



Die Burgen von Burgund

Speelhulp

OVERZICHT VAN DE ACTIES



Zeshoekig kaartje van het speelbord nemen: De dobbelsteen geeft aan van welk depot één kaartje mag worden genomen, dit kaartje wordt op een leeg aflegveld onderaan links op het spelersbord gelegd. Als de speler geen leeg veld heeft, moet hij, naar keuze, één van de kaartjes verwijderen.



Zeshoekig kaartje in het eigen vorstendom plaatsen: De dobbelsteen geeft aan op welk veld van zijn vorstendom hij één van zijn kaartjes mag plaatsen dat al op zijn spelersbord ligt. Alle nieuwe kaartjes moeten direct aangrenzend aan minstens één kaartje dat daar al werd geplaatst gelegd worden en overeenstemmen met de kleur.



Het centrale "zwarte depot": Iedere speler kan één maal tijdens zijn speelbeurt, als extra bij zijn twee dobbelsteenacties, bij het zwarte depot in het centrum van het speelbord één zeshoekig kaartje dat daar ligt naar keuze kopen. Dit kan hij op een tijdstip naar keuze doen tijdens zijn speelbeurt, dus ook vóór, tussen of na de beide dobbelsteenacties. De speler legt dan twee zilverlingen terug in de algemene voorraad. Vervolgens legt hij het gekochte zeshoekige kaartje, zoals alle andere kaartjes van het speelbord, op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord.



Goederen verkopen: Verkoop één volledige goed uit het eigen magazijn. Het getal op de dobbelsteen geeft aan, welke soort. Alle overeenstemmende goederentegels worden met de rugzijde naar boven op het voorziene stapelveld gelegd. De speler ontvangt: één zilverling (om het even hoeveel tegels) en per goederentegel 2, 3 of 4 punten (afhankelijk van aantal spelers)



Arbeidersfiches nemen: Neem twee arbeidersfiches van de algemene voorraad. Het getal van de dobbelsteen speelt hierbij totaal geen rol.

ZESHOEKIGE KAARTJES & GEBOUWEN



BURCHT (donkergroen): Als een speler een burcht in zijn vorstendom plaatst (tot 3x mogelijk), voert hij onmiddellijk aansluitend nog één actie naar keuze uit, net zo alsof hij nog een volgende dobbelsteen met een getal naar keuze ter beschikking zou hebben. Hij kan dus bij wijze van voorbeeld een volgend zeshoekig kaartje naar keuze in zijn vorstendom plaatsen of ...



MIJN (grijs): Deze kaartjes zijn (met uitzondering van enkele gele kaartjes) de enige kaartjes die geen onmiddellijk effect hebben op het moment dat men de kaartjes plaatst (tot 3x mogelijk), maar pas aan het einde van elke etappe. Voor elke eigen mijn in zijn vorstendom ontvangt een speler één zilverling van de voorraad.



DIEREN (lichtgroen): Deze kaartjes leveren onmiddellijk punten op gelijk aan het aantal dieren op het kaartje. Heb je in dezelfde weide (dus niet andere weides op je bord) al dieren van dezelfde soort geplaatst, dan krijg je bij het plaatsen van een dierenkaartje niet alleen de punten van het zonet geplaatste kaartje, maar krijg je evenveel punten als er dieren van de zonet geplaatste soort aanwezig zijn in die weide.



HET WARENHUIS: Als een speler een warenhuis in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk (zonder hiervoor een dobbelsteen te moeten benutten) één goederensoort naar keuze uit zijn magazijn verkopen, net alsof hij de actie 'goederen verkopen' (wordt op pagina 10 uitgelegd) zou uitvoeren.



SCHRIJNWERKERIJ: Als een speler een schrijnwerkerij in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk één beige gebouwenkaartje van één van de zes genummerde depots naar keuze van het speelbord nemen (niet van het zwarte depot!) en dit op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord leggen.



STADHUIS: Als een speler een stadhuis in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk een volgend zeshoekig kaartje om het even van welke kleur (en met al zijn effecten) van één van zijn drie aflegvelden in zijn vorstendom plaatsen.



WACHTTOREN: Als een speler een wachttoren in zijn vorstendom plaatst, gaat hij onmiddellijk met zijn telsteen op het scorespoor 4 velden vooruit.



KENNIS (geel): Er zijn 26 verschillende gele kaartjes waarvan de verschillende functies op de achterzijde van dit blad uitvoerig worden toegelicht.



SCHIP (blauw): Als een speler een schip plaatst in zijn vorstendom (tot 6x mogelijk), gebeuren onmiddellijk twee zaken:

1. De speler neemt van het goederenveld van een depot naar keuze op het speelbord alle goederentegels die daar liggen en legt die in zijn magazijnen bovenaan links op zijn spelersbord.
2. De speler zet zijn speelsteen op het volgordespoor één veld naar rechts. Als dit veld zou zijn bezet, plaatst hij zijn speelsteen boven op de andere speelsteen of speelstenen. Wordt hij hierdoor voor de volgende ronde de startspeler dan ontvangt hij ook de witte dobbelsteen.



