

Spielanleitung

von
Wolfgang Lehmann
für 2 Spieler
ab 8 Jahren

Burgen Land



EASYPLAY Für 2



Schmidt

Spielidee

Jeder Spieler baut drei Burgen: eine rote, eine blaue und eine gelbe. Jede Burg besteht aus einer zusammenhängenden Reihe von Burg-Karten, welche durch Würfel und Vorwärtsziehen der „Königskrone“ erworben werden. Die Karten haben unterschiedliche Wertigkeiten.

Doch wertvolle Burgen alleine machen noch keinen erfolgreichen Spieler aus, denn nur bei einer Wertung werden zwei gleichfarbige Burgen miteinander verglichen. Wer zu diesen Zeitpunkten die stärkere Burg sein Eigen nennt, wird mit Siegpunkten belohnt!

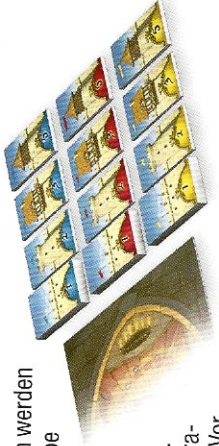
Material

- 1 Spielplan
- 1 Spielfigur „Krone“
- 2 Spielerfiguren (Weiß und Schwarz)
- 7 Würfel (1 x Weiß, 1 x Schwarz und 5 x Extrawürfel in Rot)
- 57 Karten (in drei Farben: je 4 x großer Turm, 3 x Haus, 3 x kleiner Turm und 9 x Mauer)

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird zwischen beide Spieler gelegt.

Die Krone wird auf das -Feld einer beliebigen Farbe gesetzt. Die schwarze und die weiße Spielfigur werden auf das Feld Null der Zählleiste gestellt.



Neben dem Spielplan werden

– sortiert nach Farbe und Typ – zwölf Stapel mit Mauer- und Gebäudekarten **offen** bereitgelegt.

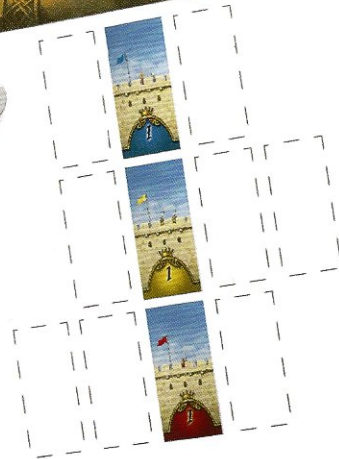
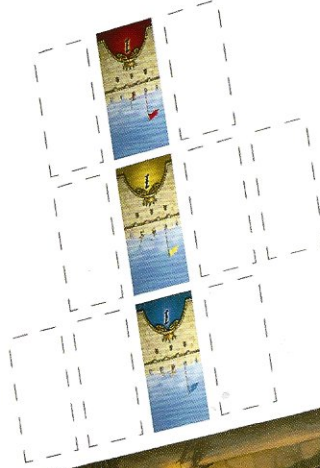
Die fünf roten Extrawürfel kommen als Vorrat auf das große Kronenfeld in der Mitte des Wandbehangs.

Jeder Spieler bekommt einen Würfel in seiner Farbe sowie je eine Mauer in Rot, Gelb und Blau, die er so vor sich ablegt, dass sie nach rechts und links um weitere Burgteile ergänzt werden können (siehe Abbildung).

Es beginnt der Spieler, dessen Name am alttümlichsten klingt.

Spielablauf

Wenn ein Spieler am Zug ist, würfelt er mit dem Würfel seiner Farbe und zieht die Krone-Figur um die gewürfelte Zahl im Uhrzeigersinn weiter. Das Feld, auf dem die Krone stehen bleibt, gibt an, welche Karte bzw. wie viele Extrawürfel sich der Spieler nehmen darf.



Zieht der Spieler mit der Krone auf ein Mauerfeld, so darf er eine Mauerkarte der entsprechenden Farbe an seine gleichfarbige Burg anbauen. **Alternativ** kann er sich **dem Wert der Karte entsprechend** 1 Extrawürfel nehmen.

Zieht der Spieler mit der Krone auf ein Gebäudefeld (Türme oder Haus), darf er, unter Beachtung der Bauregeln (siehe nächster Absatz), das entsprechende Gebäude an seine Burg der gleichen Farbe anbauen.

Alternativ dazu kann er sich so viele Extrawürfel nehmen, wie der Wert auf der Karte angibt.

