

Die Burgen von Burgund

Das Würfelspiel

SPIELIDEE

Das Tal der Loire im 15. Jahrhundert. Als einflussreiche Landesherren setzen die Spieler alles daran, ihr Fürstentum durch überlegten Handel und Wandel aufblühen zu lassen.

Dabei geben ihnen Würfelkombinationen die Aktionsmöglichkeiten vor, doch die Entscheidungen treffen letztendlich die Spieler. Ob Warenhandel oder Viehwirtschaft, ob Städtebau oder Religion, viele verschiedene Wege führen zu Wohlstand und Ansehen!

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte vorweisen kann.

SPIELMATERIAL

1 Block (mit ca. 100 Blättern
(= 50 x 4 verschiedene Fürstentümern A, B, C & D))

5 Bleistifte

5 Würfel (2x Augen, 2x Farben,
1x Sanduhren)



SPIELIDEE

Die Spieler breiten sich als Fürsten des 15. Jahrhunderts durch geschicktes Nutzen von Würfelkombinationen in ihrem Fürstentum immer mehr aus und sammeln so möglichst viele Siegpunkte

Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende gewinnt

Bevor es losgehen kann, zunächst ein paar Worte zum allgemeinen Spielablauf und den Fürstentümern. Jeder Spieler versucht, in zahlreichen Würfelrunden sein Fürstentum möglichst schnell zu füllen, indem er ein Feld nach dem anderen mit einer Würfelzahl markiert.

Links oben sind die Boni abgebildet, die ein Spieler umkringt, wenn er ein violettes Gebiet *vollständig* füllt (Mönche). Darunter folgen dann die Boni für graue (Silber), blaue (Waren), orangefarbene (Arbeiter) und grüne Gebiete (div.).

Für das Füllen gelber Gebiete erhält man doppelte Gebiets-Siegpunkte.

Zudem sind hier auch die Würfelbedingungen aufgeführt, die erfüllt sein müssen, um ein Feld der betreffenden Farbe zu markieren.

So dürfen z.B. in violetten Feldern nur 1er oder 2er eingetragen werden, in grauen nur 3er oder 4er und in blauen nur 5er oder 6er.

Neben dem Fürstentum sind die Siegpunkte zu sehen, die erhält, wer als erster bzw. zweiter *alle* Felder der entsprechenden Farbe markiert hat.

So erhält z.B. der erste, der alle sieben gelben Felder markiert hat, 4 Siegpunkte, der zweite nur noch 2.

In der Mitte befindet sich das stets 37 Felder umfassende Fürstentum. Die Fürstentümer setzen sich aus zahlreichen unterschiedlich angeordneten Farbgebieten zusammen. *Im Falle von Fürstentum A sind das 3 Flussgebiete*



In der Mitte unten ist abgebildet, welchen Vorteil ein Spieler erhält, wenn er einen Bonus nutzt (= durchstreicht).

Dabei geht es vor allem um die einzelnen Farbgebiete, die aus einem, zwei, drei oder vier benachbarten Feldern bestehen, denn dafür erhält man neben Siegpunkten auch verschiedene Boni, die im weiteren Spielverlauf überaus nützlich sein können.

(mit je 2 blauen Feldern), 2 Minengebiete (2x 2 graue Felder), 4 Stadtgebiete (1x 4, 1x 3 + 2x 1 orangefarbenes Feld), 4 Klostergebiete (3x 2 + 1x 1 violetteres Feld), 4 Burggebiete (4x 1 grünes Feld) und 4 Weidegebiete (3x 2 + 1x 1 gelbes Feld).

Rechts oben sind drei Zeit-Spalten (I, II und III) abgebildet, in denen die gewürfelten Sanduhren abgestrichen werden. Ist eine Spalte vollständig gefüllt, endet ein Durchgang. Nach drei Durchgängen endet das Spiel.

In der Mitte rechts sind die Siegpunkte abgebildet, die ein Spieler erhält, wenn er ein Farbgebiet (bestehend aus 1, 2, 3 oder 4 Feldern) vollständig gefüllt hat. Je früher dies gelingt, desto mehr Punkte erhält man. Wer beispielsweise im 1. Durchgang ein 3er-Gebiet komplettiert, erhält 8 Siegpunkte, im 2. Durchgang sind es noch 6, im 3. nur noch 4 Punkte.

