
The Castles of
Burgundy
Special Edition
Regolalbeft
Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Spielmaterial

Für das Basis-Spiel:



164 Sechseckplättchen:

1. 7x 8 Gebäude (40x beige, 16x schwarz)
2. 7x 4 Tiere (20x grün, 8x schwarz)
3. 12 Minen (10x grau, 2x schwarz)
4. 26 Schiffe (20x blau, 6x schwarz)
5. 26 Klöster (20x gelb, 6x schwarz)
6. 16 Burgen (14x weinrot, 2x schwarz)

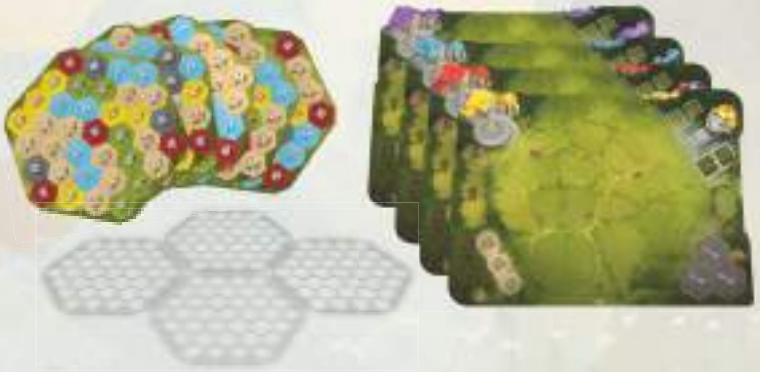


1 Regelheft

4 Spielübersichten (doppelseitig)



1 Spielplan (doppelseitig)



- **20 doppelseitige Fürstentümer** (= 5 Pläne für jeden Spieler, #1-10)
- **4 Spielertableaus**
- **4 Auflagen**



26 Arbeiterchips



42 Warenkärtchen (quadratisch, 7 pro Farbe)



12 Bonuskärtchen (je 1 kl. und 1 gr. in 6 Farben)



24 Silbermünzen



4 Säckchen



4 Spielreihenfolge-Marker (1 pro Spielerfarbe)



9 Würfel (je 2 pro Spielerfarbe plus 1 weißer)



4 Siegpunktescheiben (100 bzw. 200 Punkte pro Spielerfarbe)



4 Spiegpunkte-Marker (1 pro Spielerfarbe)



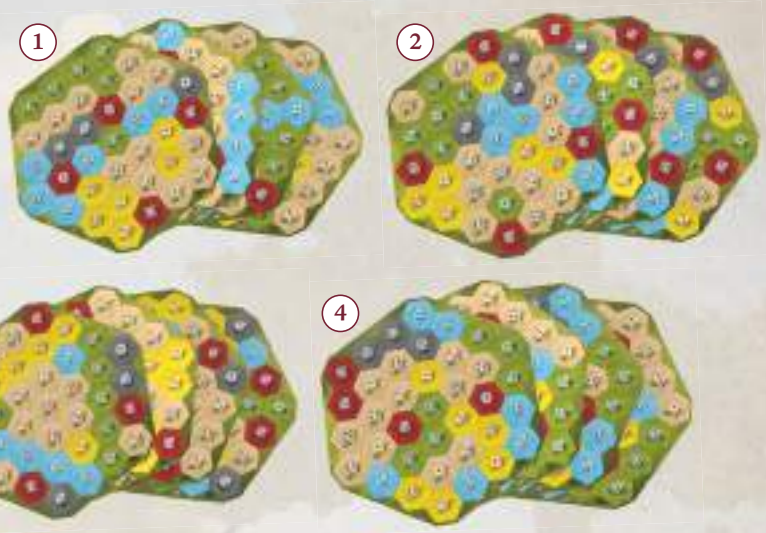
4 Plastikfüßchen für die Siegpunkte-Marker

Die Arbeiterchips und die Silbermünzen sind nicht limitiert.
Sollten sie einmal ausgehen, bitte durch geeignetes Material ersetzen.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Für die Erweiterungen:

1. **16 doppelseitige Fürstentümer** (4 Pläne für jeden Spieler, #11-18) (1. Erweiterung)
2. **4 doppelseitige Fürstentümer** (1 Plan für jeden Spieler, #19-20): „Brettspielmeisterschaft 2013“; „Brettspielmeisterschaft 2016“ (3. und 7. Erweiterung)
3. **16 doppelseitige Fürstentümer** (4 Pläne für jeden Spieler, #23-30): „Die Grenzposten“ (4. Erweiterung)
4. **4 doppelseitige Fürstentümer** (1 Plan für jeden Spieler, #21-22) (für die vorliegende „Special Edition“)





1 doppelseitiges Fürstentum:
(„Das Solo-Spiel“ (#33-34)
(10. Erweiterung)



4 doppelseitige Fürstentümer:
(„Das Team-Spiel“ (#31a, 31b, 32a, 32b)
(9. Erweiterung)



12 Kärtchen:
„Die Handelsstraßen“
(8. Erweiterung)



4 Sechseck-Plättchen
(2. Erweiterung)



9 Sechseck-Plättchen:
„Die weißen Burgen“
(inkl. Kloster-Plättchen Nr. 29) (5. Erweiterung)



5 Sechseck-Plättchen:
„Die Gasthöfe“
(6. Erweiterung)



18 Schilde
(„Schild-Erweiterung“)



2 Bonusplättchen
„Die Grenzposten“

Das Spielmaterial für „Chateauma“ wird auf Seite 22 aufgelistet.

Für die „Weinberg-Erweiterung“:



1 Weinberg-Auslage



51 doppelte Sechseckplättchen



4 Weinberg-Spielpläne



1 Weinberg-Depot



24 Wein-Bonusplättchen
(in 6 Arten)



1 Säckchen

Für die „Special Edition“ (nicht in der normalen Ausgabe enthalten)



16 Miniaturen „Burg“



4 Miniaturen „Siegpunkte“

Always Board
NEVER BORED

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Spielidee

Zentralfrankreich, im 15. Jahrhundert. Als einflussreiche Fürsten setzt ihr alles daran, eure Ländereien durch überlegten Handel und Wandel aufblühen zu lassen.

Zwei Würfel geben euch die Aktionsmöglichkeiten vor, doch die Entscheidungen trefft letztendlich ihr. Ob Warenhandel oder Viehwirtschaft, ob Städtebau oder Wissensfortschritt, viele verschiedene Wege führen zu Wohlstand und Ansehen!

Die zahlreichen Möglichkeiten, in diesem Aufbauspiel Siegpunkte zu erhalten, verlangen von euch Runde für Runde planvolles Vorgehen und viel Voraussicht. Aufgrund der verschiedenen Fürstentümer bleibt die Herausforderung in „The Castles of Burgundy“ für euch lange bestehen, da keine Partie wie die andere verläuft.

Gewinner ist, wer am Ende die meisten Siegpunkte besitzt.

SPIELIDEE

Ihr schlüpft in die Rolle burgundischer Fürsten des 15. Jahrhunderts.

In insgesamt 5 Durchgängen à 5 Runden erwerbt ihr durch Warenhandel und Viehwirtschaft, Städtebau und Wissensfortschritt die spielentscheidenden Siegpunkte.

Wer von euch am Ende die meisten Punkte besitzt, ist Sieger.

Spielvorbereitung

(Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst werden.)

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Die Vorderseite (für 3 und 4 Spieler) zeigt:

A. Das schwarze Depot
B. Die Reihenfolgeleiste
C. Die Siegpunkteleiste (0-100)
D. 5 Rundenfelder
E. 5 Durchgangsfelder (A-E)
F. Die Siegpunktetabelle
G. 6 Ablagefelder für die Bonuskärtchen
H. 6 nummerierte Depots (1-6), jedes mit vier farbigen Sechseckfeldern und 1 großem Feld für die Warenplättchen
I. Das „Gasthaus“-Feld (für die 6. Erweiterung)
J. Das „Grenzposten“-Feld (für die 4. Erweiterung)

Auf der Rückseite ist der Spielplan für 2 Spieler abgebildet (markiert mit 2). Er unterscheidet sich lediglich durch die Anzahl der Sechseckfelder pro Depot inkl. des schwarzen Depots.

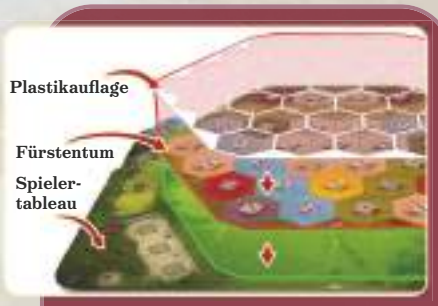
Siehe Seite 10 für mehr Details.



Solltet ihr diese Regel zum ersten Mal lesen, empfehlen wir die fett geschriebenen Texte im Randbalken nicht zu beachten. Diese Texte dienen als Kurzspielregel, mit deren Hilfe man - auch nach einer längeren Spielabstinenz - wieder schnell ins Spiel findet.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com





Platziert die 24 Silbermünzen, 26 Arbeiterchips und den weißen Würfel neben dem Spielplan

Sortiert die 164 Sechseckplättchen (nach Farben) und legt sie entweder in die entsprechenden Säckchen oder als Stapel bereit

Platziert 5 x 5 verdeckte Warenkärtchen auf den Durchgangsfelder A-E

Platziert 2 x 6 Bonuskärtchen auf den entsprechenden Feldern auf dem Spielplan

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielertableau
- 1 Fürstentum
- 1 „Start-Burg“
- 3 zufällige Warenkärtchen
- 1 Spielübersicht
- 2 gleichfarbige Würfel
- 1 Marker *(Siegpunkte)*
- 1 Marker *(Reihenfolge)*
- 1 Siegpunkteplättchen *(100/200)*
- 1 Silbermünze
- 1-4 Arbeiterchips *(je nach Reihenfolge)*

Platziert die Reihenfolge-Marker auf der entsprechenden Leiste.

Der Startspieler erhält den weißen Würfel.

1. Legt den Spielplan mit der passenden Seite in die Tischmitte. Die Seite für 2 Spieler ist mit 2 markiert.
2. Legt die 24 Silbermünzen und die 26 Arbeiterchips sowie den weißen Würfel neben dem Spielplan bereit.
3. Sortiert die 164 sechseckigen Plättchen nach ihren sieben (Rückseiten)Farben: legt die Tiere (grün), Gebäude (beige), Klöster (gelb) und die Plättchen mit der schwarzen Rückseite in die entsprechenden Säckchen;
4. platziert die Schiffe (blau), Burgen (rot) und Minen (grau) als offene Stapel neben dem Spielplan.

Hinweis: Alle Plättchen bilden zusammen den so genannten „Vorrat“.

5. Mischt die 42 quadratischen Warenkärtchen verdeckt. Dann bildet daraus 5 verdeckte Stapel à 5 Kärtchen. Platziert je einen Stapel, weiterhin verdeckt, auf den 5 Durchgangsfeldern A bis E. Legt die restlichen 17 Kärtchen verdeckt zur Seite.
6. Legt die 12 Bonuskärtchen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan. Legt dabei die kleineren Kärtchen jeweils *unter* die größeren.
7. Jeder von euch wählt eine Farbe und erhält:
   - ein Spielertableau, 2 Würfel und den Reihenfolge- und den Siegpunktemarker in der gewählten Farbe;
   - ein zufälliges Fürstentum, das er mit einer beliebigen Seite nach oben auf sein Tableau legt. Anschließend legt er die Plastikabdeckung darauf.
     Hinweis: Spielt ihr das erste Mal, empfehlen wir, das Fürstentum mit der Nummer 1 oder 2 auszuwählen. (In dem Fall nimmt jeder das Fürstentum mit derselben Zahl!)
   - 3 zufällige Warenkärtchen von den restlichen 17 Kärtchen, die er offen auf den Lagerfeldern unten links auf seinem Tableau ablegt: Kärtchen derselben Warensorte (= Farbe) werden dabei aufeinandergestapelt, verschiedene Sorten nebeneinander ausgelegt.
     (Die restlichen Warenkärtchen werden nicht mehr benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.)
   - 1 Übersichtstafel, die er neben seinem Tableau bereitlegt. Auf der Übersicht seht ihr, welche Aktionen ihr machen könnt und welchen Nutzen das Platzieren einzelner Plättchen hat.
   - 1 Silbermünze, die er auf das entsprechende Feld in der oberen linken Ecke seines Tableaus legt.
8. Platziert eure Siegpunktemarker auf dem Feld zwischen 100 und 1.
9. Bestimmt durch Auswürfeln einen Startspieler. Dieser erhält 1 Arbeiterchip, den er auf das entsprechende Feld auf der linken Seite seines Tableaus legt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn erhält 2 Arbeiterchips, der dritte Spieler 3 und der vierte Spieler 4. Der Startspieler platziert seinen Reihenfolgemarker auf dem ersten Feld der Zugreihenfolgeleiste am rechten Rand des Spielplans. Der reihum nächste Spieler schiebt seinen Marker darunter usw., so dass der Marker des letzten Spielers zuunterst liegt.

