

### Die Burgen von Burgund (Das Kartenspiel) - KSR Seite 1/2

Spiel hat 5 Durchgänge zu je 6 Runden. SP = Siegpunkte. TM = Tischmitte.

- ◆ Reihum im Uhrzeigersinn legt jeder Spieler 1 von 2 Aktions-Karten ab und führt mit deren Würfelzahl (WZ) eine von 6 möglichen Aktionen aus.

"1 Karte nehmen:" ◆ Gemäß WZ nimmt man aus der entsprechenden Reihe der Auslage (Zahlen 1 .. 6) 1 beliebige Karte und legt sie unterhalb seiner Karte "Projekte" aus.  
◆ Limit bei Projekten: 3 Karten = 3 Projekte

"1 Karte im Fürstentum platzieren:" ◆ Gemäß WZ nimmt man 1 seiner Projekte mit genau dieser Würfelzahl und platziert es unterhalb seiner Karte "Fürstentum". Karten gleicher Art werden dabei überlappend angeordnet.  
◆ Ziel: Drilling\* der gleichen Kartenart (werten zum Ende).  
◆ Sofort erhält man einen Nutzen aus Platzierung von ...

#### Gebäude-Art: Nutzen:

Mine: 2 Silberkarten nehmen  
Wissen: 2 Arbeiterkarten nehmen  
Schiff: Oberste Waren-Karte von 1 offenen Stapel nehmen.  
Wird 1 Stapel leer: Stapel in 2 neue Stapel teilen.  
Weiden: Oberste Tier-Karte von 1 offenen Stapel nehmen.  
Wird 1 Stapel leer: Stapel in 2 neue Stapel teilen.  
Gebäude: Siehe spezielle Funktionen der Gebäude.  
Es dürfen beliebige Gebäude im Drilling sein.



Schreinerei: 1 Gebäude / 1 Wissen aus TM-Auslage\*\* nehmen und zu eigenen Projekten legen.  
Kirche: 1 Kloster / 1 Burg / 1 Mine aus TM-Auslage\*\* nehmen und zu eigenen Projekten legen.  
Markt: 1 Weide / 1 Schiff aus TM-Auslage\*\* nehmen und zu eigenen Projekten legen.  
Wachturm: 1 SP-Karte (1 SP) nehmen und links vom eigenen Fürstentum ablegen.  
Bank: 3 Silber nehmen und ins eigene Lager legen. Silber ist unbegrenzt. Ggf. Ersatz nehmen.  
Wohnhäuser: 1 der offen auf den 4 Stapeln ausliegenden Tier-/Warenkarten nehmen => ins eigene Lager.  
Warenhaus: 1 Warensorte aus eigenem Lager darf verkauft werden. Regeln wie beim "Warenverkauf".  
Rathaus: 1 beliebiges eigenes Projekt darf im eigenen Fürstentum platziert werden samt Auswirkungen.  
Burgen: 1 weitere beliebige Aktion mit einer beliebigen (virtuellen) Würfelzahl ausführen.  
 Klöster: Klöster sind Joker ohne Funktion und können zu jeder Kartenart dazugelegt werden. Dabei sollte man ihre 6 SP aber nicht mehr sehen.  
Drilling nur aus Klöstern = 6 SP zum Ende

- ◆ Sobald der erste Spieler die 3. Karte einer Art aufeinander legt, erhält er sofort die passende Bonus-Karte (1 SP) = neben Fürstentum legen.
- ◆ Jeder vollendete Drilling bringt zusätzlich sofort einen Bonus des lfd. Durchgangs ein. Siehe Auswahl der jeweiligen Durchgangskarten.
- ◆ 7. verschiedene Karten-Art im eigenen Fürstentum platziert: Oberste der dafür vorgesehenen Bonus-Karten nehmen.

\*4. Karte gründet neuen Drilling. \*\*Die Karte kann beliebig gewählt werden.

\*\*\*soweit er noch nicht alle 6 Handkarten aufgenommen hat.