Die Bauregeln: Der Burghau kann mit einer beliebigen Karte begonnen werden (zu Beginn starten beide Spieler mit einer Mauer pro Farbe, siehe Spielvorbereitung). Eine Burg darf nur am linken oder rechten Ende der entstehenden Kartenreihe erweitert werden (außer nach Entstehen einer Lücke, aber das wird erst im späteren Spielgeschehen vorkommen und weiter unten erklärt). Eine Gebäudekarte darf **ausschließlich** an Mauerkarten und nicht an andere Gebäudekarten angelegt werden. Mauerkarten dürfen jederzeit angelegt werden. Eine Karte, die nicht sofort angebaut werden kann, darf nicht genommen werden.

Die Extrawürfel: Anstatt eine Karte an seine Burg anzulegen, dürfen wahlweise so viele Extrawürfel genommen werden, wie sie dem Wert des Gebäudes/der Mauer entsprechen (d.h. 1 Würfel statt einer Mauer, 3 Würfel statt eines Hauses, usw.). Falls auf dem Spielplan nicht genügend Würfel vorhanden sind, werden die fehlenden Extrawürfel vom Mitspieler genommen. Sollte dieser keine Würfel mehr haben, muss der Spieler sich damit begnügen.

Wer will, kann einen oder mehrere dieser Extrawürfel zusammen mit seinem eigenen Würfel werfen, und sich **einen** auswählen, dessen Punkte dann ausgeführt werden um die Krone entsprechend dieses Würfels zu bewegen. Nachdem ein oder mehrere Extrawürfel einmal benutzt wurden (egal ob seine Punktzahl zur Verwendung kam oder nicht), müssen sie wieder auf dem Spielplan abgelegt werden.



Auf dem Spielplan gibt es in jeder Farbe zwei Kronen. Wenn die Krone-Spielfigur auf einem dieser Felder stehen bleibt, wird bzw. kann eine Wertung ausgelöst werden. Während bei einem **Krone-Feld** gewertet werden muss, darf bei einem **Mauer-Krone-Feld** der Spieler entscheiden, ob er wertet oder sich eine Mauer bzw. einen Würfel nimmt! Bei der Wertung werden die beiden Burgen (in der Farbe, auf der die Krone steht) miteinander verglichen. Dazu wird der Gesamtwert der Burg je Spieler berechnet. Der Spieler mit der wertvolleren Burg darf die Differenz (zwischen beiden Gesamtwerten) als Schritte auf der Zählleiste vorwärts gehen.

Bitte beachten: Wer sich auf einem **Mauer-Krone-Feld** für eine Wertung entschließt, darf zusätzlich **keine** Mauerkarte und auch **keinen** Extrawürfel nehmen.

Ablauf eines Spielzuges

Wenn ein Spieler am Zug ist,

- so würfelt er mit seinem Würfel und beliebig vielen seiner roten Extrawürfel,
- zieht die Krone um die gewürfelte Zahl im Uhrzeigersinn weiter
- und nimmt sich die entsprechende Karte oder die Extrawürfel bzw. wertet.

Ein Spieler darf beliebig oft würfeln und die Krone entsprechend ziehen. (Nach jedem Würfelwurf darf er die entsprechende Aktion natürlich auch ausführen.)

Aber Vorsicht: Innerhalb eines Spielzuges darf ein Spieler **nur in einem Farbbereich** agieren!

Mit anderen Worten: Wenn die Krone-Figur **nach dem ersten Würfel** auf ein **blaues** Feld kommt, so sollte sie möglichst auch nach den nächsten Würfeln nur auf **blaue** Felder kommen. Es liegt am Spieler, hier das Risiko richtig einzuschätzen, und gleichzeitig mit dem Würfeln aufzuhören, bzw. Extrawürfel zum Einsatz zu bringen. Falls die Krone jedoch trotzdem auf ein Feld der nächsten (gelben) Farbe gelangt, muss der aktive Spieler die **wertvollere** der beiden äußeren Karten seiner **blauen** Burg **zurück in den Vorrat** legen! (Sonderfall: Falls ein



Spieler in einer Farbe keine Karte mehr hat, muss er in dieser Farbe auch keine Karte abgeben.) Sollte ein Spieler **aus seinem Farbbereich** herausziehen, so hat in diesem Fall das Feld, auf das er zieht, **keine** Funktion (es darf also weder eine Karte oder ein Extrawürfel genommen noch eine Wertung ausgelöst werden). Anschließend ist der andere Spieler am Zug!

