



Orléans

Big Box

Inhaltsverzeichnis

S. 4 Grundspiel

- S. 6 Ablauf
- S.11 Folter
- S.12 Ereignisse

S.14 Handel & Intrige

- S.15 Aufträge
- S.15 Ereignisse
- S.17 Segensreiche Werke „Handel“
- S.18 Segensreiche Werke „Intrige“

S.20 Die Pest

- S.24 Segensreiche Werke „Die Pest“
- S.24 Ereignisse
- S.26 Pest-Ortskarten
- S.26 Ablass-Karten
- S.27 Pest-Karten

S.28 Invasion

- S.29 Kooperatives Szenario:
Die Invasion
- S.36 Szenario: Die Blütezeit
- S.40 2-Spieler Szenario:
Das Duell
- S.43 Solo-Szenario:
Der Würdenträger
- S.45 Solo-Szenario:
Die Hauptstadt Vierzon
- S.47 Solo-Szenario:
Der Handelsreisende
- S.49 Solo-Szenario:
Die Reise nach Tours

S.51 Anhang: Ortskarten

- S.51 I-Ortskarten
- S.54 II-Ortskarten
- S.59 Pest-Ortskarten

Materialübersicht

- 5 Spielerbeutel in Spielerfarbe mit je:
- 1 Händlerfigur
 - 10 Kontore
 - 7 Marker
- 4 persönliche Gefolgsleute:
- 1 Bauer, 1 Händler,
 - 1 Schiffer, 1 Handwerker

26 Stundenglasplättchen Pest

34 Stundenglasplättchen Handel & Intrige

1 Startspielermarker

3 Ortskarten Pest

35 Ortskarten II

22 Ortskarten I



1 Wertungsblock

16 Bürger

1 Zimmermann

10 Markierungssteine

1 Würfel

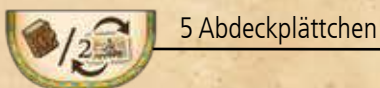


31 Stundenglasplättchen Invasion

18 Stundenglasplättchen Grundspiel

46 Leichen

5 Pestdoktoren



5 Abdeckplättchen



5 Tableaus:
Zimmermann



1 Bürgerhaus



5 Tableaus
Unterstützung



1 Versammlungshalle



5 Tableaus
Infirmary



15 Pestkarten



40 Ablasskarten



22 Bauwerkskarten



9 Charakterkarten



23 Auftragskarten



6 Übersichtskarten

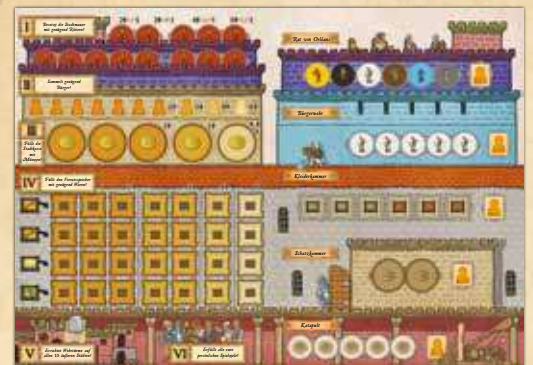
17 Mönche	
18 Bauern	
12 Handwerker	
12 Händler	
12 Schiffer	
17 Ritter	
17 Gelehrte	



Doppelseitiger Spielplan



Regeln



Invasionsplan

24 Getreide		15 Wolle	
21 Käse		12 Brokat	
18 Wein		20 Zahnräder	



Segensreiche Werke „Grundspiel“ + „Die Pest“



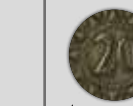
Segensreiche Werke „Handel“ + „Intrigue“



5 Spielertableaus in Spielerfarben



Szenarien „Die Blütezeit“ + „Das Duell“

12 5er Münzen		25 1er Münzen	
6 20er Münzen		7 10er Münzen	



Solo-Szenarien
„Der Handelsreisende“
+ „Die Hauptstadt Vierzon“



Solo-Szenarien
„Der Würdenträger“
+ „Die Reise nach Tours“

Vorbereitung des Grundspiels

Jeder Spieler erhält in seiner gewählten Farbe:

1



1 Gefolgsleutebeutel



7 Würfel



1 Händlerfigur



10 Kontore



4 persönliche Gefolgsleute:

1 Bauer, 1 Schiffer,
1 Handwerker und 1 Händler

2

Nehmt den **großen Spielplan** und legt ihn mit der Seite wie abgebildet mittig auf den Tisch.

Legt den Plan **Segensreiche Werke** „Grundspiel“ daneben.

3

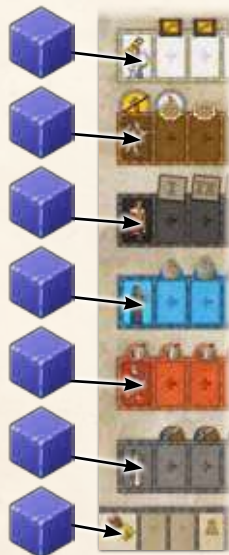
Nehmt die Box mit den **Waren** und den **Zahnradern** heraus und stellt sie neben den Spielplan.

4

Nehmt die 18 **Stundenglasplättchen** des Grundspiels. Die helle Startkarte mit den Mönchen „Wallfahrt“ legt ihr zunächst beiseite. Die restlichen 17

5

Jeweils **1 Würfel** jedes Spielers wird als Marker auf das jeweils 1. Feld der Leisten für die Gefolgsleute sowie auf die Entwicklungsleiste gestellt.



6

Die Box mit den **neutralen Gefolgsleuten** nehmt ihr aus der Spielschachtel und stellt sie für alle gut erreichbar neben den Spielplan.



8

Nehmt die **Bürger** und legt jeweils einen auf die markierten Felder auf den Leisten, auf den Segensreichen Werken sowie auf der Karte ab. Legt die restlichen Bürger zurück in die Box.



7

Die Box mit den Münzen wird ebenfalls für alle griffbereit neben den Spielplan gestellt. Jeder Spieler erhält 5 1er Münzen als Startkapital in seinen persönlichen Vorrat.





Jeder Spieler nimmt sich noch ein **Spielertableau** in seiner Farbe und platziert seine persönlichen Gefolgsleute auf den Feldern des Marktes.

Plättchen teilt ihr gemäß ihren Rückseiten A, B und C in 3 Stapel auf und mischt jeden Stapel. Dann legt ihr verdeckt zunächst die Plättchen „C“ auf das Stundenglasfeld des Spielplans, darüber die Plättchen „B“, darauf die Plättchen „A“ und zuoberst die Startkarte.



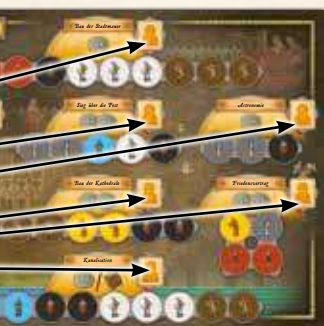
11

Jeder Spieler stellt seine **Händlerfigur** nach Orléans.

10



Nehmt die Waren aus ihrer Box und mischt sie verdeckt. Legt sie anschließend zufällig auf die Felder der Wege auf dem Spielplan und dreht sie dann um. Bei 4 oder 5 Spielern werden alle Wege belegt. Bei 3 Spielern bleiben alle Felder, die eine 4 zeigen, frei. Bei 2 Spielern bleiben zusätzlich die Felder mit einer 3 frei. Die übrigen Waren werden nach Sorte aufgeteilt und wieder in die entsprechenden Fächer der Box gelegt.



Segensreiche Werke

9



Nehmt die **Ortskarten I**, mischt sie verdeckt und nehmt dann die obersten 13 und legt sie offen neben dem Stapel ab. Die restlichen legt ihr zurück in die Schachtel. Verfährt ebenso mit den Ortskarten der Kategorie II, so dass von jeder Kategorie 13 zur Verfügung stehen.

12

Beim Spiel **zu fünft** benötigt ihr alle Gefolgsleute.

Beim Spiel **zu viert** entfernt ihr jeweils 2 Bauern, Schiffer, Handwerker und Händler sowie je 3 Ritter, Gelehrte und Mönche, außerdem 4 Zahnräder. Sie werden in ein leeres Aufbewahrungsfach gelegt und nach dem Spielende wieder in ihre entsprechenden Boxen einsortiert.

Spielt ihr **zu dritt**, dann entfernt ihr aus dem Spiel jeweils 4 Bauern, Schiffer, Handwerker und Händler, je 6 Ritter, Gelehrte und Mönche und von den Zahnrädern 4. Außerdem entfernt ihr 6 zufällige Waren. Die mit „4“ gekennzeichneten Felder auf den Wegen des Spielplans werden nicht belegt.

In der Partie **zu zweit** entfernt ihr jeweils 6 Bauern, Schiffer, Handwerker und Händler, je 9 Ritter, Gelehrte und Mönche sowie 4 Zahnräder. Es werden 12 verdeckte Waren entfernt und die mit „3“ und „4“ gekennzeichneten Felder auf den Wegen des Spielplans werden nicht belegt.

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, im mittelalterlichen Frankreich die Vorherrschaft auf verschiedenen Gebieten zu erringen. Mittels Warenproduktion, Handel, Entwicklung oder Engagement fürs Gemeinwohl können Waren, Münzen und Punkte errungen werden.

Ablauf

Der jüngste Spieler erhält den **Startspielermarker**.

Das Spiel geht über 18 Runden. Jede Runde ist in sieben Phasen unterteilt.



Startspielermarker

Phase 1

Stundenglas: Der Startspieler nimmt das oberste Stundenglasplättchen des Stapels und deckt es auf. Die Stundenglasplättchen bestimmen die Dauer des Spiels. Nach Aufdecken des 18. und letzten Plättchens wird die kommende Runde noch gespielt, anschließend endet das Spiel. Die Plättchen zeigen ein Ereignis, das für die jeweilige Runde gilt. Es gibt 6 verschiedene Ereignisse (siehe „Ereignisse im Einzelnen“). Außer bei „Wallfahrt“ werden die Auswirkungen der Ereignisse in Phase 6 „Ereignis“ abgehandelt.



Phase 2

Volkszählung: In dieser Phase wird geschaut, wer die meisten bzw. wenigsten Bauern besitzt. Der Spieler, der mit seinem Marker auf der Bauernleiste am weitesten vorne steht, erhält 1 Münze aus dem Vorrat. Der Spieler, der auf der Leiste am weitesten hinten steht, muss 1 Münze bezahlen. Dies gilt nur, sofern es **genau 1 Spieler** gibt, der vorne bzw. hinten ist. Teilen sich mehrere Spieler den ersten Platz, entfällt die Auszahlung. Entsprechend entfällt die Zahlung, wenn 2 oder mehr Spieler sich den letzten Platz teilen.



Beispiel: Spieler Blau erhält 1 Münze und Spieler Rot muss 1 Münze abgeben.

2 SPIELER

ACHTUNG: Beim Spiel zu zweit entfällt die Zahlung, wenn ein Spieler hinten steht. Es erhält dann nur der vorne stehende Spieler 1 Münze.

Phase 3

Gefolgsleute: Es werden Gefolgsleute aus dem Gefolgsleutebeutel gezogen und auf dem Markt platziert. Jeder Spieler zieht so viele Gefolgsleute aus seinem Beutel, wie ihm erlaubt ist. Die erlaubte Anzahl wird auf der Ritterleiste markiert. Zu Beginn des Spiels sind dies 4 Gefolgsleute. Sie werden auf dem Markt des eigenen Tableaus abgelegt. Es dürfen maximal so viele Gefolgsleute gezogen werden, bis der Markt gefüllt ist. (Hinweis: Da auf dem Markt Gefolgsleute, die nicht eingesetzt wurden, verweilen dürfen, kann es vorkommen, dass man weniger freie Plätze hat, als man Gefolgsleute ziehen darf.)



Beispiel: Spieler Grün darf 4 Gefolgsleute aus dem Gefolgsleutebeutel ziehen, Spieler Gelb und Spieler Blau jeweils 6 und Spieler Rot darf sogar 8 Gefolgsleute aus dem Gefolgsleutebeutel ziehen.

Phase 4

Planung: Es fangen alle Spieler gleichzeitig an zu planen, indem Gefolgsleute, die auf dem Markt stehen, auf den Aktionsfeldern der Orte eingesetzt werden. Gefolgsleute dürfen auf dem Markt liegen gelassen werden, um sie in einer späteren Runde einzusetzen.

Jeder Spieler erklärt, sobald er fertig ist, seine Planung für beendet und darf diese nicht mehr verändern. Im Zweifelsfall geschieht dies der Reihe nach – beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn.

Die **Orte** stehen für bestimmte Aktionen und jeder Ort erfordert die Mitwirkung mehrerer Gefolgsleute.

(Das Rathaus sowie bestimmte Zusatzorte erfordern lediglich einen Gefolgsmann zur Aktivierung, andere überhaupt keine.)



Beispiel: Um einen zusätzlichen Bauern in seine Gefolgschaft zu holen, benötigt man einen Schiffer und einen Handwerker.

Gefolgsleute müssen immer auf den für sie vorgesehenen Aktionsfeldern platziert werden. Sobald alle Aktionsfelder eines Ortes belegt sind, ist die Aktion aktiviert und kann in der Aktionsphase ausgeführt werden.

An einem Ort müssen während der Planungsphase **nicht alle** Aktionsfelder komplett belegt werden, die entsprechenden Aktionen sind dann allerdings noch nicht aktiviert. Um sie zu aktivieren, kann man in einer späteren Runde die frei gebliebenen Aktionsfelder belegen.

Phase 5

Aktionen: Es können Aktionen an allen aktivierten Orten ausgeführt werden, das heißt an Orten, an denen **alle** Aktionsfelder belegt sind (mit Gefolgsleuten oder Zahnradern).

Beginnend mit dem Startspieler, führen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils immer 1 Aktion aus oder passen. Wer passt, kann in der laufenden Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen.

Die für eine Aktion eingesetzten Gefolgsleute (z.B. *Schiffer und Handwerker beim Bauernhaus*) kommen nach Ausführen der Aktion sofort zurück in den Gefolgsleutebeutel des Spielers.

ACHTUNG: Zahnräder bleiben immer auf dem Aktionsfeld liegen.

Die Reihenfolge, in der man Aktionen ausführt, ist beliebig. An aktivierten Orten muss die Aktion nicht zwingend ausgeführt werden. Man darf jederzeit passen, auch wenn man noch weitere Aktionen ausführen könnte. Die Aktionsphase geht so lange, bis alle Spieler gepasst haben. Wer passt, beendet für sich die Aktionsphase und kann nicht mehr einsteigen. Nach der Aktionsphase bleiben alle Gefolgsleute, mit denen keine Aktion ausgeführt wurde, an ihrem Platz liegen.

Phase 6

Ereignis: Das auf dem Stundenglasplättchen genannte Ereignis wird abgehandelt.

(Zu den Ereignissen siehe S. 12 „Ereignisse im Einzelnen“.)



Phase 7

Startspielerwechsel: Der Startspieler gibt den Startspielermarker an seinen linken Nachbarn weiter.



Die Aktionen (Orte)

Jeder Ort repräsentiert eine bestimmte Aktion. Auf den Spielertableaus sind die wichtigsten Orte bereits für jeden Spieler vorhanden. Weitere Orte mit Aktionen können im Laufe des Spiels erworben werden (*siehe „Händler - Ausbau der Stadt“*).

Aktionen können ausgeführt werden, sobald sie aktiviert sind, also alle Aktionsfelder des Ortes belegt sind. Wird eine Aktion ausgeführt, werden alle dafür erforderlichen Gefolgsleute (*nicht die Zahnräder!*) sofort entfernt und zurück in den Gefolgsleutebeutel gelegt.

Die Orte und ihre Aktionen im Einzelnen:

Bauernhaus

Der Spieler nimmt sich einen Bauern aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Gefolgsleutebeutel.

Außerdem zieht der Spieler auf der Bauernleiste mit seinem Marker ein Feld vor und erhält die auf diesem Feld gezeigte **Ware** aus dem Vorrat. Darüber hinaus ist der Platz des Markers auf der Leiste ausschlaggebend für Phase 2 „Volkszählung“.



Das Dorf

Im Dorf kann man **wahlweise** einen Schiffer, einen Handwerker oder einen Händler als Gefolgsmann gewinnen. Man kann unter den folgenden Aktionen – **Schiffer**, **Handwerker** oder **Händler** – wählen.



Schiffer

Der Spieler nimmt sich einen Schiffer aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Gefolgsleutebeutel. Außerdem zieht er auf der Schifferleiste vor und erhält so viele **Münzen**, wie auf diesem Feld angezeigt werden. Beim letzten Feld gibt es für denjenigen, der es als Erster erreicht, einen Bürger.



Handwerker

Der Spieler nimmt sich einen Handwerker aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Gefolgsleutebeutel. Darüber hinaus rückt der Spieler auf der Handwerkerleiste vor und erhält ein **Zahnrad**. Das Zahnrad legt der Spieler zunächst neben sein Tableau. Er darf es erst einsetzen, nachdem er gepasst hat.



Zahnräder: Das Zahnrad darf auf ein beliebiges Aktionsfeld gelegt werden. Es ersetzt dort dauerhaft einen Gefolgsmann. Das Zahnrad bleibt bis zum Ende des Spiels liegen und wandert nach Ausführen einer Aktion nicht in den Gefolgsleutebeutel.

ACHTUNG: Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Ab dem ersten Feld der Handwerkerleiste dürfen Zahnräder eingesetzt werden um Bauern zu ersetzen.
- Ab dem zweiten Feld der Handwerkerleiste dürfen Zahnräder alle Gefolgsleute bis auf Mönche ersetzen.
- Mönche dürfen nie durch Zahnräder ersetzt werden.
- An jedem Ort darf nicht mehr als 1 Zahnrad eingesetzt werden.
- An Orten mit nur einem Aktionsfeld dürfen Zahnräder nie eingesetzt werden.
- Zahnräder dürfen, nachdem sie platziert wurden, nicht mehr umgesetzt werden.