### Die Burgen von Burgund (Das Kartenspiel) - KSR Seite 2/2

"Warenverkauf:" ◆ Gemäß WZ kann man alle Warenkarten einer Sorte (hellbraun - mittelbraun - dunkelbraun) verkaufen. Karten rechts vom Fürstentum ablegen, SP sichtbar.  
◆ Jede verkaufte Karte bringt sofort noch 1 Silber ein.  
◆ Startspielerkarte mit "?" nach oben vor sich ablegen. Reihenfolge ändert sich nicht im aktuellen Durchgang.

"Arbeiter auf 2 aufstocken:" ◆ Eigene Anzahl an Arbeiter-Karten auf 2 aufstocken.  
WZ der Aktionskarte spielt hier keine Rolle.

"Silber nehmen:" ◆ 1 Silber-Karte nehmen.  
WZ der Aktionskarte spielt hier keine Rolle.

"Arbeiter/Silber in SP wandeln:" ◆ Beliebige Anzahl an Arbeitern und/oder Silber abgeben.  
Je 3 Karten = 1 SP. Die WZ der Aktionskarte ist egal.

**Arbeiter:** ◆ Gegen Abgabe von Arbeitern kann man die WZ der ausgespielten Aktionskarte um je 1 erhöhen/senken.  
Es kostet 1 Arbeiter von "6" zur "1" oder von "1" zur "6".

**Silber:** ◆ Zusätzlich zur normalen Aktion darf man 1x im eig. Zug genau 3 Aktions-Karten vom Nachzieh-Stapel kaufen. Wann = vor / während / nach Aktion. Kosten: 3 Silber  
◆ 1 Option wählen für die neuen Karten:  
⇒ 1 der 3 Karten als Projekt eröffnen.  
⇒ WZ von 1 der 3 Karten als weitere Aktion nutzen.  
Die Karte auf Ablagestapel legen.  
◆ Übrige 2 Karten auf offenen Ablagestapel legen.

- ◆ Nachdem jeder Spieler 1 Aktions-Karte gespielt hat, geht es in die Folgerunde. Jeder Spieler nimmt\*\*\* 1 weitere Karte auf und wählt aus der Hand die nächste Aktions-Karte. So werden alle 6 Karten gespielt.

#### Ende eines Durchgangs:

- ⇒ Hat jeder seine letzte (6.) Handkarte gespielt, endet der Durchgang. Alle Restkarten der Auslage kommen auf den Ablagestapel.
- ⇒ Es werden wieder 7 / 10 / 13 Karten vom Nachziehstapel bei 2, 3, 4 Spielern gezogen + ausgelegt, wie unter Spielvorbereitung beschrieben.
- ⇒ Bisherige Durchgangs-Karte unter Stapel schieben.
- ⇒ Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten vom Nachziehstapel, legt sie gestapelt vor sich und nimmt davon die obersten 2 Karten auf die Hand. Seinen Vorrats-Stapel darf man sich nicht ansehen und nicht mischen.
- ⇒ Startspielerkarte von "?" auf Vorderseite umdrehen. War sie schon auf Vorderseite, geht sie zum linken Nachbarn des bisherigen Besitzers.

**Spielende:** Je Drilling 2 - 4 SP, bzw. 6 SP (reine Klöster) zählen.  
Weitere SP aus Bonuskarten / SP-Karten / verkauften Waren:  
⇒ für je 4 / 3 / 2 verschiedene Tiere im Lager = 4 / 2 / 1 SP  
⇒ für Besitz der Startspieler-Karte = 1 SP

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr ungenutztem Material im Lager gewinnt (Arbeiter + Silber + nicht verkaufte Waren + nicht abgerechnete Tiere)  
Ansonsten gibt es mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Winner - 19.03.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet: [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

! Wer diese KSR benutzt, maille mir das bitte bis zum 30.06.16.

Generell fehlt Nutzungs-Statistik. Bei <50 Nutzern beende ich KSR-Dienste.