

Die Burgen von Burgund

DAS AUSSERGEWÖHNLICHE AUFBAUSPIEL

UM WEIDEN, WAREN UND WÜRFEL

SPIELIDEE

Was Tal der Loire im 15. Jahrhundert. Als einflussreiche Fürsten setzen die Spieler alles daran, ihre Ländereien durch überlegten Handel und Wandel aufblühen zu lassen.

Zwei Würfel geben ihnen die Aktionsmöglichkeiten vor, doch die Entscheidungen treffen letztendlich sie. Ob Warenhandel oder Viehwirtschaft, ob Städtebau oder Wissensfortschritt, viele verschiedene Wege führen zu Wohlstand und Ansehen der Spieler!

Die zahlreichen Möglichkeiten, in diesem Aufbauspiel Siegpunkte zu erhalten, verlangen Runde für Runde planvolles Vorgehen und viel Voraussicht. Aufgrund der verschiedenen Fürstentümer bleibt die Herausforderung für die Spieler lange bestehen, da keine Partie wie die andere verläuft.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELIDEE

Die Spieler schlüpfen in die Rolle burgundischer Fürsten des 15. Jahrhunderts

In insgesamt 5 Durchgängen à 5 Runden erwerben die Spieler durch Warenhandel oder Viehwirtschaft, Städtebau oder Wissensfortschritt die spielentscheidenden Siegpunkte

Wer am Ende die meisten Punkte besitzt, ist Sieger

SPIELMATERIAL

4 Stanztafeln mit:

164 Sechseck-Plättchen:

- _ 7x 8 Gebäude (beige, 16x mit schwarzer Rückseite)
- _ 7x 4 Tiere (hellgrün, 8x mit schwarzer Rückseite)
- _ 26x „Wissen“ (gelb, 6x mit schwarzer Rückseite)
- _ 16 Burgen (dunkelgrün, 2x mit schwarzer Rückseite)
- _ 12 Minen (grau, 2x mit schwarzer Rückseite)
- _ 26 Schiffe (blau, 6x mit schwarzer Rückseite)

42 Warenkärtchen (quadratisch, je 7 Plättchen in 6 Farben)

20 „Silberlinge“ (achteckig)

30 Arbeiterchips (quadratisch)

12 Bonuskärtchen (quadratisch, je 1 kl. und 1 gr. in 6 Farben)

4 Siegpunktescheiben (mit 100 bzw. 200, in den 4 Spielerfarben)

8 Spielsteine (je 2 in den 4 Spielerfarben)

9 Würfel (je 2 in den 4 Spielerfarben und 1 weißer)

1 Spielplan

6 Spielertableaus (4x Nr. 1, je 1x Nr. 2-9)



Sollten Sie diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir, die fett geschriebenen Texte im Randbalken nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

SPIELVORBEREITUNG

(Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgelöst werden.)

Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet.

Er zeigt:

5 „Durchgangsfelder“ (A-E)

5 „Rundenfelder“

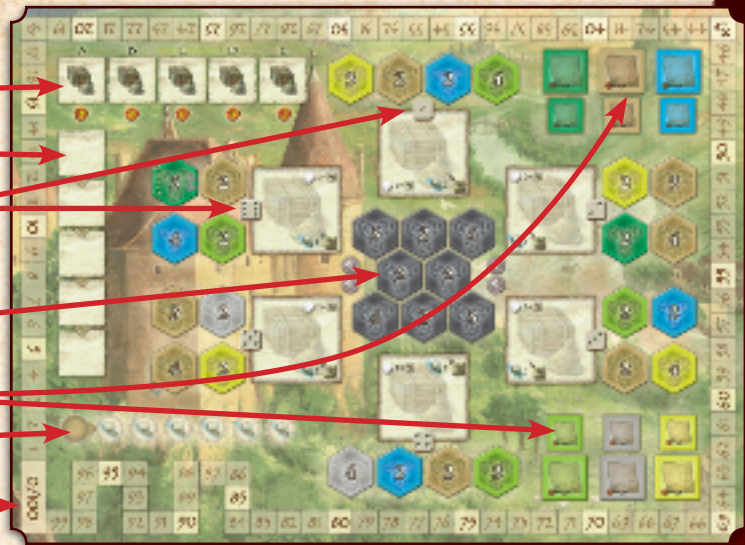
6 nummerierte „Depots“ (1-6) mit jeweils vier Ablagefeldern für Sechseck-Plättchen und einem großen Warenfeld

1 zentrales „schwarzes Depot“

12 Ablagefelder für die **Bonuskärtchen**

1 Reihenfolgeleiste

1 Siegpunkteleiste (0-100)



Die 20 Silberlinge und die 30 Arbeiterchips sowie der weiße Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die 164 sechseckigen Plättchen werden nach ihren sieben Rückseitenfarben getrennt sortiert und als *verdeckte* Vorräte neben dem Spielplan bereitgelegt.

Die 42 Warenkärtchen (quadratisch) werden verdeckt gemischt. Dann werden daraus fünf verdeckte Stapel à **fünf Kärtchen** gebildet. Je ein Stapel wird, weiterhin verdeckt, auf den fünf Durchgangsfeldern A bis E auf dem Spielplan platziert. Die restlichen 17 Kärtchen bleiben zunächst verdeckt liegen.

Die 12 Bonuskärtchen (quadratisch) werden auf den entsprechenden Feldern auf dem Spielplan platziert.