Früher oder später werden manche Baukarten aus dem Vorrat (neben dem Spielplan) verschwunden sein, da sie im Laufe des Spiels verbaut wurden. Wird dann eine nicht mehr vorrätige Karte erwürfelt, darf der Spieler sich diese Karte aus der **gegenschen** Burg nehmen und an seine eigene Burg anbauen. Sollte dies nicht möglich sein, weil von der gesuchten Karte bereits alle Exemplare beim Spieler sind, muss er sich mit dem Nehmen von Würfeln begnügen!

In der Burg des Mitspielers kann dadurch eine **Lücke** entstehen. Solange diese nicht (durch das Erwürfeln einer Karte) geschlossen wird, darf im Falle einer Wertung nur der wertvollere Teil dieser Burg gewertet werden!

Beispiel: Würde jetzt eine Wertung stattfinden, so würden beim rechten Spieler 17, beim linken jedoch nur 3 Punkte in die Waagschale geworfen werden. Der rechte Spieler käme also $17 - 3 = 14$ Schritte auf der Zählleiste weiter!



Das Spielende

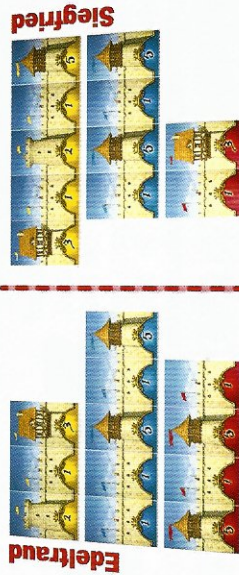
Das Spiel endet, sobald ein Spieler beim König angekommen ist, also 30 oder mehr Punkte erreicht hat. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen!

Ein Taktik-Tipp

Es gibt Situationen, in denen es besser ist, die Krone nur ein kleines Stück vorwärts zu ziehen, obwohl ohne Risiko erneut gewürfelt werden könnte. Auf diese Art kann der Spieler beeinflussen, in welcher Farbe sich der nächste Zug des Mitspielers abspielt (siehe auch nebenstehendes Beispiel).

Beispielzüge aus einem Spiel in fortgeschrittenem Zustand

Als Ausgangssituation steht die Krone auf dem blauen Haus; die fünf Extrawürfel liegen in der Auslage. Die Burgen der Spieler sehen wie folgt aus:



Edeltraud ist am Zug. Sie würfelt eine 3 – die Krone bewegt sich auf das zweite gelbe Mauerfeld. Da sie eine starke rote Burg hat, ist sie daran interessiert, möglichst bald eine Wertung der roten Burgen auszulösen. Sie nimmt sich deshalb einen Extrawürfel und beschließt, ihren Zug hier schon zu beenden. Siegfried ist nun gezwungen, seinen Spielzug ebenfalls in gelb zu absolvieren. Er würfelt und es fällt die Fünf – die Krone steht jetzt auf dem gelben Haus. Das ist Pech! Er kann zurzeit kein Gebäude an seine gelbe Burg anbauen! Er nimmt stattdessen drei Extrawürfel und entscheidet sich nicht noch einmal zu würfeln. Edeltraud kommt wieder zum Zug.

Diese wirft nun ihren Würfel zusammen mit dem Extrawürfel, den sie noch hat. Es fällt eine Vier und – eine Sechser! Die Krone zieht auf das rote Krone-Feld und die roten Burgen werden gewertet. Edeltrauds rote Burg ist um 8 Punkte wertvoller als die von Siegfried, darum darf sie auf der Zählleiste um 8 Felder vorrücken. Den Extrawürfel legt sie zurück in die Auslage. Sie würfelt jetzt noch einmal und es fällt eine Drei. Sie baut einen roten kleinen Turm an ihre Burg an. Damit beendet sie ihren Zug, weil ihr das Risiko, ihren außen liegenden großen Turm hergeben zu müssen, zu hoch ist.

Jetzt kommt Siegfried wieder dran. Er würfelt – zuerst einmal mit nur einem Würfel – und die Vier fällt. Anstelle einer blauen Mauer nimmt er sich noch einen vierten Extrawürfel und wirft dann alle fünf Würfel zusammen. Die erhoffte Sechser ist dabei! Die Krone zieht auf den blauen großen Turm. Weil schon alle vier Karten dieses Gebäudes im Spiel sind, darf er diese Karte mitten aus Edeltrauds Burg heraus nehmen. Bei der nächsten Wertung der blauen Burgen wird Siegfried ganz schön abschauen! „WENN es denn zu einer solchen Wertung kommen sollte!“ meint Edeltraud sauer und nimmt ihren Würfel zur Hand...



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
T. Nr. 2854082