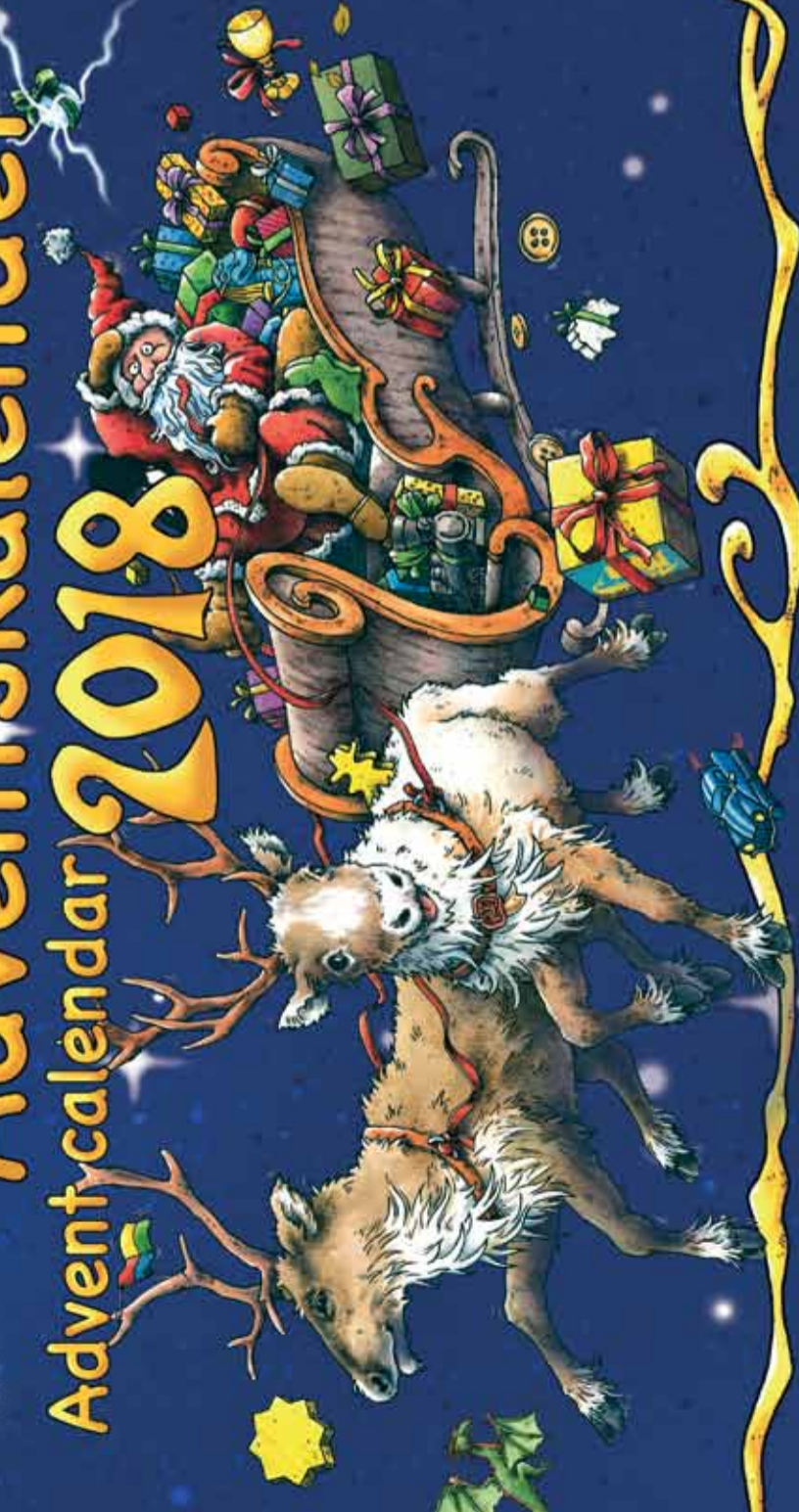


# 25 Brettspiel Adventskalender Adventcalendar 2018



## Die Burgen von *Burgund* Solo-Spiel

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, mit folgenden **Ausnahmen und Ergänzungen:**

### SPIELVORBEREITUNG

Nimm dir 1 Silber und 2 Arbeiter sowie eine Startburg, die du auf eine beliebige Burg des Spielertableaus (*Seite A eher für Einsteiger, Seite B eher für Fortgeschrittene*) legst. Nimm dir 3 zufällige Warenkärtchen, die du *neben* das Tableau legst. Die Einschränkung, dass du während des Spiels nur maximal drei verschiedene Farben sammeln darfst, entfällt damit.

Nimm dir zudem beide Spielsteine und Würfel einer Farbe wie auch den weißen Würfel. Platziere einen der Spielsteine als „Zählstein“ auf 0 und den anderen als „Siegpunktemarker“ auf 50\*.

Alles Weitere (Plättchen-Auslage, Warenwertigkeit, ...) ist wie im Spiel für 2 Spieler.

### SPIELVERLAUF

Würfle mit allen 3 Würfeln zu Beginn jedes deiner 25 Spielzüge:

- Lege zunächst wie gehabt das nächste Warenkärtchen in das vom **weißen Würfel** bestimmte Depot.

- Entferne dann aus diesem Depot ein Sechseck-Plättchen (aus dem Spiel), und zwar immer von oben nach unten (Depots 2, 3, 5, 6) bzw. von links nach rechts (Depots 1, 4). Sollte das betroffene Depot bereits leer sein, geh zum im Uhrzeigersinn nächsten Depot über usw.