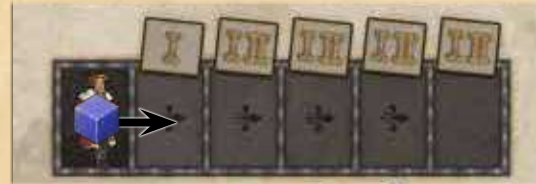


Händler

Der Spieler nimmt sich einen Händler aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Gefolgsleutebeutel. Zusätzlich rückt der Spieler auf der Händlerleiste vor und darf seine Stadt mit einer **Ortskarte** ausbauen.

Ausbau der Stadt: Der Spieler darf sich einen weiteren Ort aussuchen. Es gibt 2 Kategorien von Orten, I und II. Rückt man auf der Händlerleiste erstmals vor, darf man seine Stadt ausschließlich mit einem Ort der Kategorie I ausbauen. Bei jedem weiteren Vorrücken auf der Händlerleiste darf man einen beliebigen Ort zum Ausbau der Stadt auswählen (*sowohl I als auch II*). Den ausgewählten Ort legt man ans eigene Tableau an. Man kann nun die Aktion dieses Ortes bzw. das damit verbundene Privileg nutzen.

Hinweis: Jeder Spieler darf sich während des Spiels die Orte jederzeit ansehen, um sich darüber zu informieren. Ausführliche Beschreibungen der Orte stehen im Anhang.



Universität

Der Spieler nimmt sich einen Gelehrten aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Gefolgsleutebeutel. Er rückt auf der Gelehrtenleiste vor und erhält als Bonus die auf dem Feld angezeigte Anzahl **Entwicklungspunkte**. Pro Entwicklungspunkt darf der Spieler mit seinem Marker auf der Entwicklungsleiste ein Feld vorziehen.



Burg

Der Spieler nimmt sich einen Ritter aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Gefolgsleutebeutel. Zudem rückt er auf der Ritterleiste 1 Feld vor. Die Ritterleiste zeigt an, wie viele **Gefolgsleute** man in Phase 3 aus dem eigenen Beutel ziehen und auf dem Markt platzieren darf. Am Anfang sind dies 4 Gefolgsleute. Durch das Anwerben von Rittern kann man diese Anzahl steigern.

Hinweis: Erwirbt man den vierten Ritter, so steigt die Anzahl (7) nicht. Stattdessen gibt es einen Bürger für den Ersten, der das Feld erreicht. Erst beim 5. Ritter steigt wieder die Anzahl, dann auf 8.



Hinweis für alle Leisten: Man darf nicht über eine Leiste hinausziehen. Kommt ein Marker eines Spielers auf dem letzten Feld einer Leiste an, darf dieser Spieler die Aktion nicht mehr ausführen.

Kloster

Der Spieler nimmt sich einen Mönch aus dem Vorrat und legt ihn in seinen Gefolgsleutebeutel. Der Mönch bringt keinen zusätzlichen Bonus. Ein Mönch kann jedoch **jeden anderen Gefolgsmann ersetzen**. (Umgekehrt kann ein Mönch nie durch andere Gefolgsleute oder durch ein Zahnrad ersetzt werden).



Schiff

Diese Aktion erlaubt das Reisen mit dem Händler über einen **Wasserweg**. Man zieht dazu von der Stadt, in der sich der eigene Händler gerade befindet, über einen Wasserweg (*blaue Verbindungslinie*) zur nächsten Stadt. Liegt auf dem Weg eine Ware, so darf man sich diese nehmen, liegen dort mehrere Waren, darf man sich **eine** aussuchen. Die gewonnene Ware legt der Spieler neben seinem Tableau ab.



Wagen

Bei dieser Aktion wird genauso verfahren wie bei der Aktion Schiff, nur dass diesmal nicht über Wasserwege, sondern ausschließlich über **Landwege** (*braune Linie*) gezogen werden darf.



Gildenhau

Wer die Aktion Gildenhau ausführt, darf ein **Kontor** in der Stadt bauen, in der gerade der eigene Händler steht, sofern sich dort noch kein (*eigenes oder fremdes*) Kontor befindet. In jeder Stadt darf nur jeweils ein Spieler **ein einziges** Kontor bauen. **Ausnahme ist Orléans:** Dort darf **jeder** Spieler **ein** Kontor bauen.



Scriptorium

Wer die Aktion Scriptorium wählt, erhält 1 **Entwicklungspunkt**. Er zieht mit seinem Marker auf der Entwicklungsleiste 1 Feld vorwärts.



Rathaus

Ins Rathaus können während der Planungsphase **1 oder 2 Gefolgsleute** geschickt werden. (*Hier müssen nicht beide Felder besetzt sein, damit die Aktion ausgeführt werden kann.*) Wer die Aktion Rathaus ausführt, **entsendet** die dort befindlichen Gefolgsleute (*eine oder beide in einer Aktion*), um sich an **Segensreichen Werken** zu beteiligen.

Er legt den bzw. die Gefolgsleute auf beliebige freie dafür vorgesehene Felder und erhält für jeden entsendeten Gefolgsmann die jeweils angegebene Belohnung (*1, 2 oder 3 Münzen – bei Kanalisation hat er die Wahl zwischen 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt*).

Wird ein Segensreiches Werk **abgeschlossen** (*das letzte Feld mit einem Gefolgsmann belegt*), so erhält der Spieler, der das Werk komplettiert hat, zusätzlich den sich dort befindenden Bürger.

Die für die Segensreichen Werke erforderlichen Gefolgsleute können **nicht** durch andere ersetzt werden (*z.B. durch Mönche*). Hier müssen immer exakt die Gefolgsleute platziert werden, die auf einem Feld angegeben sind. Die entsendeten Gefolgsleute bleiben bis zum Ende des Spiels auf dem Plan der Segensreichen Werke liegen.



ACHTUNG: Die eigenen Gefolgsleute Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler (*in Spielerfarbe*) dürfen nie ins Rathaus geschickt werden.



Entwicklungsleiste

Auf der Entwicklungsleiste befinden sich **Entwicklungsstand-Felder**, **Bürger** und **Münzfelder**.

Jeder Spieler, der mit seinem Marker ein **Münzfeld** erreicht oder überschreitet, erhält die entsprechende Anzahl Münzen ausgezahlt.

Den Bürger erhält nur derjenige Spieler, der das Feld mit dem Bürger **als Erster** erreicht oder überschreitet.

Die **Entwicklungsstand-Felder** geben den jeweiligen Wert des Entwicklungsstandes an. Erreicht oder überschreitet man ein Feld „Entwicklungsstand“, steigt der Entwicklungsstand auf den genannten Wert. Zu Beginn ist dieser 1.



Hinweis: Der Entwicklungsstand kann sich auf Ereignisse wie „**Einnahmen**“ auswirken (*man erhält Münzen in Höhe des Entwicklungsstandes*), oder auf Orte wie „**Hospital**“ sowie auf **Bürger und Kontore**, die **am Ende des Spiels** so viel wert sind wie der erreichte Entwicklungsstand.

Spielende und Abrechnung

Das Spiel endet nach 18 Runden. Nun wird noch der Bürger von der Landkarte an den Spieler vergeben, der die **meisten Kontore** gebaut hat. Bei Gleichstand mehrerer Spieler wird der Bürger nicht vergeben. Anschließend wird abgerechnet. Jeder addiert seine Punkte wie folgt:



Münzen: Jede Münze zählt 1 Punkt.

Waren: Die Waren haben folgende Wertigkeit:

Brokat: 5 Punkte

Wolle: 4 Punkte

Wein: 3 Punkte

Käse: 2 Punkte

Getreide: 1 Punkt

Kontore + Bürger: Die Anzahl der eigenen Kontore und Bürger wird addiert und anschließend mit dem Wert des Entwicklungsstandes multipliziert. (Beispiel: Klemens hat 5 Kontore gebaut und 2 Bürger erhalten. Er hat auf der Entwicklungsleiste einen Entwicklungsstand von 4 erreicht, er erhält 7 $(5+2) \times 4 = 28$ Punkte.)



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer auf der Entwicklungsleiste weiter vorne steht. Sollte dies auch gleich sein, gibt es mehrere Sieger.

Folter (Pleite)

Immer dann, wenn ein Spieler zahlen muss (z.B. bei der Volkszählung, bei Steuern etc.), aber nicht genug Münzen hat, wird es bitter, denn nun erwartet ihn die Folter. Die fehlenden Münzen muss der Spieler durch Abgabe anderer Dinge in gleicher Anzahl bezahlen. Er hat dabei die Wahl zwischen:

- **Kontoren** (gebaute oder ungebaute)
- **Gefolgsleuten** (werden blind aus dem Beutel gezogen, eigene Gefolgsleute kommen zurück in den Beutel, sie zählen nicht mit, es muss neu gezogen werden)
- **Entwicklungsschritten** (durch Zurücksetzen auf der Entwicklungsleiste, höchstens bis zum nächsten Münzfeld; Münzfelder dürfen dabei nicht betreten oder überschritten werden)
- **Waren** (1 Ware pro Münze)
- **Ortskarten**
- **Zahnradern**

Die Abgaben können beliebig kombiniert werden (z.B. bei Schulden in Höhe von 5 Münzen: 1 Gefolgsmann, 2 Kontore und 2 Schritte zurück auf der Entwicklungsleiste).

Alle abgegebenen Dinge kommen gänzlich aus dem Spiel. Verlorene Entwicklungsschritte können wieder aufgeholt werden.

Ereignisse im Einzelnen



Wallfahrt:

Wird „Wallfahrt“ aufgedeckt, ist das Anwerben von Mönchen in der aktuellen Runde nicht möglich. „Wallfahrt“ wirkt sich immer auf Phase 5 „Aktionen“ aus. Alle anderen Ereignisse werden erst am Rundenende in Phase 6 „Ereignis“ abgehandelt.



Einnahmen:

Die Spieler erhalten Münzen entsprechend ihres aktuellen Entwicklungsstands.

- A: 3 Münzen pro erreichtem Entwicklungsstand
- B: 2 Münzen pro erreichtem Entwicklungsstand
- C: 1 Münze pro erreichtem Entwicklungsstand



Ernte:

Jeder Spieler muss Nahrungsmittel (*Getreide, Käse oder Wein*) abgeben oder eine Strafe in Münzen zahlen. Kann ein Spieler weder Nahrungsmittel abgeben noch Münzen zahlen, erwartet ihn Folter (*siehe oben*). Nahrungsmittel kommen zurück in den Vorrat.

- A: 1 Nahrungsmittel oder 5 Münzen
- B: 2 Nahrungsmittel oder 5 Münzen pro fehlendem Nahrungsmittel
- C: 3 Nahrungsmittel oder 5 Münzen pro fehlendem Nahrungsmittel



Steuern:

Die Spieler zählen ihre gesammelten Waren und zahlen entsprechend Steuern. Kann ein Spieler die Steuern nicht aufbringen, erwartet ihn Folter (*siehe oben*).

- A: 1 Münze pro Ware
- B: 1 Münze pro 2 Waren
- C: 1 Münze pro 3 Waren



Handelstag:

Am Handelstag erhalten die Spieler Münzen pro eigenem verbautem Kontor.

- A: 3 Münzen pro Kontor
- B: 2 Münzen pro Kontor
- C: 1 Münze pro Kontor



Pest:

Bei der Pest verliert jeder Spieler 1 Gefolgsmann. Dazu wird ein Gefolgsmann blind aus dem Gefolgsleutebeutel gezogen. Der Gefolgsmann kommt zurück in den entsprechenden Vorrat, (*das heißt, er steht wieder zur Verfügung*). Der Spieler, der die Person verliert, stellt seinen Marker auf der Leiste nicht zurück. Die eigenen Gefolgsleute (*Markierung in Spielerfarbe*) kann man nie verlieren. Wird solch ein Gefolgsmann gezogen, hat der Spieler Glück gehabt und verliert keinen Gefolgsmann durch die Pest.

Erlaubt/Verboten – einige grundsätzliche Regelungen im Spiel

Wenn Gefolgsleute, Zahnräder oder Waren ausgehen:

Gefolgsleute, Zahnräder und Waren sind im Spiel begrenzt. Geht eine Sorte aus, steht sie nicht mehr zur Verfügung. Aktionen zum Erwerb eines Gefolgsmanns, eines Zahnrads oder einer Ware, die nicht mehr zur Verfügung stehen, dürfen nicht mehr ausgeführt werden. Es kann passieren, dass Gefolgsleute oder Waren, die ausgegangen waren, durch Ereignisse wieder zur Verfügung stehen (*Ernte, Pest*). Dann dürfen die entsprechenden Aktionen wieder ausgeführt werden. Münzen dagegen sind nicht begrenzt. Sollten die Münzen einmal ausgehen, müssen sich die Spieler mit anderem Material als Ersatz behelfen.

Kontrolle der Gefolgsleute:

Spiele dürfen jederzeit die eigenen Gefolgsleute überprüfen, das heißt, im Gefolgsleutebeutel nachsehen und nachzählen, wie viele Gefolgsleute von jeder Sorte vorhanden sind. *(Nach einer Überprüfung mischt man mit der Hand kurz den Inhalt durch, um nicht den Eindruck zu erwecken, dass man sich den Inhalt angesehen hat, um Gefolgsleute gezielt zu ziehen.)*

Leere Wege:

Leere Land- und Wasserwege dürfen benutzt werden. Man erhält dort lediglich keine Ware.

Markierte Gefolgsleute:

Die eigenen Gefolgsleute *(in Spielerfarbe markiert)* bleiben immer beim Spieler *(im Beutel oder auf dem Tableau)*. Diese Gefolgsleute können weder zu Segensreichen Werken entsendet werden noch kann man sie durch das Ereignis Pest verlieren oder bei Folter mit ihnen Schulden begleichen.

Platzierte Gefolgsleute:

Dürfen einmal platzierte Gefolgsleute umgesetzt werden? Nein, aber man kann in Phase 3 „Gefolgsleute“ platzierte Gefolgsleute zurück auf den Markt stellen, wenn man die entsprechende Anzahl Gefolgsleute weniger aus dem Beutel zieht. Zur besseren Planung könnt ihr als Erinnerungshilfe Gefolgsleute aus vorigen Runden hinlegen während ihr die Gefolgsleute aus der aktuellen Runde hinstellt. *(Beispiel: Stefan darf 6 Gefolgsleute ziehen, er stellt 2 Gefolgsleute von Aktionsfeldern zurück auf den Markt. Nun darf er noch 4 weitere aus dem Beutel ziehen.)*

Zahlungen:

Münzen werden immer von der Stadtkasse ausgezahlt bzw. müssen an diese bezahlt werden.

Erhalten und Platzieren von Zahnrädern:

Ob Spieler Zahnräder erhalten können und wo man sie platzieren kann richtet sich nach der Handwerkerleiste.

Hat ein Spieler noch keinen Schritt auf der Leiste gemacht, dann kann er keine Zahnräder erhalten, auch nicht von Ortskarten oder Segensreichen Werken. Ab dem ersten Feld können Zahnräder eingesetzt werden um Bauern zu ersetzen. Ab dem zweiten Feld auf der Leiste können Zahnräder alle Gefolgsleute ersetzen, außer Mönche.



Orléans

Reiner Stockhausen

HANDEL & INTRIGE

Mit der Erweiterung „Orléans Handel & Intrige“ bringt ihr neue Möglichkeiten und Varianten in das Grundspiel. Ihr könnt sie entweder zu den bestehenden Elementen hinzufügen oder ihr ersetzt die entsprechenden Komponenten aus dem Basisspiel (Ereignisse und „Segensreiche Werke“). Aufträge und ein Intrigeboard sorgen für ein verändertes Spielgefühl.



23 Auftragskarten

Das **Segensreiche Werk „Handel“** bringt neue Belohnungen ins Spiel, die das Spiel noch dynamischer werden lassen.

Die **„Aufträge“** schaffen mit den Handelsreisen eine zusätzliche Möglichkeit, um Siegpunkte zu erzielen. Damit werden ganz neue Möglichkeiten geschaffen, erfolgreiche Strategien zu ersinnen.



34 Stundenglasplättchen

„Neue Ereignisse“ machen das Grundspiel abwechslungsreicher durch immer wieder andere Abfolgen von Herausforderungen, Vorteilen und Einschränkungen.

1 doppelseitiger Spielplan „Handel“ / „Intrige“



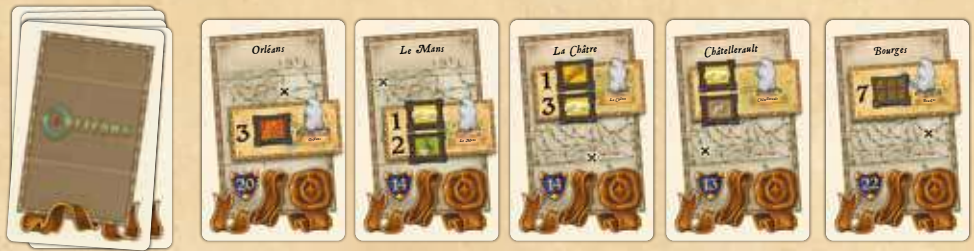
Die **„Intrige“** macht das Spiel deutlich interaktiver, indem sie unterschiedliche Möglichkeiten bietet, die Mitspieler zu beeinflussen.

Die Module können einzeln oder auch in beliebiger Zusammenstellung mit dem Grundspiel kombiniert werden.

Aufträge

Vorbereitung

Wenn ihr mit den Aufträgen spielen möchtet, dann mischt ihr die Auftragskarten durch und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan ab. Die 5 obersten Karten werden aufgedeckt und offen nebeneinander ausgelegt.



Ablauf



Die Auftragskarten geben eine Stadt als Ziel sowie Waren an. Befindet sich der Händler eines Spielers nach einer seiner Aktionen in der angegebenen Stadt, kann er sofort anschließend die auf der Auftragskarte genannten Waren abliefern, sich die entsprechende Auftragskarte nehmen und als erfüllt neben sich ablegen. Es wird sofort eine neue Auftragskarte aufgedeckt und offen ausgelegt. Abgelieferte Waren kommen aus dem Spiel – sie werden **nicht** zurück in den Vorrat gelegt.

ACHTUNG: Nachdem ein Auftrag erfüllt wurde, **muss** der Spieler passen. Das Erfüllen eines Auftrags ist somit für diesen Spieler die **letzte Aktion** der laufenden Runde!

Spielende und Abrechnung

Am Ende des Spiels werden die Punkte, die die erfüllten Auftragskarten bringen, addiert und zum Gesamtergebnis hinzugezählt.