Jeder Spieler erhält:

- ein Spielertableau mit der Nummer 1, das er mit dieser Seite nach oben vor sich ablegt; (zu den Tableaus mit den Nummern 2-9 siehe den entsprechenden Hinweis auf Seite 12);
- eine Burg (= dunkelgrünes Sechseck-Plättchen), die er mit der Vorderseite nach oben auf das dunkelgrüne Mittelfeld seines 1er-Tableaus (mit der Würfelzahl 6) legt;
- drei zufällige Warenkärtchen von den restlichen 17 Kärtchen, die er offen auf den entsprechenden drei Lagerfeldern oben links auf seinem Tableau ablegt: Kärtchen derselben Warensorte (= Farbe) werden dabei aufeinander gestapelt, verschiedene Sorten nebeneinander ausgelegt; (die restlichen Warenkärtchen werden nicht mehr benötigt und in die Schachtel zurückgelegt)
- die 2 Würfel in der Farbe seiner Wahl;
- 1 Spielstein in derselben Farbe, den er auf das Feld 0/100 der Siegpunkteleiste stellt;
- 1 Silberling, den er – für jedermann sichtbar – oben links auf die entsprechende Ablagefläche seines Tableaus legt;
- 1 Siegpunktescheibe (mit 100 bzw. 200), die er zunächst neben seinem Tableau ablegt.

SPIELVORBEREITUNG

Die 20 Silberlinge, 30 Arbeiterchips, 164 verdeckten Sechseck-Plättchen (nach Farben sortiert) und den weißen Würfel neben dem Spielplan bereitlegen

5 x 5 verdeckte Warenkärtchen auf die Durchgangsfelder A-E legen

2 x 6 Bonuskärtchen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan legen

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielertableau
- 1 „Start-Burg“
- 3 zufällige Warenkärtchen
- 2 gleichfarbige Würfel
- 1 Spielstein (Siegpunkte)
- 1 Spielstein (Reihenfolge)
- 1 Siegpunktescheibe
- 1 Silberling
- 1-4 Arbeiterchips (je nach Spieler-Reihenfolge)

Durch Würfeln wird ein Startspieler bestimmt. Dieser erhält einen Arbeiterchip, den er – ebenfalls für jedermann sichtbar – auf die entsprechende Ablagefläche unten links auf seinem Tableau legt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn erhält 2 Arbeiterchips, der dritte Spieler 3 und der vierte Spieler 4.

Mit seinem zweiten Spielstein markiert jeder Spieler nun die gerade festgelegte Zugreihenfolge auf dem ersten Feld der Reihenfolgeleiste des Spielplans: Der Stein des Startspielers steht im Turm ganz oben und der Stein des letzten Spielers ganz unten.

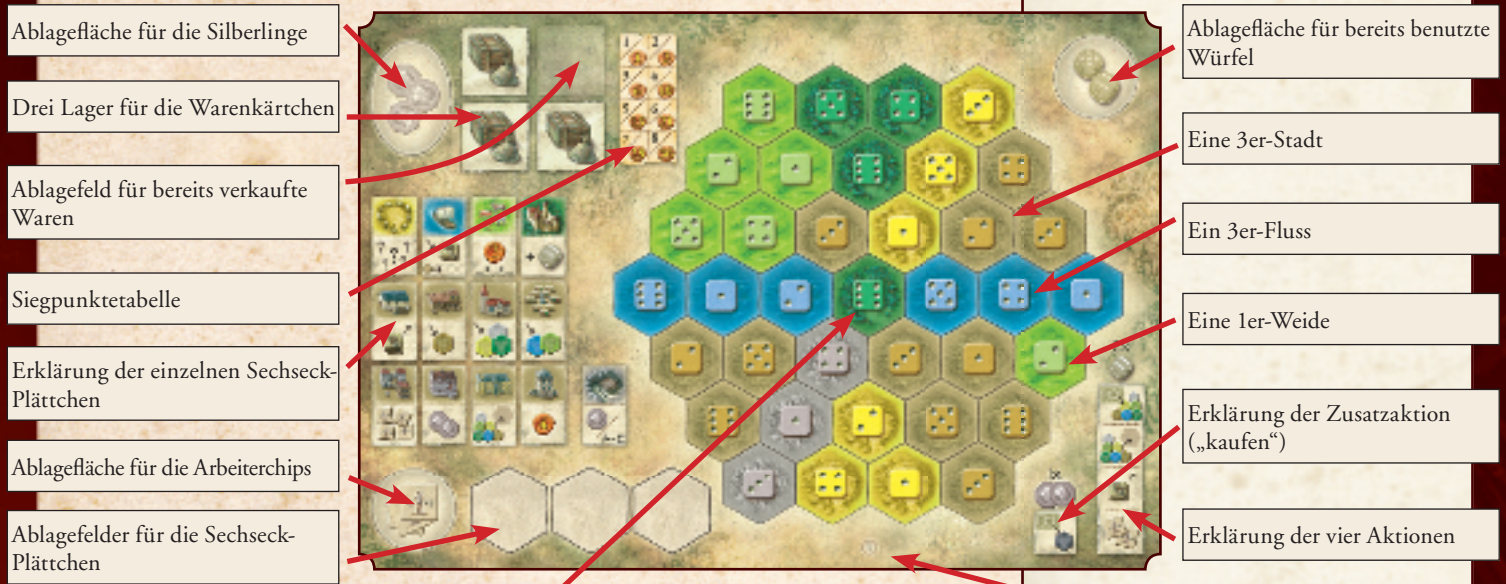
Der Startspieler erhält den weißen Würfel.

Startspieler auslosen und anschließend reihum 1 bis 4 Arbeiterchips verteilen

Reihenfolge auf entsprechender Leiste markieren

Startspieler erhält den weißen Würfel

DIE SPIELERTABLEAUS



Das Fürstentum, mit insgesamt 37 Feldern, unterteilt in mehrere verschiedenfarbige Gebiete (wie z.B. Weiden (hellgrün), Flüsse (blau), Städte (beige) etc.)

