

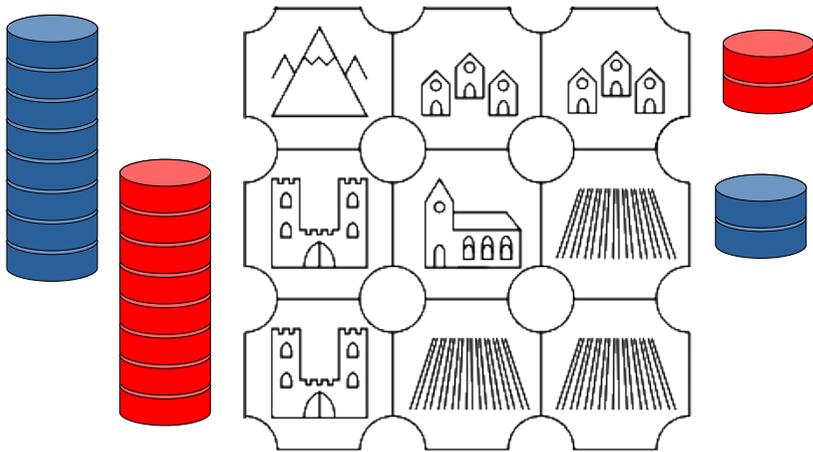
# Burggritter

## Idee

Der König wurde gestürzt und die Ländereien liegen herrenlos vor euch. Sattelt die Pferde und bringt das Land unter eure Kontrolle bevor es die Kontrahenten tun.

## Spiel Aufbau

Die neun (9) Geländeplättchen werden gemischt und zufällig in einem Raster 3x3 ausgelegt. Jede\*r Spieler\*in bekommt acht Farbscheiben in seiner Farbe, die seine Ritter repräsentieren. Die restlichen Scheiben werden neben dem Spielfeld bereitgelegt.



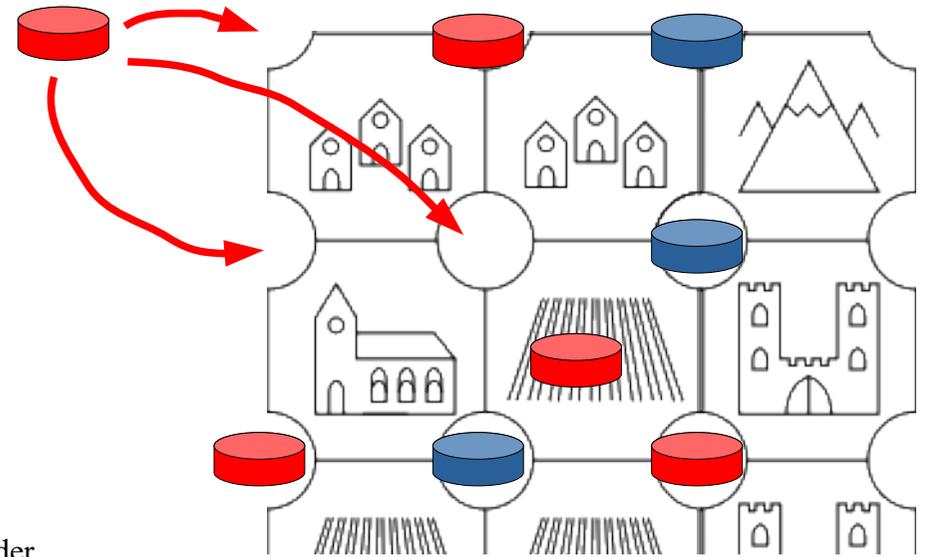
## Spielziel

Am Ende des Spiels gewinnt der\*die Spieler\*in, der\*die am meisten Gebiete erobert hat, indem sie\*er seine Scheiben oben aufgelegt hat.

## Spielablauf

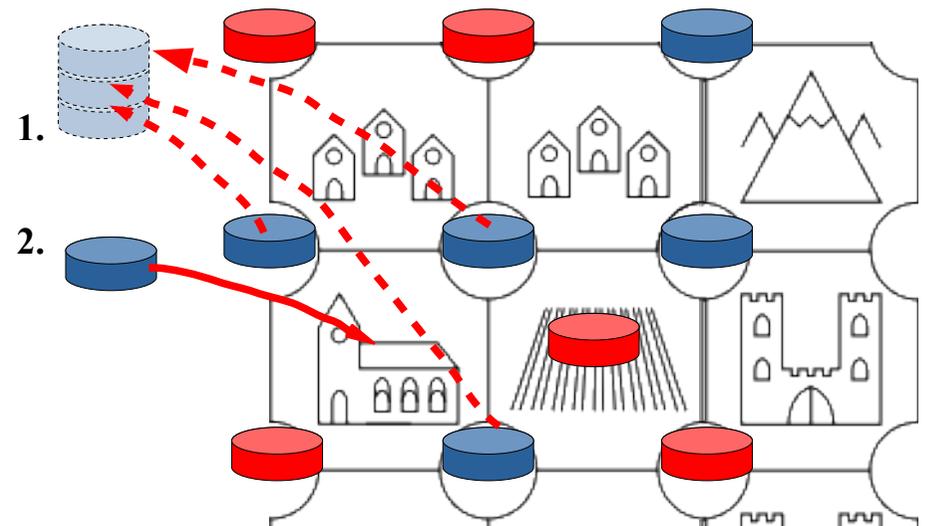
Die Spieler\*innen sind abwechselnd an der Reihe und machen einen Zug. Dabei haben Sie zwei Möglichkeiten:

a) Kreuzung besetzen. Einen Ritter auf eine freie Kreuzung, bzw. Ecke der Plättchen zu setzen.



oder

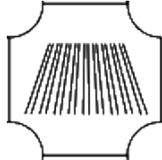
b) Ritter zusammenziehen. Drei Ritter von einem umrundeten Plättchen zurück in seinen Vorrat nehmen und dieses Plättchen für sich beanspruchen in dem man einen seiner Ritter auf das Plättchen, bzw. auf eine gegnerischen Scheibe oben aufsetzt. Danach werden eventuell sofort Boni ausgeschüttet.



Dabei haben die verschiedenen Geländeplättchen



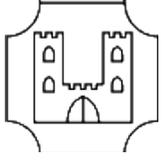
Die Berge können von niemanden erobert werden



Die Felder haben keine besonderen Eigenschaften



Wer als Erste\*r das Dorf besetzt darf aus der Reserve einen zusätzlichen Ritter nehmen.  
D.h. hat man als erste\*r beide Dörfer besetzt hat der/die Spieler\*in zwei zusätzliche Ritter für das Spiel, der andere geht leer aus.



Alle Geländeplättchen können mehrfach erobert werden. Ausnahme ist die Burg. Der/die Spieler\*in die als erstes die Burg erobert hat, bleibt in deren Besitz bis zum Ende der Partie.



Wer das Kloster erobert hat sofort noch einen Zug. Und kann wieder eine Straße besetzen oder Ritter zusammenzuziehen.

Das Spiel geht so lange bis ein\*e Spieler\*in keinen Zug mehr machen kann. Dann wird geschaut, wer mehr Gebiete erobert hat. Dabei zählen nur die Scheiben die oben aufliegen. Bei einem Gleichstand gewinnt die/der Spieler\*in mit den meisten freien Rittern, die er/sie noch nicht eingesetzt hat. Wenn weiterhin ein Gleichstand herrscht gewinnt die/der Spieler\*in mit den meisten Beherrschten Feldern (Alle Burgen und Ritter nützen nichts, wenn die Felder nicht bestellt sind ;)



# Burgritter