

Die Burgen von Burgund

Die 1. Erweiterung – Neue Spielertableaus - 10a-10h

Beim Originalspiel müssen alle Plättchen im Fürstentum an mindestens ein bereits liegendes Plättchen angelegt werden. Nun müssen die Plättchen nicht nur weiterhin angelegt werden, sondern sie müssen auch immer – direkt oder indirekt (= über dieselbe Farbe) – mit mindestens einer Burg verbunden sein.

Mit anderen Worten: Wird ein neues Plättchen angelegt, muss dieses entweder direkt neben einer Burg liegen oder zumindest über dieselbe Farbe (wie das Plättchen) mit einer Burg verbunden sein. Über eine andere Farbe ist dies nicht möglich.

Lediglich neue Burgen sind von dieser Regelung ausgeschlossen, sie können weiterhin wie gehabt angelegt werden.

Hinweis: Gegen Abgabe von 5 Siegpunkten und beider Würfelaktionen darf ein Spieler eine bereits zur Seite gelegte Burg aus früheren Runden (dunkelgrüne oder schwarze Rückseite) auf eines seiner freien Ablagefelder legen.

Die 2. Erweiterung – Neue Plättchen

Die Sechseck-Plättchen werden in die entsprechenden Vorräte (schwarz und gelb) eingemischt.



Park (Gebäude/beige): Wer den Park in seinem Fürstentum platziert, darf nun die Funktion eines beliebigen Gebäudes nutzen, d.h. er könnte beispielsweise eine Warensorte verkaufen (wie Warenhaus) oder sich zwei Silberlinge nehmen (wie Bank) oder...

Am Spielende kann der Park bei den entsprechenden Wissensplättchen (16-23) zudem als ein Gebäude freier Wahl gewertet werden (kann auch ein anderes sein als das beim Platzieren ausgewählt!).



Ziegen (Tier/hellgrün): Wer die Ziegen in seinem Fürstentum platziert, erhält dafür 2 und für eine weitere bereits auf dieser Weide ausliegende Tierart die entsprechenden Siegpunkte. Werden später weitere Tierplättchen auf diese Weide gelegt, werden die Ziegen immer mit 2 Siegpunkten hinzugezählt.

Am Spielende zählen die Ziegen zudem als weitere Tierart für das Wissensplättchen 24.



Reihenfolgeleiste (gelb): Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, befindet sich ab dann mit seinem Stein in einem Turm auf der Reihenfolgeleiste immer oben. Dies gilt sowohl aktiv als auch passiv (also auch dann, wenn ein anderer Stein später ankommt und eigentlich obenauf säße).



Arbeiterchips (gelb): Wer dieses Plättchen in seinem Fürstentum platziert, darf ab dann jederzeit beliebig viele Arbeiterchips vom allgemeinen Vorrat kaufen. Kosten: 1 Silberling für 2 Chips.

Die 3. Erweiterung – Spielertableaus von der Deutschen Brettspielmeisterschaft 2013

Alle Spieler erhalten ein identisches Tableau.

Die 4. Erweiterung – Spielertableaus 13a-13h

Alle Regeln von „Die Burgen von Burgund“ bleiben bestehen, bis auf die folgenden Zusatzregeln:

- Sobald ein Spieler auf seinem Spielplan mit den passenden fünf Plättchen eine direkte gerade Verbindung zwischen zwei Klöstern gelegt hat, erhält er hierfür 5 Siegpunkte.
- Zudem erhält der Spieler, der als Erster alle drei Verbindungen zwischen seinen Klöstern gelegt hat, noch den üblichen Bonus, also 5-7 Siegpunkte (bei 2-4 Spielern). Der Zweitplatzierte erhält dementsprechend noch 2-4 Siegpunkte.

Ein Spieler kann so im Verlauf des Spiels bestenfalls $3 \times 5 + 7 = 22$ zusätzliche Siegpunkte erhalten.

Die 5. Erweiterung – Lustgarten

Alle Plättchen werden zu Beginn in ihre jeweiligen Vorräte (beige / schwarz / gelb) eingemischt.



Wer einen „Lustgarten“ in seinem Fürstentum platziert, führt sofort anschließend eine beliebige Aktion mit der Zahl des weißen Würfels aus (der Einsatz von Arbeitern ist wie gehabt erlaubt).

Die 6. Erweiterung – Die Klöster



Pro Durchgang wird ein Kloster statt eines anderen Plättchens im „schwarzen Depot“ bereitgelegt. Alle weiteren Regeln bzgl. des Depots bleiben bestehen.

Ein Kloster kann von dort gemäß den Regeln anstelle eines anderen Sechseck-Plättchens für 2 Silberlinge gekauft und wie gehabt auf ein leeres Ablagefeld unten links auf dem eigenen Tableau gelegt werden.