Hinweis: Die Zugreihenfolge wird sich durch das Nutzen von [illegible] während des Spiels häufig ändern.

10. Nehmt jeder ein Burg-Plättchen und platziert es aufgedeckt auf einem beliebigen Burg-Feld eures Fürstentums (dies machen alle Spieler gleichzeitig). Seid ihr Anfänger und spielt alle mit dem Fürstentum Nummer 1 oder 2, wird empfohlen, das Burg-Plättchen auf dem Burgfeld mit der 6 zu platzieren.
11. Der Startspieler erhält den weißen Würfel.



Always Board Games NEVER BORED

Spielverlauf

VORBEREITUNG JEDES DURCHGANGS

Das Spiel verläuft über fünf Durchgänge (A bis E). Jeder Durchgang besteht wiederum aus fünf Runden.

Zu Beginn *jedes* Durchgangs trefft ihr folgende Vorbereitungen:

1. Räumt *alle* noch auf dem Spielplan ausliegenden Sechseckplättchen ab und legt sie zurück in die Schachtel (entfällt zu Beginn des ersten Durchgangs).

   Hinweis: Evtl. noch auf den quadratischen Warenfeldern der sechs Depots ausliegende Warenkärtchen bleiben liegen!

2. Legt vom Vorrat gleichfarbige Sechseckplättchen auf den 6x 4 sechseckigen Felder der Depots offen aus.

   Hinweis: Manche Felder des Spielplans für 3-4 Spieler sind mit einer „4" markiert. Hierauf legt ihr nur entsprechende Sechseckplättchen, wenn ihr zu viert spielt. Zudem gibt es ein bestimmtes Feld, das mit „3BD" gekennzeichnet ist. Im 4er-Spiel wird es (mit einer Burg) normal belegt, aber im 3er-Spiel wird dort, in Durchgang B und D, eine Mine statt einer Burg platziert!

3. Auf die Felder des schwarzen Depots werden zufällige Plättchen mit schwarzer Rückseite offen ausgelegt, 6 im 3er-Spiel und 8 im 4er-Spiel.
4. Die 5 Warenkärtchen des aktuellen Durchgangs werden offen auf die 5 darunterliegenden quadratischen „Rundenfelder" gelegt.

DIE FÜNF SPIELRUNDEN

Nach der Vorbereitung eines Durchgangs folgen 5 Spielrunden. Jede Runde läuft nach demselben Schema ab:

Zunächst wirft jeder Spieler seine beiden Würfel, der Startspieler zusätzlich auch den weißen. Danach platziert jeder Spieler seine Würfel oben rechts auf seinem Tableau, so dass alle Spieler sie sehen können.

Hinweis: Das gleichzeitige Würfeln ermöglicht den Spielern, die später an der Reihe sind, ihre Züge bereits vorauszuplanen.

Der Startspieler der Runde beginnt. Zunächst legt er das oberste offene Warenkärtchen von den Rundenfeldern auf das quadratische Warenfeld des Depots, dessen Nummer der *weiße* Würfel zeigt. Damit ist der weiße Würfel für diese Runde „abgehandelt"; er steht also auch dem Startspieler nie für seinen eigentlichen Spielzug zur Verfügung (und kann auch nicht mittels Arbeiterchips verändert werden!).

Danach führt der Startspieler seinen Spielzug aus. Anschließend kommt der *auf der Reihenfolgeleiste nächste Spieler* (je näher dem Turm am Ende, desto früher; in einem Stapel von oben nach unten) mit seinem Zug an die Reihe usw. Hat jeder Spieler seinen Spielzug ausgeführt, folgt die nächste Runde usw.

Da pro Durchgang fünf Warenkärtchen auf den Rundenfeldern ausliegen und zu Beginn jeder Runde eines davon auf einem Warenfeld neben einem Depot platziert wird, ist stets erkennbar, in welcher Runde man sich gerade befindet und wie lange der laufende Durchgang (bzw. die gesamte Partie) noch andauert.

DER SPIELZUG EINES SPIELERS

... besteht darin, genau zwei Aktionen zu machen, eine pro Würfel. Benutzte Würfel legt man anschließend auf den entsprechenden Feldern oben rechts auf seinem Tableau ab.

Arbeiterchips: Diese können jederzeit benutzt werden (zurück in den allgemeinen Vorrat legen), um die Augenzahl eines eigenen Würfels um 1 nach oben oder nach unten zu verändern. Das Ändern von 1 auf 6 bzw. von 6 auf 1 ist dabei erlaubt und kostet ebenfalls einen Arbeiterchip. Es dürfen auch mehrere Chips zum Ändern eines Würfels benutzt werden.

***Beispiel:** Durch Abgabe von 2 Arbeiterchips kann Anna die Eins eine 6 machen und z.B. anschließend ein Sechseckplättchen vom 6er-Depot nehmen.*

SPIELVERLAUF
Zu Beginn jedes Durchgangs:

- Alle auf dem Spielplan ausliegenden Sechseckplättchen entfernen *(nicht beim ersten Durchgang)*
- Warenkärtchen auf Warenfeldern liegen lassen
- neue Sechseckplättchen vom Vorrat auslegen

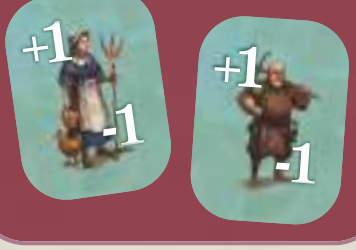
DURCHGANGSVERLAUF
Alle würfeln gleichzeitig.

Startspieler platziert Warenkärtchen gemäß weißem Würfel.



ENTSPRECHEND DER REIHENFOLGELEISTE
führen alle Spieler zwei Aktionen gemäß ihrer Würfel aus.

Pro Arbeiterchip kann eine Würfelzahl um 1 nach oben oder unten verändert werden *(auch von 1 auf 6 bzw. umgekehrt).*



Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

DIE AKTIONEN

Für jede Aktion ist ein Würfel nötig. Die zwei Aktionen pro Spielzug können in beliebiger Kombination und Reihenfolge (auch zweimal dieselbe Aktion) ausgeführt werden.

Es gibt vier Arten von Aktionen:

- Nimm ein Sechseckplättchen vom Spielplan
- Platziere ein Sechseckplättchen in deinem Fürstentum
- Verkaufe Waren (s. Seite 10)
- Nimm 2 Arbeiterchips (s. Seite 10)

Aktion „Sechseckplättchen vom Spielplan nehmen“

Die Augenzahl des benutzten Würfels gibt vor, von welchem der sechs nummerierten Depots du *ein* beliebiges *Sechseckplättchen* nehmen darfst. Das genommene Plättchen legst du auf ein *leeres* Schlüsselfeld unten rechts auf deinem Tableau (nie direkt in dein Fürstentum!).

Hinweis: Hast du kein leeres Schlüsselfeld, musst du ein beliebiges dort liegendes Plättchen entfernen (aus dem Spiel nehmen), um das neue ablegen zu können.

Tipp: Dies ist keine wirklich gute Idee und sollte im Spiel eher vermieden werden!

Aktion „Sechseckplättchen im eigenen Fürstentum platzieren“

Die Zahl des Würfels gibt vor, auf welchem entsprechend nummerierten *leeren* Feld deines Fürstentums du *eines* deiner Plättchen platzieren darfst, das bereits unten rechts auf einem deiner Schlüsselfelder liegt. Alle neuen Plättchen müssen stets direkt benachbart zu mindestens einem *bereits liegenden* Plättchen platziert werden. Die Farbe des Plättchens muss dabei *immer* der Farbe des belegten Feldes entsprechen.

Hinweis: Das erste Plättchen kannst du also nur auf einem der sechs Felder um deine „Start-Burg” herum platzieren.

Je nachdem, welches Plättchen du platziert hast, geschieht *direkt anschließend* Folgendes:

Kloster (gelb)

Es gibt im Basisspiel 26 verschiedene Kloster-Plättchen, deren verschiedene Funktionen auf den Seiten 11 und 12 ausführlich erklärt werden.

Schiff (blau)

Platzierst du ein Schiff in deinem Fürstentum, geschieht *umgehend* zweierlei:

1. Du nimmst dir von dem Warenfeld eines *beliebigen* Depots des Spielplans *alle* dort liegenden Warenkärtchen und legst sie in deinem Warenlager unten links auf deinem Tableau ab.

   Wichtig: *Das ausgewählte Depot ist vollkommen beliebig, also unabhängig von der gerade fürs Platzieren des Schiffes benutzten Würfelzahl!*

   Jeder Spieler darf in seinem Warenlager bis zu *drei* verschiedene Warensorten (= Farben) sammeln. Gleichfarbige Warenkärtchen werden dort stets *aufeinander* gestapelt, verschiedenfarbige nebeneinander. Kann ein Spieler aufgrund dieser Einschränkung nicht alle Kärtchen des ausgewählten Depots in seinem Lager unterbringen, lässt er die unbrauchbaren Warenkärtchen einfach liegen.

   Beispiel: *Carla hat ein Schiff platziert und nimmt sich anschließend vom abgebildeten Warenfeld Warenkärtchen: das grüne Kärtchen (sie legt es auf ihre andere grüne Ware) sowie ein weiteres (rosa oder braun), das sie auf ihre noch leere Lagerfläche legt.*

2. Du rückst deinen Marker auf der Zugreihenfolgeleiste um ein Feld weiter in Richtung Turm. Sollte dieses Feld besetzt sein, setzt du deinen Marker oben auf den oder die anderen Marker. Wirst du dadurch für die nächste Runde Startspieler, erhältst du nun auch den weißen Würfel.

Burg (weinrot)

Platzierst du eine Burg in deinem Fürstentum, führst du *sofort anschließend* noch eine beliebige Aktion aus, gerade so, als ob du einen weiteren Würfel mit einer *beliebigen* Zahl zur Verfügung hättest.

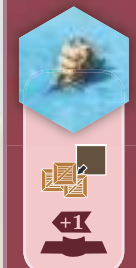
Du könntest also beispielsweise sofort ein weiteres beliebiges Sechseckplättchen in deinem Fürstentum platzieren oder ein beliebiges Plättchen vom Plan oder 2 Arbeiterchips nehmen oder ...

SECHSECKPLÄTTCHEN VOM SPIELPAN NEHMEN
Würfel gibt entsprechendes Depot vor; Plättchen auf leerem Schlüsselfeld unten rechts auf dem Tableau ablegen.

SECHSECKPLÄTTCHEN IM EIGENEN FÜRSTETUM PLATZIEREN
Würfel gibt entsprechendes leeres Feld vor; Plättchen stets angrenzend und farblich passend platzieren.



Klöster (gelb):
siehe Seiten 11 & 12



Schiffe (blau):
1. Nimm dir *alle* Warenkärtchen von einem *beliebigen* Warenfeld und legt sie in dein Lager.
2. Rücke deinen Marker auf der Reihenfolgeleiste ein Feld vor.





Burgen (weinrot):
Mache eine weitere Aktion, als ob du einen zusätzlichen Würfel mit beliebiger Zahl hättest.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Mine (grau)
Diese Plättchen sind (wie auch einige Kloster-Plättchen) die einzigen, die keine direkte Auswirkung haben, sobald man sie platziert, sondern erst am Ende *jedes* Durchgangs: Für jede eigene Mine in deinem Fürstentum erhältst du dann *eine* Silbermünze vom Vorrat.

Tier (grün)
Platzierst du ein Tier-Plättchen in deinem Fürstentum, erhältst du hierfür sofort Siegpunkte (Spielstein auf der Siegpunkteleiste entsprechend vorrücken).
Auf jedem Plättchen sind zwei bis vier Tiere abgebildet, entsprechend erhält man dafür 2 bis 4 Siegpunkte.

Hast du zudem auf derselben Weide (= ein Gebiet *zusammenhängender* grüner Felder) bereits Plättchen derselben Tierart liegen, erhältst du zusätzlich für diese alle noch einmal deren Siegpunkte *(siehe Beispiel unten).*

Hinweis: Dazu müssen die Tier-Plättchen nur auf derselben Weide liegen, nicht aber zwangsläufig angrenzend zum neuen Tier-Plättchen. Gleiche Tier-Plättchen auf anderen Weiden punkten hierdurch nicht.