Ereignisse

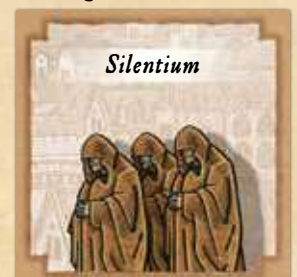
Vorbereitung

Die Stundenglasplättchen des Grundspiels werden nicht verwendet. Stattdessen nehmt ihr die 34 neuen Stundenglasplättchen.

Die 2 Plättchen „Silentium“ werden beiseitegelegt. Die restlichen Plättchen werden nach Buchstaben (A, B, C und D) sortiert. Jeder Stapel wird gemischt und verdeckt abgelegt. Nun wird der Stapel mit den 18 Stundenglasplättchen wie folgt zusammengestellt:

Ein Plättchen „Silentium“ wird verdeckt auf das Feld für die Stundenglasplättchen gelegt. Vom Stapel D werden die 4 obersten Plättchen genommen und verdeckt daraufgelegt. Ebenso verfährt man mit dem Stapel der Plättchen C, dann mit B und schließlich mit A. Als letztes wird auf den Stapel das zweite Plättchen Silentium gelegt.

Variante: Alternativ kann man ein Plättchen „Silentium“ aussortieren und als unterstes Plättchen des Stapels – also für die letzte Runde – das Plättchen „Bauernaufstand“ nehmen. Es wird dann zuvor aus dem Stapel der D-Plättchen aussortiert.



Ablauf

Wie gewohnt wird in Phase 1 ein Stundenglasplättchen für die laufende Runde umgedreht und das entsprechende Ereignis üblicherweise in Phase 6 abgehandelt. Einige Stundenglasplättchen sind mit einem  markiert. Für diese Ereignisse gilt, dass sie zu einem anderen Zeitpunkt eintreten oder für die ganze Runde gelten.

Für alle Ereignisse, die die Abgabe von Münzen fordern, gilt: Kann ein Spieler nicht alles zahlen, erwartet ihn für den Fehlbetrag Folter gemäß den Folterregeln des Grundspiels.

Die Ereignisse im Einzelnen

A

Abläss: Jeder Spieler darf einen beliebigen Gefolgsmann – jedoch keinen Mönch – für 2 Münzen kaufen. Der Gefolgsmann wandert sofort in den Beutel. Der Spieler zieht nicht auf der entsprechenden Leiste vor.

Ausbildung: Jeder Spieler darf für 2 Münzen auf einer beliebigen Leiste 1 Feld vorziehen und den entsprechenden Bonus nutzen. Er erhält keinen Gefolgsmann.

Ernte: Jeder Spieler gibt 1 Lebensmittel oder 5 Münzen ab. Waren und Münzen kommen zurück in den Vorrat.

Gute Reise: Jeder Spieler darf seinen Händler gegen Zahlung von 2 Münzen über einen Weg oder Fluss ziehen und eine dort liegende Ware nehmen. Es wird beginnend beim Startspieler reihum gezogen.

Konferenz 🏰 : In dieser Runde können keine Gelehrten angeworben werden.

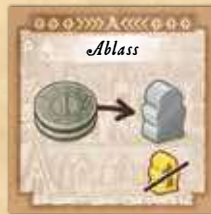
Kreuzzug 🏰 : In dieser Runde können keine Ritter angeworben werden.

Streik 🏰 : In dieser Runde können keine Handwerker angeworben werden.

Steuer: Jeder Spieler gibt 3 Münzen ab.

B

Ausflug: Jeder Spieler, dessen Händler in Orléans steht, zahlt 4 Münzen.



Einnahmen: Jeder Spieler erhält Einnahmen entsprechend seines Standes auf der Entwicklungsleiste. Für jeden erreichten Entwicklungsstand (Stern) erhält er 2 Münzen.

Ernte: Jeder Spieler gibt 1 Lebensmittel oder 5 Münzen ab. Waren und Münzen kommen zurück in den Vorrat.

Fischgründe: Jeder Spieler erhält Einnahmen entsprechend seines Standes auf der Schifferleiste. Er erhält so viel Münzen wie das Feld, auf dem sein Marker liegt, anzeigt.

Fortbildung: Jeder Spieler darf eine Ware nach Wahl gegen so viele Entwicklungsschritte tauschen, wie es dem Wert der Ware entspricht (also 1 bei Getreide, 2 bei Käse etc.). Kann oder will ein Spieler keine Ware abgeben, zahlt er 3 Münzen Strafe, ohne Entwicklungsschritte zu gehen.

Hochzeit: Jeder Spieler zieht 2 Gefolgsleute aus dem Beutel und stellt sie auf den Markt.

Sabotage 🏰 : Technik versagt. Sämtliche Aktionen, bei denen ein Aktionsfeld mit einem Zahnrad bedeckt ist, können in dieser Runde nicht ausgeführt werden.

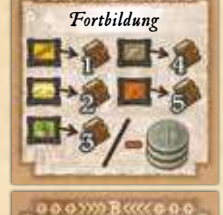
Steuer: Jeder Spieler gibt 3 Münzen ab.

C

Amnestie 🏰 : Gefolgsleute, die man in dieser Runde anwirbt, darf man sofort auf einem Aktionsfeld einsetzen. Dadurch komplettierte Aktionen dürfen in derselben Runde noch ausgeführt werden.

Defekt: Jeder Spieler gibt ein Zahnrad seiner Wahl ab. Das Zahnrad kommt zurück in den Vorrat.

Folter: Jeder Spieler gibt 5 Sachen (jedoch keine Münzen) gemäß den Folterregeln ab.



Handelstag: Jeder Spieler erhält pro eigenem gebauten Kontor 1 Münze.



Pest: Jeder Spieler zieht blind einen Gefolgsmann aus seinem Beutel und legt ihn zurück in den Vorrat. Handelt es sich um einen eigenen Gefolgsmann (Markierung in Spielerfarbe) passiert nichts.



Urlaub 🎲 : Legt dieses Plättchen sofort ab und deckt ein neues Stundenglasplättchen auf. Die Partie geht somit nur über 17 statt über 18 Runden.



Bücherbrand: Jeder Spieler rückt auf der Entwicklungsleiste zurück bis zum vorherigen Stern (auch wenn er gerade auf einem Stern steht). Wer dabei Münzfelder überschreitet, muss keine Münzen abgeben. Werden diese Münzfelder später beim Vorziehen wieder erreicht, werden die Münzen erneut ausbezahlt.



Warensteuer: Jeder Spieler zahlt pro 3 eigenen Waren 1 Münze Steuern.



D

Abgaben: Jeder Spieler gibt 1 oder mehrere Waren im Gesamtwert von mindestens 5 Punkten ab (z.B. 1 Getreide und 1 Wolle). Jeden Spieler, der nicht mindestens einen Wert von 5 abgibt, erwartet für die Differenz die Folter.



Bauernaufstand 🎲 : Bauern können in dieser Runde (in Phase 4) auf Aktionsfeldern alle Gefolgsleute außer Mönche ersetzen. In Phase 6 müssen alle Bauern, die noch auf fremden Aktionsfeldern stehen, wieder entfernt werden (in den Beutel).



Techniksteuer: Jeder Spieler zahlt für jedes Zahnrad, das auf eigenen Aktionsfeldern liegt, 1 Münze Steuern.



Einberufung: Jeder Spieler stellt seinen Händler (ohne zu reisen) zurück nach Orléans oder zahlt 5 Münzen Strafe.



Ernte: Jeder Spieler gibt 2 Lebensmittel ab – oder 5 Münzen für jedes Lebensmittel, das er nicht abgeben kann.



Hungersnot: Jeder Spieler gibt 3 beliebige Gefolgsleute zurück in den Vorrat. Die Gefolgsleute können vom Tableau und aus dem Beutel frei gewählt werden. Persönliche Gefolgsleute dürfen nicht abgegeben werden.



Kopfsteuer: Jeder Spieler zählt alle Gefolgsleute, die auf seinem Tableau (Aktionsfelder und Markt) und seinen Ortskarten stehen und zahlt für jeden Gefolgsmann 2 Münzen Steuern.



Zehente Jeder Spieler gibt pro 10 Münzen, die er besitzt, 1 Münze ab.



Segensreiche Werke „Handel“

Vorbereitung

Der Spielplan Segensreiche Werke „Grundspiel“ wird nicht verwendet, stattdessen wird der Spielplan „Handel“ ausgelegt.

Bei 3 Spielern werden die weißen Markierungssteine verwendet, um bei jedem Segensreichen Werk das Feld, das am weitesten rechts liegt, mit einem Stein abzudecken. Bei 2 Spielern werden die Markierungssteine wie beschrieben verwendet, außerdem spielen die Segensreichen Werke „Forschung“ und „Schöffengericht“ nicht mit.

Auf den Feldern unter „Erntedank“ und „Schafzucht“ werden die Waren abgelegt, die dort abgebildet sind. Neben „Navigation“ wird pro freiem Feld 1 Zahnrad aus dem Vorrat abgelegt.



Ablauf

Für die neuen Segensreichen Werke gelten die gleichen Einsatzregeln wie für die bisherigen (vor allem dürfen niemals die vier eigenen - farblich markierten - Gefolgsleute eingesetzt werden, siehe Spielregeln des Grundspiels).

Wichtig: Die Segensreichen Werke „Treideldienst“, „Stadtrechte“ und „Navigation“ bringen nur unter bestimmten Voraussetzungen Nutzen. Man darf Gefolgsleute auch dann dorthin entsenden, wenn sie dem Spieler keinen Nutzen bringen. Wird eins dieser Werke komplettiert, ohne dass es dem Spieler Nutzen bringt, erhält er dennoch den Bürger als Bonus.

Segensreiche Werke

- **Alchemie:** Es dürfen beliebige Gefolgsleute entsendet werden. Wer einen Gefolgsmann einsetzt, darf sofort einen Gefolgsmann aus seinem Beutel ziehen und auf einem Aktionsfeld seines Tableaus oder einer seiner Ortskarten platzieren. Werden dadurch Aktionen aktiviert, können diese in der laufenden Runde noch ausgeführt werden. (Dadurch können Aktionen auch mehrmals in einer Runde aktiviert und ausgeführt werden.) Setzt man 2 Gefolgsleute in einem Zug auf die Alchemie, zieht man auch sofort 2 Gefolgsleute aus seinem Beutel. Diese werden sofort platziert und können im nächsten Zug genutzt werden. Wer den letzten Gefolgsmann bei der Alchemie einsetzt, erhält zusätzlich als Bonus einen Bürger.
- **Schöffengericht:** Es dürfen beliebige Gefolgsleute entsendet werden. Man erhält für jeden Gefolgsmann, den man einsetzt, 1 Münze. Wer den letzten Gefolgsmann einsetzt, darf zusätzlich eine beliebige eigene Aktion (vom Tableau oder einer eigenen Ortskarte) ausführen, unabhängig davon, ob diese ganz oder teilweise aktiviert ist. Eventuelle Gefolgsleute auf den Aktionsfeldern dieser Aktion werden nicht entfernt.
- **Erntedank / Schafzucht:** Man erhält genau die Ware, die auf dem Feld liegt, auf dem man den entsprechenden Gefolgsmann ablegt. Wer den jeweils letzten Gefolgsmann einsetzt, erhält als Bonus 2 Münzen.
- **Münzwesen:** Man erhält pro abgelegtem Gefolgsmann 3 Münzen. Wer den letzten Gefolgsmann einsetzt, erhält zusätzlich als Bonus 3 weitere Münzen.
- **Forschung:** Man erhält pro abgelegtem Gefolgsmann 2 Schritte auf der Entwicklungsleiste. Wer den letzten Gefolgsmann einsetzt, erhält zusätzlich als Bonus weitere 3 Schritte auf der Entwicklungsleiste.
- **Treideldienst:** Wer hier einen Schiffer platziert, darf mit seinem Händler einen Zug über einen Fluss machen (inklusive Ware einsammeln – sofern möglich). Kann der Spieler nicht über einen Fluss ziehen, da seine Händlerfigur nicht in einer an einen Fluss angrenzenden Stadt steht, verfällt der Zug. Wer den letzten Gefolgsmann einsetzt, erhält zusätzlich als Bonus einen Bürger.
- **Architektur:** Wer hier einen Gefolgsmann ablegt erhält 1 Bürger. Wer den letzten Gefolgsmann einsetzt, darf (sofern möglich) sofort ohne weitere Aktion ein Kontor in der Stadt bauen, in der sich sein Händler befindet – sofern dort noch kein Kontor steht. Kann er die Aktion nicht ausführen, entfällt sie. Besitzt der Spieler die Ortskarte Taverne, so darf er das Kontor auch dann bauen, wenn sich dort bereits ein Kontor eines anderen Spielers befindet. Die Taverne muss dazu nicht mit einem Gefolgsmann besetzt sein. Andere Ortskarten haben keinen Einfluss auf diese Aktion!
- **Stadtrechte:** Wer hier einen Gefolgsmann ablegt, darf sich je nach Position auf der Händlerleiste eine Ortskarte aussuchen. Ist der eigene Marker dort genau 1 Feld vorgerückt, darf der Spieler eine Ortskarte der Kategorie I wählen. Ist der Marker 2 oder mehr Felder vorgerückt, darf der Spieler aus allen verfügbaren Ortskarten auswählen. Ansonsten verfällt die Aktion. Wer den letzten Gefolgsmann einsetzt, erhält zusätzlich als Bonus einen Bürger.
- **Navigation:** Wer hier einen Gefolgsmann ablegt, darf sich ein Zahnrad aus dem Vorrat nehmen. Es gelten die allgemeinen Regeln für Zahnräder: Ist der eigene Marker dort genau 1 Feld vorgerückt, darf das Zahnrad nur auf ein Bauern-Aktionsfeld gesetzt werden. Ist der Marker 2 oder mehr Felder vorgerückt, darf es überall eingesetzt werden – außer auf Mönchsfeldern und Ortskarten mit nur 1 Ablagefeld. Ansonsten verfällt die Aktion. Wer den letzten Gefolgsmann einsetzt, erhält zusätzlich als Bonus einen Bürger.

Segensreiche Werke „Intrige“

Vorbereitung

Der Spielplan Segensreiche Werke „Grundspiel“ wird nicht verwendet, stattdessen wird der Spielplan „Intrige“ ausgelegt.

Bei 3 Spielern werden die weißen Markierungssteine verwendet, um bei jedem Intriganten das Feld, das am weitesten rechts liegt, mit einem Stein abzudecken. Bei 2 Spielern werden die Markierungssteine wie beschrieben verwendet, außerdem spielen die Intriganten „Brandstifter“ und „Spion“ nicht mit.



Ablauf

Wie bei den Segensreichen Werken können die Spieler Gefolgsleute zu den Intriganten entsenden, um dort sofort einen Vorteil zu erlangen bzw. eine Aktion auszulösen, die anderen Spielern Nachteile bringt. Die Reihenfolge, in der die Felder unter den Intriganten besetzt werden, ist frei (es muss also nicht etwa von links nach rechts gesetzt werden).

Es dürfen niemals eigene Gefolgsleute zu einem Intriganten geschickt werden. Sollte eine Aktion aus irgendeinem Grund nicht möglich sein, darf dennoch ein Gefolgsmann entsendet werden; die Aktion entfällt in diesem Fall einfach.

Bestechung

Mitspieler, die von einer Aktion betroffen sind, können versuchen, den Intriganten zu bestechen, indem sie dem Spieler, der die Aktion ausgelöst hat, Geld und/oder Ware anbieten. Können sich die Spieler einigen, zahlt der Spieler und wird verschont.

Erklärungen zu den Intriganten

- **Betrüger:** Du darfst eine eigene Ware gegen die eines Mitspielers tauschen. Du bestimmst sowohl den Mitspieler als auch die Ware, die er dir im Tausch geben muss. Wer den letzten Gefolgsmann einsetzt, erhält zusätzlich eine beliebige Ware aus dem Vorrat.
- **Brandstifter:** Du darfst in der Stadt, in der dein Händler sich gerade befindet, ein fremdes Kontor entfernen. Es kommt zurück in den Vorrat des Besitzers und steht diesem wieder zur Verfügung. Bonus fürs Komplettieren: Der Spieler darf sofort am Ort, wo sein Händler steht, ein Kontor bauen.
- **Entführer:** Nimm dir 1 Münze aus dem Vorrat und stelle den Händler eines beliebigen Mitspielers nach Orléans. Bonus fürs Komplettieren: 1 Bürger.
- **Folterknecht:** Du erhältst 1 Münze aus dem Vorrat. Alle anderen Spieler müssen nach den Folterregeln 1 Sache abgeben. Bonus fürs Komplettieren: 1 Bürger.
- **Henker:** Nimm dir 2 Münzen aus dem Vorrat und bestimme einen Spieler, der einen Gefolgsmann verliert. Dieser Mitspieler zieht – wie bei der Pest – 1 Gefolgsmann aus dem Beutel. Bei einem eigenen Gefolgsmann passiert nichts. Ansonsten kommt der Gefolgsmann zurück in den Vorrat. Bonus fürs Komplettieren: 1 Bürger.
- **Saboteur:** Nimm dir 1 Münze aus dem Vorrat und entferne einen auf einem Aktionsfeld platzierten Gefolgsmann eines Mitspielers. Der Mitspieler muss den Gefolgsmann zurück in seinen Beutel legen. Eine eventuell aktivierte Aktion wird dadurch inaktiv und kann nicht durchgeführt werden. Bonus fürs Komplettieren: 1 Bürger.
- **Spion:** Nimm vom Tableau eines Mitspielers ein Zahnrad und baue es sofort an gleicher Stelle in deinem Tableau ein. Wird dadurch eine Aktion aktiviert, kannst du sie in der laufenden Runde noch nutzen. Wird bei deinem Mitspieler dadurch eine aktivierte Aktion inaktiv, darf er sie nicht durchführen. Bonus fürs Komplettieren: 1 Zahnrad aus dem Vorrat (nach Technikregeln einbauen).
- **Steuereintreiber:** Du erhältst von jedem Mitspieler 2 Münzen. Wer weniger besitzt, gibt weniger ab. Bonus fürs Komplettieren: 3 Münzen aus dem Vorrat.
- **Verräter:** Rücke auf einer beliebigen Leiste mit deinem Marker 1 Feld vor und ziehe gleichzeitig auf derselben Leiste den Marker eines Mitspielers 1 Feld zurück. Der Marker deines Mitspielers muss vor der Aktion vor deinem liegen. Keiner erhält oder verliert dadurch einen Gefolgsmann oder den Bonus. Wird der Mitspieler auf der Entwicklungsleiste von einem Münzfeld zurückgezogen und zieht später wieder drauf, erhält er die Münzen erneut. Bonus fürs Komplettieren: 1 Bürger.