Rechts unten befinden sich Leerspalten zum Notieren der Siegpunkte und der drei Zwischenergebnisse sowie das große Sternfeld fürs Gesamtergebnis und der Buchstabe des Fürstentums.



Wer beispielsweise eine Ware (blau) verkauft, erhält dafür ein Silber (grauer Kreis) und 2 Siegpunkte.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über drei Durchgänge (I, II und III). Jeder Durchgang wiederum besteht aus mehreren Würfelrunden (*mindestens 5 und höchstens 10*), die alle auf dieselbe Weise ablaufen.

Zunächst würfelt der Spielbesitzer alle 5 Würfel und markiert als erstes die Anzahl der gewürfelten Sanduhren (1 oder 2) in der aktuellen Zeit-Spalte seines Blattes, indem er diese von oben nach unten fortlaufend abstreicht. Würfelt er die doppelte Sanduhr (blau), verkündet er dies noch einmal extra (*siehe „Waren“*).



Hinweis: Auch alle anderen Spieler können die Sanduhren abstreichen, müssen es aber nicht.

Danach nutzen alle Spieler – *gleichzeitig!* – die restlichen vier Würfel. Dazu bildet jeder aus genau einem Augen- und einem Farbenwürfel eine Kombination, die er dafür nutzt, *ein* weiteres Feld in seinem Fürstentum zu markieren, indem er dort die Augenzahl einträgt. Dieses Feld muss *stets* an wenigstens ein bereits markiertes Feld angrenzen (zu Beginn also an die Start-Burg).

Achtung: Kann oder will ein Spieler keine Würfelkombination nutzen, erhält er stattdessen einen Arbeiter, d.h. er umkringt links auf seinem Blatt neben dem orangefarbenen Sechseck ein noch freies Kreisfeld.



Wichtig: Die Spieler wählen die Würfel für ihre Kombinationen immer nur „im Geiste“ aus, d.h. sie nehmen sie dazu nicht an sich. Es stehen also immer jedem alle vier Würfel zur Auswahl.

SPIELVERLAUF

Spiel verläuft über drei Durchgänge mit je 5-10 Würfelrunden

Zuerst immer die gewürfelten Sanduhren abstreichen ...

... dann wählt jeder Spieler (*im Geiste!*) eine Kombination aus je einem Augen- und Farbenwürfel aus und markiert ein entsprechendes Feld in seinem Fürstentum



Hat jeder Spieler etwas eingetragen, würfelt der Spielbesitzer wieder mit allen 5 Würfeln und streicht zunächst die Sanduhr/en ab. Dann nutzt wieder jeder eine Kombination, sofern möglich, usw.

Hinweis: Wird eine Doppel-Sanduhr gewürfelt und es gibt nur noch ein letztes freies Feld in der aktuellen Zeit-Spalte, wird nur dieses Feld abgestrichen, die zweite Sanduhr wird also nicht bereits in der nächsten Spalte abgestrichen. Bezüglich des Warenverkaufs (s.u.) gilt dies aber trotzdem als Doppelwurf.

Der zweite und der dritte Durchgang werden dann auf dieselbe Weise gespielt. Danach endet das Spiel und es wird der Sieger ermittelt.

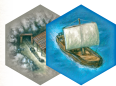


Die Klosterfelder:

Will ein Spieler ein Klosterfeld markieren, benötigt er hierfür einen Farbwürfel, der **violett**, und einen Augwürfel, der **1 bzw. 2** zeigt. Ist diese Kombination vorhanden, trägt er anschließend die Zahl 1 bzw. 2 in das kleine weiße Quadrat des ausgewählten Klosterfeldes ein.



War es das *letzte* freie Feld eines Klostergebietes, erhält der Spieler nun den entsprechenden Bonus, d.h. er umkringt links oben neben dem violetten Sechseck einen freien Kreis mit einem Mönch darin. Zudem trägt er die Siegpunkte in der Spalte unten rechts ein, die es für das vollständige Ausfüllen eines Farbgebietes (je nach Größe und Durchgang) gibt (s. *Beispiel S. 8*).