***Beispiel:** Benno platziert das 4er-Kuhplättchen. Er erhält dafür 4 + 3 = 7 Siegpunkte. Würde er später noch ein weiteres 4er-Kuhplättchen auf dieser Weide platzieren, bekäme er dafür 4 + 4 + 3 = 11 Siegpunkte. Würde er ein 2er-Schafplättchen platzieren, bekäme er dafür 2 + 3 = 5 Siegpunkte.*



Gebäude (beige)
Platzierst du ein Gebäude in deinem Fürstentum, nutzt du *sofort* den entsprechenden Vorteil des Gebäudes *einmal* (wie auf der Übersicht dargestellt).

Achtung: Pro Stadt (= ein Gebiet zusammenhängender beigefarbener Felder) darf jede der acht Gebäudearten nur maximal einmal vorkommen. Je nach Fürstentum gibt es zwei bis sechs Städte verschiedener Größe (1 bis 8 Felder).

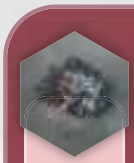
Hinweis: Wenn ihr genauer hinschaut, erkennt ihr an den Illustrationen der Gebäude ihre Fähigkeiten. So zeigt beispielsweise die Kirche die Farben von Minen, Klöstern und Burgen. Die Bank wiederum hat zwei silberne Dächer. Und die Burg zeigt einen Würfel ...

Die Gebäude:

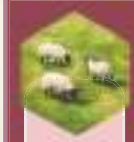
Markt
Platzierst du einen Markt, darfst du dir sofort ein Schiff- (blau) *oder* ein Tier-Plättchen (grün) von einem beliebigen der sechs Depots nehmen *(nicht vom schwarzen Depot!)* und auf ein leeres Schlüsselfeld unten rechts auf deinem Tableau legen.

Schreinerei
Platzierst du eine Schreinerei, darfst du dir sofort ein beigefarbenes Gebäude-Plättchen von einem beliebigen der sechs Depots vom Spielplan nehmen *(nicht vom schwarzen Depot!)* und auf ein leeres Schlüsselfeld unten rechts auf deinem Tableau legen.

Kirche
Platzierst du eine Kirche, darfst du dir sofort ein Mine- (grau), Kloster- (gelb) *oder* Burg-Plättchen (weinrot) von einem beliebigen der sechs Depots nehmen *(nicht vom schwarzen Depot!)* und auf ein leeres Schlüsselfeld unten rechts auf deinem Tableau legen.

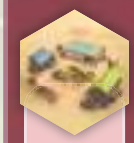


Minen (grau):
Erhalte am Ende jedes Durchgangs 1 Silbermünze.

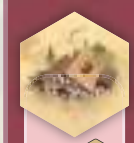


Tiere (grün):
Erhalte entsprechend der Anzahl der abgebildeten Tiere Siegpunkte. Vergrößerst du eine Herde, erhalte für gleiche Tiere auf dieser Weide nochmals Siegpunkte.

Du darfst nie mehr als ein Gebäude pro Art in derselben Stadt haben!



Markt
Nimm dir ein beliebiges Schiff- oder Tier-Plättchen vom Spielplan.



Schreinerei
Nimm dir ein beliebiges Gebäude-Plättchen vom Spielplan.



Kirche
Nimm dir ein beliebiges Burg-, Mine- oder Kloster-Plättchen vom Spielplan.

Always Board Never Bored
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Warenhaus
Platzierst du ein Warenhaus in deinem Fürstentum, darfst du sofort (ohne dafür einen Würfel benutzen zu müssen!) eine *beliebige Warensorte* aus deinem Lager verkaufen, genau so, als ob du die Aktion „Waren verkaufen" (s. Seite 10) ausführen würdest.

Wohnhaus
Platzierst du ein Wohnhaus, nimmst du dir sofort 4 Arbeiterchips vom allgemeinen Vorrat und legst sie auf dein Ablagefeld.

Bank
Platzierst du eine Bank, nimmst du dir sofort 2 Silbermünzen vom allgemeinen Vorrat und legst sie auf dein Ablagefeld.

Rathaus
Platzierst du ein Rathaus, darfst du sofort ein *beliebiges* weiteres Sechseckplättchen von einem deiner drei Schlüsselfelder in deinem Fürstentum platzieren. Dadurch erhältst du auch alle Effekte dieses weiteren Plättchens.

Wachturm
Platziert du einen Wachturm, rücke sofort deinen Spielstein auf der Siegpunkteleiste um 4 Felder weiter.

Grundsätzlich gilt für das Platzieren *aller* Gebäude:

- Ihr Zusatznutzen wird durch das Platzieren „aktiviert", eine Würfelzahl oder Aktion wird dafür nicht mehr benötigt!
- Kann ein Spieler beim Platzieren eines Gebäudes den entsprechenden Vorteil nicht nutzen *(weil beispielsweise beim Bau eines Marktes in den sechs Depots kein grünes oder blaues Plättchen mehr ausliegt)*, darf er dieses Gebäude trotzdem platzieren (der Vorteil verfällt aber in diesem Fall).

Weitere Regeln zum Platzieren von Sechseckplättchen:

- Wenn du ein Sechseckplättchen vom Spielplan nimmst, musst du es stets erst auf einem Schlüsselfeld unten rechts auf deinem Tableau ablegen. Dies gilt auch, wenn du es mit deiner zweiten Aktion direkt anschließend in deinem Fürstentum platzierst.
- Im Fürstentum platzierte Sechseckplättchen können nicht mehr umgelegt und auch nicht mehr entfernt werden.

Wertungen

- Sobald ein komplettes Farbgebiet - welcher Größe auch immer - *vollständig* mit Plättchen belegt ist, gilt dieses Gebiet als abgeschlossen und es gibt dafür zweierlei Siegpunkte:
  - Seiner Größe entsprechend (1 bis 8 Felder) bringt das abgeschlossene Gebiet zwischen 1 und 36 Siegpunkte ein, die sofort auf der Siegpunkteleiste vorgerückt werden.
  - Zusätzlich bringt das Gebiet - je nach Durchgang - 10 bis 2 Siegpunkte ein: Das leere Durchgangsfeld A–E oben links auf dem Spielplan, das dem aktuellen Durchgang entspricht, gibt an, wie viele Siegpunkte jedes abgeschlossene Gebiet (unabhängig von seiner Größe!) zusätzlich einbringt: zwischen 10 im ersten (A) und 2 Siegpunkten im letzten Durchgang (E).

Hinweis: Die Start-Burg wird nicht gewertet, wenn sie zu Beginn in einem 1er-Gebiet platziert wird.

Bonus-Plättchen
Belegst du als Erster das letzte Feld einer Farbe in deinem gesamten Fürstentum mit einem Plättchen (du platzierst beispielsweise das dritte Mine- oder das sechste Tier-Plättchen), nimmst du dir das gleichfarbige große Bonuskärtchen vom Spielplan, für das du sofort entsprechend der Spielerzahl 5 Siegpunkte (bei 2 Spielern), 6 (bei 3 Spielern) oder 7 Siegpunkte (bei 4 Spielern) erhältst.

Wer als Zweiter eine Farbe komplett abschließt, erhält das kleine Bonuskärtchen und die entsprechenden 2 bis 4 Siegpunkte. Dritte und weitere platzierte gehen hierbei leer aus.

Übrigens: Sobald du mit deinem Marker auf der Siegpunkteleiste das große Wappenfeld wieder erreichst bzw. überschreitest, legst du deine Siegpunktescheibe mit der 100 nach oben auf diesem Wappenfeld ab. Sobald du 200 Siegpunkte erreichst, drehst du die Scheibe auf die andere Seite.



Die Zusatznutzen der Gebäude benötigen nie eine Würfelzahl

Nie Plättchen direkt vom Spielplan ins Fürstentum legen.

Im Fürstentum platzierte Plättchen verbleiben dort bis zum Spielende.

Ein komplettiertes Farbgebiet bringt zweifache Siegpunkte ein:
1. Entsprechend der Größe (1–8 Felder): 1 bis 36 Siegpunkte
2. Entsprechend des Durchgangs (A–E): 10 bis 2 Siegpunkte



Wer als Erster alle Felder einer Farbe belegt hat, erhält das große Bonuskärtchen: 5/6/7 Siegpunkte.

Der Zweite, dem das gelingt, erhält das kleine Bonuskärtchen: 2/3/4 Siegpunkte.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

Aktion „Warenverkauf“

Eine weitere Aktionsmöglichkeit für die Benutzung eines Würfels ist der Verkauf einer kompletten Waren*sorte* aus dem eigenen Lager. Die Würfelzahl gibt an, welche Sorte (= Farbe) verkauft werden kann: *Alle* entsprechenden Warenkärtchen im Lager legst du *mit der Rückseite nach oben* unterhalb des dafür vorgesehenen Stapelfeldes neben deinem Lager ab.. Dafür erhältst du:

- Genau *eine* Silbermünze vom Vorrat, gleichgültig, wie viele Kärtchen du gerade verkauft (= umgedreht) hast.
- 2/3/4 Siegpunkte pro verkauftem Warenplättchen (wenn 2/3/4 Spieler teilnehmen).

Hinweis: Du musst beim Warenverkauf immer alle Kärtchen einer Sorte verkaufen, auch wenn du lieber welche zurückbehieltest.

2 Aktion „2 Arbeiterchips nehmen“

Als weitere Aktion kannst du eine *beliebige* Würfelzahl benutzen, um dir 2 Arbeiterchips vom allgemeinen Vorrat zu nehmen. Die Würfelzahl ist dabei ohne Bedeutung.

Das zentrale „schwarze Depot“

In deinem Spielzug kannst du *einmal zusätzlich* zu deinen zwei Würfelaktionen beim schwarzen Depot im Zentrum des Spielplans *ein* beliebiges dort ausliegendes Sechseckplättchen *kaufen*. Dies kannst du zu einem *beliebigen* Zeitpunkt deines Zuges tun, also vor, zwischen, *während* oder nach den beiden Würfelaktionen.

Dazu legst du 2 Silbermünzen in den allgemeinen Vorrat zurück und anschließend das damit gekaufte Sechseckplättchen, wie alle anderen Plättchen vom Spielplan auch, auf ein leeres Schlüsselfeld unten rechts auf deinem Tableau.

ENDE EINES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet nach 5 Runden. Spieler mit im Fürstentum platzierten Minen erhalten *nun* entsprechend viele neue Silbermünzen. Ebenso kommt vielleicht das ein oder andere platzierte Kloster-Plättchen zum Tragen. Dann beginnt der nächste Durchgang *(siehe Seite 6).*

Spielende

Das Spiel endet, nachdem der fünfte Durchgang vollständig durchgespielt wurde. Es folgt die Schlusswertung, in der jeder Spieler noch Siegpunkte für sein Restmaterial erhält:

- für jedes nicht verkaufte eigene Warenkärtchen: 1 Siegpunkt
- für jede eigene Silbermünze: 1 Siegpunkt
- für jeweils zwei eigene Arbeiterchips: 1 Siegpunkt
- für jedes entsprechende Kloster-Plättchen (siehe Seite 11 und 12)

(Achtung: Plättchen auf den Schlüsselfeldern werden hierbei nicht berücksichtigt!)

Wer nun auf der Siegpunkteleiste am weitesten vorne steht, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, dessen Fürstentum mehr leere Felder zeigt. Ist auch diese Anzahl gleich, ist hiervon derjenige Sieger, der in der Zugreihenfolge später kommt.

Das Spiel zu zweit und zu dritt

Im 3er-Spiel benutzt ihr die Sechseckfelder des Spielplans, die mit einer „4“ markiert sind, nicht. Das Burg-Feld im 6er-Depot ist besonders:
Zu Beginn von Durchgang A, C und E wird hier ein Burg-Plättchen platziert, in den Durchgängen B und D aber eine Mine.

Im 2er-Spiel spielt mit der Spielplan-Rückseite.

WARENVERKAUF
Würfelzahl gibt Warensorte vor; *alle* Kärtchen dieser Sorte müssen verkauft werden (= umdrehen)

- + 1 Silbermünze pro Verkauf
- + 2/3/4 SP pro Kärtchen

ARBEITERCHIPS NEHMEN
Egal, welche Würfelzahl du benutzt, nimmt dir 2 Arbeiterchips vom Vorrat.

Einmal pro Spielzug darfst du für 2 Silbermünzen *ein* beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot erwerben.