Orléans

DIE PEST

Mon Dieu, quelle horreur! Die Bewohner von ORLÉANS hat es schwer erwischt: Die Pest ist über sie gekommen und bringt dauerhaft Leid und Elend über die Bevölkerung. Es gibt viele Tote zu beklagen, und auch der Klerus hat dem nur wenig entgegenzusetzen. Einzig der Pestdokter kann den leidgeprüften Einwohnern Linderung und Hoffnung verschaffen, aber letztendlich ist jeder auf sich alleine gestellt und muss versuchen, seine Gefolgsleute so gut es geht zu schützen ...

Die Erweiterung „Die Pest“ wird mit dem Grundspiel Orléans gespielt. Die Bevölkerung wird vor große Herausforderungen gestellt, da sich ständig mehr und mehr Leichen unter die Gefolgsleute mischen und dadurch die Aktionsmöglichkeiten in jeder Runde stark eingeschränkt werden. Neue Ereignisse und Pestkarten verschärfen die Situation nochmals. Abhilfe können nur Ablasskarten verschaffen, doch deren Bedingungen wollen erst einmal erfüllt werden.

Spielmaterial



40 Ablasskarten



Segensreiche Werke

In 5 Spielerfarben:



je 1 Infirmary



15 Pestkarten



26 Stundenglasplättchen



3 spezielle Ortskarten



46 Leichen



5 Pestdoktoren

Spielaufbau

Bereitet das Grundspiel Orléans wie gewohnt vor mit folgenden Änderungen:

- Legt den Plan Segensreiche Werke mit der Seite „Die Pest“ aus.
- Die **Stundenglasplättchen** aus dem Grundspiel werden nicht gebraucht, benutzt stattdessen die 26 gekennzeichneten Stundenglasplättchen aus der Pest.
Die beiden Stundenglasplättchen „Pestausbruch“ und „Pest besiegt“ werden beiseite gelegt. Die restlichen Plättchen werden nach Buchstaben (A, B, C und D) sortiert. Jeder Stapel wird gemischt und verdeckt abgelegt. Nun wird der Stapel mit den 18 Stundenglasplättchen wie folgt zusammengestellt: Das Plättchen „Pest besiegt“ wird verdeckt auf das Feld für die Stundenglasplättchen gelegt. Vom Stapel D werden die 4 obersten Plättchen genommen und verdeckt darauf gelegt. Ebenso verfährt man mit dem Stapel der Plättchen C, dann mit B und schließlich mit A. Als letztes wird das Plättchen „Pestausbruch“ auf den Stapel gelegt.
- Legt außerdem alle **Leichen** gut erreichbar auf dem Tisch ab.
- Die **Ablasskarten** werden nach ihren Rückseiten getrennt sortiert und gemischt. Gebt jedem Spieler je 1 zufällige Karte mit der Rückseite A sowie B. Seht euch geheim die beiden Ablasskarten an und legt sie verdeckt vor euch ab. Die restlichen Karten A und B kommen zurück in die Schachtel. Legt die Karten C als verdeckten Stapel ab und deckt anschließend die beiden obersten auf und legt sie neben dem Stapel ab.
- Mischt die **Pestkarten** und deckt 3 davon auf. Die restlichen kommen zurück in die Schachtel.
- **Ortskarten:** Sortiert die I-Ortskarten „Sakristei“ und „Brasserie“ sowie die II-Ortskarte „Pulverturm“ aus. Diese Ortskarten sind bei dieser Erweiterung nie im Spiel. Mischt dann alle eure Ortskarten zusammen mit den 3 Pest-Ortskarten „Friedhof“, „Hintertür“ und „Heilquelle“ getrennt nach Kategorie und legt für jede Kategorie 10 (bei 5 Spielern 12) zufällige Ortskarten aus.
- Nun erhält jeder Spieler noch eine Ortskarte „**Infirmarium**“ in seiner Farbe, die er an sein Spielertableau anlegt sowie eine Figur **Pestdokter**, die er zunächst beiseite stellt.



Neue Elemente / Änderungen im Spielablauf

Der Spielverlauf entspricht dem des Grundspiels. Im Folgenden werden die neuen Elemente und Änderungen erklärt.

Pestkarten

Die drei offen ausliegenden Pestkarten modifizieren das Spiel. Die Pest hat Auswirkungen auf Orléans und seine Bewohner, so dass sich die Bedingungen für die Partie verändern können. Es gibt Bedingungen, die sich nur auf den Beginn des Spiels beziehen und solche, die während der gesamten Spieldauer gelten. Die Karten für die Änderungen der Startbedingungen werden nach der Ausführung beiseite gelegt, diejenigen, die während des gesamten Spiels gelten, bleiben offen liegen. Jeder muss darauf achten, dass diese Bedingungen auch eingehalten werden. Die Karten werden im einzelnen im Anhang erklärt.

Ereignisse

Wie gewohnt wird in Phase 1 ein Stundenglasplättchen für die laufende Runde umgedreht und das entsprechende Ereignis wie üblich in Phase 6 abgehandelt. Einige Stundenglasplättchen sind mit einem markiert. Für diese Ereignisse gilt, dass sie zu einem anderen Zeitpunkt eintreten oder für die ganze Runde gelten. Für alle Ereignisse, die die Abgabe von Münzen fordern, gilt: Kann ein Spieler nicht alles zahlen, erwartet ihn für den Fehlbetrag Folter gemäß den Folterregeln des Grundspiels.

Die Ereignisse zeigen außerdem eine Anzahl von Leichen, die jeder Spieler am Ende von Phase 6 aus dem Vorrat nehmen und in seinen Beutel werfen muss. Sollten einmal nicht genügend Leichen vorhanden sein, dann werden nur so viele pro Spieler verteilt wie dies möglich ist, so dass jeder Spieler gleich viele erhält.

Beispiel: Das Stundenglasplättchen zeigt 2 Leichen. Es liegen noch 6 Leichen aus bei einem Spiel zu viert. Jeder Spieler wirft nun 1 Leiche (statt 2) in seinen Beutel. Die beiden restlichen bleiben liegen.



Die Leichen

Leichen können für Aktionen nicht genutzt werden. Wenn ihr sie in Phase 3 zieht, legt ihr sie wie andere Gefolgsleute auf dem Markt ab.

Beispiel: Laura kann in Phase 3 6 Gefolgsleute aus ihrem Beutel ziehen, da sich ihr Marker auf der Ritterleiste auf der entsprechenden Position befindet. Sie zieht nun zufällig 4 Gefolgsleute und 2 Leichen. Damit stehen ihr für die Planung der Aktionen in dieser Runde nur 4 Gefolgsleute zur Verfügung (übrige, auf dem Marktplatz stehende Gefolgsleute aus der vergangenen Runde kann sie natürlich ebenfalls benutzen).

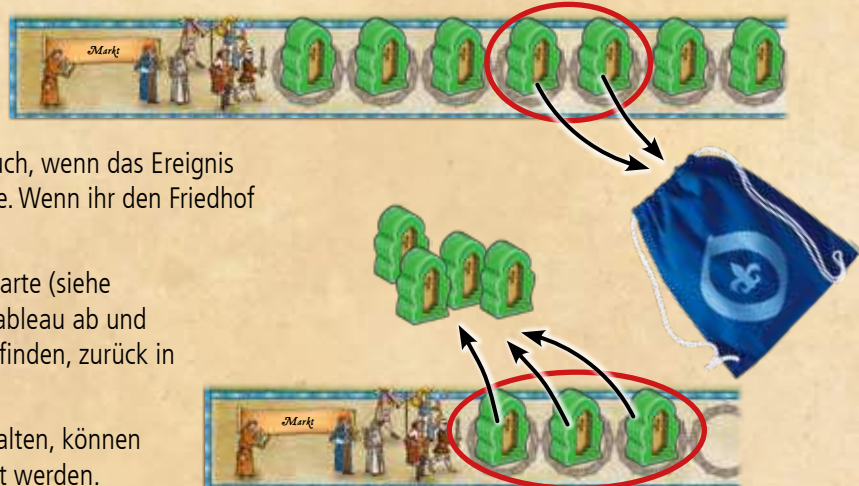


Im Laufe des Spiels sammeln sich immer mehr Leichen im Beutel bzw. auf dem Markt an. Doch ihr könnt sie auch wieder loswerden:

1. Nachdem in Phase 6 das Ereignis abgehandelt wurde, dürft ihr alle Leichen, die sich gerade auf dem Markt befinden, zurück in euren Beutel werfen (zusammen mit den Leichen, die ihr eventuell aufgrund des Ereignisses erhaltet). Damit habt ihr zwar wieder Platz auf dem Markt geschaffen, aber die Leichen seid ihr dadurch noch nicht endgültig losgeworden; unter Umständen zieht ihr sie gleich wieder und sie blockieren wieder eure Marktplätze.

Wichtig ist, dass ihr immer nur entweder **alle** oder gar **keine** Leichen vom Markt in den Beutel zurückwerfen könnt.

Achtung: Sofern auf dem Markt 6 oder mehr Leichen liegen, dürft ihr (müsst jedoch nicht) **immer vor Phase 3** (also bevor ihr Gefolgsleute zieht) Leichen zurück in den Beutel legen, so dass höchstens 5 Leichen auf dem Markt liegen. Das gilt auch, wenn das Ereignis „Totenwache“ ausliegt. (Es zählen nur die Marktplätze. Wenn ihr den Friedhof besitzt, zählt die Leiche die dort liegt, nicht mit.)



2. Ihr tut Buße und erfüllt die Bedingungen einer Ablasskarte (siehe unten). Ihr legt dann diese Karte offen neben eurem Tableau ab und dürft alle Leichen, die sich aktuell auf eurem Markt befinden, zurück in den allgemeinen Vorrat legen.

Weitere Möglichkeiten, Leichen loszuwerden oder zu erhalten, können auch durch Ereignisse oder Segensreiche Werke ausgelöst werden.

Der Pestdokter

Jeder Spieler erhält ab der zweiten Runde (nachdem die Pest ausgebrochen ist) und für den Rest der Partie einen Pestdokter. Der Dokter ist natürlich während einer Pest die wichtigste Figur und überall gefragt. Der Pestdokter kann jeden anderen Gefolgsmann (auch den Mönch) ersetzen. Er ist also eine Art Universaljoker. Außerdem steht er in jeder Runde **zusätzlich** zu den gezogenen Gefolgsleuten zur Verfügung. Das heißt, ihr zieht wie gewohnt so viele Gefolgsleute aus dem Beutel wie es eurem Stand auf der Ritterleiste entspricht (sofern ihr die Gefolgsleute auf dem Markt unterbringen könnt) und könnt außerdem den Pestdokter nutzen. Wenn ihr eine Aktion ausführt, bei der ihr auf einem Aktionsfeld den Pestdokter eingesetzt habt, so stellt ihr ihn anschließend auf das obere Feld des „Infirmarys“ zurück. In der nächsten Runde kann er dann wieder eingesetzt werden. (Eventuelle weitere bei der Aktion genutzte Gefolgsleute werden wie gewohnt in den Beutel zurückgeworfen).



Ablass

Um Leichen, die auf euren Marktplätzen liegen, dauerhaft loszuwerden, müsst ihr die Bedingungen einer Ablasskarte erfüllen. Dazu deckt ihr die Karte in dem Moment auf, in dem ihr die darauf beschriebene Bedingung erfüllt und legt anschließend sofort alle auf dem Markt befindlichen Leichen in den allgemeinen Vorrat zurück. Lasst die Karte offen vor euch liegen. Sie bringt euch am Ende des Spiels Siegpunkte.

Wichtig ist, dass ihr nur dann eine Karte ausspielen könnt, wenn ihr die Bedingung **aktiv** erfüllt. Ihr könnt also keine Karte ausspielen, wenn ihr die Bedingung bereits vorher erfüllt habt. Wenn ihr z.B. bereits 5 oder mehr Kontore gebaut habt, könnt ihr die Karte „Baue dein 5. Kontor“ nicht mehr nutzen.

Bei **Spenden** dürft ihr die geforderten Waren bereits besitzen. Ihr erfüllt die Bedingung aktiv, indem ihr sie abgebt. Ebenso könnt ihr bei **Lieferungen** bereits am geforderten Standort sein. Erst durch das Abgeben der geforderten Waren erfüllt ihr die Bedingung. Bei **Pilgerungen** wird die Bedingung in dem Moment aktiv erfüllt, in dem ihr den Standort erreicht. Beim **Bauen** wird die Bedingung durch das Bauen erfüllt. Ob sich eure Figur bereits längere Zeit am Standort befand oder nicht, spielt keine Rolle.

Wann könnt ihr eine Bedingung erfüllen?

Jederzeit, wenn ihr am Zug seid, könnt ihr eine Bedingung erfüllen und eine Ablasskarte ausspielen. Es ist auch erlaubt, mehrere Karten gleichzeitig zu spielen und auch dann, wenn ihr keine Leichen auf dem Markt habt, dürft ihr Ablasskarten spielen. Das Spielen einer Karte gilt nicht als Aktion, erfolgt also zusätzlich vor oder nach eurer Aktion. Ablasskarten können auch in Phase 6 erfüllt werden, wenn ihr ein Ereignis abhandelt (zum Beispiel, wenn ihr aufgrund des Ereignisses ziehen dürft und dadurch einen Pilgerort erreicht) und dabei die Bedingung einer Ablasskarte erfüllt wird.

Solltet ihr Ablasskarten besitzen, die ihr nicht mehr erfüllen könnt, so behaltet ihr die Karten zwar, könnt sie aber nicht mehr ausspielen (und erhaltet dafür am Ende des Spiels auch keine Punkte). Wenn ihr zum Beispiel die Karte „Baue ein Kontor in Tours“ besitzt, jedoch ein anderer Spieler dort sein Kontor baut, kann diese Bedingung von euch nicht mehr erfüllt werden.

Neue Ablasskarten erhalten

Zu Spielbeginn habt ihr bereits 2 Ablasskarten erhalten. Jederzeit könnt ihr weitere Karten erwerben. Dazu müsst ihr die Aktion Infirmarium ausführen, die entweder mit einem Mönch oder dem Pestdokter aktiviert werden muss. Nutzt ihr diese Aktion, so dürft ihr eine weitere Karte nehmen, entweder eine der offen ausliegenden oder die oberste vom verdeckten Stapel. Legt die Karte verdeckt vor euch ab bis ihr die Bedingung erfüllt.



Nehmt ihr eine der offen ausliegenden Karten, so deckt anschließend sofort die oberste des verdeckten Stapels auf und legt sie zu den anderen offen ausliegenden, so dass immer mindestens 2 Ablasskarten offen ausliegen.

Nehmt ihr eine verdeckte Karte, schaut ihr sie euch an und legt sie neben euch ab. Handelt es sich um eine Karte, die ihr nicht nutzen könnt (entweder, weil ihr die Bedingung schon erfüllt habt oder sie nicht erfüllen könnt), dann legt diese Karte offen neben den anderen offen ausliegenden Karten ab, so dass sie ein anderer Spieler erwerben kann, und zieht eine neue vom verdeckten Stapel. Ist es wiederum eine, die ihr nicht nutzen könnt, müsst ihr sie jedoch behalten.

Hinweis: Es kann passieren, dass Karten offen ausliegen, die kein Spieler mehr erfüllen kann. Entfernt diese Karten nicht. Bedingungen, die bereits unerfüllbar waren, können durch Ereignisse wieder erfüllbar werden (z.B. weil ein Gefolgsmann wieder in den Vorrat wandert). Im Verlauf des Spiels können mehr als nur 2 Karten in der offenen Auslage liegen.

Die Karten werden im einzelnen im Anhang aufgelistet und erklärt.

Abrechnung

Zählt wie gewohnt eure Punkte am Ende der Partie. Addiert anschließend noch die Punkte, die auf euren ausgespielten Ablasskarten notiert sind (auf denjenigen, deren Bedingung ihr erfüllen konntet). Nun zählt ihr noch eure Leichen auf dem Markt und in eurem Beutel und zieht für jede Leiche 1 Punkt ab.

Wer die meisten Punkte hat, konnte der Pest am besten trotzen und wird zum Sieger erklärt.

Sonderfälle

- Leichen, die ihr in Phase 3 zieht, wandern auf euren Markt (bis sie entfernt oder zurück in den Beutel geworfen werden). Wenn ihr jedoch aufgrund eines Ereignisses (z.B. „Rattenplage“), einer Ortskarte (z.B. „Badehaus“) oder eines Segensreichen Werkes („Alchemie“) eine Leiche zieht, gebt ihr sie sofort in den allgemeinen Vorrat zurück. Eventuell entfallen dann weitere Schritte.
- Beachtet den Sonderfall „Badehaus“: Zieht ihr eine Leiche, wandert diese in den allgemeinen Vorrat, die andere Figur geht zurück in den Beutel. Zieht ihr zwei Leichen, werden beide in den Vorrat zurückgelegt.
- Solltet ihr Leichen erhalten, die auf den Markt abgelegt werden müssen (z.B. durch das Segensreiche Werk „Obduktion“), dort aber kein Platz mehr frei ist, so werden die Leichen, die nicht platziert werden können, zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Segensreiche Werke „Die Pest“

Für die neuen Segensreichen Werke gelten die gleichen Einsatzregeln wie im Grundspiel. Vor allem dürfen niemals die vier eigenen - farblich markierten - Gefolgsleute entsendet werden und ein Gefolgsmann niemals durch einen anderen (z.B. aufgrund seiner Jokerfunktion) ersetzt werden. Der Pestdoktor kann niemals zu einem Segensreichen Werk entsendet werden!