Die Nummer des Fürstentums (das Fürstentum 1 ist viermal, die Fürstentümer 2 bis 9 je einmal im Spiel)

SPIELVERLAUF

Das Spiel läuft über fünf Durchgänge (A bis E). Jeder Durchgang besteht wiederum aus fünf Runden.

Vorbereitung jedes Durchgangs

Zu Beginn *jedes* Durchgangs werden folgende Vorbereitungen getroffen:

- *Alle* noch auf dem Spielplan ausliegenden Sechseck-Plättchen werden abgeräumt und zurück in die Schachtel gelegt (entfällt natürlich beim ersten Durchgang).

(Hinweise: Schiff-, Mine- und Burg-Plättchen können liegengelassen werden, da sie immer gleich sind. Evtl. noch ausliegende Warenkärtchen bleiben liegen!)

- Auf die sechseckigen Felder der sechs nummerierten Depots werden vom verdeckten Vorrat offen und gerade so, wie sie kommen, gleichfarbige Sechseck-Plättchen gelegt: Bei 2 Spielern werden nur die Felder mit einer 2 (12 Felder), bei 3 Spielern die Felder mit einer 2 und 3 (18 Felder) und bei 4 Spielern alle 24 Felder mit Plättchen belegt.

Achtung: Nur im Spiel zu dritt gilt für das dunkelgrüne Feld im 6er-Depot folgende Besonderheit: In den Durchgängen A, C und E wird hier wie gehabt eine Burg (dunkelgrün) platziert, in den Durchgängen B und D aber eine Mine (grau)!



SPIELVERLAUF

Zu Beginn jedes Durchgangs:

- **alle auf dem Spielplan ausliegenden Sechseck-Plättchen entfernen** (entfällt bei erstem Durchgang)

- **Warenkärtchen auf Warenfeldern der Depots bleiben liegen**

- **neue Sechseck-Plättchen vom Vorrat (entspr. der Spielerzahl) auslegen**

- **5 neue Warenkärtchen offen auf die Rundenfelder legen**

- Im „schwarzen Depot“ im Zentrum des Spielplans werden (erneut spielerzahlabhängig, vier bis acht) Sechseck-Plättchen mit schwarzer Rückseite *offen* und ebenfalls gerade so, wie sie kommen, platziert.

- Die fünf Warenkärtchen des aktuellen Durchgangs werden *offen* auf die fünf darunterliegenden quadratischen „Rundenfelder“ gelegt.

DIE FÜNF SPIELRUNDEN

Nach der Vorbereitung eines Durchgangs folgen fünf Spielrunden. Jede Runde läuft nach demselben Schema ab:

Zunächst wirft jeder Spieler seine beiden Würfel, der Startspieler zusätzlich auch den weißen. Danach platziert jeder Spieler seine Würfel so vor sich auf dem Tisch, dass alle Spieler sie sehen können.

Hinweis: Das gleichzeitige Würfeln ermöglicht den Spielern, die später an der Reihe sind, ihre Züge bereits voranzuplanen.

Der Startspieler der Runde beginnt. Zunächst legt er das oberste offene Warenkärtchen von den Rundenfeldern auf das quadratische Warenfeld des Depots, dessen Nummer der *weiße* Würfel zeigt. Damit ist der weiße Würfel für diese Runde „abgehandelt“; er steht also auch dem Startspieler nie für seinen eigentlichen Spielzug zur Verfügung (und kann auch nicht mittels Arbeiterchips verändert werden!).

Danach führt der Startspieler seinen Spielzug aus. Anschließend kommt der *auf der Reihenfolgeleiste nächste Spieler* (von rechts nach links, in einem Turm von oben nach unten) mit seinem Zug an die Reihe usw. Hat jeder Spieler seinen Spielzug ausgeführt, folgt die nächste Runde usw.

Da pro Durchgang fünf Warenkärtchen auf den Rundenfeldern ausliegen und zu Beginn jeder Runde eines davon auf einem Warenfeld neben einem Depot platziert wird, ist stets erkennbar, in welcher Runde man sich gerade befindet und wie lange der laufende Durchgang (bzw. die gesamte Partie) noch andauert.

DER SPIELZUG EINES SPIELERS

... besteht darin, genau zwei Aktionen zu machen, eine pro Würfel. Die benutzten Würfel legt man anschließend auf die entsprechende Ablagefläche oben rechts auf seinem Tableau.

Arbeiterchips: Diese können jederzeit benutzt werden (zurück in den allgemeinen Vorrat legen), um die Augenzahl eines eigenen Würfels um 1 nach oben oder nach unten zu verändern. Das Ändern von 1 auf 6 bzw. von 6 auf 1 ist dabei erlaubt und kostet ebenfalls einen Arbeiterchip. Es dürfen auch mehrere Chips zum Ändern eines Würfels benutzt werden.

Beispiel: Durch Abgabe von 2 Arbeiterchips kann Anna aus einer 2 eine 6 machen und z.B. anschließend ein Sechseck-Plättchen vom 6er-Depot nehmen.



DIE FÜNF RUNDEN

Alle würfeln gleichzeitig

Startspieler platziert Warenkärtchen gemäß weißem Würfel



Beginnend mit dem Startspieler und dann entsprechend der Reihenfolgeleiste führen alle Spieler zwei Aktionen gemäß ihrer Würfel aus

Pro Arbeiterchip kann eine Würfelzahl um 1 nach oben oder unten verändert werden (auch von 1 auf 6 bzw. umgekehrt)

DIE AKTIONEN

Für jede Aktion ist ein Würfel nötig. Die zwei Aktionen pro Spielzug können in beliebiger Kombination und Reihenfolge (auch zweimal dieselbe Aktion) ausgeführt werden.