Nach 5 Runden endet ein Durchgang: alle mit Minen erhalten neue Silbermünzen.

SPIELENDE
Das Spiel endet nach dem 5. Durchgang *(= 25 Runden / 50 Würfelaktionen)*

Schlusswertung:

- unverkaufte Waren: je 1 SP
- pro Silbermünze: 1 SP
- pro 2 Arbeiterchips: 1 SP
- gelbe Plättchen: x SP

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!



Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Die Klöster (gelb)

Im Basisspiel befinden sich 26 verschiedene gelbe Plättchen. Viele wirken direkt nach dem Platzieren im Fürstentum, indem sie bestehende Regeln verändern. Andere wiederum wirken erst am Ende bei der Schlusswertung.

Hast du ein Kloster-Plättchen in deinem Fürstentum liegen, gilt ab dann:

1. Du darfst ab jetzt die Grundregel missachten, dass nur ein Gebäude jeder Art pro Stadt zulässig ist. Du darfst ab jetzt also *ohne jede weitere Einschränkung* beliebig viele gleiche Gebäude in deinen Städten errichten.
2. Du erhältst ab jetzt am Ende jedes Durchgangs pro eigener bereits im Fürstentum platzierter Mine zusätzlich zu der einen Silbermünze auch noch einen Arbeiterchip vom allgemeinen Vorrat.
3. Du erhältst ab jetzt beim Verkauf von Waren (entweder durch die Würfelaktion oder durch das Platzieren eines Warenhauses) eine zusätzliche Silbermünze, also gesamt 2.
4. Du erhältst ab jetzt beim Verkauf von Waren (entweder durch die Würfelaktion oder durch das Platzieren eines Warenhauses) zusätzlich zu der einen Silbermünze auch noch einen Arbeiterchip vom allgemeinen Vorrat.
5. Du darfst ab jetzt immer, wenn du ein Schiff-Plättchen platzierst, alle passenden Warenkärtchen nicht nur von einem Warenfeld, sondern von zwei *benachbarten* Warenfeldern abräumen und in dein Lager legen.
6. Du darfst ab jetzt Gebäude-Plättchen auch von den sechs Depots kaufen, indem du dafür 2 Arbeiterchips (nicht Münzen!) abgibst.
   Es gilt auch weiterhin, dass du insgesamt nur ein Plättchen pro Runde (inkl. des Kaufs vom schwarzen Depot) erwerben darfst.
7. Du erhältst ab jetzt für *jedes* eigene Tier-Plättchen (also nicht für jedes einzelne *Tier*!), das beim Platzieren von neuen Tier-Plättchen punktet, 1 Siegpunkt mehr.

   Beispiel: *Benno legt ein 3er-Schaf auf die Weide, auf der bereits ein 4er-Schaf liegt: Er erhält (3 + 1) + (4 + 1) = 9 Siegpunkte. Würde er hier z.B. noch ein 2er-Schwein hinzulegen, brächte dieses 3 Siegpunkte ein.*
8. Du darfst ab jetzt pro Arbeiterchip, den du abgibst, eine Würfelzahl um bis zu 2 erhöhen bzw. senken.

   Beispiel: *Um aus einer 3 eine 6 zu machen, braucht Carla nun nur noch 2 Arbeiterchips.*
9. Du darfst ab jetzt beim Platzieren von *allen* deinen Gebäuden die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob du einen Arbeiterchip dafür ausgäbest).
10. Du darfst ab jetzt beim Platzieren von *allen* deinen Tieren und Schiffen die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob du einen Arbeiterchip dafür ausgäbest).
11. Du darfst ab jetzt beim Platzieren von *allen* deinen Burgen, Minen und Klöstern die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob du einen Arbeiterchip dafür ausgäbest).
12. Du darfst ab jetzt beim Nehmen aller neuen Sechseckplättchen vom Spielplan die dafür benutzte Würfelzahl um 1 erhöhen bzw. senken (also gerade so, als ob du einen Arbeiterchip dafür ausgäbest).
13. Du erhältst ab jetzt immer zu den zwei Arbeiterchips noch eine Silbermünze vom allgemeinen Vorrat dazu, wenn du einen Würfel für die Aktion „Arbeiterchips nehmen“ benutzt.

    Hinweis: Beim Platzieren eines Wohnhauses nützt dieses und das nächste Plättchen nichts.
14. Du darfst dir ab jetzt immer vier (statt der üblichen zwei) Arbeiterchips nehmen, wenn du einen Würfel für die Aktion „Arbeiterchips nehmen“ benutzt.



Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com
info@alwaysboardgames.com

15. Du erhältst am Spielende für jede Waren*sorte*, von der du mindestens ein Kärtchen verkauft hast, 2 Siegpunkte. Nicht verkaufte Warenkärtchen werden nicht beachtet.

Hinweis: Man darf sich seine verkauften Warenkärtchen jederzeit anschauen.

***Beispiel:** Dario hat folgende Warenkärtchen verkauft: 4x Rot, je 3x Lila und Rosa und 1x Orange. Er erhält 4 Sorten x 2 Siegpunkte = 8 SP.*

16–23 + 29. Du erhältst am Spielende 4 Siegpunkte für jedes entsprechende Gebäude, das in deinem Fürstentum platziert ist.

***Beispiel:** Benno hat am Spielende u.a. die gelben Plättchen Nr. 17 (Wachtürme) und Nr. 22 (Banken) in seinem Fürstentum platziert, genau wie 2 Wachtürme und 4 Banken: Benno erhält dafür (2 x 4) + (4 x 4) = 24 Siegpunkte.*

24. Du erhältst am Spielende 4 Siegpunkte für jede Tier*art*, die in deinem Fürstentum platziert ist.

***Beispiel:** Anna hat am Spielende 3 Schaf- und je 1 Kuh- und Schwein-Plättchen in ihrem Fürstentum platziert: sie erhält 3 Arten x 4 Siegpunkte = 12 SP.*

25. Du erhältst am Spielende 1 Siegpunkt für jedes *verkaufte* eigene Warenkärtchen. Die nicht verkauften Warenkärtchen werden nicht beachtet.

Besäße Dario auch dieses Plättchen, würde er hierfür 11 Siegpunkte erhalten (siehe Beispiel zu Plättchen Nr. 15).

26. Du erhältst am Spielende 3 Siegpunkte für jedes eigene Bonuskärtchen, egal ob groß oder klein.



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Die Erweiterungen

4 weitere Fürstentümer (11-18) (1. Erweiterung)

Wollt ihr hiermit spielen, erhält jeder ein zufälliges Fürstentum mit den Nummern 11-18.

Optionale Regeln: In den Originalregeln müsst ihr neue Plättchen stets neben bereits ausliegenden Plättchen platzieren. In dieser Erweiterung dürft ihr zudem eure Plättchen nur dann ablegen, wenn sie entweder direkt neben einer Burg platziert werden oder über eine ununterbrochene Kette von Sechseckplättchen derselben Farbe wie das neue Plättchen mit wenigstens einer Burg verbunden sind.

Dies gilt nicht für neue Burgen, diese können platziert werden wie immer.

Zu jedem Zeitpunkt im Spiel kannst du beide Würfelaktionen und 5 Siegpunkte opfern, um ein Burg-Plättchen zu nehmen (und auf eines deiner Schlüsselfelder zu legen), das nach früheren Durchgängen vom Spielplan entfernt wurde (weinrot oder schwarz).

Bitte beachten: Diese Variante funktioniert ausschließlich mit den Spielplänen 11-18!



4 weitere Sechseckplättchen (2. Erweiterung)

Mischt sie in die passenden Vorräte (schwarz und gelb) ein.

Zugreihenfolge (Kloster/gelb, Nr. 27)
Du befindest dich ab jetzt mit deinem Marker in einem Stapel 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, bleibt dieser in dem Fall darunter).

Arbeiterchips (Kloster/gelb, Nr. 28)
Du darfst ab jetzt auch Arbeiterchips vom allgemeinen Vorrat *kaufen*. Jeweils 2 Chips kosten 1 Silbermünze.

Kran (Gebäude/schwarz)
Du darfst dafür die Funktion eines beliebigen Gebäudes (beige) nutzen.

Beispiel: *Du könntest eine Warensorte verkaufen (Warenhaus) oder dir zwei Silbermünzen nehmen (Bank) oder ein Burg-Plättchen vom Spielplan nehmen (Kirche) oder ...*

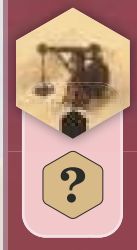
Zudem kannst du am Spielende den Kran bei den entsprechenden Kloster-Plättchen (16-23 + 29) als ein Gebäude freier Wahl werten. Dies kann auch ein anderes sein als das beim Platzieren gewählte.

Gänse (Tiere/schwarz)
Du erhältst fürs Platzieren der zwei Gänse auf einer Weide wie gehabt 2 Siegpunkte und für eine weitere *beliebige* bereits auf dieser Weide ausliegende *Tierart* die entsprechenden Siegpunkte. Werden später weitere Tierplättchen auf diese Weide gelegt, werden die Gänse immer wieder mit 2 Siegpunkten hinzugezählt. Zudem zählen die Gänse als *weitere* Tierart für die Klosterplättchen 7 und 24.

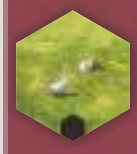
Beispiel: *Carla legt das Gänse-Plättchen auf eine Weide, in der zudem auch ein 2er- und ein 3er-Kuh-Plättchen liegen. Hierfür erhält Carla 2 + 2 + 3 = 7 Siegpunkte. Später legt sie noch ein 4er-Schwein in dieselbe Weide; hierfür erhält sie 4 + 2 = 6 Siegpunkte.*







Kran
Führe eine beliebige Gebäude-Aktion aus.



Gänse
Gänse gelten als beliebige Tierart.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

„Die Grenzposten" (23-30) (4. Erweiterung)

Legt die 2 Bonusplättchen „Die Grenzposten" auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan. Dann erhält jeder ein zufälliges Fürstentum mit den Nummern 23-30. Sie bieten die folgende Besonderheit:

Sobald du auf deinem Spieltableau mit passenden Plättchen eine wie auch immer geartete *durchgehende* Verbindung zwischen zwei Grenzposten gelegt hast, erhältst du hierfür die dem aktuellen Durchgang entsprechenden Siegpunkte, also 10, 8, 6, 4 oder 2.

Schließt du später auch noch den dritten Grenzposten an, erhältst du erneut die Siegpunkte des laufenden Durchgangs und *zusätzlich* das höhere Bonusplättchen (5/6/7) vom Spielplan. Der zweite Spieler, dem das gelingt, erhält noch das niedrigere Bonusplättchen (2/3/4).

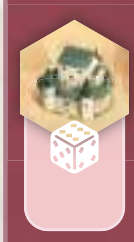
Hinweis: Da sich die Grenzposten auf den Spieltableaus und nicht den Fürstentümern befinden, kann diese Erweiterung auch mit allen anderen Fürstentümern gespielt werden.



Die weissen Burgen (5. Erweiterung)

Diese Plättchen werden zu Spielbeginn in ihre jeweiligen Stapel (6x Gebäude, 1x Kloster und 2x schwarzes Depot) eingemischt.

Platzierst du eine „weiße Burg" in deinem Fürstentum, führst du anschließend eine *beliebige* Aktion mit der Zahl des weißen Würfels aus. Dabei ist der Einsatz von Arbeiterchips erlaubt (ohne aber den weißen Würfel zu verändern).



Weiße Burg
Führe eine beliebige Aktion gemäß dem weißen Würfel aus.

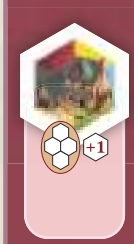
Die Gasthöfe (6. Erweiterung)

Legt pro Durchgang einen Gasthof auf das entsprechende Feld neben dem schwarzen Depot. Sollten dort noch Gasthöfe aus vorherigen Durchgängen liegen (da sie im Gegensatz zu anderen Sechseckplättchen *nicht* nach Durchgangsende abgeräumt werden!), wird das neue Plättchen einfach obenauf gelegt.

Du kannst Gasthöfe gemäß der entsprechenden Regeln anstelle eines anderen Sechseckplättchens für 2 Silbermünzen vom schwarzen Depot kaufen und auf ein leeres Schlüsselfeld deines Tableaus legen.

Ein Gasthof kann auf *jedem* beliebigen freien Feld des eigenen Fürstentums platziert werden, entsprechend der benutzten Würfelzahl. Pro Gebiet ist aber *maximal ein* Gasthof erlaubt! Der Gasthof hat beim Platzieren selbst keine Funktion, er dient lediglich der Vervollständigung eines Gebietes.