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, dann dürft ihr Gefolgsleute nur in die Segensreichen Werke im oberen Bereich schicken. Beim Spiel zu viert oder zu fünft sind alle Segensreichen Werke im Spiel. Beachtet jedoch, dass ihr Gefolgsleute zur Alchemie II im unteren Bereich erst dann schicken könnt, wenn die Alchemie I im oberen Bereich komplett ist.

Für das Komplettieren der Alchemie I im oberen Bereich gibt es keinen Bürger, jedoch für das Komplettieren im unteren Bereich (also nur, wenn ihr zu viert oder fünft spielt). Bei allen anderen Segensreichen Werken erhält der Spieler, der es komplettiert, als zusätzlichen Bonus einen Bürger.

Gefolgsleute dürfen auch dann entsandt werden, wenn man den Bonus nicht nutzen kann oder will. Wird ein Werk komplettiert, erhält der Spieler auch dann den Bürger, wenn er den Bonus für das Entsenden nicht nutzt.

- **Alchemie:** Es dürfen beliebige Gefolgsleute entsendet werden. Ziehe anschließend sofort einen Gefolgsmann aus deinem Beutel und platziere ihn auf einem Aktionsfeld deines Tableaus oder einer Ortskarte. Wird dadurch eine Aktion aktiviert, kannst du diese in der laufenden Runde ausführen. (Dadurch können Aktionen auch mehrmals in einer Runde aktiviert und ausgeführt werden.) Ziehst du eine Leiche, kommt sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Du darfst dann keinen weiteren Gefolgsmann ziehen.
- **Obduktion:** Du darfst sofort eine Leiche von deinem Markt in den Vorrat zurücklegen. Alle anderen Spieler müssen eine Leiche vom Vorrat nehmen und auf ihren Markt legen. Kannst du keine Leiche zurücklegen, müssen auch die anderen Spieler keine nehmen.
- **Münzerei:** Nimm dir 2 Münzen aus dem Vorrat.
- **Lagerkammer:** Nimm dir 1 Getreide aus dem Vorrat.
- **Kräuterlehre:** Gehe 2 Felder auf der Entwicklungsleiste vor.
- **Kurierdienst:** Du darfst mit deinem Händler einmal entweder über Land oder Wasser ziehen, jedoch dabei keine Ware nehmen.
- **Feuerbestattung:** Gehe entweder 1 Feld auf der Entwicklungsleiste vor oder nimm dir 1 Münze aus dem Vorrat.

Ereignisse

Pestausbruch: Stellt euren Pestdoktor auf den oberen Teil des Infirmariums, er ist ab der nächsten Runde einsetzbar. Nehmt außerdem eine Leiche vom Vorrat und legt sie auf ein Feld eures Marktes.



Pest besiegt: Es findet kein Ereignis statt.



A

Ausbildung: Ihr dürft für 2 Münzen auf einer beliebigen Leiste 1 Feld vorziehen und den entsprechenden Bonus nutzen. Nehmt jedoch keinen Gefolgsmann.



Ernte: Gib 1 beliebiges Nahrungsmittel (Getreide, Käse oder Wein) ab oder zahle 5 Münzen Strafe. Kannst du weder 1 Nahrungsmittel abgeben noch die 5 Münzen zahlen, erwartet dich Folter (siehe Grundspiel). Nahrungsmittel kommen zurück in den Vorrat.



Einnahmen: Erhaltet Einnahmen entsprechend eures Standes auf der Entwicklungsleiste. Für jeden erreichten Entwicklungsstand (Stern) erhaltet ihr 2 Münzen.



Walz: Zieht einen Meeple aus dem Beutel. Wenn es ein Gefolgsmann ist, platziert ihn sofort auf einem Aktionsfeld. Zieht ihr eine Leiche, legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat.



Konsolation: Ihr dürft für 2 Münzen eine verdeckte Ablasskarte kaufen.



Ablass: Ihr dürft einen beliebigen Gefolgsmann – jedoch keinen Mönch – für 2 Münzen kaufen. Der Gefolgsmann wandert sofort in den Beutel. Zieht nicht auf der entsprechenden Leiste vor.



B

Gute Reise: Ihr dürft mit eurem Händler gegen Zahlung von 2 Münzen über einen Weg oder Fluss ziehen und eine dort liegende Ware nehmen.

Sabotage: Technik versagt. Sämtliche Aktionen, bei denen ein Aktionsfeld mit einem Zahnrad belegt ist, können in dieser Runde nicht ausgeführt werden.

Handelstag: Nehmt euch für jedes eigene gebaute Kontor 1 Münze.

Exorzismus: Deckt eine weitere Ablasskarte auf und legt sie neben den anderen der offenen Auslage ab.

Ruhetag: In dieser Runde dürft ihr keine Ablasskarte erfüllen. Ihr könnt somit auf diese Weise keine Leichen entfernen.

Rattenplage: Zieht 5 Gefolgsleute aus eurem Beutel. Entfernt zunächst Leichen (sofern vorhanden) und legt sie in den Vorrat zurück. Wählt dann einen Gefolgsmann aus (jedoch keinen eigenen) und legt ihn in die entsprechende Aufbewahrungsbox. Sofern ihr nur Leichen und eigene Gefolgsleute gezogen habt, entfällt das Entfernen des Gefolgsmanns.

C

Defekt: Gebt ein Zahnrad eurer Wahl ab und legt es zurück in die Aufbewahrung. Wer kein Zahnrad besitzt, für den zählt das Ereignis nicht.

Warensteuer: Jeder zahlt pro 3 Waren in seinem Besitz 1 Münze Steuern.

Ausgangssperre: In dieser Runde dürft ihr euren Händler nicht bewegen. (Auch nicht durch „Kurierdienst“ oder andere Sonderaktionen).



Grabbeigabe: Ihr dürft beliebig viele Leichen auf eurem Markt gegen Abgabe von 2 Münzen pro Leiche in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Fortbildung: Ihr dürft eine Ware nach Wahl gegen so viele Entwicklungsschritte tauschen, wie es dem Wert der Ware entspricht (also 1 bei Getreide, 2 bei Käse etc.). Kann oder will ein Spieler keine Ware abgeben, zahlt er 3 Münzen Strafe, ohne Entwicklungsschritte zu gehen.

Bauernaufstand: Bauern können in dieser Runde (in Phase 4) auf Aktionsfeldern alle Gefolgsleute außer Mönche ersetzen. In Phase 6 müssen dann alle Bauern, die noch auf fremden Aktionsfeldern liegen, entfernt und wieder in den Beutel gelegt werden.

D

Rattenplage: Zieht 5 Meeple aus eurem Beutel. Entfernt zunächst Leichen (sofern vorhanden) und legt sie in den Vorrat zurück. Wählt dann einen Gefolgsmann aus (jedoch keinen eigenen) und legt ihn zurück in den Vorrat. Sofern ihr nur Leichen und eigene Gefolgsleute gezogen habt, entfällt das Entfernen des Gefolgsmanns.

Brandstiftung: Jeder verliert eine Ortskarte. Ihr dürft selbst entscheiden, welche Ortskarte ihr abgibt. Sie kommt aus dem Spiel. Wer keine Ortskarte besitzt, muss das Ereignis nicht beachten.

Entwicklungssteuer: Zahlt Steuer entsprechend eures aktuellen Entwicklungsstandes. Gebt für jeden erreichten Stand (Stern) 1 Münze ab.

Schnelle Reise: Ihr dürft euren Händler 1 oder 2 Städte weiterziehen, dabei jedoch keine Ware einsammeln. Diese Aktion ist freiwillig.

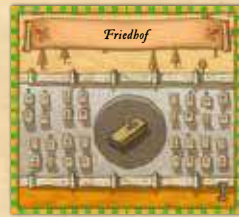
Totenwache: Ihr dürft am Ende der Runde keine Leichen in den Beutel zurückwerfen – außer es liegen mehr als 5 Leichen auf eurem Markt. Dann dürft ihr die Leichen auf dem Markt auf 5 reduzieren.

Quarantäne: In dieser Runde dürft ihr euren Pestdokter nicht einsetzen.



Spezielle Pest-Ortskarten

Friedhof: Der Friedhof erweitert den Markt um ein weiteres Feld, auf dem aber ausschließlich eine Leiche platziert werden darf.



Hintertür: Mit der Hintertür kannst du eine Ablass-Karte erwerben. Du darfst entweder eine der offen ausliegenden Karten nehmen oder du nimmst die drei obersten des verdeckten Stapels, siehst sie dir an, wählst eine davon aus und mischst die beiden anderen wieder unter die Karten des Stapels.



Heilquelle: Diese Aktion kann einzig und alleine mit dem Pestdoktor aktiviert werden. Lege dazu einen beliebigen Gefolgsmann (keinen eigenen und keinen Mönch) auf das rechte Feld und entsende ihn bei Ausführung der Aktion zurück in den Vorrat. Rücke dann auf der entsprechenden Leiste ein Feld vor und erhalte den Bonus, aber keinen Gefolgsmann.



Ablass-Karten

Pilgere nach ...

Vierzon / Sancerre / Le Mans /
Chinon / Loches / Étampes /
Argenton-sur-Creuse



Baue dein 5. Kontor



Erreiche
Entwicklungsstand 3



Spende ...

1 Getreide / 1 Käse / 1 Wein /
1 Wolle / 1 Brokat /
3 Münzen / 5 Getreide /
3 Käse / 3 Wein / 5 Münzen /
10 Münzen



Hole dein 2.
Zahnrad



Erreiche
Entwicklungsstand 5



Baue ...

1 Kontor in Chartres /
1 Kontor in Montargis /
1 Kontor in Blois /
1 Kontor in Tours /
1 Kontor in Le Blanc /
1 Kontor in Nevers



Hole deine 3.
Ortskarte



Rücke auf der
Bauernleiste
bis Wein vor



Liefere ...

1 Brokat nach Orléans /
1 Getreide nach Vendôme /
1 Wolle nach Briare /
5 Münzen nach Châtellerault /
1 Käse und 1 Wein nach
Bourges



Hole deinen 2.
Bürger



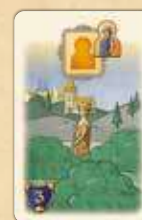
Sammele 2 Mönche
auf deinem Markt



Baue dein 3. Kontor, das nicht
an einem Fluss liegt



Hole einen Bürger
durch Komplettieren
eines Segensreichen
Werkes



Erreiche das Ende
einer Leiste



Pest-Karten

Ihr dürft das Bauernhaus erst nutzen, wenn ihr Orléans verlassen habt.



Entfernt zu Beginn so viele Gelehrte wie Spieler mitspielen.



Entfernt zu Beginn die Hälfte der Zahnräder aus dem Vorrat.



Ihr dürft den Pestdoktor erst ab der dritten Runde einsetzen.



Entfernt zu Beginn die Hälfte der Mönche aus dem Vorrat.



Entfernt sofort das zweite Stundenglasplättchen.



Zahlt zu Beginn jeder Runde, in der mindestens 1 Leiche auf eurem Markt (oder Friedhof, wenn ihr diese Ortskarte besitzt) liegt, 1 Münze.



Auf dem Dorf darf kein Zahnrad platziert werden.



Zahlt immer dann, wenn ihr ein Kontor baut, 1 Münze.



Ihr dürft das Rathaus erst nutzen, wenn ihr auf der Entwicklungsleiste Stern 3 erreicht habt.



Jeder legt zu Beginn 2 Leichen vom Vorrat auf seinen Markt.



Jeder entfernt zu Beginn 4 seiner Kontore.



Auf Ortskarten dürfen keine Zahnräder abgelegt werden.



Jeder legt zu Beginn 1 Leiche vom Vorrat auf seinen Markt.



Die Geldboni auf der Entwicklungsleiste entfallen.





Orléans

INVASION

Orléans Invasion ist die Erweiterung für alle, die Orléans kooperativ spielen wollen.

Ihr müsst gemeinsam die Kornspeicher füllen, die Stadtmauer verstärken und die Grenzen sichern.

Neben den gemeinsamen Zielen muss jeder von euch auch eine individuelle Aufgabe erfüllen, damit nicht das Scheitern eines Einzelnen zum Beginn der Invasion und somit zur Niederlage aller führt!

Und als ob dies noch nicht genug wäre, tauchen in jeder Runde neue unvorhergesehene Ereignisse auf. Mal sind es Brandstifter, dann machen sich Ratten über die angelegten Vorräte her.

Ihr könnt euch aber auch über unverhoffte Unterstützung freuen...



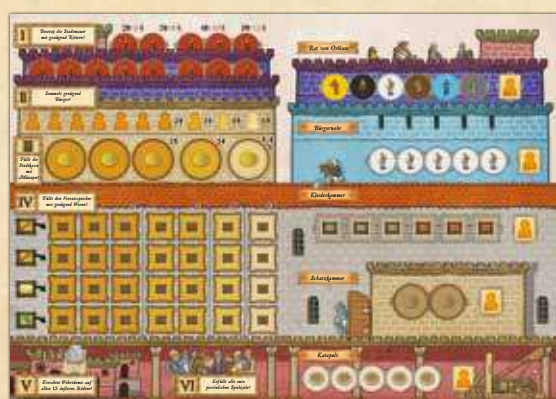
Zur Erweiterungssammlung Invasion gehören noch weitere Szenarien, die alle unabhängig voneinander sind. Neben der kooperativen Version gibt es zusätzliche Varianten, die entweder gemeinsam, zu zweit oder auch alleine gespielt werden können. Die Blütezeit bringt geheime Aufträge ins Spiel, um zusätzliche Punkte zu gewinnen. Dazu muss der Zimmermann zum richtigen Ort bewegt werden, dort Bauwerke errichten, die dann auch noch bewirtschaftet werden müssen. Im Duell kämpfen 2 Spieler darum, wer zuerst alle 4 Aufgaben erfüllen kann. Und in den Solo-Szenarien Der Würdenträger, Die Hauptstadt Vierzon, Der Handelsreisende und Die Reise nach Tours schließlich müssen Aufgaben unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade erfüllt werden.

Spielziel

Dunkle Gerüchte verbreiten sich über das ganze Land – eine Invasion steht bevor! Orléans muss schnellstens befestigt werden, deshalb errichten eifrige Handwerker Wehrtürme an allen Landesgrenzen und Ritter ziehen in die Stadt, um die Stadtmauer zu verteidigen. In der sonst so ruhigen Idylle herrscht geschäftiges Treiben. Bauernwagen und Pferdehufe klappern über das Pflaster. Schwer mit Waren beladene Karren ziehen durch die Tore, um den Vorratsspeicher zu füllen. Die Steuereintreiber kommen mit Kutschen hereingefahren und bringen gefüllte Schatzkisten zur Stadtkasse – nun können schnell die Schmiede mit der Herstellung von Schwertern beauftragt werden. Bürger von adligem Geschlecht bringen sich hinter den Mauern der Stadt in Sicherheit. Wird das Katapult vielleicht noch rechtzeitig fertig? Kann auch die Kleiderkammer für den bevorstehenden, bitterkalten Winter noch gefüllt werden? Los geht's – schützt Orléans mit vereinten Kräften!

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels wird folgendes Material benötigt:



1 Spielplan „Stadtverteidigung“ mit fünf Errungenschaften und fünf gemeinsamen Aufgaben

31 Stundenglasplättchen „Kooperative Ereignisse“ (16×A, 14×B und 1×C)



9 Charakterkarten mit persönlichen Spielzielen



1 Tableau „Versammlungshalle“



1 Aktionstableau „Unterstützung“

Vorbereitung

Das Spiel wird wie das Grundspiel vorbereitet, allerdings mit folgenden Änderungen:

- Verwendet die Rückseite des großen Spielplans „Invasion“. Die äußeren Städte sind bereits für die Wehrtürme speziell markiert.
- Der Spielplan „Stadtverteidigung“ wird neben dem großen Spielplan ausgelegt. Er wird im Weiteren auch kurz als „Stadt“ bezeichnet.
- Folgende Ortskarten werden nach Kategorien I und II getrennt bereitgelegt:
 - : Bibliothek, Heuschober, Käserei, Kräutergarten, Reederei, Schneiderei, Weinberge, Windmühle, Winzerei, Wollmanufaktur
 - : Apotheke, Brunnen, Laboratorium, Marktstand, Pferdewagen, Postkutsche, Pulverturm, Ratskeller, Schule, Schwarzmarkt, Taverne
 Die restlichen Ortskarten kommen zurück in die Aufbewahrung.
- Die neuen Stundenglasplättchen werden nach Stapeln A und B getrennt gemischt. Anschließend wird zufällig je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl abgezählt und für das Spiel verwendet:
 - 2 und 3 Spieler: 8 B-Plättchen und 9 A-Plättchen
 - 4 und 5 Spieler: 7 B-Plättchen und 8 A-Plättchen
 Das Plättchen C kommt immer als unterstes Plättchen in den Stapel, darauf kommen dann die B-Plättchen und ganz oben darauf die A-Plättchen.

ANMERKUNG:

Einige besonders gemeine Stundenglasplättchen sind mit einem ⚡ versehen. Wer ein leichteres Spiel wünscht, sortiert diese Plättchen bei der Spielvorbereitung bitte vor dem Mischen einfach aus. Wer es hingegen etwas schwieriger mag, lässt alle ⚡-Ereignisse im Spiel und sortiert stattdessen vor Spielbeginn die Plättchen „Ausbildung“ und „Unterstützung“ aus.

- 10 Bürger werden auf allen leeren Bürger-Feldern des Spielplans abgelegt. Weitere 5 Bürger kommen zu den Errungenschaften „Stadt“.



- Im Spiel zu dritt wird auf folgenden Orten ein Kontor einer nicht Mitspielenden Farbe als „Wehrturm“ errichtet: La Châtre, Briare, Tours.

Im Spiel zu zweit zusätzlich noch auf folgenden Orten: Étampes, Montargis, S.-Amand-Montrond, Chinon.

- Die Charakterkarten werden verdeckt gemischt, anschließend zieht jeder Spieler 1 Karte und legt sie offen vor sich ab. Erhält ein Spieler den Charakter „Ratsherr“, nimmt er sich das kleine Tableau „Versammlungshalle“ und legt es neben seinem Aktionstableau ab.

Die übrigen Charaktere werden zurück in die Schachtel gelegt und in dieser Partie nicht mehr benötigt.