➔ Aktion „Sechseck-Plättchen vom Spielplan nehmen“

Die Augenzahl des benutzten Würfels gibt vor, von welchem der sechs nummerierten Depots der Spieler *ein* beliebiges *Sechseck-Plättchen* nehmen darf. Das genommene Plättchen legt er auf ein *leeres* Ablagefeld unten links auf seinem Tableau (nie direkt in sein Fürstentum!). Hat er kein leeres Ablagefeld, muss er ein beliebiges dort liegendes Plättchen entfernen (aus dem Spiel nehmen), um das neue ablegen zu können (*sollte im Spiel eher vermieden werden*).



➔ Aktion „Sechseck-Plättchen im eigenen Fürstentum platzieren“

Die Zahl des Würfels gibt vor, auf welchem entsprechend nummerierten *leeren* Feld seines Fürstentums ein Spieler *eines* seiner Plättchen platzieren darf, das bereits unten links auf seinem Tableau liegt. Alle neuen Plättchen müssen stets direkt benachbart zu mindestens einem *bereits liegenden* Plättchen platziert werden. Die Farbe des Plättchens muss dabei *immer* der Farbe des belegten Feldes entsprechen.

Das erste Plättchen kann man also nur auf einem der sechs um die „Start-Burg“ herum liegenden Felder platzieren.

Je nachdem, welches Plättchen platziert wurde, geschieht *direkt anschließend* Folgendes:

„**Wissen**“ (gelb): Es gibt 26 verschiedene gelbe Plättchen, deren verschiedene Funktionen auf den Seiten 10 und 11 ausführlich erklärt werden.

Schiff (blau): Platziert ein Spieler ein Schiff in seinem Fürstentum (bis zu 6x möglich), geschieht *umgehend* zweierlei:

1. Der Spieler nimmt sich von dem Warenfeld eines *beliebigen* Depots des Spielplans *alle* dort liegenden Warenkärtchen und legt sie in seinem Warenlager oben links auf seinem Tableau ab. *Wichtig: Das ausgewählte Depot ist vollkommen beliebig, also unabhängig von der gerade fürs Platzieren des Schiffes benutzten Würfelzahl!*

Jeder Spieler darf in seinem Warenlager bis zu *drei* verschiedene Warensorten (= Farben) sammeln. Gleichfarbige Warenkärtchen werden dort stets *aufeinander* gestapelt, verschiedenfarbige nebeneinander. Kann ein Spieler aufgrund dieser Einschränkung nicht alle Kärtchen des ausgewählten Warenfeldes in seinem Lager unterbringen, lässt er die unbrauchbaren Warenkärtchen einfach im Depot liegen.

Beispiel: Carla hat ein Schiff platziert und nimmt sich anschließend vom abgebildeten Warenfeld Warenkärtchen: das türkise Kärtchen (sie legt es auf ihre andere türkise Ware) sowie ein weiteres (rosa oder braun), das sie auf die noch leere Lagerfläche legt.

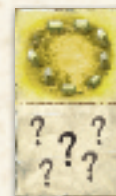
2. Der Spieler rückt seinen Stein auf der Reihenfolgeleiste um *ein* Feld nach rechts. Sollte dieses Feld besetzt sein, setzt er seinen Stein *oben* auf den oder die anderen Steine. Wird er dadurch für die nächste Runde Startspieler, erhält er auch den weißen Würfel.

➔ Sechseck-Plättchen vom Spielplan nehmen

Würfel gibt entsprechendes Depot vor; Plättchen auf leerem Ablagefeld unten links auf dem Tableau ablegen

➔ Sechseck-Plättchen im eigenen Fürstentum platzieren

Würfel gibt entsprechendes leeres Feld vor; Plättchen stets angrenzend und farblich passend platzieren



„**Wissen**“ (gelb):
siehe Seiten 10 + 11



Schiffe (blau):
1.) Spieler nimmt *alle* Warenkärtchen von einem *beliebigen* Warenfeld und legt sie in sein Lager



2.) Spieler rückt auf der Reihenfolgeleiste ein Feld nach rechts

Tier (hellgrün): Platziert ein Spieler ein Tier-Plättchen in seinem Fürstentum (bis zu 6x möglich), erhält er hierfür sofort Siegpunkte (Spielstein auf der Siegpunkteleiste entsprechend vorrücken). Auf jedem Plättchen sind zwei bis vier Tiere abgebildet, entsprechend erhält man dafür 2 bis 4 Siegpunkte.

Hat ein Spieler zudem auf *derselben* Weide (= ein Gebiet *zusammenhängender* hellgrüner Felder) bereits Plättchen derselben Tierart liegen, erhält er *zusätzlich* zu den Siegpunkten des neuen Plättchens für alle bereits auf derselben Weide ausliegenden Plättchen *derselben* Tierart noch einmal deren Siegpunkte (*siehe Beispiel unten*).

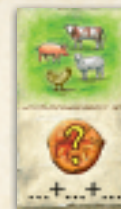
Achtung: Dazu müssen die Tier-Plättchen nur auf derselben Weide liegen, nicht aber zwangsläufig angrenzend zum neuen Tier-Plättchen. Gleiche Tier-Plättchen auf *anderen* Weiden punkten hierdurch nie nochmals.

