

Die Burgen von Burgund

9. Erweiterung: „Das Team-Spiel“

Es werden zwei Teams à zwei Spieler gebildet, die idealerweise nebeneinander sitzen sollten. Alle Regeln aus dem Original-Spiel gelten weiterhin, mit folgenden Änderungen:

SPIELVORBEREITUNG

Hier ändert sich der Passus „Jeder Spieler erhält ...“ der Originalregel zu Folgendem:

Jedes Team erhält:

- ein **Doppeltableau**, zusammengesetzt aus den zwei entsprechenden Hälften:
(Mit ein bisschen Erfahrung können beide Teams in späteren Partien auch mit dem Doppelplan auf der Rückseite spielen.)
- eine **Burg**, die auf das zentrale dunkelgrüne 1er-Feld gelegt wird.
(Bei der Rückseite kann sich jedes Team für die dunkelgrüne 1 oder die dunkelgrüne 6 entscheiden.)
- drei zufällige **Warenkärtchen**, die auf die entsprechenden *gemeinsamen* Lagerfelder gelegt werden. Kärtchen gleicher Farbe werden dabei wie gehabt aufeinander gestapelt.
- 3 **Arbeiterchips** (für Team A) bzw. 5 **Arbeiterchips** (für Team B) sowie jeweils 2 **Silberlinge**. Die Arbeiter und die Silberlinge werden auf die entsprechenden *gemeinsamen* Ablagefelder des Tableaus gelegt.



Weiterhin gilt, dass *jeder* Spieler die 2 **Würfel** einer Farbe sowie die entsprechenden **zwei Marker** (Siegpunkte und Zugreihenfolge) erhält und platziert, hier spielen also auch weiterhin alle Spieler getrennt. Die Reihenfolgemarken werden entsprechend der Startreihenfolge platziert. Die erste Runde wird abwechselnd gespielt (A1, B1, A2, B2), danach entsprechend der Reihenfolgeleiste.

SPIELVERLAUF

Es wird entsprechend der Originalregeln gespielt, mit dem einzigen Unterschied, dass die Spieler nur zwei eigene Ablagefelder für ihre Sechseck-Plättchen haben, dafür aber auch zwei *gemeinsame* (Mitte oben). Natürlich gilt, dass sich jedes Teammitglied jederzeit in seinem Zug von allem gemeinsamen (Arbeiter, Silber, bis zu 2 Sechseckplättchen und Waren) bedienen kann, von den bis zu zwei Sechseckplättchen des Teampartners oder seiner Würfel allerdings nie. Die Sechseck-Plättchen dürfen auch nicht mehr umgelegt werden, wenn sie einmal auf einem Ablagefeld platziert wurden.

Hinweise:

- Natürlich können die Teammitglieder auf beiden Hälften ihres *Doppeltableaus* agieren, also der linke Spieler auch rechts und der rechte auch links.
- Da man nun auch mehr als 6 Schiffe platzieren kann, gilt Folgendes: Befindet sich ein Anzeigstein auf dem letzten Feld der Zugreihenfolgeleiste, legt der Spieler bei jedem weiteren platzierten Schiff seinen Stein oben auf den (eventuellen) Turm.

SCHLUSSWERTUNG

Hier werden natürlich die Siegpunkte beider Teammitglieder addiert. Es gewinnt das Team mit den meisten Siegpunkten. Bei Gleichstand gewinnt wie gehabt das Team mit mehr leeren Feldern in seinem Doppelfürstentum.

Viel Spaß!



© 2017 Ravensburger Spielverlag

25

BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER ADVENT 2017 CALENDAR



BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER ADVENT 2017 CALENDAR



The Estates of Burgundy

Expansion 9: "The Team Game"



Play in two 2-player teams. Team members should sit next to each other. All rules from the original game apply, except for the following changes:

BEFORE YOU START

The "Give each player ..." section from the original rules is changed as follows:

Each team gets:

- **1 double board**, consisting of two half boards:
(After you have gained some experience with this expansion, feel free to use the more challenging reverse side of the boards.)



- **1 castle**, placed on the dark green center space (with the die value of 1).

(When playing with the advanced board, each team can choose either the dark green 1-hex or the 6-hex.)

- **3 random goods tiles**, placed on the respective *shared* storage spaces.
Tiles of the same color are placed on top of each other.

- **3 worker tiles** (for team A) and **5 worker tiles** (for team B) as well as **2 Silverlings** for each team.
Worker tiles and Silverlings are placed on the respective *shared* spaces of the board.

In addition, *each player* chooses a color and receives **2 dice** and **2 playing pieces** (victory points and turn order) of their chosen color. Those are placed for each player separately. Place the turn order pieces according to the determined turn order. Round 1 is played taking turns (A1, B1, A2, B2), all subsequent rounds are played according to the turn order track.

HOW TO PLAY

The game is played using the original rules, except that each player only has two storage spaces available to place their six-sided tiles. To make up for that, they can also use the two *shared* storage spaces (top center). Both players of a team can use shared assets (workers, goods, Silverlings, and up to 2 six-sided tiles) at any time during their turn, but they can't use their team partner's six-sided tiles. You can't move the six-sided tiles once they've been placed.

Hints:

- *Team members can operate on both halves of their double game board.*
- *Since there is now space for more than 6 ships, the following additional rules apply:*
Whenever you place your 7th, 8th ... ship, put your turn order piece on top of all other pieces (if any) on the final space of the turn order track.

SCORING

Add up the victory points of the team members. The team with the higher score wins the game. In case of a tie, the team with more vacant spaces in their realm wins.

Enjoy!