

## Die Burgen von Burgund (Das Würfelspiel) - KSR

Es gibt 3 Durchgänge (I, II, III) zu je mehreren Würfelrunden (5 bis 10).  
Jeder Zug besteht max. aus Nutzung von 2 verschiedenen Würfelnkombinationen.  
In einem Zug kann auch nur max. 1 Bonus benutzt werden. SP = Siegpunkte.

Ablauf einer Runde:

### 1) Würfel neu werfen:

- Der Spielbesitzer würfelt die 5 Würfel + markiert fallende 1 - 2 Sanduhren in der passenden Spalte (I, II, III) seines Blattes (Kästchen mit "x" ausfüllen). Am Ende der Spalte wird ggf. nur 1x angekreuzt, es gibt keinen Vortag.
- Die Mitspieler müssen keine Sanduhren abtragen (können es aber tun)\*.

### 2) Nutzung der Würfel: *1 Würfelkombination (Zug) je Spieler*

- Gleichzeitig WÄHLT jeder Spieler (nur im Geiste\*\*) eine Kombination aus je 1 Augenzahl und 1 Farbenwürfel UND MARKIERT ein entsprechendes Feld in seinem Fürstentum, indem er die dort erlaubte Augenzahl einträgt. Dieses Feld MUSS mind. an 1 bereits markiertes Feld angrenzen.
- Wer keine Kombination nutzen will/kann, erhält 1 Arbeiter und umringelt deshalb links auf seinem Blatt ein noch freies orangefarbenes Kreisfeld. Nachdem jeder Spieler hier fertig ist, findet Phase 1 erneut statt.
- Es geht solange so weiter, bis der Durchgang endet, also das letzte "x" in der aktuellen Durchgangsspalte bei den Sanduhren gesetzt wurde. Phase 2 wird dann aber stets noch durchgeführt.
- Der Durchgang II und III folgen in gleicher Weise.

### Die Felder und (Bedingungen):

**Klosterfelder** (violett und Augen "1"/"2"): Augenzahl im Klosterfeld notieren.

**BONUS:** Ist das letzte freie Feld eines Klostergebietes beschrieben, darf man oben links 1 freien violetten "Kreis mit Mönch" umringeln. Zusätzlich SP für Gebietsgröße (je Durchgang andere) eintragen.

**Minen-/Flussfelder** (Minen = grau und Augen "3/4", Flüsse = blau und "5/6"): Augenzahl im Minen- bzw. Flussfeld notieren.

**BONUS:** Ist letztes freies Feld eines Minen-/Flussgebietes beschrieben, darf man oben links 1 freien grauen/blauen "Kreis mit Silber/Ware" umringeln. Zusätzlich SP für Gebietsgröße (je Durchgang andere) eintragen.

**Stadtfelder** (orange und beliebige Zahl): Augenzahl im Stadtfeld notieren.

Im selben Stadtgebiet darf jede Zahl nur EINMAL vorkommen.

**BONUS:** Ist letztes freies Feld eines Stadtgebietes beschrieben, darf man mittig links 1 freien orangefarbenen "Kreis mit Arbeiter" umringeln. Zusätzlich SP für Gebietsgröße (je Durchgang andere) eintragen.

**Burgfelder** (grün und Nachbarzahl): Quadrat in der Burg markieren.

Genutzte Augenzahl muss schon in einem Nachbarfeld der Burg notiert sein.  
BONUS: Erhalte 1 SP + (1 Mönch / 1 Silber / 1 Ware / 1 Arbeiter) je nach Farbe des Quadrats (1x nutzbar) der Burg, welche markierte wurde.  
Dazu ist Bonus links unten neben dem grünem Sechseck zu umringeln.

**Weidefelder** (gelb und gleiche Zahl): Augenzahl im Weidefeld notieren.

In einem Weidegebiet darf nur die gleiche Zahl dort in allen Feldern sein.  
BONUS: Ist letztes freies Feld eines Weidegebietes beschrieben, gibt es SP für Gebietsgröße (je Durchgang andere), aber DOPPELT.

### BONUS nutzen = Umringeltes Symbol durchstreichen:

Mönch: Man darf jetzt 1 Farbenwürfel (im Geiste) mit beliebiger Farbe nutzen.

Silber: Man darf 1 weitere Würfelkombi nutzen. Es dürfen nicht genau beide gerade genutzten Würfel erneut gewählt werden. Einer muss neu sein.

Ware: Wird zu Beginn einer Würfelrunde eine doppelte Sanduhr gewürfelt, darf jeder Spieler alle seine umringelten (blauen) Waren verkaufen. Die Nutzung von 1 - 3 Waren gilt als genau 1 Bonus-Nutzung. Jede Ware = 1 Silber und 2 SP.

Arbeiter: Man darf jetzt 1 Zahlenwürfel (im Geiste) mit beliebiger Zahl nutzen.

### ALLE FELDER EINER FARBE SIND VOLL:

- Wer nach einer Würfelrunde alle Felder einer Farbe mit Augenzahlen belegt hat, sagt dieses laut an.
- Dazu ist ein Extra-SP-Kreis zu streichen (z.B.: bei orange 6 SP) und die SP sind in der passenden SP-Spalte (I, II, III) zu notieren.
- Alle Mitspieler entwerfen auf ihren Blättern diesen SP-Kreis als gewertet.
- Ggf. erhalten mehrere Spieler volle Punktzahl. Der 2. Rang entfällt nicht.

### Spielende:

- Nach dem Ausführen der Würfelrunde im Durchgang III, in der das letzte "x" bei den Sanduhren eingetragen wurde, endet das Spiel.
- Gesamt-SP aus 3 Zwischenwertungen in Sternfeld mit dem "?" eintragen. Der Spieler mit den meisten SP = Gewinner.  
Patt: Beteiligter mit mehr nicht gestrichenen Boni siegt. Sonst: geteilter Sieg

\*Zu ihrer Übersicht über den Verlauf der Partie

\*\* Es werden keine Würfel real verändert.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.11.17