Beispiel: Benno platziert das obere 4er-Kuh-Plättchen. Er erhält dafür $4+3 = 7$ Siegpunkte. Würde er später noch ein weiteres 4er-Kuhplättchen auf dieser Weide platzieren, bekäme er dafür $4+4+3 = 11$ Siegpunkte.



Tiere (hellgrün):

Bringen entsprechend der Anzahl der abgebildeten Tiere Siegpunkte ein



Wird eine Herde auf derselben Weide vergrößert, punkten bereits liegende Tiere nochmals

Burg (dunkelgrün): Platziert ein Spieler eine Burg in seinem Fürstentum (bis zu 3x möglich), führt er *sofort anschließend* noch eine beliebige Aktion aus, gerade so, als ob er einen weiteren Würfel mit einer *beliebigen* Zahl zur Verfügung hätte. *Er könnte also beispielsweise sofort ein weiteres beliebiges Sechseck-Plättchen in seinem Fürstentum platzieren oder ...*

Mine (grau): Diese Plättchen sind (mit Ausnahme einiger gelber Plättchen) die einzigen, die keine *direkte* Auswirkung haben, sobald man sie platziert (bis zu 3x möglich), sondern erst am Ende *jedes* Durchgangs: Für jede eigene Mine in seinem Fürstentum erhält ein Spieler *einen* Silberling vom Vorrat.

Gebäude (beige): Platziert ein Spieler ein Gebäude in seinem Fürstentum (bis zu 12x möglich), nutzt er *sofort* den entsprechenden Vorteil des Gebäudes *einmal* (wie auf den Tableaus symbolisch dargestellt).

Achtung: Pro Stadt (= ein Gebiet *zusammenhängender* beigefarbener Felder) darf jede der acht Gebäudearten nur maximal einmal vorkommen. Je nach Fürstentum gibt es zwei bis sechs Städte verschiedener Größe (1 bis 8 Felder).

Das Fürstentum Nr. 1 besitzt beispielsweise vier Städte: je eine 1er- und 5er-Stadt und zwei 3er-Städte.



Burgen (dunkelgrün):

Erlauben sofort eine weitere beliebige Aktion



Minen (grau):

Bringen am Ende jedes Durchgangs je 1 Silberling



Gebäude (beige):

Bringen je nach Art verschiedene Nutzen



nicht vergessen!

Keine gleichen Gebäude in einer Stadt!



DIE GEBÄUDE

Warenhaus

Platziert ein Spieler ein Warenhaus in seinem Fürstentum, darf er sofort (ohne dafür einen Würfel benutzen zu müssen!) eine *beliebige* Warensorte aus seinem Lager verkaufen, genau so, als ob er die Aktion „Waren verkaufen“ (wird auf der übernächsten Seite erklärt) ausführen würde.

Schreinerei

Platziert ein Spieler eine Schreinerei, darf er sich sofort ein *beigefarbenes* Gebäude-Plättchen von einem beliebigen der sechs nummerierten Depots vom Spielplan nehmen (*nicht vom schwarzen Depot!*) und auf ein leeres Ablagefeld unten links auf seinem Tableau legen.

Kirche

Platziert ein Spieler eine Kirche, darf er sich sofort ein Mine- (grau), „Wissen“- (gelb) oder Burg-Plättchen (dunkelgrün) von einem beliebigen der sechs nummerierten Depots nehmen (*nicht vom schwarzen Depot!*) und auf ein leeres Ablagefeld unten links auf seinem Tableau legen.

Markt

Platziert ein Spieler einen Markt, darf er sich sofort ein Schiff- (blau) oder Tier-Plättchen (hellgrün) von einem beliebigen der sechs nummerierten Depots nehmen (*nicht vom schwarzen Depot!*) und auf ein leeres Ablagefeld unten links auf seinem Tableau legen.

Wohnhaus

Platziert ein Spieler ein Wohnhaus, nimmt er sich sofort vier Arbeiterchips vom allgemeinen Vorrat in seinen eigenen.

Bank

Platziert ein Spieler eine Bank, nimmt er sich sofort zwei Silberlinge vom allgemeinen Vorrat in seinen eigenen.

Rathaus

Platziert ein Spieler ein Rathaus, darf er sofort ein *beliebiges* weiteres Sechseck-Plättchen egal welcher Farbe (mit all seinen Auswirkungen!) von einem seiner drei Ablagefelder in seinem Fürstentum platzieren.

Wachturm

Platziert ein Spieler einen Wachturm, rückt er sofort seinen Zählstein auf der Siegpunkteleiste um 4 Felder weiter.

Warenhaus

Spieler verkauft eine beliebige Warensorte



Schreinerei

Spieler nimmt sich ein beliebiges Gebäude-Plättchen vom Spielplan



Kirche

Spieler nimmt sich ein beliebiges Mine-, „Wissen“- oder Burg-Plättchen vom Spielplan



Markt

Spieler nimmt sich ein beliebiges Tier- oder Schiff-Plättchen vom Spielplan



Wohnhaus

Spieler nimmt sich 4 Arbeiterchips



Bank

Spieler nimmt sich 2 Silberlinge



Rathaus

Spieler platziert ein beliebiges weiteres Sechseck-Plättchen



Wachturm

Spieler erhält 4 Siegpunkte



Grundsätzlich gilt für das Platzieren *aller* Gebäude:

- Ihr Zusatznutzen wird durch das Platzieren „aktiviert“, eine Würfelzahl (= Aktion) wird dafür nicht mehr benötigt!
- Kann ein Spieler beim Platzieren eines Gebäudes den entsprechenden Vorteil nicht nutzen (*weil beispielsweise beim Bau eines Marktes in den sechs Depots kein hellgrünes oder blaues Plättchen mehr ausliegt*), darf er dieses Gebäude trotzdem platzieren (der Vorteil verfällt in diesem Fall).
- Es ist nicht vorgesehen, dass Arbeiterchips oder Silberlinge ausgehen. Sollte dieser seltene Fall eintreten, bitte durch geeignetes Material ersetzen.