Wichtig: Durch das Platzieren eines Gasthofes erhöhst du die Größe des Gebietes um 1. Ein 9er-Gebiet bringt 45 Siegpunkte ein.



Gasthof
Platziere ihn in einem beliebigen Bereich; dieser wird dadurch um 1 größer



Beispiel: Ein 4er-Gebiet wird mit einem Gasthof darin zu einem 5er-Gebiet und wirft dementsprechend bei Vervollständigung 15 Siegpunkte ab (statt 10).

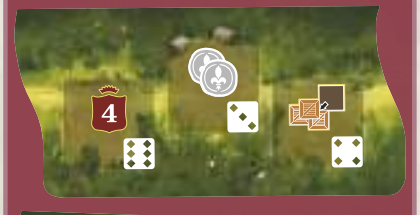
Die Handelsstrassen (8. Erweiterung)

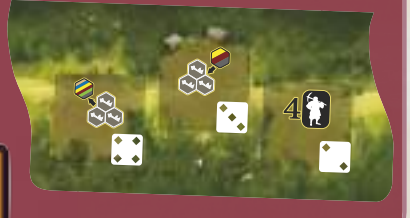
Je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler zufällige 5 (2 Spieler), 4 (3 Spieler) oder 3 (4 Spieler) Handelsstraßen-Kärtchen (mit somit 15, 12 oder 9 Ablagefeldern) und legt sie, gerade so, wie sie kommen, unterhalb seines Tableaus nebeneinander offen aus.

Hinweis: Wenn ihr wollt, könnt ihr die Handelsstraßen-Kärtchen auch gezielt nebeneinanderlegen.

Immer, wenn du eine Warensorte verkaufst (nach wie vor musst du stets *alle* Plättchen davon verkaufen), legst du das bzw. die entsprechenden Warenkärtchen nicht auf das dafür vorgesehene Ablagefeld, sondern stattdessen - *einzeln* und von links nach rechts auffüllend - auf die Felder deiner Handelsstraße. Stimmt dabei die Würfelzahl eines Feldes mit der Würfelzahl des Warenkärtchens darauf überein, erhältst du umgehend den entsprechenden Bonus. Solltest du irgendwann alle Felder deiner Handelsstraße mit Waren belegt haben, legst du deine weiteren verkauften Waren wieder wie gewohnt auf dein Ablagefeld. Für die Kloster-Plättchen 15 und 25 zählen die Waren auf euren Handelsstraßen weiterhin mit!







Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Teamspiel (9. Erweiterung)

Bildet zwei Teams à 2 Spieler, die idealerweise *nebeneinander* sitzen sollten. Alle Regeln aus dem Basisspiel gelten weiterhin, mit folgenden Änderungen: Es ändert sich der Passus „Jeder Spieler erhält ...“ der Originalregel zu Folgendem:



JEDES TEAM ERHÄLT:

- **ein Doppeltableau**, zusammengesetzt aus den zwei entsprechenden Hälften (31a + 32a). *(Mit etwas Erfahrung könnt ihr in späteren Partien auch jeweils mit dem Doppelplan auf der Rückseite (31b + 32b) spielen (s. Abb. links).)*
- **eine Burg**, die auf das zentrale weinrote 1er-Feld gelegt wird. *(Bei den Rückseiten könnt ihr euch für die 1 oder 6 entscheiden.)*
- **3 zufällige Warenkärtchen**, die auf die entsprechenden *gemeinsamen* Lagerfelder gelegt werden. Kärtchen gleicher Farbe werden dabei wie gehabt aufeinandergestapelt.
- **3 Arbeiterchips** (für Team A) bzw. **5 Arbeiterchips** (für Team B) sowie jeweils **2 Silbermünzen**, die auf den Tableaus abgelegt werden. Weiterhin gilt, dass *jeder* Spieler die zwei Würfel einer Farbe sowie die entsprechenden **Marker** (Siegpunkte und Zugreihenfolge) erhält und platziert, hier spielen also auch weiterhin alle Spieler getrennt.
  Die Reihenfolgemarker werden entsprechend der Startreihenfolge als Stapel auf dem ersten Feld der Reihenfolgenleiste platziert. Die erste Runde wird abwechselnd gespielt (A1, B1, A2, B2), danach entsprechend der Reihenfolge auf der Leiste.

SPIELVERLAUF

Es wird entsprechend der Originalregeln gespielt, mit dem einzigen Unterschied, dass die Spieler nur zwei eigene Schlüsselfelder für ihre Sechseckplättchen haben, dafür aber auch zwei *gemeinsame* (Mitte unten).

Natürlich gilt, dass sich jedes Teammitglied jederzeit in seinem Zug an allen gemeinsamen Dingen (= Arbeiterchips, Silbermünzen, gemeinsame Schlüsselfelder und Waren) bedienen kann. An den zwei Sechseckplättchen oder den Würfeln des Teampartners darf man sich allerdings nie bedienen. Die Sechseckplättchen dürfen auch nicht mehr umgelegt werden, wenn sie einmal auf einem Schlüsselfeld platziert wurden.

Hinweise:

- Natürlich können die Teammitglieder auf beiden Hälften des Doppeltableaus agieren, also der linke Spieler auch rechts und der rechte auch links.

- Da ein einzelner Spieler nun auch mehr als 6 Schiffe platzieren kann, gilt in dem Fall Folgendes: Befindet sich sein Marker auf dem letzten Feld der Reihenfolgeleiste, legt der Spieler bei jedem weiteren platzierten Schiff seinen Marker immer wieder oben auf den Stapel, falls vorhanden.

SCHLUSSWERTUNG

Es werden die Siegpunkte beider Teammitglieder addiert. Es gewinnt das Team mit der größeren Summe. Bei Gleichstand gewinnt das Team mit mehr leeren Feldern in seinem Doppelfürstentum.

(Unser besonderer Dank gilt Matthias Nagy von „Frosted Games“ für die Entwicklung und Bereitstellung dieser Idee.)

Solospiel (10. Erweiterung)



SPIELVORBEREITUNG

Nimm dir eine Start-Burg und lege sie auf ein beliebiges Burgfeld deines Spielertableaus *(33 für Einsteiger, 34 für Fortgeschrittene)*. Nimm dir 1 Silbermünze, 2 Arbeiterchips und 3 zufällige Warenkärtchen, die du neben das Tableau legst. Die Einschränkung, dass du während des Spiels nur maximal 3 verschiedene Warensorten sammeln darfst, entfällt. Nimm dir zudem die beiden Marker und Würfel einer Farbe wie auch den weißen Würfel.

Platziere einen deiner Marker als „Zählstein“ auf dem großen Wap[illegible] der Siegpunkteleiste (Feld 0/100) und den anderen als „Sie[illegible]marker“ auf Feld 50 dieser Leiste. Alles Weitere (Plättchen-Auslage, Warenwertigkeit, ...) ist wie im Spiel für 2 Spieler. Was auch bedeutet, dass du mit der *Rückseite* des Spielplans 2 spielst.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

SPIELVERLAUF

Du spielst 25 Spielzüge. Zu Beginn würfle immer mit allen drei Würfeln.

Lege zunächst wie gehabt das nächste Warenkärtchen in das vom *weißen Würfel* bestimmte Depot. Entferne dann aus diesem Depot ein Sechseckplättchen (aus dem Spiel), von oben nach unten. Sollte das betroffene Depot leer sein, geh zum im Uhrzeigersinn nächsten Depot über und entferne dort ein Plättchen usw.

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

- Das Ausbreiten in andere Regionen ist nur über die Flüsse möglich.
- Platzierst du ein Schiff, nimm dir stets *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 eines deiner drei Schlüsselfelder. 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 Gebietes (Siegpunkte, Farbbonus, Spielsieg).

  So bringt also beispielsweise eine „schwarze Mine" zu Durchgangsende kein Silber ein. Ein „schwarzes Schiff" bringt weder Waren ein noch das Recht, 5 Waren in ein „schwarzes Plättchen" zu tauschen ...

- Rechne Kloster-Plättchen, die eigentlich erst Siegpunkte am Spielende einbrächten, *sofort* nach dem Platzieren *(und nur dann!)* ab.

  Beispiel: Platzierst du das Kloster-Plättchen Nr. 26, rücke 3 Siegpunkte pro Farbe vor, die du bis dahin bereits vervollständigt hast.

- Platzierst du das letzte Plättchen einer Farbe, bekommst du als Farbbonus kein Kärtchen und damit *keine* Siegpunkte, sondern darfst stattdessen ein beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot, den Grundregeln folgend, *direkt auf deinem Tableau (!)* platzieren, mit all seinen Auswirkungen. Komplettierst du dadurch eine weitere Farbe, darfst du ein weiteres Plättchen aus dem schwarzen Depot (sofern vorhanden) direkt platzieren usw.
- Immer, wenn du Siegpunkte erhältst (identisch zum Basisspiel), rückst du deinen Zählstein entsprechend vor. Zudem darfst du jetzt weitere Siegpunkte dazu *kaufen*. Jeder Siegpunkt kostet dich eine Silbermünze. Erreicht der Zählstein den Siegpunktemarker, stell den Zählstein umgehend zurück auf das große Wappen (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 nach Auslösung bleibt weiterhin bestehen.



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Die Schilde

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, 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:

2 Spieler:
1 Schild pro Depot

3 Spieler:
je 1 Schild in das Depot 1, 3 und 5;

je 2 Schilde in das Depot 2, 4 und 6

4 Spieler:
2 Schilde pro Depot

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 (s.u.) 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!).*



Grundsätzlich gilt:
Die Schilde wirken nie in Kombination mit den Klosterplättchen.
Sie haben folgende Funktionen:

1. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, zählt beim Platzieren von Tier-Plättchen jedes Weidefeld bezüglich der Tierart (nicht aber bezüglich irgendwelcher Gebietspunkte!) für dich, als ob du nur eine einzige Weide hättest, unabhängig davon, ob die Felder aneinander grenzen oder nicht. Dementsprechend punkten die einzelnen Tiere natürlich viel mehr.
   Dieser Schild bringt am Spielende 12 zusätzliche Siegpunkte ein.
2. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, erhältst du immer, wenn deine Mitspieler Arbeiterchips (wodurch auch immer) erhalten, ebenfalls jeweils einen Arbeiterchip aus dem Vorrat. *(+ 12 SP am Spielende.)*
3. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, darfst du deine Schilde am Durchgangsende auch mit Arbeiterchips statt mit Silbermünzen bezahlen. Du darfst dabei beliebig mischen. *(+ 12 SP am Spielende.)*
4. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, hast du eine unbegrenzte Menge an Schlüsselfeldern für deine Sechseckplättchen, und nicht nur drei wie sonst. *(+ 12 SP am Spielende.)*
5. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, darfst du dir, wenn du ein Schiff platzierst, zusätzlich alle Warenkärtchen einer beliebigen Sorte aus allen sechs Warenlagern nehmen. *(+ 12 SP am Spielende.)*
6. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, kannst du zu einem beliebigen Zeitpunkt einen Mitspieler benennen: Ab jetzt darfst du dessen Kloster-Plättchen mitbenutzen, als ob du sie selbst ausliegen hättest. Dies gilt auch für Kloster-Plättchen, die erst am Ende Siegpunkte einbringen (natürlich auch nur, sofern du den Schild dann noch besitzt!). *(+ 12 SP am Spielende.)*
7. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, erhältst du für jedes deiner Bonuskärtchen die doppelte Punktzahl. *(+ 8 SP am Spielende.)*
8. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, erhältst du die doppelte Ausschüttung deiner Minen. *(+ 8 SP am Spielende.)*
9. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, erhältst du pro verkauftem Warenkärtchen 1 Silber, statt wie bisher nur pro Sorte. *(+ 8 SP am Spielende.)*
10. Liegt dieser Schild noch am Spielende bei dir aus, erhältst du für jedes deiner Kloster-Plättchen, das dann Siegpunkte einbringt, die doppelte Punktzahl. Die Kombination mit Schild 6 ist nicht erlaubt. *(+ 8 SP am Spielende.)*
11. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, darfst du nach dem Platzieren einer Burg als deren Zusatzaktion einen Schild nehmen. *(+ 8 SP am Spielende.)*
12. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, erhältst du für jedes verkaufte Warenkärtchen die doppelte Punktzahl. *(+ 8 SP am Spielende.)*
13. Liegt dieser Schild noch am Spielende bei dir aus, erhältst du für all deine Schilde (inkl. diesem) die doppelte Punktzahl (also 24, 16 oder 8). *(+ 4 SP am Spielende.)*
14. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, darfst du am Ende jedes Durchgangs, direkt nachdem alle Spieler ihre zwei Aktionen ausgeführt haben, ein Plättchen von einem beliebigen der sechs Depots nehmen (sofern dort noch welche liegen) und es passend direkt in deinem Fürstentum, mit all seinen Auswirkungen, platzieren. *(+ 4 SP am Spielende.)*
15. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, darfst du dir am Ende jedes Durchgangs, direkt nachdem alle Spieler ihre zwei Aktionen ausgeführt haben, ein Plättchen vom schwarzen Depot nehmen (sofern dort noch welche liegen) und es passend direkt in deinem Fürstentum, mit all seinen Auswirkungen, platzieren. *(+ 4 SP am Spielende.)*
16. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, darfst du in jeder Runde einen deiner Würfel, wenn du an die Reihe kommst, auf eine beliebige Zahl drehen und nutzen. *(+ 4 SP am Spielende.)*
17. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, erhältst du, wenn du Gebiete komplettierst, den Bonus für ein um 1 größeres Gebiet *(aus einem 3er-Gebiet (6 SP) wird beispielsweise ein 4er-Gebiet (10 SP)). (+ 4 SP am Spielende.)*
    Hinweis: Ein 9er-Gebiet bringt 45 Siegpunkte ein.
18. Solange dieser Schild bei dir ausliegt, darfst du in deinem Fürstentum nicht mehr angrenzend platzieren, sondern darfst dies auf beliebigen ansonsten passenden Feldern tun. *(+ 4 SP am Spielende.)*