Führe nun deine zwei Würfelaktionen wie gehabt aus, mit den üblichen Effekten und Siegpunktauswürfungen etc., aber folgenden **Einschränkungen und Änderungen:**

- Das Ausbreiten in andere Regionen ist nur über die angrenzenden **Flüsse** möglich.

- Platziere dir ein **Schiff**, nimm dir wie gehabt 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 dafür ein beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot nehmen. Dieses legst du mit der **Rückseite nach oben** (= schwarze Seite) auf eine deiner drei Ablageflächen.

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 Durchgangsbeginn **kein Silber** ein. Ein „schwarzes Schiff“ bringt weder Waren ein noch das Recht, 5 Waren in ein „schwarzes Plättchen“ zu tauschen.

- Rechne **Wissensplättchen**, die eigentlich erst Siegpunkte am Spielende einbrächten, **sofort** nach dem Platzieren (einmalig!) ab. (Platziere dir Plättchen Nr. 26, rücke 2 Siegpunkte pro Farbe vor, die du bis dahin bereits vervollständigt hast.)

- Platziere dir das letzte Plättchen einer Farbe, bekommst du als **Farbbonus keine** Siegpunkte, sondern darfst stattdessen ein beliebiges Plättchen aus dem schwarzen Depot, den Grundregeln folgend, **direkt auf deinem Tableau (!)** platzieren, mit all seinen Auswirkungen. Komplettest du dadurch eine weitere Farbe, darfst du ein weiteres Plättchen aus dem schwarzen Depot (sofern noch vorhanden) direkt platzieren usw. (Das Wissensplättchen Nr. 6 hat sowohl hier als auch beim Eintauschen von 5 Warenkärtchen keinen Nutzen.)

- Immer, wenn du **Siegpunkte** erhältst (identisch zum Grundspiel), rückst du deinen Zählstein entsprechend vor. Zudem darfst du jetzt weitere Siegpunkte dazu kaufen. Jeder Siegpunkt kostet dich 1 Silber. Erreicht der Zählstein den Siegpunktemarker, stell deinen Zählstein umgehend zurück auf das 0-Feld (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.



# The Estates of Burgundy "Solo"

All rules of the base game apply, except for the following exceptions and additions:

## GAME SETUP

Take 1 Silverling and 2 worker tiles, plus a starting castle. Place the castle on any castle space on your player board. (*The A side is better suited for beginners, the B side for advanced players.*) Take 3 random goods and put them next to the board. In the solo game there is no restriction for the number of different types (= colors) of goods that you can collect.

Choose a color and take both playing pieces and dice of that color, plus the white die. Place one of your pieces on space 0 of the victory point track as victory point counter and the other piece on space 50\* as target marker.

Continue setting up the game as usual for a 2-player game (hex tiles, goods, etc.)

## PLAYING THE GAME

You are playing 25 rounds. At the beginning of each round, throw all 3 dice:

- First, take the topmost goods tile and place it on the depot indicated by the **white die**.

- Then remove a hex tile from that depot from the game, starting from top to bottom (depots 2, 3, 5, and 6) or left to right (depots 1 and 4) respectively. If a depot is empty, remove a hex tile from the next depot in clockwise order, etc.

Next, perform your 2 dice actions as usual, with the same effects and victory point gains as in the base game, except for the following restrictions and changes:

- You can only expand to other territories via the **rivers**.

- Whenever you place a **ship**, take all goods from a depot of your choice, then immediately remove *all* other goods from *all* other depots from the game.

In addition, you now (*and only now!*) have the option to exchange any 5 of your goods for a single tile from the black depot (the 5 goods tiles are removed from the game). Place that tile *face down* (i.e. its black side up) on one of your three storage spaces.

A "black tile" can be placed on *any* color space on your board, as long as you follow the base game placement rules. Placing a black tile helps you complete a region (to gain victory points, a color bonus, and for winning the game) but has *no other effect* (!). For example, a "black mine" *won't* generate Silverlings at the beginning of a phase. A "black ship" *gains* neither goods nor the option to exchange 5 goods for a "black tile".

- Victory points from a yellow **Knowledge** tile are added *immediately* after placing it (instead of at the end of the game).

(*When you place tile no. 26, immediately move your victory point counter by 2 points for each color you have completed so far.*)

- You *won't* gain victory points as **color bonus** when completing a color. Instead, choose a tile from the black depot and place it *directly on the board* (!), with all its effects, following the base game placement rules. If that completes another color, take an additional tile from the black depot (if available), place it on your board, etc. (*Note: Knowledge tile no. 6 won't help you here, nor when trading in 6 goods.*)

- Whenever you gain **victory points**, move your victory point counter that many spaces (just like in the base game). In addition you may buy *now* further victory points. Each victory point costs you 1 Silverling. When your victory point counter reaches the target victory point marker, put it back on space 0 (any remaining victory points are lost), then move the target marker down 5 space (e.g. from 50 to 45, next time to 40, etc.).

*Immediately after* resetting the victory point counter you may carry out a dice action of your choice (just as if you had added a castle to your estate). *Note: The order in carrying out your actions (even parts of them), is completely up to your free decision.*

## END OF THE GAME

You win the game if you managed to occupy **all 37 hex spaces** of your estate within your 25 rounds.

\*If the game is too hard, start with the target victory point marker on a lower space (49, 48, or lower). A value of 45 makes the game significantly easier. If the game is too easy, set it on a higher space (51, 52, or higher). A value of 55 makes the game significantly harder. Note: You will still move the target marker down 5 spaces each time you reset the counter.



# 25

# Brettspiel Adventskalender

## Advent calendar

# 2018

