

The Castles of Burgundy – Regolamento espansioni

Espansione 1 - New Player Boards

4 nuove plance giocatore doppio lato numerate 10a-10h distribuite con la rivista Spielbox 05/2011.



Componenti

4 plance giocatori doppio lato, da utilizzare con le regole del gioco base oppure con le seguenti modifiche.

Regole

Si applicano tutte le regole del gioco base con le seguenti eccezioni:

Nel gioco originale, tutte le tessere nel principato vanno piazzate accanto ad almeno una tessera già disposta. Ora, non solo vanno piazzate come appena descritto, ma in aggiunta, le tessere devono

sempre essere collegate - direttamente o indirettamente (cioè *con tessere dello stesso colore*) con almeno un castello.

In altre parole: se aggiungi una nuova tessera, deve trovarsi direttamente accanto a un castello - o almeno essere connessa con un castello tramite una tessera dello stesso colore (di quella appena piazzata); un colore diverso non è permesso.

Questa regola non si applica ai nuovi castelli che possono essere aggiunti come prima.

Nell'esempio di pag. 6 del gioco base, ciò significa che solo le 4 mucche in alto e il "municipio" (oltre ai castelli) sono piazzate correttamente; in questo modo non sarebbe stato consentito piazzare le altre tessere animale e la tessera nave. Per le tessere animale, una tessera manca nello spazio verde chiaro "1" o "2"; per la tessera nave, sarebbe stato prima necessario piazzare una tessera nave nello spazio blu "2".

In qualsiasi momento, **al costo di 5 punti vittoria e di entrambe le azioni dei dadi**, si può recuperare un castello messo da parte in un round precedente (retro verde scuro o nero) e metterlo nella propria riserva.

Espansione 2 - Nuove tessere: Parco, Capre, Ordine sequenziale, Tessere Lavoratore

4 nuove tessere esagonali distribuite alla fiera di Essen Spiel 2012.



Le 4 nuove tessere esagonali (2 per tipo) sono mescolate nelle rispettive riserve (nera e gialla).

Parco (edificio / beige): quando un giocatore aggiunge il parco al suo principato, può fargli assumere la funzione di *qualsiasi* edificio.

Ad esempio, vendi merci (magazzino), o prendi 2 pepite d'argento (banca), ecc.

Alla fine del gioco, il parco può essere inoltre utilizzato per le tessere conoscenza corrispondenti (16-23), come *qualunque edificio* (anche diverso da quello originariamente dichiarato) ai fini del punteggio.

Capre (animale / verde chiaro): un giocatore che aggiunge le capre al suo principato ottiene 2 punti vittoria *più* i punti vittoria per un altro *tipo* di animale già piazzato. Se altre tessere animali vengono successivamente aggiunte a quel pascolo, le capre contano sempre come 2 punti vittoria aggiuntivi, anche per un tipo di animale diverso rispetto a quello inizialmente valutato.

Alla fine del gioco, le capre contano anche come un tipo di animale *aggiuntivo* per la tessera conoscenza 24.

Ordine sequenziale (giallo): il giocatore che aggiunge questa tessera al suo principato, da questo momento in poi posizionerà il suo segnalino che si trova in una pila nel tracciato dell'ordine di turno *sempre* in cima. Questo avverrà sia attivamente che passivamente (anche se un altro pezzo di gioco fosse successivamente spostato sulla pila e andrebbe normalmente posizionato in cima).

Tessere Lavoratore (giallo): il giocatore che aggiunge questa tessera al suo principato, d'ora in poi potrà *acquistare* in qualsiasi momento un numero qualunque di tessere lavoratore dalla riserva generale. Il costo è di 1 pepita di argento per 2 tessere.

Espansione 3 - German Board Game Championship Board 2013

Plancia giocatore creata da Stefan Feld in esclusiva per il torneo di qualificazione regionale del campionato tedesco di giochi da tavolo 2013.

La plancia non è numerata (dovrebbe essere la numero 11 o 12). Tutti i giocatori dovrebbero utilizzare una copia di questa plancia. Si applicano le regole del gioco base.



