

STEVE FELD

BRÜGGE

DIE STADT AM ZWIN

ERWEITERUNG

MIT MATERIAL FÜR
DEN 5. SPIELER



Für 2-5 Spieler



Ab 10 Jahre



ca. 60 Minuten



BRÜGGE - DIE STADT AM ZWIN

Diese Erweiterung besteht aus **4 voneinander unabhängigen Modulen**, die einzeln oder auch in Kombination verwendet werden können.

Modul 1: Neue Bürger – Zusätzliche Karten und eine neue Personengruppe

Seite 3

Modul 2: 5. Spieler – Platz und Material für einen weiteren Spieler

Seite 6

Modul 3: Das Zwin – Zusätzliche Aktionen beim Kanalbau

Seite 7

Modul 4: Die Börse – Verbesserte Aktionen

Seite 10

Material

1 Spielplan



40 Personenkarten



12 Börsenkarten



Vorderseite

Rückseite

2 Übersichtskarten



2 Spielerfiguren
in schwarz



2 Spielersiegel
in schwarz



3 Mehrheitenmarker
in schwarz



10 Handlanger



je 2 pro Farbe

10 Bedrohungsmarker



je 2 pro Farbe

10 Kanalplättchen



1 50/100er Plättchen



2 Statuenplättchen



30 Schiffsplättchen

je 6 pro Farbe



6 Aktionsmarker



Hinweis: In dieser Erweiterung sind keine zusätzlichen Gulden enthalten, die im Grundspiel enthaltenen Gulden reichen aus.

Modul 1: Neue Bürger – Zusätzliche Karten und eine neue Personengruppe

Neue Bewohner und Besucher aus fernen Ländern bereichern das Leben in Brügge.

Material:

Dieses Modul besteht aus 40 neuen Personenkarten:

22 neue Personenkarten

Zu jeder der 11 Personengruppen aus dem Grundspiel gibt es 2 neue Karten.

Hinweis: Auf Seite 5 befindet sich eine Übersicht der neuen Personen, anhand derer ihr diese bei Bedarf wieder aussortieren könnt.

Jede Personengruppe umfasst nun also 17 Personen (15 aus dem Grundspiel + 2 neue).



17 Karten „Reisende“

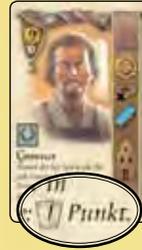
Es gibt die komplett neue Personengruppe „Reisende“. Wie die anderen Gruppen besteht sie aus 17 Karten.



Symbol für die Personengruppe „Reisende“.

1 aktualisierter Graveur

Auf Wunsch einiger Spieler haben wir die Person „Graveur“ aus der Erstaufgabe des Grundspiels leicht abgeändert. Besitzer der Erstaufgabe können den originalen Graveur aus dem Spiel entfernen und stattdessen den aktualisierten Graveur verwenden.



Der neue Graveur bringt nur noch 1 Punkt pro ausliegender Personen-Gruppe.
Er kostet dafür nur noch 9 Gulden.

Achtung: Verwendet nicht beide Graveure in einem Spiel!

Vorbereitung

Die neuen Karten werden zusammen mit denen aus dem Grundspiel gut gemischt. Nun werden 6 ungefähr gleich große Stapel gebildet (also 1 Stapel mehr als im Grundspiel).

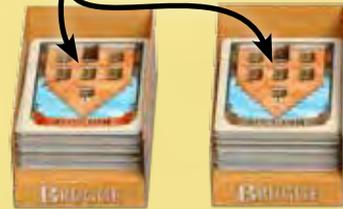


Von diesen 6 Stapeln wird 1 Stapel pro teilnehmendem Spieler verwendet. Die verwendeten Stapel werden zusammengemischt.



Beispiel:
Für 4 Spieler werden 4 Stapel verwendet.

Der so entstandene neue Stapel wird in 2 ungefähr gleich große Hälften geteilt und jede Hälfte in einen der beiden Kartenhalter gelegt. Dies sind die beiden Nachziehstapel.



2 Nachziehstapel

Die übrigen Stapel werden übereinander gelegt und als Extrastapel beiseite gelegt.

Extrastapel



Wie funktionieren die neuen Bürger?

Die Karten sind genauso aufgebaut wie im Grundspiel.

Jede der Karten kann also, wie aus dem Grundspiel gewohnt, für die 6 möglichen Aktionen verwendet werden. Lediglich die Personen auf den Karten sind neu.