Weitere Regeln zum Platzieren von Sechseck-Plättchen:

- Wenn ein Spieler ein Sechseck-Plättchen vom Spielplan nimmt, muss er es stets erst auf einem Ablagefeld unten links auf seinem Tableau ablegen. Dies gilt auch, wenn er es mit seiner zweiten Aktion direkt anschließend in seinem Fürstentum platziert.
- Im Fürstentum platzierte Sechseck-Plättchen können nicht mehr umplatziert und auch nicht mehr entfernt werden.
- Sobald ein komplettes Farbgebiet – welcher Größe auch immer – *vollständig* mit Plättchen belegt ist, gilt dieses Gebiet als abgeschlossen und es gibt dafür zweierlei Siegpunkte:

1. Seiner Größe entsprechend (1 bis 8 Felder) bringt das abgeschlossene Gebiet zwischen 1 und 36 Siegpunkte ein, die sofort auf der Siegpunkteleiste vorgerückt werden.

2. Zusätzlich bringt das Gebiet – je nach Durchgang – 10 bis 2 Siegpunkte ein: Das leere Durchgangsfeld A-E oben rechts auf dem Spielplan, das dem aktuellen Durchgang entspricht, gibt an, wie viele Siegpunkte jedes abgeschlossene Gebiet (unabhängig von seiner Größe!) zusätzlich einbringt: zwischen 10 im ersten (A) und 2 Siegpunkten im letzten Durchgang (E).



- Belegt ein Spieler als Erster das *letzte* Feld einer Farbe in seinem *gesamten Fürstentum* mit einem Plättchen (*er platziert beispielsweise das dritte Mine- oder das sechste Tier-Plättchen*), nimmt er sich das gleichfarbige *große Bonuskärtchen* vom Spielplan, für das er sofort entsprechend der Spielerzahl 5 Siegpunkte (bei 2 Spielern), 6 (bei 3 Spielern) oder 7 Siegpunkte (bei 4 Spielern) erhält.

Wer als Zweiter eine Farbe komplett abschließt, erhält das *kleine Bonuskärtchen* und die entsprechenden 2 bis 4 Siegpunkte. Dritt- und Viertplatzierte gehen hierbei leer aus.



Übrigens: Sobald ein Spieler mit seinem Stein auf der Siegpunkteleiste die 100 erreicht bzw. überschreitet, legt er seine Siegpunktescheibe mit der 100 nach oben auf seinem Tableau ab (oben rechts neben der Würfelablagefläche). Sobald er 200 Siegpunkte erreicht, dreht er die Scheibe auf die andere Seite.



Die Zusatznutzen der Gebäude benötigen nie eine Würfelzahl

Nie Plättchen direkt vom Spielplan ins Fürstentum legen

Im Fürstentum platzierte Plättchen verbleiben dort bis zum Spielende

Sobald ein Gebiet vollständig belegt ist, gibt es dafür zweierlei Siegpunkte:

1.) Entsprechend der Größe (1-8 Felder): 1-36 Siegpunkte

2.) Entsprechend des Durchgangs (A-E): 10-2 Siegpunkte

Sobald ein Spieler als Erster alle Felder einer Farbe in seinem Fürstentum belegt hat, erhält er das große Bonuskärtchen und entsprechend Siegpunkte (2-4 Spieler: 5-7 SP)

Wer dies als Zweiter schafft, erhält das kleine Bonuskärtchen und entsprechend Siegpunkte (2-4 Spieler: 2-4 SP)



➔ Aktion „Warenverkauf“

Eine weitere Aktionsmöglichkeit für die Benutzung eines Würfels ist der Verkauf einer kompletten *Warensorte* aus dem eigenen Lager. Die Würfelzahl gibt an, welche Sorte (= Farbe) verkauft werden kann: *Alle* entsprechenden Warenkärtchen im Lager werden *mit der Rückseite nach oben* auf das dafür vorgesehene Stapelfeld im eigenen Lager gelegt. Dafür erhält der Spieler:

- genau *einen* Silberling vom Vorrat, gleichgültig, wie viele Kärtchen er gerade verkauft (= umgedreht) hat sowie
- *pro Warenkärtchen* 2, 3 oder 4 Siegpunkte (je nachdem, ob zwei, drei oder vier Spieler teilnehmen).

Hinweis: Ein Spieler muss beim Warenverkauf immer alle Kärtchen einer Sorte verkaufen, auch wenn er selbst lieber welche zurückbehielt.



➔ Aktion „Arbeiterchips nehmen“

Als weitere Aktion kann ein Spieler eine *beliebige* Würfelzahl benutzen, um sich *zwei* Arbeiterchips vom allgemeinen Vorrat zu nehmen. Die Würfelzahl ist dabei ohne Bedeutung.

Das zentrale „schwarze Depot“

Jeder Spieler kann *einmal* in seinem Spielzug *zusätzlich* zu seinen zwei Würfelaktionen beim schwarzen Depot im Zentrum des Spielplans *ein* beliebiges dort ausliegendes Sechseck-Plättchen *kaufen*. Dies kann er zu einem *beliebigen* Zeitpunkt seines Zuges tun, also vor, zwischen oder nach den beiden Würfelaktionen.