Ein eigenes Kloster kann auf jedem beliebigen freien Feld des Fürstentums platziert werden, wie gehabt entsprechend der benutzten Würfelzahl und angrenzend an wenigstens ein anderes Plättchen.

Das Kloster hat beim Platzieren keinerlei Funktion, es dient lediglich der Vervollständigung eines Gebietes.

Achtung: Die Größe eines Gebietes erhöht sich pro Kloster in ihm um 1. Größe als 8 kann ein Gebiet aber auch mit Klöstern nicht werden!

Beispiel: Ein 4er-Gebiet wird mit zwei Klöstern darin zu einem 6er-Gebiet und wirft dementsprechend bei Vervollständigung statt 10 Siegpunkten 21 ab.

Die 7. Erweiterung – Spielertableaus von der Deutschen Brettspielmeisterschaft 2016

Alle Spieler erhalten ein identisches Tableau (Nr. 14).

Die 8. Erweiterung – Die Handelsstraßen

Je nach Spielerzahl (2-3-4) erhält jeder Spieler 5-4-3 Handelsstraßen-Karten (mit 15-12-9 Ablagefeldern) und legt sie, gerade so, wie sie kommen, oberhalb seines Tableaus nebeneinander offen ab.

Immer, wenn ein Spieler eine Warensorte verkauft, legt er die entsprechenden Warenplättchen nicht auf sein dafür vorgesehenes Ablagefeld, sondern stattdessen – einzeln! – von links nach rechts auffüllend auf die (15-12-9) Felder seiner Handelsstraße. Stimmt dabei die Farbe eines Feldes mit der Ware darauf überein, erhält der Spieler sofort den entsprechenden Bonus.

Die 9. Erweiterung – Das Team-Spiel

Es werden zwei Teams à zwei Spieler gebildet, die idealerweise nebeneinander sitzen sollten.

Alle Regeln aus dem Original-Spiel gelten weiterhin, mit folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Hier ändert sich der Passus „Jeder Spieler erhält...“ der Originalregel zu folgendem:

Jedes Team erhält:

- ein Doppeltableau, zusammengesetzt aus den zwei entsprechenden Hälften.
- eine Burg, die auf das zentrale dunkelgrüne 1er-Feld gelegt wird. (Bei der Rückseite kann sich jedes Team für die dunkelgrüne 1 oder die dunkelgrüne 6 entscheiden.)
- drei zufällige Warenkärtchen, die auf die entsprechenden gemeinsamen Lagerfelder gelegt werden. Kärtchen gleicher Farbe werden dabei wie gehabt aufeinander gestapelt.
- 3 Arbeiterchips (für Team A) bzw. 5 Arbeiterchips (für Team B) sowie jeweils 2 Silberlinge.

Die Arbeiter und die Silberlinge werden auf die entsprechenden gemeinsamen Ablagefelder des Tableaus gelegt.

Weiterhin gilt, dass jeder Spieler die 2 Würfel einer Farbe sowie die entsprechenden zwei Marker (Siegpunkte und Zugreihenfolge) erhält und platziert, hier spielen also auch weiterhin alle Spieler getrennt. Die Reihenfolgemarken werden entsprechend der Startreihenfolge platziert. Die erste Runde wird abwechselnd gespielt (A1, B1, A2, B2), danach entsprechend der Reihenfolgeleiste.

SPIELVERLAUF

Es wird entsprechend der Originalregeln gespielt, mit dem einzigen Unterschied, dass die Spieler nur zwei eigene Ablagefelder für ihre Sechseck-Plättchen haben, dafür aber auch zwei gemeinsame (Mitte oben). Natürlich gilt, dass sich jedes Teammitglied jederzeit in seinem Zug von allem gemeinsamen (Arbeiter, Silber, bis zu 2 Sechseck-Plättchen und Waren) bedienen kann, von den bis zu zwei Sechseck-Plättchen des Teampartners oder seiner Würfel allerdings nie. Die Sechseck-Plättchen dürfen auch nicht mehr umgelegt werden, wenn sie einmal auf einem Ablagefeld platziert wurden.

Hinweise:

- Natürlich können die Teammitglieder auf beiden Hälften ihres Doppeltableaus agieren, also der linke Spieler auch rechts und der rechte auch links.
- Da man nun auch mehr als 6 Schiffe platzieren kann, gilt Folgendes: Befindet sich ein Anzeigestein auf dem letzten Feld der Zugreihenfolgeleiste, legt der Spieler bei jedem weiteren platzierten Schiff seinen Stein oben auf den (eventuellen) Turm.

SCHLUSSWERTUNG

Hier werden natürlich die Siegpunkte beider Teammitglieder addiert. Es gewinnt das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt wie gehabt das Team mit mehr leeren Feldern in seinem Doppelfürstentum.