Aktionen, wie
im Grundspiel

Karten aus dem Ablagestapel

Einige Personen erlauben es dir, Karten aus dem Ablagestapel auszusuchen. Dies kann – je nach Größe des Ablagestapels – einige Zeit in Anspruch nehmen. Um das Spiel nicht zu bremsen, dürfen die Spieler den Ablagestapel jederzeit durchsehen. Sie dürfen dies auch, wenn sie noch nicht am Zug sind und selbst dann, wenn sie keine solche Person ausliegen haben.



Auf Seite 12 findet ihr genauere Kartenerklärungen, besonders für diese Personen.

Die 22 neuen Personen

 **Adel:** Herzogin
Lord

 **Ämter:** Eichmeister
Henker

 **Amüsament:** Puppenspieler
Weissagerin

 **Handel:** Marktvorsteher
Tauschhändler

 **Handwerk:** Brauer
Gerber

 **Hofstaat:** Hofnarschall
Zeremonienmeister

 **Kirche:** Laienbruder
Prior

 **Kunst:** Glasmalerin
Model

 **Schutz:** Miliz
Späher

 **Unterwelt:** Saboteur
Scharfrichter

 **Wissen:** Nautiker
Stratege

Modul 2: 5. Spieler – Platz und Material für einen weiteren Spieler

Die blühende Metropole zieht weitere Handelsfamilien an.

Material und Vorbereitung:

Der zusätzliche Spielplan wird unterhalb des Grundspielplans angelegt.

Die linke Seite zeigt 2 neue Kanalabschnitte für den 5. Spieler.

Der Spieler legt sein kleines Siegel auf das runde Feld des Torhauses zwischen den beiden Kanalabschnitten.



Das zusätzliche 50/100er-Plättchen wird zu den anderen auf den Spielplan gelegt.

Die beiden Statuenplättchen mit den Werten 8 und 9 werden auf den Stapel der Statuenplättchen gelegt, so dass das Plättchen mit der 9 oben liegt.



Mit dem weiteren Spielermaterial (1 Siegel, 2 Spielerfiguren und 3 Mehrheitenmarker in schwarz) wird verfahren, wie bei den anderen Spielern.



Natürlich erhält auch der 5. Spieler die übliche „Grundausstattung“ (1 Handlanger pro Farbe, 5 Gulden und 2 Übersichtskarten).



Die jeweils 10 zusätzlichen Handlanger, Bedrohungsmarker und Kanalplättchen werden zu den anderen in den allgemeinen Vorrat gelegt.



Hinweis: Die einzelnen Module können prinzipiell frei nach Wunsch der Spielrunde kombiniert werden. Wird allerdings mit 5 Spielern gespielt, werden die zusätzlichen Karten aus Modul 1 benötigt.

Wie funktioniert das Spiel mit dem 5. Spieler?

Das Spiel läuft genauso ab, wie mit 2-4 Spielern.

Modul 3: Das Zwin – Zusätzliche Aktionen beim Kanalbau

Durch dieses Modul wird der Kanalbau deutlich attraktiver. Immer wenn ein Spieler ein Kanalteil baut, kann er sich sofort eine zusätzliche Funktion erkaufen. Die verfügbaren Funktionen ändern sich jede Runde und sind auf den Schiffen dargestellt.

Vorbereitung:



Der zusätzliche Spielplan wird unterhalb des Grundspielplans angelegt.

Die rechte Seite zeigt Anlegeplätze für 5 Schiffe



Die 30 Schiffsplättchen werden nach Farben sortiert. Die 6 Schiffe einer Farbe werden gemischt und als verdeckte Stapel neben den zusätzlichen Spielplan gelegt. Dann wird das oberste Schiff von jedem Stapel umgedreht, so dass das Symbol sichtbar ist.

Wie funktioniert das Zwin?

In Phase 2 „Würfeln“ wird (nach Schritt 1: „Bedrohungsmarker verteilen“ und Schritt 2: „Aufstieg um 1 Stufe“) noch ein zusätzlicher Schritt durchgeführt.

Zusätzlicher Schritt: Schiffe auslegen

Für jeden Würfel, der eine **3** oder **4** zeigt, legt der Startspieler das oberste Schiff in der Farbe des Würfels auf den Anlegeplatz der passenden Farbe.

Schiffe, die **auf einem Anlegeplatz** liegen, sind in dieser Runde **aktiv**. Diese Schiffe können von den Spielern genutzt werden.

Beispiel: Der blaue Würfel zeigt eine 3, der gelbe Würfel eine 4. Das jeweils oberste Schiff vom blauen und vom gelben Stapel wird aktiviert.



Zuletzt wird das oberste Schiff jedes erwürfelten Stapels wieder aufgedeckt. So sehen die Spieler immer, welche Schiffe in der nächsten Runde nachkommen können. Schiffe, deren Würfel keine 3 oder 4 zeigen, bleiben für die nächste Runde liegen.