ANMERKUNG:

Es gibt unterschiedlich schwierig zu spielende Charaktere. Wer die Auswahl lieber selbst steuern möchte, sucht sich zu Spielbeginn die Charakterkarten einfach selber aus.

Für ein etwas einfacheres Spiel können folgende Karten verwendet werden: Fischer, Ratsherr, General, Bibliothekar, Wirt. Für ein schwieriges Spiel können folgende Karten verwendet werden: Kaufmann, Bürgermeister, Gutsverwalter, Gelehrter.

- Jeder Spieler erhält ein Aktionstableau „Unterstützung“, das er neben seinem Spielertableau aus dem Grundspiel ablegt. Die Stundenglasplättchen und die segensreichen Werke des Grundspiels werden nicht verwendet.

Ablauf

Die Spieler versuchen, ein gemeinsames Spielziel zu erreichen – die Verteidigung der Stadt. Dazu müssen alle gemeinsamen Aufgaben und alle persönlichen Spielziele erfüllt werden. Die Spieler dürfen sich dazu in der Planungsphase absprechen.

Durch die neuen Stundenglasplättchen wird eine Rundenanzahl von 16 oder 18 Runden festgelegt – je nach Spielerzahl. Haben alle Spieler gemeinsam am Ende der letzten Runde alle Aufgaben erfüllt, haben sie Orléans erfolgreich geschützt und das Spiel gewonnen.

Das Spiel verläuft wie in der Spielregel des Grundspiels beschrieben.

Die Volkszählung (Phase 2) entfällt.

Zusatzaktionen

- **Fuhrwerk:** Der Spieler kann bis zu 3 Waren in die Stadt oder an einen anderen Spieler verschicken. Er muss sich jedoch entscheiden, wohin der Wagen fahren soll, d.h. alle Waren werden an eine Stelle geliefert.



- **Zunft Halle:** Der Spieler kann bis zu 4 Münzen in die Stadt oder an einen anderen Spieler verschicken. Er muss sich jedoch entscheiden, wohin er das Geld verschicken möchte, d.h. alles Geld wird an eine Stelle verschickt.



Für Fuhrwerk und Zunft Halle gilt: Verschickt ein Spieler Waren bzw. Münzen in die Stadt, kann er diese auch an Vorratsspeicher UND Kleiderkammer bzw. Stadtkasse UND Schatzkammer verschicken.

■ **Herberge:** Der Spieler gibt einen beliebigen Gefolgsmann, der sich auf seinem eigenen Markt befindet, an einen Mitspieler. Dieser darf ihn sofort beliebig auf seinen Aktionstableaus einsetzen. Besprechen sich die Spieler also während der Planungsphase gut, können sie sich gegenseitig Gefolgsleute schicken, um die Aktionen optimal zu belegen und zu aktivieren. Im Anschluss an die Aktionsphase bleibt der Gefolgsmann bei dem Spieler, zu dem er geschickt wurde.



Beispiel: Klemens hat auf seinem Aktionstableau die Aktion „Gildenhaus“ mit allen Gefolgsleuten bis auf den Bauern belegt. Markus ist am Zug.



Über die Aktion „Herberge“, die er mit einem Mönch belegt hat, entsendet er einen auf seinem Markt liegenden Bauern zu Klemens. Dieser platziert den Bauern auf der Aktion „Gildenhaus“. Nun ist Klemens am Zug und kann die Aktion „Gildenhaus“ sofort ausführen.

WICHTIG: Gefolgsleute, die über die Herberge versendet wurden, dürfen beim neuen Besitzer auch im Rathaus eingesetzt werden. Dadurch ist es ausdrücklich möglich, das Rathaus mehrmals innerhalb einer Runde zu aktivieren.

■ **Pfalz:** Der Spieler nutzt eine Aktion, die ein anderer Mitspieler bei sich aktiviert hat. Der andere Mitspieler führt die Aktion nun also nicht selber aus. Er nimmt jedoch, nachdem der Spieler am Zug über die Pfalz diese Aktion genutzt hat, seine Gefolgsleute zurück in seinen eigenen Sack, so als habe er selbst die Aktion genutzt. Nutzt ein Spieler mit der Charakterkarte „Ratsherr“ durch die Pfalz das Rathaus eines anderen Spielers, darf er die dort platzierten Gefolgsleute in seine Versammlungshalle stellen.



Natürlich können bei diesen Zusatzaktionen Zahnräder Gefolgsleute ersetzen, sofern die allgemeinen Regeln für Zahnräder eingehalten werden. Mönche können wie üblich andere Gefolgsleute ersetzen.

Errungenschaften

Die fünf Errungenschaften werden wie Segensreiche Werke schrittweise erschaffen. Gefolgsleute werden wie üblich mittels der Aktion „Rathaus“ (oder „Pulverturm“) in die Stadt geschafft. Waren werden mittels der Zusatzaktion „Fuhrwerk“ in die Stadt transportiert, Geld mittels der Zusatzaktion „Zunft Halle“.

Zahnräder für das Katapult werden mit der Aktion „Handwerker“ erschaffen, bei der der Spieler nun wählen kann, ob er ein produziertes Zahnrad auf eines seiner Aktionsfelder oder zum Katapult legt. Es gilt unverändert die Regel, dass das erste Zahnrad nur benutzt werden darf, um einen Bauern zu ersetzen – es kann somit nicht zum Katapult gelegt werden. Zahnräder, die im „Labor“ produziert werden, dürfen immer zum Katapult geliefert werden.

Wurde eine Errungenschaft vollständig erschaffen, erhalten die Spieler den entsprechenden Bürger.



Gemeinsame Aufgaben

Die fünf gemeinsamen Aufgaben müssen von den Spielern bis zum Ende des Spiels in beliebiger Reihenfolge erfüllt werden:



Stadtmauer: Die Stadtmauer muss mit genügend Rittern besetzt sein:

2 Spieler: 5 Ritter | 3 Spieler: 8 Ritter | 4 Spieler: 10 Ritter | 5 Spieler: 13 Ritter

Diese Ritter werden mittels der Aktion „Rathaus“ (oder „Pulverturm“) zur Stadtmauer geschickt.



Bürger: Es müssen genügend Bürger gesammelt werden.

2 Spieler: 7 Bürger | 3 Spieler: 8 Bürger | 4 Spieler: 9 Bürger | 5 Spieler: 10 Bürger

Der Bürger auf dem Ort „Le Blanc“ bekommen die Spieler, wenn dort ein Kontor gebaut wird.

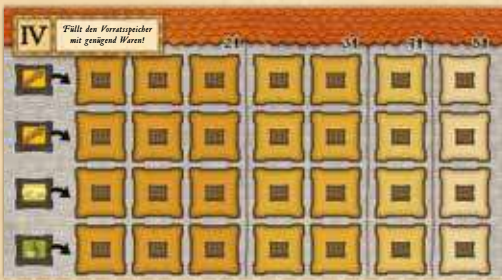
Die 3 Bürger unter den Waren neben den Gefolgsleuteleisten erhalten die Spieler, wenn sie es schaffen, den jeweiligen Vorrat irgendwann im Spiel komplett zu leeren. Sollte ein geleerter Vorrat im Laufe des Spiels neue Waren erhalten, muss der entsprechende Bürger nicht wieder zurückgelegt werden.

Den Bürger neben der Handwerkerleiste erhalten die Spieler, wenn sie es schaffen, auf allen sechs Gefolgsleute-Leisten mit mindestens einem Marker das letzte Feld zu erreichen. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler jeweils das letzte Feld mit seinem Marker erreicht.



Stadtkasse: Die Stadtkasse muss mit genügend Geld gefüllt werden:

2 Spieler: 30 Münzen | 3 Spieler: 40 Münzen | 4 und 5 Spieler: 50 Münzen
Das Geld wird mittels der Zusatzaktion „Zunfthalle“ zur Stadtkasse gebracht.



Vorratsspeicher: Der Vorratsspeicher muss mit genügend Waren gefüllt werden:

2 Spieler: 6× Getreide, 3× Käse, 3× Wein
3 Spieler: 10× Getreide, 5× Käse, 5× Wein
4 Spieler: 12× Getreide, 6× Käse, 6× Wein
5 Spieler: 14× Getreide, 7× Käse, 7× Wein

Die Waren werden mittels der Zusatzaktion „Fuhrwerk“ in den Vorratsspeicher gebracht.



Wehrtürme: In allen Städten am Spielfeldrand muss ein Wehrturm stehen. Wehrtürme werden mittels der Aktion „Gildenhäuser“ gebaut. Dazu wird ein Kontor auf einem markierten Feld gebaut und gilt damit als Wehrturm. Kontore können weiterhin in allen anderen Städten gebaut werden.

Persönliche Spielziele

Alle Spieler müssen ihre persönlichen Spielziele erfüllen, die durch die ihnen zugeteilten Charakterkarten festgelegt sind.



Bibliothekar: Der Bibliothekar muss bis zum Spielende mit seinem Marker das Feld mit dem 5er-Stern auf der Entwicklungsleiste erreicht haben. Des Weiteren muss er 1 Kontor in Loches erbaut haben. Zusätzlich muss er 4 beliebige Orte errichtet haben, die sich bei Spielende neben seinem eigenen Tableau befinden. Es spielt keine Rolle, ob dies Ier- oder Iier-Orte sind.



Gelehrter: Der Gelehrte muss bis zum Spielende mit seinem Marker das letzte Feld der Entwicklungsleiste (also den Stern mit der 6) erreicht haben. Zusätzlich muss er 4 Kontore (nicht Wehrtürme) im Landesinneren erbaut haben.



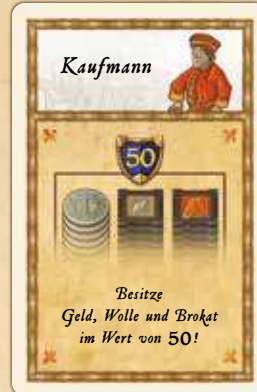
Bürgermeister: Der Bürgermeister benötigt bei Spielende 10 Münzen und muss zusätzlich 2 Bürger eingesammelt haben, die er in seinem persönlichen Vorrat abgelegt hat. Bürger, die von Mitspielern eingesammelt werden, können nicht beim Bürgermeister abgelegt werden. Die Gruppe braucht also 2 zusätzliche Bürger, wenn der Bürgermeister mitspielt.



General: Der General muss bis zum Spielende mit seinem Marker das letzte Feld der Ritterleiste erreicht haben. Außerdem muss er 4 Zahnräder auf seinem eigenen Tableau und/oder eigenen Orten besitzen.



Fischer: Der Fischer muss bis zum Spielende mit seinem Marker das letzte Feld der Schifferleiste erreicht haben. Außerdem muss er 4 Mönche besitzen. Diese können sich bei Spielende im Sack oder auf seinem Tableau befinden. Zusätzlich muss er 2 Waren Wolle in seinem persönlichen Vorrat haben.



Kaufmann: Der Kaufmann muss mit den Waren Brokat und Wolle und/oder mit Geld mindestens den Wert 50 erreichen (siehe Tabelle auf der Spielerhilfe). Diese Waren bzw. das Geld müssen bei Spielende in seinem persönlichen Vorrat neben seinem Tableau liegen.



Ratscherr: Der Ratscherr muss die Versammlungshalle mit Gefolgsleuten füllen. Diese kann nur er selbst über die Aktion „Rathaus“ dorthin entsenden. Die übrigen Spieler können keine Gefolgsleute in die Versammlungshalle schicken. Er hat sein persönliches Spielziel erreicht, wenn die Versammlungshalle komplett gefüllt ist.



Wirt: Der Wirt muss so viele Waren Käse, Wein und/oder Getreide besitzen, dass er mindestens den Wert 16 mit ihnen erreicht (siehe Tabelle auf der Spielerhilfe). Diese Waren müssen bei Spielende in seinem persönlichen Vorrat neben seinem Tableau liegen. Zusätzlich muss er je ein Kontor als Taverne in Châteaudun und in Châteauroux errichten.



Gutsverwalter: Der Gutsverwalter muss nach jeder Runde eine festgelegte Abgabe in den allgemeinen Vorrat leisten. Am Ende der ersten Runde muss er beispielsweise 2 Münzen in den Vorrat zurücklegen. Kann er eine Abgabe einmal nicht leisten, hat die Gruppe sofort vorzeitig verloren.

Die Entwicklungssymbole auf der Karte bedeuten, dass der Spieler „Gutsverwalter“ auf der Entwicklungsleiste entsprechend viele Felder rückwärts zieht.

Die Gefolgsleute Bauer aus Runde 8 und Schiffer aus Runde 14 müssen sich bei Rundenende tatsächlich am Markt befinden (nicht im Beutel) und dann abgegeben werden. Der Marker der entsprechenden Leiste wird nicht zurückgeschoben!

Das Zahnrad aus Runde 10 muss auf dem eigenen Tableau liegen und abgegeben werden.

ANMERKUNG: War es sein einziges Zahnrad und baut der Spieler später ein neues Zahnrad, muss er es nicht erneut auf einem Bauernfeld errichten. Sein Marker auf der Handwerkerleiste wird nicht zurückgeschoben.

Das Kontor muss er auf einem beliebigen Ort der Landkarte errichtet haben, bevor er es abgeben kann. Sollte es das Kontor in „Le Blanc“ sein, dürfen die Spieler den evtl. zuvor erhaltenen Bürger natürlich behalten.

Die Ortskarte aus Runde 16 darf ein beliebiger Ort (I oder II) sein, den der Spieler selbst zuvor gebaut hat. Diese Ortskarte wird abgegeben und zurück in den Vorrat gelegt.

Im Spiel zu viert und zu fünft muss der Gutsverwalter natürlich nur die Abgaben bis zur Runde 16 leisten können, im Spiel zu zweit und zu dritt hingegen werden auch die Abgaben der Runden 17 und 18 verlangt.

Ereignisse

Auf einigen Stundenglasplättchen ist oben ein ⚙️ abgebildet. Für diese Ereignisse gilt, dass sie zu einem bestimmten Zeitpunkt eintreten oder für eine Zeitspanne gelten, der/die gegebenenfalls erläutert wird. Für alle Ereignisse ohne ⚙️ gilt weiterhin, dass sie in Phase 6 (Ereignis) abgehandelt werden.

Ist von „Gruppe“ die Rede, so bedeutet dies, dass das Ereignis alle Spieler gemeinsam betrifft. Bei Gruppenereignissen sprechen sich die Spieler ab, wie sie gemeinsam die Bedingung eines Ereignisses erfüllen. Es spielt dabei keine Rolle, welchen Anteil ein einzelner Spieler an der Erfüllung hat.

Gruppe A, alphabetisch sortiert:

- 1) Abriss:** Die Gruppe verliert entweder 2 (bei 2 und 3 Spielern) oder 3 (bei 4 und 5 Spielern) Zahnräder (kommen zurück in den Vorrat). Pro nicht abgegebenem Zahnrad muss die Gruppe 3 Münzen bezahlen. Dabei kann die Gruppe auch freiwillig Geld bezahlen, wenn sie die Zahnräder lieber behalten will. Hat die Gruppe nicht ausreichend Zahnräder und/oder Geld, hat die Gruppe an dieser Stelle das Spiel verloren.



- 2) Ausbildung:** Jeder Spieler rückt seinen Marker auf einer Leiste seiner Wahl (nicht die Entwicklungsleiste) um ein Feld vor und führt die evtl. dazugehörige Aktion aus. Er darf sich keinen neuen Gefolgsmann nehmen!



Beispiel: Inka rückt ihren Marker auf der schwarzen Händlerleiste ein Feld vor. Sie darf sich sofort eine Ortskarte nehmen, erhält aber keinen schwarzen Gefolgsmann.

- 3) **Ausflug:** Jeder Spieler, dessen Händler bei Rundenende in Orléans steht, muss 4 Münzen bezahlen. Die Kosten hierfür muss jeder Spieler selbst entrichten können, die Gruppe darf also nicht für einen Mitspieler bezahlen. Kann ein Spieler mit Händlerfigur in Orléans nicht bezahlen, hat die Gruppe das Spiel an dieser Stelle verloren.



- 4) **Dürre:** 4 Getreide werden von der Landkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Die Gruppe entscheidet gemeinsam, an welchen Stellen das Getreide entfernt wird.



- 5) **Erdbeben:** 5 Ortskarten aus dem Vorrat werden umgedreht. Sie können in dieser Partie nicht mehr gebaut werden. Die Gruppe entscheidet gemeinsam, welche Orte das sind.



- 6) **Flucht:** Der Bürger, der auf dem Ort „Le Blanc“ liegt, wird aus dem Spiel entfernt, sofern er nicht bereits von einem Spieler aufgenommen wurde. Haben die Spieler ihn durch das Bauen eines Kontors bereits eingesammelt, passiert nichts.



- 7) **Fortschritt:** Jeder Spieler kann für 4 Münzen am Standort des eigenen Händlers einen Wehrturm oder ein Kontor errichten. Die Kosten hierfür muss jeder Spieler selbst entrichten können, die Gruppe darf also nicht für einen Mitspieler bezahlen. Diese Aktion ist freiwillig und muss nicht durchgeführt werden.



- 8) **Guter Handel:** Die Gruppe gibt insgesamt 8 Münzen ab. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Münzen ein einzelner Spieler abgibt. Anschließend werden 3 Getreide vom Vorrat im Vorratsspeicher abgelegt. Sollte im Vorrat nicht mehr genug Getreide vorhanden sein, kann die Aktion nicht durchgeführt werden. Diese Aktion ist freiwillig und muss nicht durchgeführt werden.



- 9) **Gute Winde:** Ein Spieler kann am Rundenende einen Wasserweg kostenlos nutzen. Es darf eine Ware eingesammelt werden, sofern vorhanden. Die Gruppe entscheidet, welcher Spieler seine Händlerfigur über einen Wasserweg einen Ort weiterbewegen darf. Steht niemand an einem Wasserweg, kann auch niemand seinen Händler bewegen.



- 10) **Spende:** Die Gruppe teilt 3 Entwicklungspunkte, 1 Wein und 3 Münzen beliebig unter sich auf. Dabei können auch drei Spieler je 1 Entwicklungspunkt und/oder 1 Münze erhalten.



