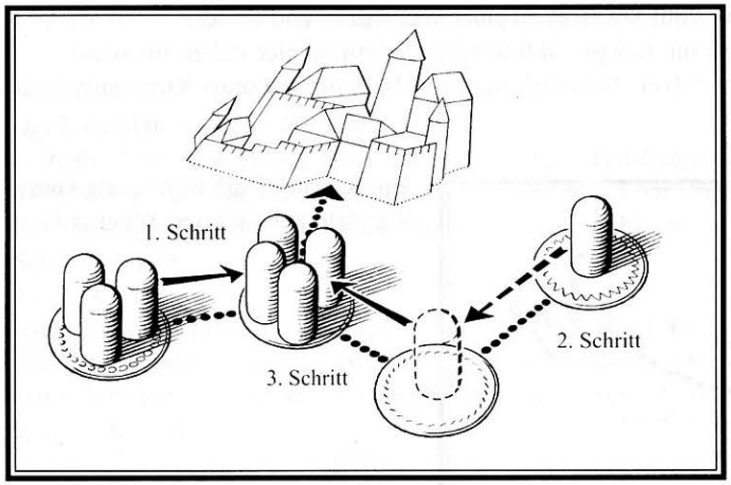
- Ein Schritt ist die Bewegung vom Startfeld zur nächsten Wegmarke.



- Ein Schritt ist auch die Bewegung von einer Wegmarke zur nächsten.



- Stehen auf einer Wegmarke mehrere Figuren, so können sie **gemeinsam** weitergezogen werden. Sie werden dann als **Einheit** angesehen und ihr Zug auf die nächste Wegmarke kostet nur einen Schritt- beziehungsweise zwei oder drei, wenn die Bewegung über zwei oder drei Wegmarken führt.



- Spieltip:
Da ein Spieler seine Ritter meistens über verschiedene Startfelder ins Spiel bringen muß (je nach gewürfelter Augenzahl), ist das Zusammenführen einzelner Ritter zu stärkeren Gruppen ein entscheidendes Spielelement.

Hat ein Spieler zwei (2) oder fünf (5) Ritter auf einer Wegmarke versammelt, so kann er sie jederzeit durch die größeren Spielfiguren ersetzen.

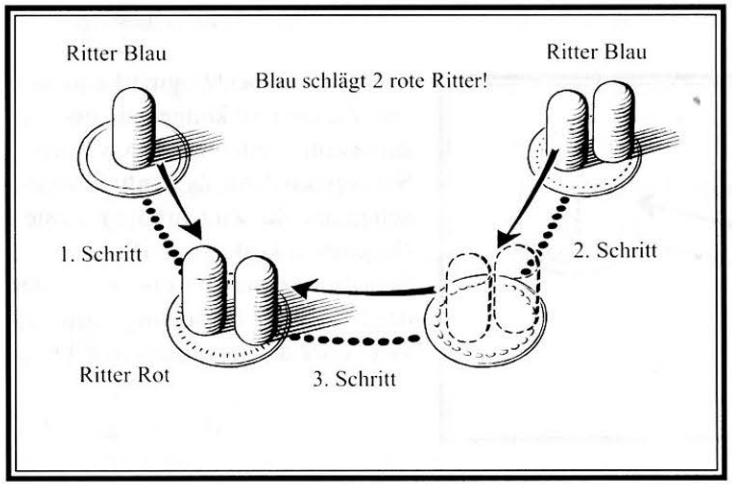
3. Kämpfe auf Wegmarken

Auf jeder Wegmarke können nur Figuren derselben Farbe stehen! Wegmarken mit fremden Rittern können nicht übersprungen werden - sie wirken als **Blockade** und müssen in die Flucht geschlagen werden.

Fremde Ritter können nur in die Flucht geschlagen werden, wenn der Spieler mit einer **Übermacht** von **einem** Ritter auf die blockierte Wegmarke ziehen kann.

Das heißt: 1 fremder Ritter kann von 2 eigenen vertrieben werden; 2 fremde Ritter von 3 eigenen usw.

