


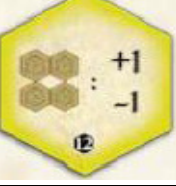



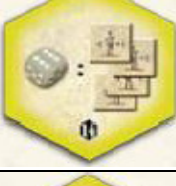

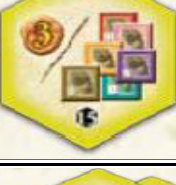



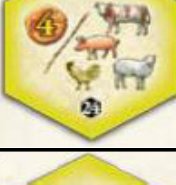







## BURGEN van BURGUND HULPBLAD

	<p>Annuleert regel van 1 gebouw per type in stad. Je mag zoveel gebouwen toevoegen als je wil.</p>		<p>Je mag vanaf plaatsing al je mijnen, burchten, en "kennis"-kaartjes het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen.</p>
	<p>Je krijgt 1 werkmantegel uit de algemene voorraad bij de normale zilverlingen voor elk van je mijnen aan het eind van iedere fase.</p>		<p>Je mag vanaf het nemen van alle nieuwe zeshoekige kaartjes van het speelbord het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen.</p>
	<p>Je krijgt 2 zilverlingen ipv 1 uit de algemene voorraad telkens je goederen verkoopt.</p>		<p>Je ontvangt vanaf plaatsing bij de twee arbeidersfiches nog één zilverling van de algemene voorraad als je een dobbelsteen gebruikt voor de actie 'arbeidersfiche nemen'.</p>
	<p>Je krijgt 1 werkmantegel uit de algemene voorraad bovenop de normale zilverling telkens je goederen verkoopt.</p>		<p>Je mag vanaf plaatsing steeds vier (ipv de normale twee) arbeidersfiches nemen als je een dobbelsteen gebruikt voor de actie 'arbeidersfiche nemen'.</p>
	<p>Je mag, wanneer je een schip aan je domein toevoegt, goederentegels nemen uit 2 ipv 1 aangrenzend goederenveld en deze bij je goederenopslag voegen.</p>		<p>Je ontvangt aan het einde van het spel voor elke goederensoort, waarvan minstens 1 verkocht, 3 zegepunten.</p>
	<p>Je mag vanaf plaatsing niet alleen van het centrale zwarte depot, maar ook van de andere 6 depots kopen, éénmaal per ronde.</p>		<p>Je ontvangt aan het einde van het spel 4 zegepunten voor elk van de passende gebouwen die je in jouw vorstendom hebt geplaatst.</p>
	<p>Je ontvangt voor elk eigen dierkaartje (niet voor elk afzonderlijk dier), dat bij het plaatsen van nieuwe dierkaartjes punten oplevert, 1 zegepunt meer.</p>		<p>Je ontvangt aan het einde van het spel 4 zegepunten voor elke diersoort die je in jouw vorstendom hebt geplaatst.</p>
	<p>Je mag per arbeidersfiche die je afgeeft, de dobbelsteen met 2 cijfers naar boven of naar onder draaien.</p>		<p>Je ontvangt aan het einde van het spel 1 zegepunt voor elke verkochte eigen goederentegel.</p>
	<p>Je mag bij plaatsen van al je gebouwen (beigekleurige kaartjes) het daarvoor dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (alsof je één arbeidersfiche zou uitgeven).</p>		<p>Je ontvangt aan het einde van het spel 2 zegepunten voor elke eigen bonusfiche, om het even of het een grote of een kleine is.</p>
	<p>Je mag bij het plaatsen van al je dieren en schepen het gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen.</p>	<p><b>SPELEINDE</b> : Eind fase 5.                  Overblijvende goederentegels = 1 Z.P.                  Per Zilverling = 1 Z.P. -Gele tegels = X Z.P.                  Per 2 werkmantegels = 1 Z.P.</p>	

	<p><b>"Zeshoekig kaartje van spelbord nemen"</b>: Dobbelsteen geeft aan van welk depot je 1 zeshoekig kaartje naar keuze mag nemen. Het genomen kaartje leg je op een leeg aflegveld onderaan links op jouw bord.</p>		<p><b>WOONHUIS:</b> De speler neemt 4 arbeidersfiches.</p>
	<p><b>"Zeshoekig kaartje in eigen vorstendom plaatsen"</b>: Dobbelsteen geeft aan op welk leeg veld je kaartje mag plaatsen. Moet aangrenzend zijn en van dezelfde kleur als het belegde veld.</p>		<p><b>BANK:</b> De speler neemt 2 zilverlingen.</p>
	<p><b>SCHIP : 1.</b> Neem alle goederentegels van 1 goederenveld naar keuze en leg in magazijn <b>2.</b> Ga met je speelsteen op het volgordespoor 1 veld naar rechts.</p>		<p><b>STADHUIS:</b> De speler plaatst naar keuze een volgend zeshoekig kaartje.</p>
	<p><b>DIEREN:</b> Leveren, volgens aantal afgebeeld, zegepunten op. Als kudde op dezelfde weide wordt vergroot, krijgt je nogmaals punten voor de dieren die er al lagen.</p>		<p><b>WACHTTOREN:</b> De speler ontvangt 4 zegepunten.</p>
	<p><b>BURCHTEN:</b> Maakt het mogelijk dat een speler onmiddellijk nog een volgende actie naar keuze mag uitvoeren.</p>		<p><b>MARKT:</b> De speler neemt naar keuze een dierkaartje <b>of</b> een schipkaartje van het spelbord.</p>
	<p><b>MIJNEN:</b> Leveren aan het einde van elke etappe telkens één zilverling op.</p>		<p><b>Goederen verkopen:</b> Dobbelsteen bepaalt goederensoort. Alle tegels van deze soort worden verkocht. +1 zilverling per verkoop + 2 - 4 Z.P. per tegel 2 - 4 spelers.</p>
	<p><b>WARENHUIS:</b> De speler verkoopt 1 goederensoort naar keuze.</p>		<p><b>Arbeidersfiches nemen:</b> Onafhankelijk van dobbelgetal, neemt de speler 2 arbeidersfiches uit de voorraad.</p>
	<p><b>SCHRIJNWERKERIJ:</b> De speler neemt een beigegekleurig gebouwenkaartje naar keuze van het spelbord.</p>		<p><b>Zwarte Depot:</b> Eénmaal per spelbeurt mag iedere speler voor 2 zilverlingen één kaartje naar keuze uit het zwarte depot kopen.</p>
	<p><b>KERK:</b> De speler neemt naar keuze een mijnkaartje, <b>of</b> kenniskaartje <b>of</b> een burchtkaartje van het spelbord.</p>		<p><b>KENNIS:</b> Er zijn 26 verschillende gele kaartjes wiens verschillende functies op de andere pagina worden toegelicht.</p>