Dazu legt er zwei Silberlinge in den allgemeinen Vorrat zurück und anschließend das damit gekaufte Sechseck-Plättchen, wie alle anderen Plättchen vom Spielplan auch, auf ein leeres Ablagefeld unten links auf seinem Tableau.

Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang endet nach fünf Runden. Spieler mit im Fürstentum platzierten Minen erhalten *nun* entsprechend viele neue Silberlinge. Ebenso kommt vielleicht das ein oder andere gelbe Plättchen-„Wissen“ zum Tragen. Dann beginnt der nächste Durchgang.

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem der fünfte Durchgang vollständig durchgespielt wurde. Es folgt die Schlusswertung, in der jeder Spieler noch Siegpunkte erhält:

- für jedes nicht verkaufte eigene Warenkärtchen: 1 Siegpunkt
- für jeden eigenen Silberling: 1 Siegpunkt
- für jeweils zwei eigene Arbeiterchips: 1 Siegpunkt
- für jedes entsprechende eigene gelbe Plättchen (siehe S. 10 und 11).
(Achtung: Sechseck-Plättchen auf den Ablagefeldern unten rechts auf dem Tableau werden nicht berücksichtigt!)

Wer nun auf der Siegpunkteleiste am weitesten vorne steht, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, dessen Fürstentum mehr leere Felder zeigt. Ist auch diese Anzahl gleich, ist hiervon derjenige Sieger, der in der Zugreihenfolge später kommt.

➔ Warenverkauf

Würfelzahl gibt Warensorte vor; alle Kärtchen dieser Sorte verkaufen (= umdrehen):

- + 1 Silberling pro Verkauf
- + 2-4 SP pro Kärtchen
(bei 2-4 Spielern)

➔ Arbeiterchips nehmen

Egal, welche Würfelzahl benutzt wird, Spieler nimmt sich 2 Arbeiterchips vom Vorrat

Einmal pro Spielzug darf jeder Spieler für 2 Silberlinge ein beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot erwerben

Nach 5 Runden endet ein Durchgang: alle Spieler mit Minen erhalten neue Silberlinge

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem 5. Durchgang (= 25 Runden / 50 Würfelaktionen)

Es werden noch abgerechnet:

- restl. Warenkärtchen: 1 SP
- pro Silberling: 1 SP
- pro 2 Arbeiterchips: 1 SP
- gelbe Plättchen: x SP

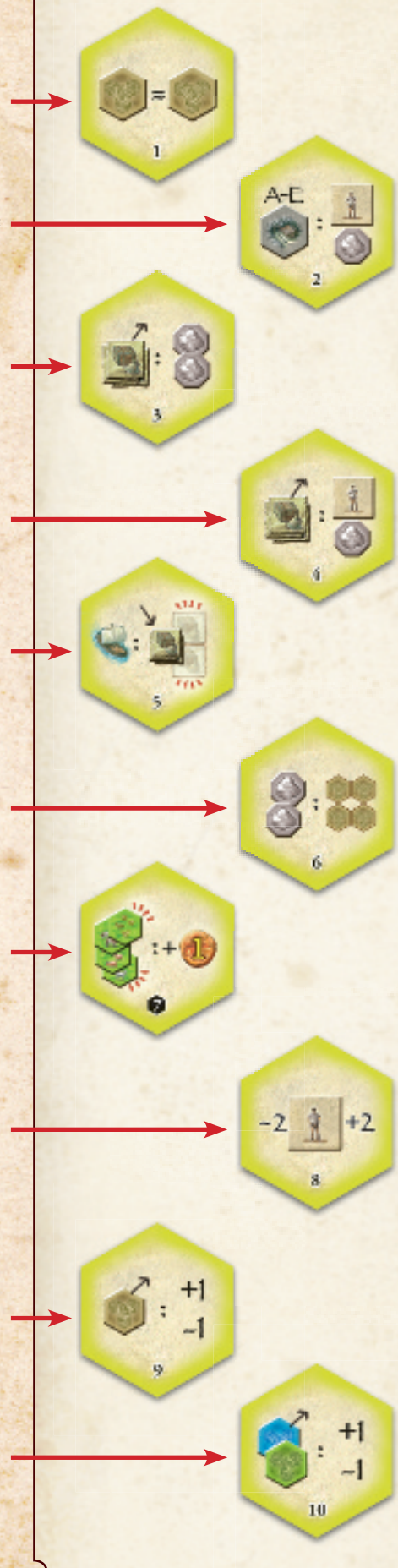
Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt

DIE GELBEN PLÄTTCHEN („WISSEN“)

Im Spiel befinden sich 26 verschiedene gelbe Plättchen. Viele wirken direkt nach dem Platzieren im Fürstentum, indem sie bestehende Regeln verändern. Andere wiederum wirken erst am Ende bei der Schlusswertung.