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Weinberge

Diese Erweiterung führt eine neue Art von Plättchen ein: die Doppelplättchen. Jedes dieser Plättchen zeigt 2 Traubensorten und belegt 2 Schlüsselfelder. Die Verbindung gleicher Traubensorten ist wesentlich für die Höhe der Siegpunkte am Spielende. Je größer ein solches Gebiet, desto wertvoller. Zudem bringt euch das Platzieren dieser Plättchen auf dem Weinberg-Plan Bonusaktionen ein.

SPIELVORBEREITUNG

Führt die Spielvorbereitungen des Basisspiels aus, und dann:

- Bildet einen Haufen von Wein-Bonusplättchen neben dem Spielplan. Bildet ein Set aus 6 verschiedenen Bonusplättchen und gebt jedem Spieler 1 zufälliges. Mischt die restlichen Bonusplättchen wieder zurück in den Haufen.
- Nehmt euch jeder einen Weinberg-Plan und legt ihn neben euer Spieltableau.
- Platziert das Weinberg-Depot (Plastikhalter) neben dem Spielplan.
- Platziert die Weinberg-Auslage (Karton) unterhalb des Depots. Spielt ihr zu zweit und zu dritt, dreht sie auf die Seite mit .
- Legt alle Doppelplättchen in den entsprechenden Sack und legt ihn bereit.

Hinweis: Wollt ihr den Zufall in einem 2er- oder 3er-Spiel etwas einschränken, beachtet die nachfolgenden Regeln:

Entfernt im 3er-Spiel eine zufällige Traubensorte aus dem Spiel (jedes Doppelplättchen mit wenigstens einer Traube dieser Sorte (16 Plättchen) und jedes entsprechende Bonusplättchen) und ignoriert sie bei allen weiteren Anweisungen.

Im 2er-Spiel entfernt entsprechend alle Plättchen von zwei Traubensorten.

WEINBERGE-VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält:

- 1 zufälliges Wein-Bonusplättchen
- 1 Weinberg-Plan

Platziert das Weinberg-Depot und die Weinberg-Auslage neben dem Spielplan.

Befüllt den Sack mit den Doppelplättchen.

Vor jedem Durchgang:

- Entfernt alle Doppelplättchen vom Depot und der Auslage.
- Belegt das Depot und die Auslage wieder mit Plättchen.

SPIELVERLAUF

Zusätzlich zu den Basisregeln, vor jedem Durchgang:

- Entfernt alle Doppelplättchen vom Depot und der Auslage aus dem Spiel (nicht zu Beginn des Spiels).
- Ersetzt die Plättchen im Depot und der Auslage dann mit welchen aus dem Sack: Im 4er-Spiel 6 Plättchen im Depot und 3 auf der Auslage. In einem 2er- oder 3er-Spiel mit 3 Plättchen im Depot und 1 bzw. 3 Plättchen in der Auslage.

Wichtig: *Felder markiert mit einer „3“ werden nur im 3er-Spiel belegt.*



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

DIE AKTIONEN

Die Weinberg-Erweiterung führt 2 neue Aktionen ein.

Aktion „Ein Doppelplättchen nehmen“

Du kannst einen Würfel benutzen, um ein Doppelplättchen vom Depot zu nehmen und auf zwei deiner Schlüsselfelder zu legen. Im 2er- oder 3er-Spiel sind zwei Würfelzahlen unterhalb der Depot-Felder angegeben. Das bedeutet, dass man das entsprechende Plättchen mit einer davon nehmen darf.

Aktion „Ein Doppelplättchen auf Weinberg legen“

Nimm ein Doppelplättchen von deinen Schlüsselfeldern und lege es auf ein leeres Doppelfeld deines Weinberg-Plans mit der entsprechenden Würfelzahl (nie in dein Fürstentum). Du darfst es in einer beliebige der zwei Richtungen ausrichten.

Das erste Doppelkärtchen muss auf der niedrigsten Ebene des Weinbergs platziert werden (mit den Würfelzahlen 1 und 4). Alle weiteren Plättchen müssen dann angrenzend an ein bereits liegendes Plättchen gelegt werden. Abgelegte Plättchen dürfen anschließend nicht mehr umgelegt oder verdreht werden.

Danach darfst du beide (gerade abgedeckte) Bonusaktionen (in beliebiger Reihenfolge!) ausführen. Die meisten Bonusaktionen sind bereits von Gebäuden oder der Burg bekannt. Es gibt aber auch zwei neue Aktionen:

Diese Bonusaktion erlaubt dir, ein Plättchen vom schwarzen Depot (oder der Weinberg-Auslage) zu nehmen und auf einem freien deiner Schlüsselfelder zu platzieren. Diese Aktion zählt nicht als Kaufaktion vom schwarzen Depot; diese darf trotzdem noch ausgeführt werden.

Diese Bonusaktion erlaubt dir, ein Doppelplättchen vom Weinberg-Depot (nicht der Weinberg-Auslage!) zu nehmen und es auf zwei freie deiner Schlüsselfelder zu legen.

Nachdem du ein Doppelplättchen in deinem Weinberg platziert und beide Bonusaktionen ausgeführt hast, überprüfe, ob du damit alle Flächen einer Ebene belegt hast. Ist dem so, nimm dir ein Wein-Bonusplättchen vom Vorrat. Am Spielende erhältst du hierfür Siegpunkte für die entsprechende Traubenart.

Weinberg-Auslage:
Wenn du für 2 Silbermünzen ein Sechseckplättchen vom schwarzen Depot kaufst, darfst du dir stattdessen auch ein Doppelplättchen von der Weinberg-Auslage nehmen. Die Auswirkungen für das schwarze Depot gelten auch für die Weinberg-Auslage.

DIE AKTIONEN

- Nimm ein Doppelplättchen vom Depot.
- Platziere ein Doppelplättchen von deinen Schlüsselfeldern auf deinem Weinberg.

Führe danach beide abgedeckte Bonus-Aktionen in beliebiger Reihenfolge aus.



Beispiel: Benno benutzt eine gewürfelte 4, um sein Doppelplättchen auf der untersten Ebene zu platzieren (roter Rahmen). Dafür erhält er 4 Arbeiter und 1 Schiff- oder Tier-Plättchen vom Spielplan.

Einmal pro Zug darfst du für 2 Silbermünzen ein Doppelplättchen von der Weinberg-Auslage (statt vom schwarzen Depot!) kaufen.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

Siegpunkte für Weingebiete													
Größe des Gebietes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Siegpunkte	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

WEINBERG-WERTUNG
Erhalte Siegpunkte für jedes Wein-Bonusplättchen, das einem deiner Weingebiete entspricht. Jedes Plättchen und jedes Gebiet kann nur einmal gewertet werden.

Weinberge-Wertung:
Am Spielende wertet ihr zusätzlich die Weinberge aus. Jeder von euch erhält Siegpunkte für jedes seiner Wein-Bonusplättchen, entsprechend der Tabelle oben. Jedes Bonusplättchen kann nur einmal gewertet werden, genau wie jedes Weingebiet.

Beispiel: *Dario gewinnt 6 Siegpunkte für sein erstes Bonusplättchen „grüne Weintraube" (roter Rahmen in der Abb. unten), mit einem Gebiet von 3 nebeneinander ausliegenden „grünen Weintrauben". Da er kein Gebiet mehrfach werten darf, muss er für sein zweites Bonusplättchen „grüner Wein" (gelber Rahmen) ein anderes Gebiet mit grünem Wein werten: das einzelne Feld (gelber Rahmen) bringt ihm 1 weiteren Siegpunkt ein. Dann wertet er noch sein drittes Bonusplättchen: blaue Traube (blauer Rahmen) und ein entsprechendes 2er-Gebiet = 3 Siegpunkte.*

Der gesamte Weinberg bringt Dario also 10 Siegpunkte ein.



www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

„Châteauma“ (Für 1 Spieler)

Von John Albertson, Nick Shaw und David Turczi



Spielmaterial

- 1 doppelseitiges Fürstentum (Nummer 35-36)
- 9 Gebietskarten (mit 1-9 beschriftet)
- 8 Gebietskarten (10-17); für die Weinberg-Erweiterung
- 1 doppelseitige Spieleübersicht

Spielidee

Diese Variante führt einen virtuellen Spielgegner, den so genannten „Châteauma“, ein. Das bedeutet, dass ihr das Spiel allein nur gegen den „Châteauma“ spielen könnt. Ihr könnt ihn aber auch in einem 2er- oder 3er-Spiel für mehr Wettbewerb zufügen. Bei der Spielvorbereitung zählt er wie ein regulärer Spieler.

Der „Châteauma“ simuliert einen menschlichen Gegner, indem er Sechseckplättchen einsammelt, Waren verkauft, Bonusplättchen gewinnt und sogar vom schwarzen Depot kauft. Dafür benutzt er die „Gebietskarten“. Jede dieser Karten zeigt, welche Sechseckplättchen er nimmt und welche Waren er verkauft etc. Ebenso geben sie die Siegpunkte an, wenn ein Farbgebiet komplettiert wird.

In der folgenden Regel beziehen sich „du, dein, ...“ immer auf menschliche Spieler, im Gegensatz zu „Châteauma“ oder „er“ für den virtuellen Gegner.

Spielvorbereitung

Es gilt die übliche Vorbereitung, mit folgenden Ausnahmen und Änderungen:

1. Wählt die der Spielerzahl entsprechende Spielplanseite aus, „er“ zählt dabei mit.

5. Legt ein Plättchen pro Warenfarbe neben dem Plan bereit, da „Châteauma“ diese in Schritt 7 benötigt.

7. Benutzt das Material einer Spielerfarbe für „Châteauma“ (auch wenn er nur 1 statt 2 Würfel benötigt). Zudem benutzt er kein reguläres Fürstentum, sondern ein spezielles (markiert mit ♟).

DAS „CHÂTEAUMA“-FÜRSTENTUM:

A. Platziert das Fürstentum mit der Nummer 35 nach oben neben dem Spielplan.

B. Bestimmt den Schwierigkeitsgrad für die Wertung von „Châteauma“ (einfach, mittel, schwer) und die entsprechende Anzahl an Schwierigkeitsgrad-Modifikatoren. Mehr Hinweise hierzu findet ihr auf Seite 26.

C. Mischt die Gebietskarten mit den Nummern 1-9 (die Nummern 10-17 benutzt ihr nur, wenn ihr mit der Weinberg-Erweiterung spielt). Deckt diese Karten - eine nach der anderen - auf, bis die erste mit einem weinroten Sechseck darauf erscheint. Legt diese Karte offen unterhalb des Bereichs „1-4“ des „Châteauma“-Fürstentums aus.

D. Mischt die restlichen 8 Gebietskarten und legt sie als verdeckten Stapel in den angedeuteten Bereich rechts unten. Deckt die oberste Karte auf und legt sie offen unter den Bereich „5-6“.