Beispiel: Das oberste Schiff vom blauen und vom gelben Stapel wird aufgedeckt. Die 3 anderen Stapel bleiben unverändert.



Schiffe nutzen

Immer, wenn ein Spieler in seinem Zug eine Karte ausspielt und damit die Aktion „1 Kanalplättchen bauen“ ausführt, darf er (nachdem er die Aktion vollständig ausgeführt hat) zusätzlich 1 der aktiven Schiffe nutzen.

Achtung: Der Spieler darf nur dann ein Schiff nutzen, wenn er ein Kanalplättchen durch Ausspielen einer Karte baut. Er darf kein Schiff nutzen, wenn er eine Aktion auf andere Weise ausführt, z.B. durch das Aktivieren einer Person.



Beispiel: Der Spieler spielt eine blaue Karte aus und baut ein Kanalplättchen auf ein blaues Kanalfeld.

Der Spieler entscheidet sich, welches der in dieser Runde aktiven Schiffe er nutzen möchte. (Dies muss nicht das Schiff in Farbe der ausgespielten Karte sein.) Er bezahlt einen Handlanger in der **Farbe dieses Schiffes** und führt sofort die auf dem Schiff dargestellte Zusatzaktion aus.

Ein auf diese Weise genutztes Schiff ist dadurch nicht „verbraucht“. Es kann von allen Spielern weiterhin genutzt werden.

Die einzelnen Zusatzaktionen der Schiffe sind auf der nächsten Seite ausführlich beschrieben.

Am Ende der Runde werden die aktiven Schiffe abgeräumt. Sollte der Stapel einer Farbe leer sein, werden die abgeräumten Schiffe dieser Farbe gemischt und als neuer Stapel bereit gelegt.

Beispiel: In dieser Runde sind das blaue und das gelbe Schiff aktiv.



Der Spieler entscheidet sich dafür, das gelbe Schiff zu nutzen.

Er legt also einen gelben Handlanger zurück in den Vorrat und nimmt sich 2 blaue und 1 violetten Handlanger.



Die Aktionen auf den Schiffen



3 Handlanger nehmen

Der Spieler nimmt sich 3 Handlanger in Farben seiner Wahl vom Vorrat und legt sie in seine Auslage. Er darf völlig frei wählen, welche Farben er nehmen möchte.



6 Gulden nehmen

Der Spieler nimmt sich 6 Gulden vom Vorrat und legt sie in seine Auslage.



2 Bedrohungsmarker zurücklegen

Der Spieler legt bis zu 2 Bedrohungsmarker aus seiner Auslage zurück in den Vorrat. Für jeden zurückgelegten Bedrohungsmarker nimmt er sich 1 Punkt.



1 Blitz-Person aktivieren

Der Spieler aktiviert sofort 1 Person mit Blitz-Symbol in seiner Auslage.



1 weitere Aktion

Der Spieler zieht 1 Karte von einem der beiden Nachziehstapel und führt mit dieser sofort eine Aktion aus.



Aufstieg um 1 Stufe

Der Spieler rückt seine Spielfigur auf der Aufstiegsleiste um 1 Feld nach vorne.

Modul 4: Die Börse – Verbesserte Aktionen

Jede Runde ist eine der 6 möglichen Aktionen verbessert.

Jede dieser Verbesserungen kann jedoch nur begrenzt oft genutzt werden. Wer zuerst kommt, mahlt also zuerst.

Material und Vorbereitung:

Aufbau der Börsenkarten

Der **Name** der Karte
(hat spieltechnisch keine
weitere Bedeutung).



Die **Rückseite**
der Börsenkarten

Die **Zahl** auf der
Schriftrolle gibt an, wie
viele Aktionsmarker auf
die Karte gelegt werden,
d.h. wie oft diese Verbes-
serung genutzt werden
kann (hier 6-mal).



Das **Aktionssymbol**
zeigt, welche Aktion
verbessert wird (hier
„1 Kanalplättchen
bauen“).

Der **Kartentext** gibt die
genaue Verbesserung an.

Die 12 Börsenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel, für alle Spieler gut sichtbar, neben dem Spielplan bereit gelegt.



Aktionsmarker

Daneben werden die 6 Aktionsmarker bereit gelegt.

Wie funktioniert die Börse?

Wir beschreiben nun die Änderungen in den einzelnen Phasen des Grundspiels.

Phase 1: Karten ziehen

In jeder Runde, **nachdem alle Spieler** in Phase 1 **ihre Kartenhand aufgefüllt haben**, deckt der Startspieler die oberste Börsenkarte auf. Dann legt er die auf der Karte angegebene Anzahl (5 oder 6) Aktionsmarker darauf. Werden nur 5 Aktionsmarker auf die Karte gelegt, bleibt ein Marker neben den Karten liegen.

