

Die Burgen von Burgund - KSR

Das Spiel verläuft über 5 Durchgänge zu je fünf Runden. SP = Siegpunkte.

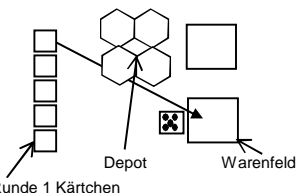
Vorbereitung jedes Durchganges:

- Ab Durchgang 2: Alle auf dem Spielplan ausliegenden Sechseck-Plättchen werden in die Schachtel zurückgelegt. Warenkärtchen auf Warenfeldern der Depots bleiben liegen.
- Auf den sechseckigen Feldern der 6 nummerierten Depots werden vom verdeckten Vorrat offen und gerade so, wie sie kommen, gleichfarbige Sechseck-Plättchen abgelegt. (bei 2 Sp. 12 Felder mit einer "2", bei 3 Sp. 18 Felder mit "2" und "3", bei 4 Sp. alle Felder)
- Im schwarzen Depot im Zentrum des Plans werden spielerzahlabhängig Sechseck-Plättchen offen und gerade so, wie sie kommen, platziert.
- Die 5 Warenkärtchen des aktuellen Durchganges werden offen auf die 5 Rundenfelder gelegt.

Ablauf einer von 5 Runden eines Durchganges:

1) Alle würfeln:

- Gleichzeitig wirft jeder Spieler seine beiden Würfel, der Startspieler zusätzlich den weißen. Die Würfel werden für alle sichtbar vor jedem Spieler platziert (Zeit zu planen).
- Der Startspieler beginnt und legt das oberste offene Warenkärtchen von den Rundenfeldern auf das quadratische Warenfeld des Depots, dessen Nummer der weiße Würfel zeigt. Spielreihenfolge: von rechts nach links auf Leiste, in einem Turm von oben nach unten.



Beispiel:
weißer Würfel zeigt die "5".

2) Zwei Aktionen machen:



Für jede Runde 1 Kärtchen

- Der Spieler führt seinen Zug durch, d.h., genau 1 Aktion je Würfel, ggf. 2x die selbe im Zug. Benutzte Würfel legt man oben rechts auf die entsprechende Ablagefläche des eigenen Tableaus.

Arbeiter-Chips:

Jederzeit benutzbar (in allg. Vorrat zurück), ggf. auch mehrere Chips.
1 Chip = Würfelzahl +1/-1. Von 1 auf 6 kostet 1 Chip, von 6 auf 1 ebenso.

↓
gelten als unlimitiert
ggf. Ersatz verwenden

Beispiel: Ich will aus einer "2" eine "6" machen. 1 Chip bringt den Würfel auf "1".
Ein weiterer Chip bringt den Würfel von der "1" auf die "6".

Sechseck-Plättchen vom Spielplan nehmen: (aus Depot)

Die Würfelzahl gibt vor, von welchem Depot man 1 Plättchen nimmt. Es kommt unten links auf dem eigenen Tableau auf ein leeres Ablagefeld. Ist dort kein Feld frei, muss man 1 beliebiges Plättchen a.d.S.* geben.

Sechseck-Plättchen im eig. Fürstentum platzieren:

Die Würfelzahl gibt entsprechendes leeres Feld im Fürstentum vor. Das Plättchen wird vom Ablagefeld unten links in das Fürstentum gesetzt, benachbart zu mind. 1 bereits dort liegenden Plättchen. Die Farbe des Plättchens muss der Farbe des Zielfeldes entsprechen. Je nach Plättchen-Art geschieht sodann Folgendes:

"Wissen" (gelb):

Die Funktionen in der Spielregel auf Seite 10 - 11 nachlesen.

Schiff (blau):

- Der Spieler nimmt sich vom Warenfeld eines beliebigen Depots alle dort liegenden Warenkärtchen und legt sie in seinem Warenlager oben links ab. Jedes Lager nimmt bis zu drei verschiedene Warensorten (Farben) auf. Nicht lagerbare Kärtchen verbleiben im Depot.
- Auf der Reihenfolgeleiste zieht der Spieler seinen Stein 1 Feld nach rechts. Falls besetzt: Eigenen Stein dort oben auf vorhandene Steine draufsetzen.

Tier (hellgrün):

Je nach Anzahl abgebildeter Tiere 2 - 4 Siegpunkte erhalten. Für auf selber Weide bereits liegende Tiere selber Art gibt es erneut Punkte. Die Tierplättchen müssen dafür nicht zwingend angrenzen.

Burgen

(dunkelgrün):

Sofort 1 weitere Aktion machen. Man tut so, ob man einen weiteren Würfel mit beliebiger Zahl zur Verfügung hätte.

Mine (grau):

Gebäude (beige):



Sie bringt zum Ende jedes Durchganges 1 Silberling.