Die Minen- und die Flussfelder:

Diese Felder werden auf dieselbe Weise wie ein Klosterfeld markiert, nur dass es bei Minen eine Kombination aus **grau** und **3 bzw. 4** sein muss und bei Flüssen eine

Alle weiteren Würfelrunden verlaufen auf dieselbe Weise, bis ein Durchgang endet

Der zweite und dritte Durchgang werden genauso gespielt

Klöster können nur mit **violett und 1 bzw. 2 markiert werden**

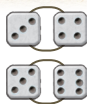
**Letztes Feld eines Klostergebietes:
Siegpunkte
+ 1 Mönch**



Zur Verdeutlichung: Man erhält immer nur dann einen Bonus, wenn das letzte Feld eines Farbgebietes markiert wurde! Im Falle der Einer-Gebiete (wie z.B. alle Burgen) erhält man den Bonus also sofort.

Minen können nur mit **grau und 3 / 4, Flüsse nur mit **blau** und 5 / 6 markiert werden**

Kombination aus **blau** und **5** bzw. **6**.
 Als Bonus für ein volles Minen- bzw. volles Flussgebiet bekommt man entsprechende Siegpunkte und ein Silber (= grauer Kreis) bzw. eine Ware (= blauer Kreis).
 (Siehe Beispiel Seite 8.)



Die Stadtfelder:

Will ein Spieler ein Stadtfeld markieren, muss er dazu eine Kombination aus **orange** und einer **beliebigen Zahl** benutzen. Allerdings muss eine neue Zahl unterschiedlich zu jeder anderen bereits im *gleichen* Stadtgebiet notierten Zahl sein! Mit anderen Worten: In einem Stadtgebiet dürfen nur *unterschiedliche* Zahlen stehen (*unabhängig von Zahlen in anderen Stadtgebieten!*).
 Als Bonus für eine volle Stadt bekommt man die entsprechenden Siegpunkte und einen Arbeiter (= orangefarbener Kreis). (Siehe Beisp. S. 8.)



Die Burgfelder:

Will ein Spieler ein Burgfeld markieren, muss er dazu eine Kombination aus **grün** und einer **beliebigen Zahl** benutzen. Allerdings *muss* diese Zahl bereits in wenigstens einem *Nachbarfeld* dieser Burg notiert worden sein. Als Bonus bekommt man neben dem 1 Siegpunkt entweder einen Mönch, ein Silber, eine Ware oder einen Arbeiter, je nach Farbe des Quadrats, in das der Spieler gerade die Zahl geschrieben hat. Der entsprechende Kreis wird unten links neben dem grünen Sechseck umkringelt, *nicht* bei den entsprechenden Farben (siehe Beispiel S. 8).



Letztes Feld eines
 Minen- bzw. eines
 Flussgebietes:
 Siegpunkte
 + 1 Silber / + 1 Ware



Städte können nur mit
orange und jeweils
verschiedenen Zahlen
 markiert werden

Letztes Feld eines
 Stadtgebietes:
 Siegpunkte
 + 1 Arbeiter



Burgen können nur
 mit **grün** und einer
 „benachbarten“ Zahl
 markiert werden

Bonus entsprechend
 der markierten Burg:
 1 Siegpunkt +
 1 Mönch / 1 Silber /
 1 Ware / 1 Arbeiter





Die Weidefelder:

Will ein Spieler ein Weidefeld markieren, muss er dazu eine Kombination aus **gelb** und einer **beliebigen Zahl** benutzen.

Die andere Zahl in *diesem* Weidegebiet muss aber dieselbe Zahl zeigen! In einem Weidegebiet dürfen also nur *identische* Zahlen stehen (*unabhängig von Zahlen in anderen Weidegebieten!*).

Als Bonus für ein volles Weidegebiet erhält man die Gebiets-Siegpunkte noch einmal (*s. Beisp.*).