Espansione 4 - Monastery Boards

4 nuove plance giocatore doppio lato numerate 13a-13h pubblicate da Ravensburger nel 2013.



Si applicano tutte le regole del gioco base con le seguenti eccezioni:

- Non appena un giocatore crea una connessione diretta *in linea retta* tra due monasteri con 5 tessere sulla sua plancia, ottiene 5 punti vittoria.
- Il primo giocatore a completare tutte e tre le connessioni tra i suoi monasteri ottiene un bonus aggiuntivo di 5-7 punti vittoria (per una partita a 2-4 giocatori). Il secondo giocatore che completa tutte e tre le connessioni ottiene 2-4 punti vittoria.

Ciò significa che un giocatore può vincere un massimo di $3 \times 5 + 7 = 22$ punti vittoria aggiuntivi nel corso di una partita.

Espansione 5 - The Lustgartens

10 nuove tessere esagonali distribuite da Ravensburger in occasione dell'evento "Stadt Land Spielt", che si è svolto in tutta la Germania il 14 settembre 2014.

All'inizio del gioco tutte le tessere dell'espansione vengono mischiate nelle rispettive pile. Il giocatore che aggiunge una tessera "Lustgarten" (Giardino) al suo principato, esegue immediatamente un'azione con il numero del dado bianco (possono essere utilizzate, come di consueto, le tessere lavoratore).



Espansione 6 - The Cloisters

5 tessere esagonali "monastero" incluse nel Brettspiel Adventskalender 2015 per il giorno 20 dicembre.

Ad ogni round un monastero viene posizionato nel deposito centrale nero al posto di un'altra tessera. Tutte le altre regole riguardanti il deposito nero rimangono invariate.

Come per le altre tessere con il dorso nero, un monastero può essere acquistato dal deposito centrale nero per 2 pepite d'argento e viene quindi collocato su uno spazio vuoto nell'angolo in basso a sinistra della plancia del giocatore.

È possibile piazzare un proprio monastero su un qualsiasi spazio vuoto del principato adiacente ad almeno una tessera precedentemente posizionata e corrispondente al numero sul dado utilizzato.

Quando viene piazzato, il monastero non ha alcuna funzione, ma semplicemente aiuta a completare una regione.

Nota: la dimensione di una regione aumenta di 1 per ciascun monastero al suo interno. Tuttavia, una regione che contiene uno o più monasteri non può mai essere maggiore di 8!



Esempio: una regione di 4 spazi con 2 monasteri è considerata un'area di 6 spazi e fa ottenere quindi al suo completamento 21 punti vittoria anziché 10.

Espansione 7 - German Board Game Championship Board 2016

Plancia giocatore numero 14 creata da Stefan Feld in esclusiva per il torneo di qualificazione regionale del campionato tedesco di giochi da tavolo 2016.

Tutti i giocatori dovrebbero utilizzare una copia di questa plancia. Si applicano le regole del gioco base.



Espansione 8 - Trade Routes

12 carte "Rotte commerciali" incluse nel gioco Notre Dame: 10th Anniversary.



In base al numero di giocatori (2-3-4), ciascun giocatore riceve 5-4-3 carte "Rotte commerciali" (con 15-12-9 spazi merce). Queste carte sono poste a faccia in su accanto all'altra (vedi figura accanto).

Ogni volta che un giocatore vende un tipo di merce (come nel gioco base devono essere vendute sempre *tutte* le tessere di un tipo), le tessere vendute non sono piazzate nello spazio corrispondente sulla loro plancia, bensì sulle loro carte "Rotte commerciali", riempiendo *da sinistra a destra* gli spazi (15-12-9) della

propria rotta commerciale. Se il colore di uno spazio corrisponde al colore della tessera merce quando viene posizionata, il giocatore riceve immediatamente il rispettivo bonus.

Espansione 9 - The Team Game

2 doppie plance. Una delle 25 espansioni contenute in Brettspiel Adventskalender 2017.