KERK: Als een speler een kerk in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk één mijnkaartje (grijs), één "kennis"-kaartje (geel) of één burchtkaartje (donkergroen) van één van de zes genummerde depots naar keuze van het speelbord nemen (niet van het zwarte depot!) en dit op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord leggen.



MARKT: Als een speler een markt in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk één schipkaartje (blauw) of één dierkaartje (lichtgroen) van één van de zes genummerde depots naar keuze van het speelbord nemen (niet van het zwarte depot!) en dit op een leeg aflegveld onderaan links op zijn spelersbord leggen.



WOONHUIS: Als een speler een woonhuis in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk vier arbeidersfiches van de algemene voorraad nemen en in zijn eigen voorraad leggen.



BANK: Als een speler een bank in zijn vorstendom plaatst, mag hij onmiddellijk twee zilverlingen van de algemene voorraad nemen en in zijn eigen voorraad leggen.

OPGELET: Per stad (gebied van samenhangende beige velden) mag elk van de acht gebouwensoorten maximaal één maal voorkomen.



Die Burgen von Burgund

Speelhulp

DE GELE KAARTJES (" KENNIS ")



1. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan de basisregel laten vallen dat slechts één gebouwsoort per stad is toegelaten. Hij mag vanaf dan, zonder enige andere beperking, naar keuze zoveel identieke gebouwen in zijn stad oprichten als hij wil.
2. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan aan het einde van elke etappe per eigen al in het vorstendom geplaatste mijn als extra bij de ene zilverling ook nog één arbeidersfiche van de algemene voorraad.
3. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan bij de verkoop van goederen (ofwel door de dobbelsteenactie ofwel door het plaatsen van een warehouse) telkens 2 zilverlingen in plaats van 1 zilverling.
4. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan, steeds wanneer hij een goederensoort verkoopt (ofwel door de dobbelsteenactie ofwel door het plaatsen van een warehouse) extra bij de ene zilverling ook nog één arbeidersfiche van de algemene voorraad.
5. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan, steeds wanneer hij een schipkaartje plaatst, alle passende goederentegels niet alleen van één goederenveld, maar ook van twee aangrenzende goederenvelden afruimen en in zijn magazijn leggen.
6. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan niet alleen van het centrale zwarte depot, maar ook van de andere zes depots (dus van alle zeven) kopen. Maar ook voor deze speler geldt nog steeds dat er slechts één maal per ronde één kaartje kan worden gekocht.
7. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan voor elk eigen dierkaartje (niet voor elk afzonderlijk dier!), dat bij het plaatsen van nieuwe dierkaartjes punten oplevert, 1 zegepunt meer.
8. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan per arbeidersfiche die hij afgeeft, de dobbelsteen met 2 cijfers naar boven of naar onder draaien.
9. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan bij het plaatsen van al zijn gebouwen (beige kaartjes) het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof hij één arbeidersfiche zou uitgeven).
10. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan bij het plaatsen van al zijn dieren en schepen (lichtgroene en blauwe kaartjes) het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof hij één arbeidersfiche zou uitgeven).



11. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan bij het plaatsen van al zijn mijnen, burchten, en "kennis"- kaartjes (grijze, donkergroene en gele kaartjes) het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof hij één arbeidersfiche zou uitgeven).
12. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan bij het nemen van alle nieuwe zeshoekige kaartjes van het speelbord het daarvoor gebruikte dobbelgetal met 1 verhogen of verlagen (precies alsof hij één arbeidersfiche zou uitgeven).
13. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt vanaf dan steeds bij de twee arbeidersfiches nog één zilverling van de algemene voorraad als hij een dobbelsteen gebruikt voor de actie 'arbeidersfiche nemen'. TIP: Bij het plaatsen van een woonhuis doet dit kaartje niets.
14. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, mag vanaf dan steeds vier (in plaats van de normale twee) arbeidersfiches nemen als hij een dobbelsteen gebruikt voor de actie 'arbeidersfiche nemen'.
15. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel voor elke goederensoort, waarvan hij minstens één goederentegel heeft verkocht, 3 zegepunten. Met de goederentegels die niet werden verkocht, wordt geen rekening gehouden. TIP: Men mag te allen tijde zijn verkochte goederentegels bekijken.
- 16 - 23. De speler die zulke kaartjes in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel 4 zegepunten voor elk van de passende gebouwen die hij in zijn vorstendom heeft geplaatst.
24. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel 4 zegepunten voor elke diersoort die hij in zijn vorstendom heeft geplaatst.
25. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel 1 zegepunt voor elke verkochte eigen goederentegel. Met de goederentegels die niet werden verkocht, wordt geen rekening gehouden.
26. De speler die dit kaartje in zijn vorstendom plaatst, ontvangt aan het einde van het spel 2 zegepunten voor elke eigen bonusfiche, om het even of het een grote of een kleine is.