Vertriebene Ritter werden ihrem Besitzer zurückgegeben; er kann sie, frühestens in seinem nächsten Zug, wieder ins Spiel bringen.

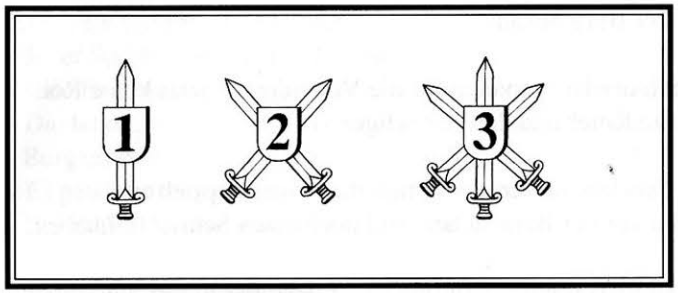


Wichtig: Ein Spieler kann die benötigte Übermacht auch durch eine Attacke von zwei Seiten zustande bringen: Er muß seine Streitmacht mit den erlaubten drei Schritten **auf dem blockierten Feld** vereinigen.

4. Erobern von Burgen

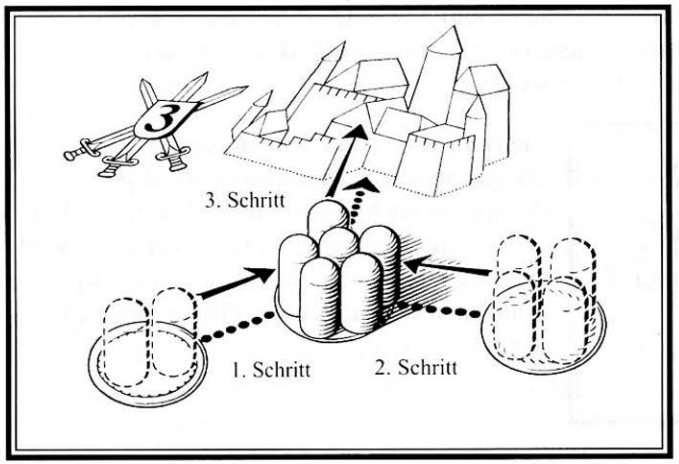
Alle Burgen werden zu Beginn des Spiels von ihren ursprünglichen Besitzern verteidigt - auch wenn keine Ritter zu sehen sind.

Die Verteidigungsstärke der Burgen ist an den Schwertern (bzw. an der Zahl auf dem Schild) zu erkennen, die daneben abgebildet sind:



1 Schwert - 1 Ritter,
2 Schwerter - 2 Ritter,
3 Schwerter - 3 Ritter.

Eine solche (unsichtbare) Burgbesatzung ergibt sich, wenn ein Spieler mit **doppelter Übermacht** auf der Wegmarke vor der Burg steht **und** noch einen Schritt übrig hat, um in die Burg hineinzuziehen.



Das heißt, daß zum Beispiel eine Burg mit drei Schwertern nur besetzt werden kann, wenn man mit 6 Rittern davor steht und noch mindestens einen Schritt übrig hat.

Um eine solche Burg dann zu besetzen, genügt es, einen Ritter hineinzuziehen.
Eroberte Burgen müssen immer mit mindestens einem Ritter besetzt sein.
Überzählige Ritter können beliebig in und aus der Burg gezogen werden.

Hat ein Spieler eine Burg erobert, so kann er **jetzt sofort** zusätzlich "Verteidiger" (die kleinen Schilde) in die Burg setzen.

- Der Spieler mischt seine verdeckt liegenden "Verteidiger" gründlich.
- Dann nimmt er einen davon auf. Nur der Spieler selbst darf den Verteidiger umdrehen und nachsehen, welche Stärke er hat.
- Der aufgenommene Verteidiger wird verdeckt in die Burg gesetzt. Verteidiger dürfen nicht mehr ausgetauscht oder durch zusätzliche Schilde verstärkt werden.