Gioca in squadre di 2 giocatori. I membri di ogni squadra dovrebbero sedersi uno accanto all'altro. Si applicano tutte le regole del gioco base eccetto le seguenti modifiche:



Prima di iniziare

La sezione "Dai a ciascun giocatore ..." dalle regole originali viene modificata come segue:

Ogni squadra riceve:

- **1 plancia doppia**, formata da due mezze plance.

(Dopo aver acquisito una certa esperienza con questa espansione, sentitevi liberi di utilizzare il lato opposto più impegnativo delle plance).

- **1 castello**, collocato nello spazio centrale verde scuro (con il valore "1" del dado).

(Quando giocate con la plancia avanzata, ogni squadra può scegliere l'esagono verde scuro "1" o "6".)

- **3 tessere merci scelte a caso**, posizionate nei rispettivi spazi riserva comune. Tessere dello stesso colore sono poste l'una sopra l'altra.

- **3 tessere lavoratori** (per la squadra A) e **5 tessere lavoratori** (per la squadra B) oltre a **2 pepite d'argento** per ciascuna squadra.

Le tessere lavoratore e le pepite d'argento sono posizionate nei rispettivi spazi comuni del tabellone.

Ogni giocatore sceglie inoltre un colore e riceve **2 dadi** e **2 segnalini** (punti vittoria e ordine del turno) del colore scelto. Questi sono posizionati separatamente per ciascun giocatore. Posizionate i segnalini ordine del turno in base all'ordine stabilito. Il primo round si gioca a turno (A1, B1, A2, B2), tutti i round successivi vengono giocati secondo il tracciato dell'ordine dei turni.

Come giocare

Si gioca usando le regole originali, tranne per il fatto che ogni giocatore ha solo due magazzini disponibili per conservare le proprie tessere esagonali. A compensazione possono anche utilizzare i due magazzini *in comune* (in alto al centro). Entrambi i giocatori di una squadra possono utilizzare gli oggetti condivisi (lavoratori, merci, pepite d'argento e fino a 2 tessere esagonali) in qualsiasi momento durante il loro turno, ma non possono usare le tessere esagonali del loro compagno di squadra. Non è possibile spostare le tessere sei lati una volta che sono state posizionate.

Suggerimenti:

- *I membri di una squadra possono operare su entrambe le metà del loro doppio tabellone.*

- *Poiché ora c'è spazio per più di 6 navi, si applicano le seguenti regole aggiuntive:*

Ogni volta che piazza la settima, ottava, ... nave, metti il tuo segnalino ordine del turno in cima a tutte le altre pedine (se ce ne sono) nello spazio finale del tracciato dell'ordine del turno.

Punteggio

Sommare i punti vittoria dei membri della squadra. La squadra con il punteggio più alto vince la partita. In caso di parità, vince la squadra con più spazi liberi nel loro principato.

Espansione 10 - Solo

1 plancia doppio lato per il gioco in solitario. Promo del Brettspiel Adventskalender 2018 per il giorno 25 dicembre.



Si applicano tutte le regole del gioco di base, tranne le seguenti eccezioni e aggiunte:

Preparazione del gioco

Prendi una pepita d'argento e 2 tessere lavoratore, oltre ad un castello di partenza. Posiziona il castello in qualsiasi spazio castello sulla tua plancia (Il lato A è adatto ai principianti, il lato B ai giocatori esperti). Prendi 3 merci a caso e mettile

accanto al tabellone. Nel gioco in solitario non vi è alcuna restrizione per il numero di tipi diversi (= colori) di merci che è possibile raccogliere.

Scegli un colore e prendi sia pedine che dadi di quel colore, più il dado bianco. Metti una delle tue pedine sullo spazio 0 del tracciato dei punti vittoria come segnalino punti vittoria e l'altra pedina sul 50 come bersaglio. Continua a preparare il gioco come al solito per una partita a 2 giocatori (tessere esagonali, merci, ecc.)