E. Legt ein Burg-Plättchen auf das weinrote Feld der Karte unterhalb der „1-4“.

F. Platziert ein Warenplättchen pro Farbe auf den 6 entsprechenden Feldern oben rechts auf Châteaumas Fürstentum.

G. Platziert 1 Silbermünze auf dem entsprechenden Feld des Fürstentums (links von den Warenplättchen).

H. „Châteauma“ erhält keine Arbeiterchips, da er sie nicht benutzt.

Bereitet eure Fürstentümer wie im Basisspiel vor.

9. Du bist Startspieler. Spielt ihr mit mehreren menschlichen Spielern, lost den Startspieler aus. „Châteauma“ ist immer Letzter in der Reihenfolge.

REGELÄNDERUNGEN

- „Châteauma“ benutzt keine Arbeiterchips.
- „Châteauma“ benutzt einen speziellen Bereich, „die Reserve“ genannt (s. Seite 23).
- „Châteauma“ ignoriert alle Effekte der Kloster-Plättchen, sondern erhält für jedes seiner Kloster-Plättchen 4 Siegpunkte am Spielende (unabhängig ihrer Textur).
- „Châteauma“ darf auch gleiche Gebäude auf seinen Gebietskarten bzw. seinem Fürstentum haben.
- „Châteauma“ komplettiert keine Farbgebiete in seinem Fürstentum, sondern stattdessen auf seinen Gebietskarten.

Always Board
NEVER BORED

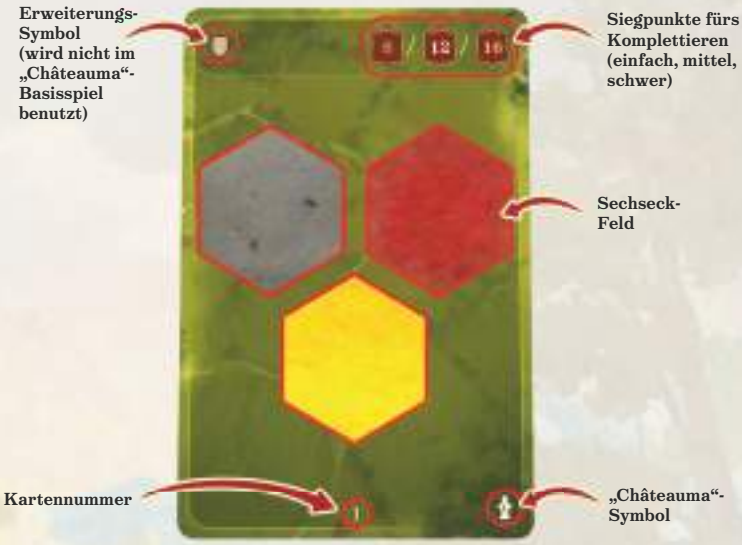
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

„CHÂTEAUMAS“ Spielmaterial

Die Reserve (Fürstentum)

Die Reserve ist ein spezieller Bereich im Fürstentum von „Châteauma“ (das Rondell unten rechts). Dort können Plättchen gelagert werden, die er als Bonus erhalten bzw. vom schwarzen Depot gekauft hat. Sie ist der Vorrat von Plättchen, auf die er zurückgreifen kann, wenn er sie nicht auf dem Spielplan vorfindet. Die Reserve darf auch mehrere Plättchen gleicher Farbe beinhalten, in dem Fall werden sie einfach aufeinander gestapelt. Im Bedarfsfall wird immer das oberste Plättchen eines Stapels genommen.

Gebietskarten



SPIELVERLAUF

Die Spielvorbereitung wird entsprechend ausgeführt.

Zu Beginn jedes Durchgangs gilt:

- Würfelt eure zwei Würfel und den weißen Würfel. Würfelt noch *nicht* für „Châteauma“.
- Legt eure Würfel wie gehabt bereit.
- Legt den weißen Würfel oberhalb der Gebietskarten auf das kleine weiße quadratische Feld des entsprechenden Bereichs: links, wenn der Würfel eine 1-4 zeigt, oder rechts, wenn er eine 5 oder 6 zeigt.
- Platziert ein Warenkärtchen auf dem dem weißen Würfel entsprechenden Depot des Spielplans, genau wie im Basisspiel.

Spielt entsprechend der Zugreihenfolge-Leiste eure Züge, so wie gewohnt.

In „Châteaumas“ Zug spielt ihr *eine* Aktion, indem ihr ein Sechseckplättchen auswählt und platziert. Das kann die folgenden Boni auslösen. Geht diese von oben nach unten durch und führt immer einen Bonus komplett aus, bevor ihr euch dem nächsten zuwendet:

1. Ein Sechseckplättchen auswählen und platzieren
2. Bonus fürs Platzieren
3. Gebietskarten-Bonus („Warenverkauf“)
4. Gebietskarten-Vervollständigung
5. Bonusplättchen-Vergabe
6. Kauf im schwarzen Depot (wenn möglich)

Am Ende jedes Durchgangs erhält „Châteauma“ für jede seiner offen ausliegenden Minen in seinem Fürstentum und seinen Gebietskarten (nicht in seiner Reserve!) 1 Silbermünze.

„Châteaumas“ Aktionen

EIN SECHSECKPLÄTTCHEN AUSWÄHLEN UND PLATZIEREN

„Châteauma“ wählt entsprechend des nachfolgenden Prozederes aus:

1. Würfelt „Châteaumas“ Würfel und platziert ihn auf dem kleinen mehrfarbigen quadratischen Feld neben dem weißen Würfel. Dies gilt auch, wenn er eine andere Zahl zeigt als sie zum Bereich passt!
2. Überprüft, welches Depot dieser Würfel anzeigt.
3. Überprüft nun, ob - beginnend mit dem obersten linken Sechseck-Feld der Gebietskarte - in dem Depot ein Plättchen ausliegt, das damit übereinstimmt. Wenn dem so ist, macht mit Schritt 4 unten weiter. Ist dem nicht so, überprüft das nächste freie Sechseck-Feld der Gebietskarte (von links nach rechts und von oben nach unten). Findet ihr kein passendes Kärtchen, wendet euch dem im Uhrzeigersinn nächsten Depot zu usw., bis ihr eines findet (falls ...).
4. Gibt es schließlich für „Châteauma“ ein Sechseckplättchen, legt es auf das entsprechende Feld der Gebietskarte. Gibt es mehrere, nehmt das obere. Hierdurch kann evtl. ein Bonus ausgelöst werden (s.u.).
5. Findet ihr kein einziges Plättchen, verfahrt in dieser Reihenfolge:
   - Liegt in „Châteaumas“ Reserve ein Plättchen, das zum ersten leeren Feld der Gebietskarte passt, legt dieses nun auf das Feld und führt es aus.
   - Liegt keines passendes aus, hat „Châteauma“ aber ein Joker-Plättchen (s.u.), legt dieses nun auf das erste freie Feld.

     Hinweis: Das löst keinen Bonus fürs Platzieren aus (könnte aber die Aktionen „Warenverkauf“ oder „Extra-Zug“ auslösen).
   - Gibt es auch das nicht in der Reserve, nehmt das erste zugängliche Plättchen vom schwarzen Depot und legt es, mit der Vorderseite nach unten (= Joker), auf das entsprechende Feld der Reserve (nicht der Gebietskarte!). Dies löst keinen Bonus fürs Platzieren aus.
   - Ist in dem Moment auch das schwarze Depot komplett leer, erhält „Châteauma“ stattdessen 2 Silbermünzen.

NUTZEN UND BONI

1. Plättchen platzieren

Platziert „Châteauma“ ein Plättchen auf seiner Gebietskarte, erhält er den Nutzen, entsprechend der Art des platzierten Plättchens:

- **Burg:** „Châteauma“ erhält eine weitere freie Aktion „Nimm ein Sechseckplättchen“, von dem Depot, das der weiße Würfel bestimmt. Hat er die Gebietskarte komplett belegt, bevor er diesen Bonus auslöst, wird mit dem zusätzlichen Plättchen ein Feld der anderen Gebietskarte belegt, wenn möglich. Geht das auch nicht, erhält „Châteauma“ stattdessen eine Verkaufsaktion.
- **Gebäude:** „Châteauma“ darf auch identische Gebäude auf einer Gebietskarte liegen haben. Je nach Gebäudeart passiert Folgendes:
  - **Bank:** „Châteauma“ erhält 2 Münzen.
  - **Wohnhaus:** „Châteauma“ erhält 3 Siegpunkte.
  - **Schreinerei:** „Châteauma“ erhält ein Gebäude-Plättchen (von oben nach unten) von dem durch den weißen Würfel bestimmten Depot (bzw. danach im Uhrzeigersinn weiter) und legt es auf den entsprechenden Stapel seiner Reserve. Gibt es auf dem gesamten Spielplan keine Gebäude-Plättchen mehr, geht „Châteauma“ leer aus.
  - **Kirche:** „Châteauma“ erhält ein Burg-Plättchen von dem durch den weißen Würfel bestimmten Depot (bzw. danach im Uhrzeigersinn weiter) und legt es auf den entsprechenden Stapel seiner Reserve. Gibt es auf dem gesamten Spielplan keine Burg-Plättchen mehr, erhält er nach denselben Regeln eine Mine (bzw. im Falle von fehlenden Burgen und Minen ein Kloster). Gibt es all diese Plättchen nicht mehr, geht „Châteauma“ leer aus.
  - **Markt:** „Châteauma“ erhält ein Schiff-Plättchen von dem durch den weißen Würfel bestimmten Depot (bzw. danach im Uhrzeigersinn weiter) und legt es auf den entsprechenden Stapel seiner Reserve. Gibt es auf dem gesamten Spielplan keine Schiff-Plättchen mehr, erhält er nach denselben Regeln ein Tier-Plättchen. Gibt es all diese Plättchen nicht mehr, geht „Châteauma“ leer aus.
  - **Rathaus:** Hat „Châteauma“ irgendein leeres Feld auf seinen Gebietskarten (zunächst der aktuellen, danach der anderen), platziert er darauf ein Plättchen aus seiner Reserve, und zwar das, von denen er am meisten in der Reserve hat (bei Gleichstand: von oben links nach unten rechts). Hat er gar keine Plättchen in seiner Reserve, geht „Châteauma“ leer aus.
  - **Warenhaus:** „Châteauma“ verkauft Waren (s. Seite 25).
  - **Wachturm:** „Châteauma“ erhält 3 Siegpunkte.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

- **Tiere:** Diese bringen wie gewohnt Siegpunkte, entsprechend anderer passender Tier-Plättchen im Fürstentum und auf den beiden Gebietskarten (nicht in der Reserve!). *Beispiel: Hat „Châteauma“ bereits zwei Schaf-Plättchen auf seinen Karten und in seinem Fürstentum, erhält er beim Platzieren eines neuen Schaf-Plättchens Siegpunkte für alle Schafe auf allen 3 Schaf-Plättchen.*
- **Schiffe:** „Châteauma“ nimmt sich alle Warenkärtchen aus dem Depot, in dem die meisten liegen. Gibt es mehrere, nimmt er vom im Uhrzeigersinn ersten Depot, festgelegt durch den weißen Würfel. Danach bewegt er seinen Marker auf der Reihenfolgeleiste um 1 weiter.

2. Gebietskarten-Bonus
Im „Châteauma“-Basisspiel gibt es nur eine Art von Platzierungsbonus: „Waren verkaufen“.
Wird auch mit der Weinberg-Erweiterung gespielt, kommt ein weiterer Bonus hinzu (s. Seite 27).

Überprüft, ob die auf eine Gebietskarte gelegten Plättchen wenigstens ein „Verkauf“-Symbol () abdecken.
In diesem Fall verkauft „Châteauma“ Waren (s.u.).

3. Gebietskarten-Vervollständigung
Wenn „Châteauma“ durch das Platzieren von Plättchen eine (oder auch beide) Gebietskarten vollständig gefüllt hat, erhält er entsprechend des zu Beginn festgelegten Schwierigkeitsgrads Siegpunkte (oben rechts auf der Gebietskarte angegeben).

Legt dann alle Plättchen von der (oder den) vollen Gebietskarte(n) auf die gleichfarbigen Felder von „Châteaumas“ Fürstentum, von oben links ausgehend. Sind bereits alle entsprechend farbigen Felder belegt, legt die neuen Plättchen einfach auf bereits liegende gleichfarbige Plättchen. Dreht alle Joker-Plättchen um, bevor ihr sie auf gleichfarbige Felder legt.
In diesem Schritt gibt es keinerlei Platzierungs-Boni.

Legt die gerade geleerte Karte ab, verschiebt im Bedarfsfall die rechte Karte nach links und belegt dann den leeren Bereich wieder mit einer neuen Gebietskarte vom Stapel.