- 11) **Unterstützung:** Jeder Spieler zieht einen Gefolgsmann aus dem Sack. Genau auf dieser Leiste darf der Spieler seinen Marker vorrücken und die dazugehörige Aktion durchführen. Er nimmt sich auch einen entsprechenden Gefolgsmann. Beide Gefolgsleute kommen zurück in den Beutel.



- 12) **Versammlung:** Die Aktion „Rathaus“ kann in dieser Runde nicht genutzt werden.



- 13) **Verstärkung:** Dieses Plättchen wird neben der Stadtmauer auf dem Spielplan „Stadt“ ausgelegt. In dieser Partie brauchen die Spieler einen weiteren Ritter, um die Stadt zu retten. Liegt am Ende der Partie kein Ritter auf diesem Plättchen, hat die Gruppe das Spiel verloren.



- 14) **Wallfahrt:** In dieser Runde können keine Mönche angeworben werden.



- 15) **Wegelagerer:** In dieser Runde können die Spieler mit ihren Händlerfiguren nicht über Landwege ziehen. Wasserwege können aber genutzt werden.



- 16) **Wollmarkt:** Die Gruppe kann Wolle für 2 und Brokat für 3 Münzen kaufen oder verkaufen, insgesamt jedoch maximal 3 Waren. Aus der Gruppe bezahlen beliebige Spieler gemeinsam. Anschließend entscheidet die Gruppe, wer die einzelnen Waren bzw. Münzen erhält oder abgibt.



Gruppe B, alphabetisch sortiert:

- 1) **Brandstiftung:** Die Gruppe verliert entweder 2 (bei 2 und 3 Spielern) oder 3 (bei 4 und 5 Spielern) bereits errichtete Ortskarten. Diese Ortskarten kommen aus dem Spiel und können später nicht erneut errichtet werden. Pro Ortskarte, die die Spieler nicht abgeben, zahlt die Gruppe gemeinsam 6 Münzen. Dabei kann die Gruppe auch freiwillig Geld bezahlen, wenn sie Orte lieber behalten will. Kann die Gruppe nicht genug Orte und/oder Geld abgeben, hat sie das Spiel an dieser Stelle verloren.



- 2) **Die Pest wütet:** Wie die Pest, allerdings werden pro Spieler 2 Gefolgsleute zurück in den Vorrat gelegt.
- 3) **Einberufung:** Alle Händlerfiguren werden zurück nach Orléans gestellt oder die Spieler zahlen für ihre eigene Figur 5 Münzen, um am aktuellen Standort stehen zu bleiben. Die Kosten hierfür muss jeder Spieler selbst entrichten können, die Gruppe darf also nicht für einen Mitspieler bezahlen.
- 4) **Einnahmen:** Jeder Spieler erhält pro erreichtem Entwicklungsstand 1 Münze.
- 5) **Ernte:** Jeder Spieler gibt 1 Lebensmittel oder 5 Münzen ab. Waren und Münzen kommen zurück in den Vorrat
- 6) **Fischgründe:** Die Spieler erhalten Münzen analog zu ihrem Marker auf der Schifferleiste. Ein Spieler, dessen Marker auf dem letzten Feld der Leiste liegt, erhält keine Münzen.
- 7) **Gute Reise:** Jeder Spieler darf für 2 Münzen seinen Händler einen Ort weiterziehen. Es darf eine Ware eingesammelt werden, sofern vorhanden. Die Kosten hierfür muss jeder Spieler selbst entrichten können, die Gruppe darf also nicht für einen Mitspieler bezahlen. Diese Aktion ist freiwillig und muss nicht durchgeführt werden.
- 8) **Hexenjagd:** Die Gruppe verliert 6 Entwicklungspunkte. Das heißt, die Marker beliebiger Spieler werden auf der Entwicklungsleiste um insgesamt 6 Felder zurückgeschoben. Pro fehlendem Entwicklungspunkt muss bzw. darf ein Mönch abgegeben werden (er kommt zurück in den Vorrat). Kann die Gruppe nicht genug Entwicklungspunkte und/oder Mönche abgeben, hat sie das Spiel an dieser Stelle verloren.
- 9) **Hungersnot:** Jeder Spieler gibt 3 beliebige Gefolgsleute zurück in den Vorrat. Die Spieler können die Gefolgsleute von ihren Tableaus oder aus dem eigenen Sack frei auswählen.



Die Marker der Spieler müssen nicht entsprechend zurückgesetzt werden. Die Gefolgsleute der eigenen Farbe können nicht verhungern. Kann ein Spieler keine 3 Gefolgsleute wählen, weil er nicht mehr genügend besitzt, gibt er entsprechend weniger ab.



- 10) **Pest:** Jeder Spieler zieht blind einen Gefolgsmann aus seinem Beutel und legt ihn zurück in den Vorrat. Handelt es sich um einen eigenen Gefolgsmann (Markierung in Spielerfarbe) passiert nichts.
- 11) **Piraten:** Die Waren Brokat und Wolle werden von allen Flüssen auf der Landkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt.
- 12) **Ratten:** Aus dem Vorratsspeicher werden 2 Käse und 1 Getreide entfernt. Sind nicht genug Waren im Vorratsspeicher, werden entsprechend weniger entfernt. Entfernte Waren kommen zurück in den Vorrat.
- 13) **Raubüberfall:** Jeder Spieler gibt Waren im Wert von 5 ab oder ein eigener, bereits errichteter Wehrturm wird zerstört. Die Waren muss jeder Spieler selbst entrichten können, die Gruppe darf also nicht für einen Mitspieler bezahlen. Hat ein Spieler nicht genug Waren und keinen Wehrturm, hat die Gruppe das Spiel an dieser Stelle verloren.
- 14) **Rom ruft:** Jeder Spieler muss einen Mönch zurück in den Vorrat legen. Wenn ein Spieler das nicht kann oder die Gruppe sich dagegen entscheidet, wird ein noch ausliegender (also nicht eingesammelter) Bürger aus dem Spiel entfernt. Die Gruppe entscheidet, welcher Bürger entfernt werden soll.

Gruppe C:

- 1) **Invasion:** Nun kommt es drauf an! Am Ende der Runde müssen alle Spielziele der Stadt sowie die persönlichen Ziele der Spieler erfüllt sein. Hier entscheidet es sich! Sieg oder Niederlage?

Ende des Spiels

Das Spiel endet am Ende der Runde, in der das Stundenglasplättchen „Invasion“ aufgedeckt wurde. Sind zu diesem Zeitpunkt alle gemeinsamen Aufgaben und alle persönlichen Ziele der Spieler erfüllt, habt ihr gemeinsam die Invasion abgewendet und das Spiel ist gewonnen! Wurde hingegen nach der letzten Runde auch nur eine Aufgabe oder ein Ziel noch nicht erfüllt, konnte die Invasion nicht verhindert werden und das Spiel ist leider verloren. Doch beim nächsten Mal werdet ihr es bestimmt schaffen!

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels wird folgendes Material benötigt:



22 Bauwerkskarten

1 Szenarien-Tableau
„Blütezeit“



1 Figur „Zimmermann“



1 Markierungsstein

Pro Spieler:

1 Markierungsstein



1 Aktionstableau
„Zimmermann“



1 Abdeckplättchen
für das Skriptorium

Vorbereitung

Das Spiel wird mit folgenden Änderungen genau wie das Grundspiel vorbereitet:

- Die Segensreichen Werke des Grundspiels werden nicht verwendet, stattdessen wird das Tableau „Blütezeit“ bereitgelegt. Dieses Tableau zeigt die Ereignisse der 16 Runden und 3 Segensreiche Werke. Auf das Rundenfeld 1 wird ein Markierungsstein als Rundenzähler gelegt.
- Die Waren werden verdeckt gemischt und ebenfalls verdeckt auf den Feldern der Landkarte (entsprechend der Spielerzahl) ausgelegt. Hier bleiben sie während der ganzen Partie verdeckt liegen, bis sie eingesammelt werden. Die restlichen Waren werden in ihre entsprechenden Vorratsboxen gelegt.



- Folgende Ortskarten werden nach Kategorien I und II getrennt bereitgelegt:

 : Bibliothek, Brauerei, Heuschaber, Hospital, Käserei, Kräutergarten, Reederei, Sakristei, Schneiderei, Weinberge, Windmühle, Winzerei, Wollmanufaktur

 : Apotheke, Kämmerei, Laboratorium, Lagerhaus, Pferdewagen, Postkutsche, Pulverturm, Ratskeller, Schule, Schwarzmarkt, Taverne

Die restlichen Ortskarten kommen zurück in die Schachtel.

- Es werden Bürger auf den entsprechenden Feldern der Leisten „Schiffer“ und „Ritter“ abgelegt. 3 Bürger werden zu den segensreichen Werken des Tableaus gelegt. Alle übrigen Bürger werden neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt. Es kommen keine Bürger auf die Entwicklungsleiste oder auf die Landkarte!
- Die Bauwerkskarten werden verdeckt gemischt. Anschließend erhält jeder Spieler verdeckt zwei Karten, sieht sie sich an und entscheidet sich für eine, die behalten werden soll. Die nicht gewählten Karten kommen verdeckt zurück unter den Stapel. Der Stapel mit den Bauwerkskarten wird dann neben dem Spielplan als Nachziehstapel bereitgelegt.
- Die Figur „Zimmermann“ wird nach Orléans zu den Händlerfiguren der Spieler gestellt.
- Jeder Spieler erhält ein Aktionstableau „Zimmermann“ und legt es neben seinem Spielertableau ab. Zusätzlich erhält jeder Spieler ein Abdeckplättchen für sein Skriptorium, welches er so auf dem Aktionsfeld Skriptorium ablegt, dass die alte Aktion überdeckt wird und die neue sichtbar ist. Außerdem erhält er einen Markierungsstein, unter dem er später seine komplett bewirtschafteten Bauwerke verdeckt ablegt.

Die Stundenglasplättchen des Grundspiels werden nicht verwendet.



Ablauf

Das Spiel verläuft wie in der Spielregel des Grundspiels beschrieben. Die Ereignisse werden dabei durch den Rundenzähler auf dem Tableau „Blütezeit“ angezeigt, der nach jeder Runde ein Feld weiterbewegt wird. Durch den Zimmermann gibt es zusätzliche Aktionsmöglichkeiten.

Aktion Zimmermann

Der Zimmermann gilt als ein Ort des Spielertableaus.

In der Planungsphase darf ein Spieler bis zu drei Gefolgsleute beim Zimmermann ablegen, und zwar wahlweise Händler und/oder Schiffer. Zahnräder dürfen dort nicht abgelegt werden.



In der Aktionsphase kann der Spieler die Aktion „Zimmermann“ nutzen. Diese besteht aus zwei Teilen:

- 1) Zuerst darf der Zimmermann pro dort abgelegtem Gefolgsmann je einen Schritt bewegt werden. Mit einem Händler erfolgt die Bewegung über Land, mit einem Schiffer über Wasser. Es dürfen mehrere Bewegungen in einer gemeinsamen Aktion erfolgen. Die Aktion darf auch ausgeführt werden, wenn die Felder nicht vollständig belegt sind, und es müssen nicht alle Gefolgsleute benutzt werden. Die zur Bewegung genutzten Gefolgsleute kommen zurück in den Gefolgsleutebeutel. Die Bewegung darf auch komplett entfallen.
- 2) Befindet sich der Zimmermann anschließend an dem Ort, der auf der Bauwerkskarte des Spielers abgebildet ist, darf der Spieler das Bauwerk errichten. Dazu legt er die Bauwerkskarte offen vor sich aus und stellt eines seiner Kontore als Bauwerk auf eine Ware, die auf einem von dieser Stadt fortführenden Weg liegt. Gibt es keine solche Ware mehr, kann das Bauwerk nicht errichtet werden.

Nach dem Errichten eines Bauwerks zieht der Spieler verdeckt zwei Bauwerkskarten, sieht sie sich an und entscheidet sich für eine, die behalten werden soll. Die andere Karte kommt verdeckt zurück unter den Stapel.

Die Aktion „Zimmermann“ darf von jedem Spieler mehrfach pro Runde ausgeführt werden, sofern jeweils die notwendigen Bedingungen erfüllt sind.

WICHTIG: Im Spiel wird immer zwischen Bauwerken und Kontoren unterschieden. Bezieht sich eine Ortskarte oder Aktion auf Kontore (z.B. die Kämmerei), so zählen nur die vom Spieler errichteten Kontore, seine errichteten Bauwerke zählen dann nicht mit.

Beispiel: Da der Zimmermann am richtigen Ort steht, kann der gelbe Spieler ein Weingut in Châteauroux errichten. Er legt eines seiner Kontore auf eine Ware des Weges von Châteauroux nach Loches und legt die passende Bauwerkskarte offen vor sich ab. Er hätte auch eines der anderen an Châteauroux angrenzenden Warenfelder belegen können.



Bauwerke

Um die Bauwerke im Spiel zu bewirtschaften (und den Siegpunktwert bei Spielende zu erhalten), muss der Spieler im Laufe des Spiels die geforderten Gefolgsleute zu diesem Bauwerk entsenden. Dies kann mittels des Rathauses (und des Pulverturms) geschehen.

In einige Bauwerke muss der Spieler zusätzlich Münzen oder Waren legen, um sie zu bewirtschaften. Dies kann er jederzeit tun, unabhängig davon, ob das Gebäude bereits mit den geforderten Gefolgsleuten gefüllt wurde. Dazu ist keine gesonderte Aktion notwendig.

Auf Bauwerkskarten können Mönche nur dann abgelegt werden, wenn sie explizit gefordert werden. Zahnräder können dort niemals abgelegt werden. Gefolgsleute, Münzen und Waren dürfen von unvollständigen Bauwerken nicht wieder heruntergenommen werden.

Wird eine Bauwerkskarte bewirtschaftet – befinden sich also alle geforderten Gefolgsleute sowie Münzen und Waren auf der Karte – wird sie umgedreht und unter dem Markierungsstein des Spielers abgelegt. Die Gefolgsleute kommen zurück in den Vorrat, von wo aus sie wieder angeworben werden können. Münzen und Waren werden nicht wieder ins Spiel gebracht und kommen in die Schachtel.



Das Skriptorium

Durch das Abdeckplättchen besteht nun im Skriptorium die Wahl zwischen zwei möglichen Aktionen:

- Einen Entwicklungspunkt erhalten (wie bisher).
- Eine neue Bauwerkskarte erhalten. Dazu zieht der Spieler verdeckt zwei Bauwerkskarten, sieht sie sich an und entscheidet sich für eine davon, die behalten werden soll. Die andere gezogene Karte und seine bisherige Karte kommen verdeckt zurück unter den Stapel. Der Spieler tauscht also seine Bauwerkskarte auf der Hand gegen eine neue aus. Zu keinem Zeitpunkt hat ein Spieler mehr als eine Bauwerkskarte auf der Hand!



Die Ereignisse

Die Ereignisse im Einzelnen:



Unterstützung: Jeder Spieler zieht einen Gefolgsmann aus dem Sack. Genau auf dieser Leiste darf der Spieler nun seinen Marker vorrücken und die dazugehörige Aktion durchführen. Er nimmt sich auch einen entsprechenden Gefolgsmann für seinen Beutel.



Ablass: Jeder Spieler kann genau 1 Mönch für 4 Münzen kaufen. Der Mönch wird aus dem Vorrat genommen und kommt direkt in den Beutel.



Wallfahrt: In dieser Runde können keine Mönche angeworben werden.



Warensteuer: Jeder Spieler muss 3 Münzen abgeben. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.



Unruhen: Jeder Spieler gibt 1 Ritter (vom eigenen Markt oder aus dem Beutel) oder 5 Münzen ab. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.



Bestechung: Jeder Spieler kann genau 1 Bürger für 4 Münzen kaufen.



Pest: Jeder Spieler zieht blind einen Gefolgsmann aus seinem Beutel und legt ihn zurück in den Vorrat. Handelt es sich um einen eigenen Gefolgsmann passiert nichts, er kommt zurück in den Beutel.



Feuersbrunst: Alle gebauten Ortskarten werden umgedreht und stehen den Spielern vorerst nicht mehr zur Verfügung. Zahnräder auf Orten, die umgedreht werden müssen, gehen verloren und werden in den Vorrat zurückgelegt. Gefolgsleute gehen ebenfalls in den Vorrat - außer eigene Gefolgsleute, sie wandern in den Beutel. Orte, die nach diesem Ereignis errichtet werden, können normal genutzt werden.



Messe: Pro Mönch, der sich bei Rundenende auf dem eigenen Markt befindet, erhalten die Spieler 3 Münzen.



Wanderschaft: Die Spieler dürfen reihum für je 2 Münzen ihre Spielfigur (nicht den Zimmermann) einen Ort weiterziehen. Es darf eine Ware eingesammelt werden, sofern vorhanden.



Restauration: Alle umgedrehten Orte werden wieder aufgedeckt und können wieder genutzt werden.



Ernte: Jeder Spieler gibt 1 Lebensmittel oder 5 Münzen ab. Waren und Münzen kommen zurück in den Vorrat.



Pilgertag: Für die Abgabe eines Mönches und eines beliebigen Gefolgsmanne (kein eigener) erhält der Spieler einen Bürger. Der Mönch und der beliebige Gefolgsmann müssen vor der Abgabe auf dem Markt liegen! Sie kommen anschließend zurück in den Vorrat.



Pest: Jeder Spieler zieht blind einen Gefolgsmann aus seinem Beutel und legt ihn zurück in den Vorrat. Handelt es sich um einen eigenen Gefolgsmann passiert nichts.



Markttag: Jeder Spieler kann bis zu 2 Waren zum angegebenen Preis aus dem Vorrat kaufen. Waren, die nicht mehr im Vorrat liegen, können auch nicht gekauft werden. Ein Verkauf von Waren ist hier nicht möglich!



Entwicklungssteuer: Jeder Spieler muss pro erreichtem Entwicklungsstand 1 Münze abgeben. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.

Segensreiche Werke

Das Tableau „Blütezeit“ zeigt drei segensreiche Werke, zu denen Gefolgsleute mittels des Rathauses entsendet werden können:

- **Gründung der Zimmermannszunft:** Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann: 1 Münze. Bei Komplettierung: 1 Bürger.
- **Versamlungsrecht:** Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann: 2 Münzen. Bei Komplettierung: 1 Bürger.
- **Bau des Waisenhauses:** Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann: 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt. Bei Komplettierung: 1 Bürger.



