

# 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 (Jubiläumsedition: Kran) (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 ausgewählte!).



**Ziegen (Jubiläumsedition: Gänse) (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 (Jubiläumsedition: Brücke) (Wissen/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 (Wissen/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: Die Grenzposten

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 (Jubiläumsedition: Die weißen Burgen)

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 (Jubiläumsedition: Die Gasthöfe)



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. Größer 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.

## Die 10. Erweiterung – Solo-Spiel

Alle Regeln des Grundspiels bleiben erhalten, mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen:

### SPIELVORBEREITUNG

Nimm dir 1 Silber und 2 Arbeiter sowie eine Startburg, die du auf eine beliebige Burg des Spielertableaus (Seite A eher für Einsteiger, Seite B eher für Fortgeschrittene) legst. Nimm dir 3 zufällige Warenkärtchen, die du *neben* das Tableau legst. Die Einschränkung, dass du während des Spiels nur maximal drei verschiedene Farben sammeln darfst, entfällt damit. Nimm dir zudem beide Spielsteine und Würfel einer Farbe wie auch den weißen Würfel. Platziere einen der Spielsteine als „Zählstein“ auf 0 und den anderen als „Siegpunktemarker“ auf 50\*. Alles Weitere (Plättchen-Auslage, Warenwertigkeit, ...) ist wie im Spiel für 2 Spieler.

### SPIELVERLAUF

Würfle mit allen 3 Würfeln zu Beginn jedes deiner 25 Spielzüge.

- Lege zunächst wie gehabt das nächste Warenkärtchen in das vom weißen Würfel bestimmte Depot.
- Entferne dann aus diesem Depot ein Sechseck-Plättchen (aus dem Spiel), und zwar immer von oben nach unten (Depots 2, 3, 5, 6) bzw. von links nach rechts (Depots 1, 4). Sollte das betroffene Depot bereits leer sein, geh zum im Uhrzeigersinn nächsten Depot über usw.

Führe nun deine zwei Würfelaktionen wie gehabt aus, mit den üblichen Effekten und Siegpunkteausschüttungen etc., aber folgenden Einschränkungen und Änderungen:

- Das Ausbreiten in andere Regionen ist nur über die angrenzenden Flüsse möglich.
- Platziest du ein Schiff, nimm dir wie gehabt alle Warenkärtchen aus einem beliebigen Depot, entferne dann aber sofort alle anderen Warenkärtchen aus allen anderen Depots (aus dem Spiel). Außerdem darfst du jetzt (und nur jetzt!), wenn du möchtest, 5 beliebige deiner Warenkärtchen abgeben (aus dem Spiel) und dir dafür ein beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot nehmen. Dieses legst du mit der Rückseite nach oben (= schwarze Seite) auf eine deiner drei Ablageflächen. Ein solches „schwarzes Plättchen“ darfst du, den Grundregeln folgend, auf jedem Farbfeld deines Tableaus platzieren. Es hat dabei aber keine weitere Funktion (!), dient also ausschließlich dem Füllen eines Gebiets (→ Siegpunkte, Farbbonus, Spielsieg).
- Rechne Wissensplättchen, die eigentlich erst Siegpunkte am Spielende einbrächten, sofort nach dem Platziere (einmalig!) ab.
- Platziest du das letzte Plättchen einer Farbe, bekommst du als Farbbonus keine Siegpunkte, sondern darfst stattdessen ein beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot, den Grundregeln folgend, direkt auf deinem Tableau (!) platzieren, mit all seinen Auswirkungen. Komplettest du dadurch eine weitere Farbe, darfst du ein weiteres Plättchen aus dem schwarzen Depot (sofern noch vorhanden) direkt platzieren usw.
- Immer, wenn du Siegpunkte erhältst (identisch zum Grundspiel), rückst du deinen Zählstein entsprechend vor. Zudem darfst du jetzt weitere Siegpunkte dazu kaufen. Jeder Siegpunkt kostet dich 1 Silber. Erreicht der Zählstein den Siegpunktemarker, stell deinen Zählstein umgehend zurück auf das 0-Feld (übrige Siegpunkte verfallen) und den Siegpunktemarker um 5 Felder nach unten (*also z. B. von 50 auf 45, beim nächsten Mal dann auf 40 usw.*) Für das Zurücksetzen deines Zählsteins darfst du nun eine weitere beliebige Würfelaktion machen (also gerade so, als ob du eine Burg platziert hättest). Hinweis: Die Reihenfolge, in der du einzelne (Teil-)Aktionen machst, ist dir völlig freigestellt.

### SPIELENDE

Du gewinnst das Spiel, wenn du innerhalb der 25 Züge alle 37 Felder auf dem Tableau belegt hast.

*\* Ist dir das Spiel zu schwer, platziere zu Beginn den Siegpunktemarker auf weniger als 50 Siegpunkten: 49, 48 ... 45 (deutlich leichter!). Ist es dir zu leicht, mach es gerade umgekehrt: 51, 52 ... 55 (deutlich schwerer!). Die Reduzierung um jeweils 5 Felder bleibt weiterhin bestehen.*

## Die 11. Erweiterung – Schilde

Alle Regeln des Grundspiels bleiben erhalten, mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen:

### SPIELVORBEREITUNG

Die 18 Schilde werden verdeckt gemischt, dann werden je nach Spielerzahl zufällige Schilde offen auf die Warenfelder der sechs Depots des Spielplans gelegt:

Die restlichen Schilde werden zurück in die Schachtel gelegt, sie werden in dieser Partie nicht mehr benötigt. Dies bedeutet auch, dass aufgenommene Schilde nicht ersetzt werden!

### SPIELVERLAUF

Würfelt ein Spieler einen Pasch, darf er sich anstelle der zwei möglichen Aktionen einen Schild aus dem entsprechenden Depot nehmen. Diesen Schild muss er auf eines seiner Burg-Plättchen legen, das noch keinen anderen Schild trägt. Er darf aber auch einen ausliegenden Schild entfernen (aus dem Spiel!) und den neuen dafür platzieren. Ab diesem Moment gilt die Funktion des Schildes für diesen Spieler.

Natürlich darf ein Spieler auch durch Abgabe von Arbeiterchips einen Pasch kreieren, indem er z. B. zwei Chips abgibt und so aus einer 3 und einer 5 einen 5er-Pasch macht.

Achtung! Am Ende jedes Durchgangs, noch bevor ein Spieler seine Minenausschüttung erhält, muss er Tribut für alle seine Schilde zahlen; jeder Schild kostet eine Silbermünze. Kann oder will der Spieler dies nicht bezahlen, entfernt er den oder die entsprechenden Schilde (aus dem Spiel!).

Da es 18 verschiedene Schilde gibt, wird vom Abdruck deren Funktionen hier abgesehen.

Das Urheberrecht für das Spiel Die Burgen von Burgund liegt beim Autor Stefan Feld und beim Verlag alea / Ravensburger AG

Diese Zusammenfassung © 05.08.2020 Jens Bernsdorf, [www.spielefreun.de](http://www.spielefreun.de)