Weiden können nur mit **gelb** und jeweils **gleichen** Zahlen markiert werden

Letztes Feld einer Weide:
Siegpunkte x 2

Es gibt für diesen Spieler viele Möglichkeiten, die abgebildeten Würfel zu nutzen: Er könnte z.B. einen Arbeiter durchstreichen und dann **gelb** / 3 nutzen, um das Weidegebiet unten rechts zu komplettieren **A**. Dafür dürfte er sich dann 3 Siegpunkte aufschreiben (fürs Füllen eines 2er-Gebietes im 2. Durchgang) plus weitere 3 als Bonus für die Weide, also gesamt 6 Siegpunkte.

Er könnte sich aber auch den Arbeiter sparen und eine 4 oder 6 in eines der Felder der oberen Weide eintragen **B**.

Orange kann er zur Zeit nicht nutzen, da er kein freies angrenzendes Stadtfeld hat. Er könnte aber einen seiner zwei Mönche durchstreichen, um einen Farbenwürfel als **blau** (mit der 6) **C** / **D** oder als **grau** (mit der 4) **E** zu nutzen ...



Die Boni (siehe dazu auch die Symbolleiste unterhalb der Fürstentümer)

Grundsätzlich gilt, dass ein Spieler in seinem gesamten Spielzug (der maximal aus dem Nutzen von zwei verschiedenen Würfelkombinationen bestehen kann) nur maximal *einen* Bonus benutzen darf, *niemals* mehr!



Mönch: Benutzt ein Spieler einen Mönch, indem er einen bereits umkringelten violetten Kreis (entweder neben dem violetten oder neben dem grünen Sechseck) durchstreicht, darf er dafür einen *Farbenwürfel* mit einer *beliebigen* anderen Farbe nutzen, um ihn mit einer passenden Zahl zu kombinieren.

Achtung: Auch dieses Verändern geschieht nur „im Geiste“; d.h. alle Würfel bleiben für die Mitspieler unverändert liegen. *Dasselbe gilt beim Arbeiter-Bonus.*



Silber: Benutzt ein Spieler ein Silber, indem er einen bereits umkringelten grauen Kreis durchstreicht, darf er eine weitere Würfelkombination nutzen und somit in diesem Spielzug ein *zweites* Feld markieren.

Achtung: Dabei darf er aber nicht *beide* gerade benutzten Würfel noch einmal verwenden, sondern muss mindestens einen neuen benutzen:



Beispiel 1: Der Spieler markiert ein Stadtfeld mit einer 2, zahlt dann ein

Silber und markiert ein zweites Stadtfeld mit einer 4.



Beispiel 2: Der Spieler markiert ein Weidefeld mit einer 1, zahlt dann ein Silber und markiert ein weiteres Weidefeld mit der anderen 1.

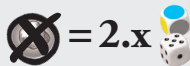
(Dies ist kein Regelverstoß, da er dafür zwei verschiedene 1er benutzt! Mit Doppel-Gelb und einer 1 könnte er dasselbe machen.)

Die Boni

Pro Zug und Spieler nur maximal einen Bonus benutzen!

Zur Verdeutlichung:

Aufgrund dieser Regel kann nie jemand einen Farben- und einen Augenwürfel gleichzeitig drehen. Ebenso wenig kann man ein zweites Feld markieren, wenn man dazu einen weiteren Bonus benötigen würde oder man beim ersten Markieren bereits einen benutzt hat.





Ware: Wird zu Beginn einer Würfelrunde eine *doppelte* Sanduhr (blau) gewürfelt, darf *jeder* Spieler *alle* seine bereits umkringelten blauen Kreise (= Waren) verkaufen, also durchstreichen. Für *jede* durchgestrichene Ware erhält man 1 Silber, indem man einen freien grauen Kreis (neben dem *grauen* Sechseck) umkringelt, und 2 Siegpunkte, die man unten rechts in der Siegpunkte-Spalte notiert.

Achtung: Das Durchstreichen blauer Kreise zählt *nicht* zu der „Maximal einen Bonus pro Zug nutzen“-Regel, diese greift also erst *anschließend* beim Bilden der Würfelkombinationen.