Svolgimento del gioco

Si giocano 25 round. All'inizio di ogni round, lancia tutti e 3 i dadi:

- Per prima cosa prendi la tessera merce più in alto e posizionala sul deposito indicato dal **dado bianco**.
- Quindi rimuovi dal gioco una tessera esagonale da quel deposito, iniziando dall'alto verso il basso (depositi 2, 3, 5 e 6) o da sinistra a destra (depositi 1 e 4) rispettivamente. Se un deposito è vuoto, rimuovi una tessera esagonale dal deposito successivo in senso orario, ecc.

Esegui quindi le tue 2 azioni con i dadi come al solito, con gli stessi effetti e punti vittoria ottenuti nel gioco base, ad eccezione delle seguenti restrizioni e modifiche:

- È possibile espandersi in altri territori solo attraverso i **fiumi**.
- Ogni volta che posizioni una **nave**, prendi tutte le merci da un deposito a tua scelta, quindi rimuovi immediatamente tutte le altre merci da tutti gli altri depositi dal gioco.
Inoltre, ora (e solo ora!) hai la possibilità di scambiare 5 delle tue merci per una singola tessera dal deposito nero (le 5 tessere merci vengono rimosse dal gioco). Metti la tessera *a faccia in giù* (cioè con il suo lato nero in alto) su uno dei tuoi tre spazi magazzino. Una "tessera nera" può essere posizionata su *qualsiasi* spazio della tua plancia, a patto che tu segua le regole del posizionamento del gioco base. Piazzare una tessera nera ti aiuta a completare una regione (per ottenere punti vittoria, un bonus colore e per vincere la partita) ma *non ha altri effetti (!)*.
Ad esempio: una "miniera nera" non genererà pepite d'argento all'inizio di una fase. Una "nave nera" non ottiene né merci né l'opzione di scambiare 5 merci con una "tessera nera".
- I punti vittoria di una tessera **Conoscenza** gialla vengono aggiunti *immediatamente* dopo averla posizionata (invece che alla fine del gioco).
(quando piazzati la tessera n. 26, sposta immediatamente il tuo segnalino punti vittoria avanti 2 punti per ogni colore che hai completato fino a questo momento.)
- Non otterrai punti vittoria come **bonus colore** quando completi un colore. Invece, scegli una tessera dal deposito nero e posizionala *direttamente sulla plancia (!)*, con tutti i suoi effetti, seguendo le regole del gioco base. Se in questo modo completi un altro colore, prendi una tessera aggiuntiva dal deposito nero (se disponibile), mettila sulla tua plancia, ecc. *(Nota: la tessera Conoscenza n. 6 non ti sarà d'aiuto in questo caso, né quando venderai 6 merci.)*
- Ogni volta che ottieni **punti vittoria**, sposta il segnalino punti vittoria avanti di tanti spazi corrispondenti (come nel gioco base). In aggiunta puoi acquistare ora ulteriori punti vittoria. Ogni punto vittoria ti costa 1 pepita d'argento.
- Quando il tuo segnalino punti vittoria raggiunge il segnalino bersaglio, rimettilo nello spazio 0 (eventuali punti vittoria rimanenti sono persi), quindi sposta il segnalino bersaglio indietro di 5 spazi *(ad esempio da 50 a 45, la prossima volta a 40 ecc.)*.
Immediatamente dopo aver ripristinato il segnalino punti vittoria, puoi eseguire un'azione di dadi a tua scelta (proprio come se avessi aggiunto un castello alla tua proprietà). Nota: l'ordine di svolgimento delle tue azioni (anche parte di esse) dipende completamente dalla tua libera scelta.

Fine del gioco

Vinci la partita se riesci ad occupare **tutti i 37 spazi esagonali** della tua plancia entro 25 round.

** Se il gioco è troppo difficile, inizia con il segnalino bersaglio in una posizione inferiore (49, 48 o meno). Un valore di 45 rende il gioco notevolmente più facile. Se il gioco è troppo facile, spostalo in uno spazio più alto (51, 52 o più). Un valore di 55 rende il gioco notevolmente più difficile. Nota: il segnalino bersaglio viene comunque spostato indietro di 5 spazi ogni volta che ripristini il tuo segnalino.*