Sofort 1x den Vorteil des Gebäudes nutzen (auf Tableau symbolisiert). Pro Stadt (= ein Gebiet zusammenhängender beigefarbener Felder) darf jede der 8 Gebäudearten nur max. 1x vorkommen.

Warenhaus:

Schreinerei:

(optional): 1 beliebige Warensorte aus eigenem Lager verkaufen.

(optional): 1 beliebiges beigefarbenes Gebäudeplättchen von einem beliebigen der 6 nummerierten Depots nehmen + auf eig. leeres Ablagefeld unten links legen.

Kirche:

(optional): 1 Plättchen Mine / "Wissen" (gelb) / Burg (dunkelgrün) von beliebigem der 6 nummerierten Depots nehmen + auf eig. leeres Ablagefeld unten links legen.

Markt:

(optional): 1 Plättchen Schiff (blau) / Tier (hellgrün) von einem beliebigem der 6 nummerierten Depots nehmen + auf eig. leeres Ablagefeld unten links legen.

Wohnhaus:

Sofort 4 Arbeiter-Chips vom allg. Vorrat in eigenen Vorrat legen (unten links).

Bank:

Sofort 2 Silberlinge vom allg. Vorrat in eigenen Vorrat legen.

Rathaus:

(optional): 1 beliebiges weiteres Sechseck-Plättchen von einem der 3 eigenen Ablagefelder unten links nehmen und im eigenen Fürstentum platzieren.

Wachturm:

Eigenen Zählstein auf der Siegpunkteleiste 4 Felder vorrücken.

Weitere Regeln zum Platzieren von Sechseck-Plättchen:

- Jedes vom Spielplan genommene Sechseck kommt stets zuerst auf eigenes Ablagefeld unten links.
- Im Fürstentum platzierte Sechsecke sind unverrückbar.
- Sobald ein komplettes Farb-Gebiet vollständig mit Plättchen belegt ist, gilt es als abgeschlossen.
 - Entsprechend Anzahl Felder (1 - 8) = sofort 1 - 36 Siegpunkte abtragen (siehe Tabelle).
 - Je nach Durchgang kommen noch 10 - 2 Siegpunkte dazu (zB: 10 P. im 1. Durchgang).
- Belegt ein Spieler **als Erster** das **letzte Feld einer Farbe** in seinem **gesamten Fürstentum** mit einem Plättchen, nimmt er das gleichfarbige **große Bonus**-Kärtchen vom Spielplan. Es gibt sofort Siegpunkte: 5 / 6 / 7 bei 2, 3, 4 Spielern. Wer **als Zweiter** eine Farbe komplett abschließt, erhält das **kleine Bonus**-Kärtchen (2 - 4 P.). Erreicht/überschreitet man die "100" auf der Siegpunkteleiste, legt man seine Punktescheibe mit der "100" nach oben auf seinem Tableau ab. Bei erreichten "200" dreht man die Scheibe um.

Warenverkauf:

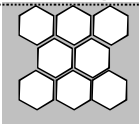


Würfelzahl bestimmt Sorte (Farbe) im eigenen Lager, die komplett verkauft wird. **Alle** entsprechenden Kärtchen mit Rückseite nach oben auf das Stapelfeld im eigenen Lager legen. **Erlös = pauschal 1 Silberling** (egal wie viele Kärtchen). **Pro Warenkärtchen** 2, 3 oder 4 **Siegpunkte** abtragen (je nach Spielerzahl).

Arbeiter-Chips nehmen:

Beliebigen Würfel benutzen und 2 Arbeiter-Chips vom allg. Vorrat in eigenen Vorrat legen. Die Würfelzahl ist ohne Bedeutung.

Schwarzes zentrales Depot:



WAS: Kaufe 1 beliebiges dort ausliegendes Sechseck-Plättchen.
WIE: Zahle 2 Silberlinge in allg. Vorrat.
WOHIN: Gekaufte Plättchen auf ein leeres Ablagefeld unten links auf dem eigenen Tableau ablegen.

Ende eines Durchganges:

Ende = nach 5 Runden. Jede Mine bringt ihrem Besitzer 1 Silberling. Bestimmte gelbe Plättchen wirken nun.

Spielende:

(weitere SP)

Jedes nicht verkaufte Warenkärtchen = 1 SP, jeder eigene Silberling = 1 SP. Je 2 eigene Arbeiter-Chips = 1 SP. Eigene gelbe Plättchen im Fürstentum gemäß Regel auswerten. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

Patt: Beteiligter mit mehr leeren Feldern im Fürstentum gewinnt. Danach: Zugreihenfolge später gilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.06.11

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

*aus dem Spiel

Hinweise zur KSR bitte an roland.winner@gmx.de