Arbeiter: Hier gilt das gleiche wie bei den Mönchen, mit dem Unterschied, dass durch das Durchstreichen eines Arbeiters ein *Zahlenwürfel* mit einer beliebigen anderen Zahl benutzt werden kann.

Extra-Siegpunkte für „volle“ Farben

Sobald ein Spieler das allerletzte Feld einer Farbe in seinem Fürstentum markiert (z.B. *das vierte graue oder das sechste blaue Feld*), verkündet er dies laut, aber immer erst *am Ende* der laufenden Würfelrunde.

Nun erhält er die Extra-Siegpunkte, wie sie unterhalb des entsprechenden kleinen Sechsecks aufgeführt sind, und notiert sie unten rechts in seiner Siegpunkte-Spalte. Anschließend streicht *jeder* das betreffende Sternchen durch, als Gedächtnisstütze, dass diese Punkte nun niemand mehr erhalten kann.



Wer das allerletzte Feld einer Farbe markiert, erhält entsprechende Extra-Siegpunkte

Achtung: Gelingt es mehreren Spielern in derselben Runde, das letzte Feld einer Farbe zu markieren, erhalten diese *alle* die *volle* Punktzahl. Auch fällt hierdurch der zweite Platz *nicht* weg, d.h. dieser kann weiterhin gewonnen werden, auch wenn es in einer Runde mehrere Erstplatzierte gab.

Wurden auch die Siegpunkte an den oder die Zweitplatzierten vergeben, wird auch dieses Sternchen durchgestrichen. Ab jetzt sind bei dieser Farbe keine Extra-Punkte mehr zu holen!

SPIELENDEN

Nach dem Ausführen der Würfelrunde, in der das letzte Feld der dritten Zeit-Spalte abgestrichen wurde, endet das Spiel. Jeder ermittelt noch ein letztes Mal ein Zwischenergebnis, addiert dann alle drei Zwischenergebnisse und erhält so seine Gesamtsiegpunkte, die er in das große Sternfeld neben dem Buchstaben einträgt.

Wer die meisten Siegpunkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der noch mehr noch nicht durchgestrichene Boni übrig hat. Bei einem erneuten Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

VARIANTEN

Alle verschieden (max. 4 Spieler)

Wer möchte, kann sich zu Beginn darauf einigen, dass jeder Spieler mit einer anderen Start-Burg beginnen muss: Der Besitzer des Spiels wählt als erster eine beliebige Burg aus, dann der reihum nächste eine der restlichen usw.

Gelingt dies mehreren Spielern gleichzeitig, erhalten sie alle die volle Punktzahl

Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, ist Sieger

Variante 1: Alle Spieler beginnen mit anderer Start-Burg

Alle gleich

Umgekehrt kann sich die Gruppe auch darauf einigen, dass alle mit der gleichen Start-Burg beginnen müssen. Welche das ist, bestimmt die Gruppe. Kann sie sich auf keine einigen, bestimmt sie der Besitzer des Spiels.

Einer allein

Hier versucht man, eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Pro Durchgang werden genau 8 Runden gespielt (*Sanduhr-Würfel trotzdem mit würfeln, wg. möglichem Warenverkauf*).

Als Extra-Siegpunkte für volle Farben erhält man im 1. und 2. Durchgang die größere Zahl, im 3. Durchgang nur noch die kleinere.

Wer schafft auf diese Weise mehr als 50 Siegpunkte? Gut. Und mehr als 60? Sehr gut! Wer knackt gar die 70? Spitzenmäßig!

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders den Spielegruppen aus Bad Aibling, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, Karlsruhe, Oberhof, Reutte und Siegsdorf.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns oder rufen Sie an:

alea | Steinbichlweg 1 | 83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051- 970720

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2016 Christoph Toussaint © 2017 Ravensburger Spieleverlag

Variante 2: Alle Spieler beginnen mit der gleichen Start-Burg

SOLOVARIANTE

**Pro Durchgang
8 Runden**

**Extra-Siegpunkte für
vollen Farben:
in Durchgang 1 + 2
höhere, in Durch-
gang 3 niedrigere
Punktzahl**



235701