- 1) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann die Grundregel missachten, dass nur ein Gebäude pro Art pro Stadt zulässig ist. Er darf ab dann also *ohne jede weitere Einschränkung* beliebig viele gleiche Gebäude in seinen Städten errichten.
- 2) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann am Ende jedes Durchgangs pro eigener bereits im Fürstentum platzierter Mine zusätzlich zu dem einen Silberling auch noch einen Arbeiterchip vom allgemeinen Vorrat.
- 3) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann beim Verkauf von Waren (entweder durch die Würfelaktion oder durch das Platzieren eines Warenhauses) jeweils 2 Silberlinge statt 1.
- 4) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann immer, wenn er eine Warensorte verkauft (entweder durch die Würfelaktion oder durch das Platzieren eines Warenhauses) zusätzlich zu dem einen Silberling auch noch einen Arbeiterchip vom allgemeinen Vorrat.
- 5) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann immer, wenn er ein Schiff-Plättchen platziert, alle passenden Warenkärtchen nicht nur von einem Warenfeld, sondern von zwei *benachbarten* Warenfeldern abräumen und in sein Lager legen.
- 6) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann nicht nur vom zentralen schwarzen Depot, sondern auch von *den anderen sechs* Depots (also von allen sieben) kaufen. Aber auch für diesen Spieler gilt weiterhin, dass er nur *einmal* pro Runde *ein* Plättchen kaufen darf.
- 7) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann für *jedes* eigene Tier-Plättchen (also nicht für jedes einzelne Tier!), das beim Platzieren von neuen Tier-Plättchen punktet, 1 Siegpunkt mehr.
Beispiel: Benno legt ein 3er-Schaf auf dieselbe Weide, auf der bereits ein 4er-Schaf liegt: Er erhält $(3 + 1) + (4 + 1) = 9$ Siegpunkte. Würde er hier z.B. noch ein 2er-Schwein hinzulegen, brächte dieses 3 Siegpunkte ein ...
- 8) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann pro Arbeiterchip, den er abgibt, Würfel um bis zu 2 Zahlen nach oben bzw. unten drehen.
Beispiel: Um aus einer 3 eine 6 zu machen, braucht Carla nun nur noch 2 Arbeiterchips.
- 9) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann beim Platzieren von *allen* seinen Gebäuden (beigefarbene Plättchen) die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob er einen Arbeiterchip dafür ausgabe).
- 10) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann beim Platzieren von *allen* seinen Tieren und Schiffen (hellgrüne und blaue Plättchen) die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob er einen Arbeiterchip dafür ausgabe).

Die gelben Plättchen



11) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann beim Platzieren von *allen* seinen Burgen, Minen und „Wissen“-Plättchen (dunkelgrüne, graue und gelbe Plättchen) die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob er einen Arbeiterchip dafür ausgabe).

12) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann beim Nehmen aller neuen Sechseck-Plättchen vom Spielplan die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob er einen Arbeiterchip dafür ausgabe).

13) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, erhält ab dann immer zu den zwei Arbeiterchips noch einen Silberling vom allgemeinen Vorrat dazu, wenn er einen Würfel für die Aktion „Arbeiterchips nehmen“ benutzt.
Hinweis: Beim Platzieren eines Wohnhauses nützt dieses Plättchen nichts.

14) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf sich ab dann immer vier (statt der üblichen zwei) Arbeiterchips nehmen, wenn er einen Würfel für die Aktion „Arbeiterchips nehmen“ benutzt.

15) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende für jede *Warensorte*, von der er mindestens ein Kärtchen verkauft hat, 3 Siegpunkte. Nicht verkaufte Warenkärtchen werden nicht beachtet.
Hinweis: Man darf sich seine verkauften Warenkärtchen jederzeit anschauen.

Beispiel: Dario hat folgende Warenkärtchen verkauft: 4x Rot, je 3x Lila und Rosa und 1x Orange. Er erhält 4 Sorten x 3 Siegpunkte = 12 SP.

16-23) Wer ein solches Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende 4 Siegpunkte für jedes entsprechende Gebäude, das in seinem Fürstentum platziert ist.

Beispiel: Benno hat am Spielende u.a. die gelben Plättchen Nr. 17 (Wachtürme) und Nr. 22 (Banken) in seinem Fürstentum platziert, genau wie 2 Wachtürme und 4 Banken: Benno erhält dafür $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ Siegpunkte.

24) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende 4 Siegpunkte für jede *Tierart*, die in seinem Fürstentum platziert ist.

Beispiel: Anna hat am Spielende 3 Schaf- und je 1 Kuh- und Huhn-Plättchen in ihrem Fürstentum platziert: sie erhält 3 Arten x 4 Siegpunkte = 12 SP.

25) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende 1 Siegpunkt für jedes *verkaufte* eigene Warenkärtchen. Die nicht verkauften Warenkärtchen werden nicht beachtet.

Besäße Dario auch dieses Plättchen, würde er hierfür 11 Siegpunkte erhalten (siehe Beispiel zu Plättchen Nr. 15).

26) Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert hat, erhält am Spielende 2 Siegpunkte für jedes eigene Bonuskärtchen, egal ob groß oder klein.



WER DAS SPIEL SCHON BESSER KENNT

... kann bei der **Spielvorbereitung** folgendermaßen vorgehen: Nachdem alle bekannten Vorbereitungen getroffen und auch die Spielerreihenfolge bereits ausgewürfelt und markiert worden ist, erhält jeder Spieler ein zufälliges Spielertableau, von dem er sowohl die Spielseite (Vorder- oder Rückseite) als auch das (dunkelgrüne) Startfeld für das Burg-Plättchen selbst bestimmen darf. Die Gruppe sollte sich vorher darauf einigen, ob sie dies *offen* (nacheinander in Spielerreihenfolge) oder *verdeckt* (alle Spieler gleichzeitig) tun möchte.

AUTOR UND VERLAG DANKEN DEN VIELEN TESTSPIELERN FÜR IHR GROSSES ENGAGEMENT UND IHRE ZAHLREICHEN ANREGUNGEN, BESONDERS:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann sowie den Spielegruppen aus Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte und Siegsdorf

SOLLTEN SIE KRITIK, FRAGEN ODER ANREGUNGEN ZU DIESEM SPIEL HABEN, SCHREIBEN SIE UNS ODER RUFEN SIE AN:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Besuchen Sie doch auch einmal unsere Website:
www.aleaspiele.de

© 2010 Stefan Feld
© 2011 Ravensburger Spieleverlag



228543