Beispiel: Der Startspieler deckt die oberste Börsenkarte auf. Sie zeigt eine „6“ auf der Schriftrolle. Der Startspieler legt alle 6 Aktionsmarker auf die Karte.



In Phase 2 gibt es keine Änderung durch dieses Modul.

Phase 3: Karten ausspielen

Auf jeder Börsenkarte ist eine bestimmte Aktion angegeben.

Spielt ein Spieler in seinem Zug eine Karte aus und führt damit die angegebene Aktion aus, darf er die auf der Börsenkarte angegebene Verbesserung nutzen.

Achtung: Der Spieler darf die Verbesserung einer Börsenkarte nur nutzen, wenn er die Aktion durch Ausspielen einer Karte ausführt. Er darf sie nicht nutzen, wenn er eine Aktion auf andere Weise ausführt, z.B. durch das Aktivieren einer Person.

Wenn er die Verbesserung nutzt, entfernt er einen der Aktionsmarker von der Karte.

Entfernt ein Spieler den letzten Aktionsmarker auf der Börsenkarte, legt er auch die Karte zurück in die Schachtel. Für den Rest der Runde sind keine Verbesserungen durch die Börse mehr möglich. Erst in der nächsten Runde wird eine neue Börsenkarte aufgedeckt.

Phase 4: Überprüfung der 3 Mehrheiten und Startspielerwechsel

Liegen noch Aktionsmarker auf der Börsenkarte, werden diese nun von der Karte genommen und die Börsenkarte wird zurück in die Schachtel gelegt.

In der nächsten Runde wird eine neue Karte aufgedeckt.



Beispiel: Das Symbol auf der Karte zeigt die Aktion „1–6 Gulden nehmen“.

Der Spieler spielt eine violette Karte und führt damit die passende Aktion aus.

Der violette Würfel zeigt in dieser Runde eine 1. Der Spieler würde also nur 1 Gulden bekommen. Er nutzt jedoch die Verbesserung auf der Börsenkarte und nimmt sich stattdessen 5 Gulden.



„Er nimmt sich 5 Gulden, unabhängig davon, welche Zahl der Würfel zeigt.“

Kartenerklärung

Brauer, Eichmeister, Finne, Herzogin, Hofmarschall, Marktvorsteher, Modell, Nautiker, Prior, Scharfrichter, Späher und Weissagerin:

Diese 12 Personen (1 Person jeder Personengruppe) haben diese neue Funktion. Wir beschreiben hier stellvertretend nur den **Brauer**:



Suche eine Karte  Handwerk aus dem Ablagestapel aus. Lege diese Karte sofort unsonst auf ein leeres Haus in deiner Auslage.

Du darfst den Ablagestapel durchsuchen bevor du den Brauer auslegst, um nachzusehen, ob ein anderer Handwerker im Ablagestapel ist.

Du musst ein leeres Haus in deiner Auslage haben, um die neue Karte auszulegen.

Du musst keine Gulden bezahlen um die neue Karte auszulegen.

Du darfst die neue Karte ab sofort (nach den üblichen Regeln) aktivieren.



Suche eine Karte aus dem Ablagestapel aus. Bezahle einen Handlanger in der Farbe der ausgesuchten Karte und baue die Karte als Haus in deine Auslage.

Ägypterin, Däne, Engländer, Grieche und Italienerin:

Diese 5 Reisenden  haben die gleiche Funktion. Wir beschreiben stellvertretend nur die **Ägypterin**:

Du darfst den Ablagestapel durchsuchen bevor du die Ägypterin auslegst, um nachzusehen, ob eine Karte mit passender Farbe im Ablagestapel ist. Du musst einen Handlanger in der Farbe der Karte bezahlen um sie als Haus auszulegen.

Französin, Norweger, Portugiesin, Russe und Spanier:



Spiele die nächste Karte, als ob sie eine Farbe deiner Wahl hätte.

Diese 5 Reisenden  haben die gleiche Funktion.

Wir beschreiben stellvertretend nur die **Französin**:

Diese Person musst du aktivieren, direkt bevor du eine Karte ausspielst. Wenn du dann eine Karte ausspielst, darfst eine Farbe nennen und eine Aktion ausführen, so als hätte die gespielte Karte die von dir genannte Farbe.

© 2014 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de oder an Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München www.hans-im-glueck.de / www.cundco.de



Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei Frieder Benzing, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Denis Leonhard, Karl-Heinz Schmiel, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Christoph Toussaint, Andreas Zimmermann sowie den Offenburger-Spiele-Freunden und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung.
Regellektorat: Hanna & Alex Weiß