4. Bonusplättchen-Vergabe 
Nachdem ihr die Plättchen von einer vollen Gebietskarte auf das Fürstentum gelegt habt, überprüft, ob „Châteauma“ nun *alle* Felder einer Farbe dort belegt hat. In diesem Fall erhält „Châteauma“ das entsprechende Farbbonus-Plättchen vom Spielplan, falls noch vorhanden, und die entsprechenden Siegpunkte (je nach Spielerzahl).

KAUFEN VOM SCHWARZEN DEPOT
Am Ende seines Zuges kauft „Châteauma“ *ein* Plättchen vom schwarzen Depot, vorausgesetzt, er besitzt wenigstens 2 Silbermünzen. Dann zahlt er 2 Münzen und platziert das Plättchen passend in seiner Reserve. Er kauft immer das Plättchen, von dessen Farbe er bislang am *wenigsten* in seiner Reserve hat. Gibt es hiervon mehrere, kauft er in der Reihenfolge von oben links nach unten rechts. Gibt es im schwarzen Depot mehrere Plättchen dieser Farbe, beginnt er oben links.

 WAREN VERKAUFEN
Wenn „Châteauma“ durch irgendeinen Effekt „Waren verkauft“ (z.B. durch den Gebietskarten-Bonus), verkauft er alle Plättchen der Farbe, von der er am meisten besitzt. Bei Gleichstand zuerst die mit der kleineren Nummer. Dafür erhält er wie gehabt nur 1 Münze (gesamt!) und entsprechend viele Siegpunkte pro Kärtchen (je nach Spieleranzahl 2/3/4).

Besitzt er keinerlei Warenkärtchen, verfällt diese Aktion.

ENDWERTUNG
Eure Endwertung verläuft wie gehabt. Dann wertet „Châteauma“:

- 4 SP für jedes (aufgedeckte) Kloster in seinem Fürstentum oder auf Gebietskarten (die Reserve zählt nicht mit!).
- 1 SP für jedes unverkaufte Warenkärtchen in seinem Fürstentum.
- 1 SP für jede seiner Silbermünzen.
- 1 SP für jedes Sechseckplättchen in seiner Reserve.
- 2 SP für jedes Sechseckplättchen auf seinen Gebietskarten.

Um zu gewinnen, müsst ihr mehr Siegpunkte haben als „Châteauma“.

Schwierigkeits-Modifikatoren

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad beeinflussen, indem ihr Modifikatoren passend zum Schwierigkeitslevel auswählt.

- Einfach: keine Modifikatoren
- Mittel: 1 Modifikator
- Schwer: 2 oder mehr Modifikatoren

Die Modifikatoren sind:

A. „Châteauma“ spielt mit dem Fürstentum Nummer 36. Beim Vorbereiten platziert ein zufälliges schwarzes Plättchen mit der Rückseite nach oben auf dessen folgenden Feldern (von links nach rechts, von oben nach unten): 2 auf Gebäude-, 1 auf Tier-, 1 auf Schiff- und 1 auf Kloster-Feldern (das sind alle mit einem „A“ markierten Felder). Hierdurch wird die Anzahl an Feldern, die „Châteauma“ belegen muss, um einen Bonus zu beanspruchen, reduziert.

B. „Châteauma“ spielt mit dem Fürstentum Nummer 36. Beim Vorbereiten platziert ein zufälliges *offenes* farbpassendes Plättchen auf den folgenden Feldern: 1 Gebäude, 1 Mine und 1 Burg (auf allen mit einem „B“ markierten Feldern). Hierdurch wird die Anzahl an Feldern, die „Châteauma“ belegen muss, um einen Bonus zu beanspruchen, reduziert. Außerdem bringt ihm die Mine am Ende jedes Durchgangs 1 Silbermünze ein.

C. „Châteauma“ beginnt das Spiel.

D. „Châteauma“ spielt mit dem Fürstentum Nummer 36. Hier sind Felder mit dem Symbol „Extra-Spielzug“ zu sehen. Immer wenn ein solches Feld () belegt wird, macht „Châteauma“ einen weiteren Zug. Dabei versucht er, Felder der restlichen Gebietskarte zu füllen. Sind beide Gebietskarten komplett, macht er stattdessen eine Verkaufsaktion. Anschließend werden die Gebietskarten nachgelegt.
Hinweis: Es können auch mehrere solche Symbole in einem Zug überdeckt werden. In diesem Fall werden sie eines nach dem anderen abgehandelt.

Es ist durchaus möglich und sinnvoll, die Siegpunkte durch die Gebietskarten getrennt von den Modifikatoren zu betrachten. Wenn ihr also z.B. mit dem Schwierigkeitsgrad „einfach“ (= linke Siegpunktzahl) und 1 Modifikator (= Schwierigkeitsgrad „mittel“) spielen wollt, tut es und habt Spaß!

Das empfohlene Level für ein Standardspiel ist die mittlere Stufe bei den Siegpunkten und ohne jeglichen Modifikator.

Die Erweiterungen im Zusammenhang mit „Châteauma“

- Zusätzliche Sechseckplättchen:
  - **Kloster-Plättchen (27-29):** Auch hier ignoriert „Châteauma“ ihre Effekte
  - **Kran:** Platziert „Châteauma“ dieses Plättchen, erhält er eine weitere Burg-Aktion (s. Seite 24).
  - **Gänse:** Platziert „Châteauma“ dieses Plättchen, erhält er dadurch zusätzliche Siegpunkte für seine „beste“ Tierart auf seinem Fürstentum und seinen Gebietskarten. Später zählen die Gänse immer zu der gerade neu gelegten Tierart hinzu.
  - **Weiße Burgen:** Platziert „Châteauma“ ein solches Plättchen, nimmt er ein Plättchen vom Spielplan und legt es in seine Reserve. Sein Start-Depot wird durch den weißen Würfel festgelegt. Er schaut nach Plättchen, von denen er die wenigsten in seiner Reserve hat; bei Gleichstand oben links beginnend. Findet er kein Plättchen vor, wendet er sich dem reihum nächsten Depot zu usw. Findet er gar kein Plättchen mehr vor, erhält er 1 Silbermünze.
  - **Gasthäuser:** Diese Plättchen werden in der „Châteauma“-Variante nicht benutzt.
- **Grenzposten** 
  - Einige Gebietskarten zeigen das Symbol für Grenzposten.
  - Hat „Châteauma“ die zweite Gebietskarte mit einem solchen Symbol vollständig gefüllt, erhält er den Bonus der laufenden Runde (10/8/6/4/2).
  - Hat „Châteauma“ so auch die 3. Karte gefüllt, erhält er neben dem Durchgangsbonus auch das oberste Grenzposten-Bonusplättchen (falls noch vorhanden).
- **Handelsstraßen**
  Ihr könnt auch mit dieser Erweiterung spielen. „Châteauma“ benutzt diese jedoch nicht.
  Stattdessen erhält er bei jedem Warenverkauf 1 Siegpunkt mehr (pro Aktion, nicht pro Kärtchen!).

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

- **Schilde:**
  - Schild Nr. 2: Entfernt diesen vor Spielbeginn, er wird in dieser Erweiterung nicht benutzt.
  - Schild Nr. 6: Ihr könnt alle offenen Klöster von „Châteauma“ kopieren, auf seinem Fürstentum und seinen Gebietskarten (nicht aber in seiner Reserve). Ihr könnt nur die Auswirkungen kopieren, nicht aber die Siegpunkte, die „Châteauma“ am Ende dafür erhält.
  - Wann immer „Châteauma“ eine Gebietskarte mit einem „Schild“-Symbol darauf vervollständigt, nimmt er einen Schild vom Spielplan, beginnend beim Depot, das durch den weißen Würfel angezeigt wird (danach im Uhrzeigersinn weiter). Liegen 2 Schilde im Depot, nimmt er den mit der kleineren Zahl. Danach legt ihr den Schild verdeckt neben seinen Spielplan. Es gilt weder seine Funktion noch muss „Châteauma“ dafür Tribut zahlen.
  - Am Spielende erhält „Châteauma“ Siegpunkte für die Schilde, die er besitzt:
    - 1 = 8 SP
    - 2 = 15 SP
    - 3 = 25 SP
    - 4+ = 40 SP
- **Das Team-Spiel / Das Solo-Spiel -** Die „Châteauma“-Variante unterstützt diese Erweiterungen nicht.

Die Weinberge

SPIELVORBEREITUNG

- Die Spielvorbereitung ist wie im Basisspiel, mit folgenden Änderungen:
  - Nehmt euch wie in der Erweiterung 1 Weinberg.
  - „Châteauma“ benötigt keinen Weinberg, er legt die Doppelplättchen einfach neben seinen Spielplan.
  - Bildet für „Châteauma“ einen gemischten Stapel, bestehend aus den Gebietskarten 1 & 10-17 (die hier und da Doppelplättchen zeigen).
  - Bildet ein Set aus allen 6 Traubensorten und nehmt euch ein zufälliges Plättchen davon. Die restlichen bilden einen Haufen. „Châteauma“ benutzt diese nicht.

Ein Doppelplättchen nehmen

Legt „Châteauma“ ein Plättchen auf ein Feld mit dem -Symbol, nimmt „Châteauma“ ein Plättchen vom Weinberg-Depot. Liegt dort keines, verfällt dieser Bonus für „Châteauma“. Ansonsten nimmt er das Plättchen von dem Bereich, der durch den weißen Würfel festgelegt ist. Ist dieser leer, geht er einen Bereich weiter nach rechts (sogar ums Eck, auch von 6 auf 1), bis er ein Doppelplättchen findet. Er legt dieses auf einen Stapel neben seinen Spielplan.

EIN PLÄTTCHEN VOM SCHWARZEN DEPOT KAUFEN

Hat „Châteauma“ am Ende seines Zuges noch wenigstens 2 Silbermünzen übrig, kauft er für 2 Münzen kein Plättchen vom schwarzen Depot, sondern ein Doppelplättchen von der Weinberg-Auslage:

- Gibt es mehrere Möglichkeiten (bei 3 oder mehr Spielern), bestimmt der weiße Würfel, von wo er zuerst nehmen kann (1-2: links; 3-4: Mitte; 5-6: rechts) und dann nach rechts weiterschauend.
- Kauft „Châteauma“ ein Doppelplättchen, legt er es neben seinen Spielplan.
- Gibt es kein einziges Plättchen in der Auslage, kauft „Châteauma“ stattdessen ein Plättchen vom schwarzen Depot.

Schlusswertung

Am Ende erhält „Châteauma“ entsprechend der nachfolgenden Tabelle Siegpunkte für seine gesammelten Doppelplättchen:

Siegpunkte für „Châteaumas“ Doppelplättchen													
Doppel-plättchen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
Siegpunkte	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

DANKSAGUNG für die „Special Edition“

Ein Spiel von: Stefan Feld

Spielkonzept: Stefan Feld

Spieldesign: Stefan Feld

Chef-Entwickler: Ernest Kiedrowicz

Tests und Entwicklung: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

Weitere Tests: Andrzej Betkiewicz, Cathy Bock, David Bock, Ezra Bock, Anna Butler, Jakub Dzikowski, Katarzyna Litka, Natalia Makówka, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska und alle weiteren, die an den externen Tests teilgenommen haben

Spielregeln: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

„Châteauma“, entwickelt von: John Albertson und Nick Shaw, basierend auf dem Solo-Konzept von Dávid Turczi

Zusätzliche Spieletests und -Entwicklung: Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Shelley Danielle, David Digby, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz und alle, die an den externen Tests teilgenommen haben

Herausgeber: Tyler Brown

Korrekturlesen: Tyler Brown

Art Direktion: Patryk Jędraszek

Grafikdesign: Michał Lechowski, Adrian Radziun, Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik

Illustrationen: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

3D-Grafik: Michał Lechowski, Klaudia Wójcik

3D-Modelling: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

Herstellung: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

Spielberatung (Alea): Shane Hartley, André Maack

Entdeckung, Betreuung und Finalisierung der Basisversion von „Die Burgen von Burgund“: Stefan Brück

Tests: Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann wie auch den Spielegruppen aus Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte und Siegsdorf

Deutsche Übersetzung: Stefan Brück

Korrekturleser der deutschen Ausgabe: Stefan Brück

DTP-Betreuung der deutschen Ausgabe: Angelika Kajmowicz, Aneta Koperkiewicz, Jędrzej Cieślak

Koordination der Übersetzungen: Jakub Molendowicz

2022 Realms Distribution, all rights reserved.

Realms Distribution Sp. z o.o.
ul. Sunetego Mikołaja 58, 50-127 Wrocław

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com