Spielende und Abrechnung

Das Spiel endet nach 16 Runden.

Nun erhalten die Spieler zusätzlich zu den Siegpunkten, die es gemäß der Spielregeln des Grundspiels gibt (für Münzen, Waren und Entwicklung), die Siegpunkte für ihre Bauwerke, die bewirtschaftet werden. Dazu werden alle komplettierten Bauwerkskarten, die im Laufe des Spiels unter den Markierungsstein des Spielers gelegt wurden, aufgedeckt und die dort aufgedruckten Punkte addiert.

WICHTIG:

- Beim Ermitteln der Siegpunkte für die Entwicklung (Bürger plus Kontore mal Entwicklungspunkte) zählen jeweils nur die gebauten Kontore. Bauwerke (also Kontore auf Waren) zählen hier nicht mit!
- Nur bewirtschaftete Bauwerkskarten, die im Laufe des Spiels umgedreht wurden, bringen Siegpunkte ein! Offen liegende Bauwerkskarten, die noch nicht komplettiert wurden und somit nicht bewirtschaftet werden, bringen dem Spieler keine Punkte. Liegen auf diesen Karten bereits Münzen oder Waren, zählen diese aber in der Wertung für Münzen und Waren mit.

Ziel des Spiels

Seid ihr bereit für einen Wettstreit? Ein Duell zweier großer Händler ohne Gnade? Jeder von euch beiden versucht, als erster vier Aufgaben zu erfüllen. Wie ihr dies schafft, ist euch überlassen – aber beeilt euch, euer Gegenspieler ist euch schon auf den Fersen! Wer zuerst alle vier Aufgaben erfüllt, gewinnt das Spiel. Schafft ihr es in derselben Runde, gilt die Aufgabe als gleichzeitig erreicht. Dann müssen eure hoffentlich üppigen Vorräte zum Vergleich erhalten!

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels wird folgendes Material benötigt:

1 Szenarien-Tableau „Das Duell“



1 Aktionstableau „Bürgerhaus“



9 Markierungssteine

Vorbereitung

- Der große Spielplan für das Grundspiel wird ausgebreitet.
- Jeder Spieler erhält: 1 Stoffbeutel, 1 Spielertableau und das Spielmaterial in einer Spielerfarbe seiner Wahl. Die Gefolgsleute in Spielerfarbe (Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler) kommen auf den Markt, die Marker auf das jeweils erste Feld der Leisten und die Kontore legt der Spieler vor sich ab. (Wir empfehlen, als Spielerfarben Gelb und Grün zu verwenden, dann ist die Zuordnung zu den Feldern der Tableaus einfacher.)
- Es werden Waren wie im Grundspiel für 2 Spieler benötigt und verteilt (verdeckt mischen, auf alle Felder außer 3er und 4er des Plans verteilen, aufdecken, restliche Waren in den Vorrat legen).
- Anschließend stellt (beginnend mit dem Startspieler) jeder seine Händlerfigur auf eine beliebige Stadt des Spielplans (es muss also nicht zwingend in Orléans gestartet werden).
- Die Anzahl der neutralen Gefolgsleute im Vorrat richtet sich nach dem Spiel zu zweit des Grundspiels. Außerdem werden 8 Zahnräder bereitgelegt.
- Das Szenarien-Tableau wird neben dem Spielplan abgelegt. Dieses Tableau zeigt Ereignisse von 16 Runden, 4 Aufgaben und 4 Segensreiche Werke. Auf das Rundenfeld 1 der Ereignisse wird ein Markierungsstein gelegt. Jeder Spieler erhält außerdem 4 Markierungssteine, mit denen er kennzeichnet, wenn er eine Aufgabe erfüllt hat. Neben die Segensreichen Werke wird jeweils 1 Bürger gelegt.
- Das Aktionstableau „Bürgerhaus“ wird bereitgelegt. Es kann von beiden Spielern genutzt werden.
- Die Spieler wählen insgesamt 20 Ortskarten aus, die während der Partie zur Verfügung stehen. Dazu wählt zuerst der Startspieler 5 Ortskarten der Kategorie I aus, anschließend wählt der andere Spieler je 5 Ortskarten beider Kategorien und schließlich der Startspieler noch 5 Ortskarten der Kategorie II. Nicht gewählte Ortskarten kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler erhält 5 Münzen.



Die Segensreichen Werke des Grundspiels werden nicht verwendet, ebenso wenig wie die Stundenglasplättchen.

Ablauf

Das Spiel verläuft wie in der Spielregel des Grundspiels beschrieben. Die Ereignisse werden dabei direkt durch den Rundenzähler auf dem Szenarien-Tableau angezeigt, der nach jeder Runde ein Feld weiterbewegt wird.

Die Volkszählung (Phase 2) entfällt.

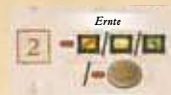
Die Regel zur Folter des Grundspiels entfällt. Kann ein Spieler eine Forderung eines Ereignisses nicht erfüllen (z.B. weil er zu wenig Geld hat), so hat er das Spiel sofort verloren.

Ereignisse

Die Ereignisse im Einzelnen:



Bürgerversammlung: Jeder Spieler darf für 3 Münzen 1 Bürger kaufen. Die Aktion ist freiwillig.



Ernte: Jeder Spieler gibt 1 Lebensmittel oder 5 Münzen ab. Waren und Münzen kommen zurück in den Vorrat.



Handelstag: Jeder Spieler erhält pro gebautem Kontor 3 Münzen.



Tauschgeschäft: Es darf eine eigene beliebige Ware gegen eine beliebige andere Ware aus dem Vorrat getauscht werden. Die Aktion ist freiwillig.



Käsetag: Jeder Spieler gibt 1 Käse ab, dieser kommt zurück in den Vorrat.



Techniksteuer: Jeder Spieler zahlt pro Fahrrad, das er auf seinem Tableau und/oder Orten eingesetzt hat, 2 Münzen Steuern.



Handelstag: Jeder Spieler erhält pro gebautem Kontor 2 Münzen.



Schnelle Reise: Jeder Spieler darf seinen Händler 1 oder 2 Städte weiterziehen (über Land oder Wasser). Dafür zahlt er pro Zug 1 Münze. Er darf dabei keine Waren einsammeln. Die Aktion ist freiwillig.



Warensteuer: Jeder Spieler zahlt 1 Münze Steuern pro eigener Ware.



Abgaben: Jeder Spieler gibt Münzen und/oder Waren im Gesamtwert von mindestens 7 ab (beispielsweise 1 Brokat und 2 Münzen).



Ernte: Jeder Spieler gibt 2 Lebensmittel ab.



Handelstag: Jeder Spieler erhält pro gebautem Kontor 1 Münze.



Warensteuer: Jeder Spieler zahlt 1 Münze Steuern pro eigener Ware.



Abgaben: Jeder Spieler gibt Münzen und/oder Waren im Gesamtwert von mindestens 7 ab.



Abgaben: Jeder Spieler gibt Münzen und/oder Waren im Gesamtwert von mindestens 4 ab.



Heimfahrt: Alle Spieler ziehen ihre Händler sofort nach Orléans und dürfen dabei keine Waren einsammeln.

Das Bürgerhaus

Das Aktionstableau „Bürgerhaus“ kann von beiden Spielern unabhängig voneinander jeweils durch einen beliebigen Gefolgsmann aktiviert werden (aber keine in Spielerfarbe markierte).

ACHTUNG: Der Gefolgsmann, der die Aktion „Bürgerhaus“ aktiviert, wird anschließend in den entsprechenden Vorrat zurückgelegt, es wandert also nicht zurück in den Gefolgsteubeutel.

Um die Aktion „Bürgerhaus“ nutzen zu können, muss der Spieler zusätzlich 1 Bürger abgeben. Er hat dann die Wahl aus folgenden Boni:

- 1 beliebige Ware nehmen oder
- 1 Zug mit dem Händler über Wasser oder Land machen (und dabei die Ware einsammeln, sofern vorhanden) oder
- 5 Münzen nehmen oder
- 3 Schritte auf der Entwicklungsleiste vorrücken.



Segensreiche Werke

Das Szenarien-Tableau zeigt 4 Segensreiche Werke, zu denen Gefolgsleute mittels des Rathauses entsendet werden können:



Astronomie: Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann: 1 Münze.
Bei Komplettierung: 1 Bürger.



Kelterei: Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann: 1 Münze.
Bei Komplettierung: 1 Bürger.



Dreifelderwirtschaft: Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann: 1 Münze.
Bei Komplettierung: 1 Bürger.



Engellehre: Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann: 1 Münze.
Bei Komplettierung: 1 Bürger.

Aufgaben

Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels können Aufgaben in beliebiger Reihenfolge als erfüllt markiert werden, sofern die dort geforderten Bedingungen erfüllt werden. Dazu wird die jeweilige Aufgabe mittels eines der Markierungssteine auf dem Farbfeld des Spielers markiert.

Die Aufgaben im Einzelnen:



Erlerne die Buchhaltung: Erreiche Entwicklungsstand 3.



Eröffne drei neue Filialen: Baue insgesamt 3 Kontore, davon muss eins in einer Stadt stehen, die NICHT mit einem Fluss verbunden ist.



Liefere Wein ins Schloss von Châtelleraut: Reise nach Châtelleraut und liefere dort 3 Wein ab. Dazu muss sich die Händlerfigur in Châtelleraut befinden, während die Waren abgegeben werden. Sie kommen zurück in den entsprechenden Vorrat.



Kleide deine Herzensdame ein: Reise nach Orléans und liefere dort 3 Stoffe ab, davon muss 1 Stoff Brokat sein. Dazu muss sich die Händlerfigur in Orléans befinden, während die Waren abgegeben werden. Sie kommen zurück in den entsprechenden Vorrat.

Ende des Spiels

Wer am Ende einer Runde alle vier Aufgaben geschafft hat, gewinnt das Spiel. Schaffen beide Spieler ihr Ziel in derselben Runde, gilt die Aufgabe als gleichzeitig erreicht. Dann werden die Warenwerte addiert und es gewinnt der Spieler, der hier den höheren Wert erzielen konnte. Ist auch hier Gleichstand, wird das Geld gezählt und es gewinnt, wer mehr Geld sammeln konnte. Sollte es auch dabei zu einem Patt kommen, haben beide gleich gut gespielt und es gibt zwei Gewinner.

Der Würdenträger - Ein Solo-Szenario für Orléans von Reiner Stockhausen, Schwierigkeitsstufe I-II

(Stufen: I = einfach, Anfänger; II = mittel, Fortgeschrittene; III = schwer, Killerstrategen)

Ziel des Spiels

Deine Aufgabe ist es, möglichst viel Würde in Form von Bürgern zu erzielen. Im Verlauf von 16 Runden sind dazu mindestens 8 Bürger (in der einfachen Version mindestens 7) zu erlangen. In jeder Runde tritt dabei eines von 16 vorgegebenen Ereignissen ein.

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels wird folgendes Material benötigt:



Ortskarte „Postkutsche“



1 Markierungsstein

1 Szenarien-Tableau
„Der Würdenträger“



Vorbereitung

- Der große Spielplan für das Grundspiel und der Spielplan Segensreiche Werke „Grundspiel“ werden ausgebreitet.
- Der Spieler erhält: 1 Stoffbeutel, 1 Spielertableau und das Spielmaterial in einer Spielerfarbe seiner Wahl. Die Gefolgsleute in Spielerfarbe (Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler) kommen auf den Markt, die Marker auf das jeweils erste Feld der Leisten, die Händlerfigur wird nach Orléans auf den Spielplan gestellt und die Kontore legt der Spieler vor sich ab. Außerdem erhält der Spieler von Beginn an die Ortskarte „Postkutsche“. Der Spieler hat zu Beginn kein Geld.
- Das Szenarien-Tableau wird neben dem Spielertableau abgelegt. Dieses Tableau zeigt die Ereignisse der 16 Runden. Außerdem hat es 8 Plätze für die zu sammelnden Bürger. Auf das Rundenfeld 1 wird ein Markierungsstein als Rundenzähler abgelegt.
- Jeweils 1 Bürger wird auf die Städte Vendôme, Tours, Vierzon, Sancerre, Argenton-sur-Creuse und S.-Amand-Montrand gelegt. Der Spieler erhält diese Bürger, sobald sein Händler die jeweilige Stadt erreicht. Weitere 7 Bürger legt der Spieler auf beliebige für die Bürger vorgesehene Felder (also auf die Leisten, die Segensreichen Werke etc., außer auf den Spielplan). Dabei bleiben einige Felder frei. Der Spieler entscheidet, welche Felder belegt werden und welche nicht.



- Ortskarten, die in diesem Szenario nicht mitspielen, sind mit einem W im Anhang der Übersicht der Ortskarten gekennzeichnet (S. 51-59), sie werden aussortiert. Die verbliebenen Ortskarten der Kategorien I und II werden jeweils verdeckt gemischt. Von jeder Kategorie werden 5 aufgedeckt. Sie stehen im Spiel zur Verfügung. Die restlichen wandern zurück in die Schachtel.
- Jeweils 4 neutrale Gefolgsleute (ohne Markierung in Spielerfarbe) jedes Berufsstands sowie 6 Zahnräder werden in den Vorrat gelegt, die restlichen Gefolgsleute und Zahnräder kommen zurück in die Spielschachtel.
- Geld wird bereitgestellt.

Die Waren werden nicht verwendet, ebenso wenig wie die Stundenglasplättchen.

Ablauf

Das Spiel verläuft wie in der Spielregel des Grundspiels beschrieben. Die Ereignisse werden dabei direkt durch den Rundenzähler auf dem Szenarien-Tableau angezeigt, der nach jeder Runde ein Feld weiterbewegt wird.

Die Volkszählung (Phase 2) entfällt.

Ereignisse

Die Ereignisse im Einzelnen:



Konferenz: In dieser Runde können keine Gelehrten angeworben werden.



Streik: In dieser Runde können keine Handwerker angeworben werden.



Kreuzzug: In dieser Runde können keine Ritter angeworben werden.



Wallfahrt: In dieser Runde können keine Mönche angeworben werden.



Einnahmen: Der Spieler erhält pro erreichtem Entwicklungsstand 2 Münzen.



Handelstag: Der Spieler erhält pro gebautem Kontor 3 Münzen.



Abgaben: Der Spieler zahlt 5 Münzen. Kann er nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.



Techniksteuer: Der Spieler zahlt pro Zahnrad 2 Münzen. Zahnräder, die nicht bezahlt werden können, müssen entfernt werden. Der Spieler entscheidet, welche.



Handelstag: Der Spieler erhält pro gebautem Kontor 2 Münzen.



Einnahmen: Der Spieler erhält pro erreichtem Entwicklungsstand 1 Münze.



Abgaben: Der Spieler zahlt 10 Münzen. Kann er nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.



Handelstag: Der Spieler erhält pro gebautem Kontor 2 Münzen.



Sabotage: Die Technik versagt, so dass Aktionen, die teilweise durch Zahnräder komplettiert sind, in dieser Runde nicht ausgeführt werden können.



Achsbruch: Reisen mit der Postkutsche ist in dieser Runde nicht möglich.



Handelstag: Der Spieler erhält pro gebautem Kontor 1 Münze.



Abgaben: Der Spieler zahlt 15 Münzen. Kann er nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.

Ende des Spiels

Sobald am Ende einer Runde mindestens 8 Bürger gesammelt wurden, ist das Spiel gewonnen! Hat der Spieler nach der 16. Runde weniger als 8 Bürger erhalten, ist das Spiel leider verloren und ein neuer Versuch ist angesagt.

Für Einsteiger kann das Ziel auch auf 7 Bürger abgemildert werden.

Die Hauptstadt Vierzon - Ein Solo-Szenario für Orléans von Reiner Stockhausen, Schwierigkeitsstufe II-III

(Stufen: I = einfach, Anfänger; II = mittel, Fortgeschrittene; III = schwer, Killerstrategen)

Ziel des Spiels

Deine Aufgabe ist es, die Stadt Vierzon zur befestigten Hauptstadt der Region auszubauen. Im Verlauf von 14 Runden sind dazu insgesamt 5 Aufgaben zu erfüllen. In jeder Runde tritt dabei eines von 14 vorgegebenen Ereignissen ein.

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels wird folgendes Material benötigt:



Ortskarte „Marktstand“



6 Markierungssteine

1 Szenarien-Tableau
„Die Hauptstadt Vierzon“



Vorbereitung

- Der große Spielplan für das Grundspiel wird ausgebreitet.
- Der Spieler erhält: 1 Stoffbeutel, 1 Spielertableau und das Spielmaterial in einer Spielerfarbe seiner Wahl. Die Gefolgsleute in Spielerfarbe (Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler) kommen auf den Markt, die Marker auf das jeweils erste Feld der Entwicklungsleisten, die Händlerfigur wird nach Orléans auf den Spielplan gestellt und die Kontore legt der Spieler vor sich ab. Außerdem erhält der Spieler von Beginn an die Ortskarte „Marktstand“. Der Spieler hat zu Beginn kein Geld.
- Es werden nur 40 Waren benötigt. Dazu werden alle Waren verdeckt gemischt und 40 zufällig ausgewählt. Davon werden Waren offen auf den Feldern um folgende Städte abgelegt: Orléans, Blois, Tours, Loches, Montrichard, Vierzon, Bourges, Sancerre (auf den Feldern für 3 und 4 Spieler werden keine Waren abgelegt). Die verbliebenen Waren werden wieder in den Vorrat gelegt.
- Das Szenarien-Tableau wird neben dem Spielertableau abgelegt. Dieses Tableau zeigt die Ereignisse der 14 Runden an, außerdem 5 Aufgaben und 2 Segensreiche Werke. Auf das Rundenfeld 1 wird ein Markierungsstein als Rundenzähler abgelegt. Außerdem werden 5 Markierungssteine für die 5 Aufgaben bereitgelegt.
- Insgesamt 7 Bürger werden auf den gekennzeichneten Feldern abgelegt, 5 davon auf dem Spielplan und 2 auf den segensreichen Werken des Szenarien-Tableaus.
- Die Ortskarten, die in diesem Szenario nicht mitspielen, sind im Anhang (Übersicht der Ortskarten, S. 51-59) mit einem V gekennzeichnet. Die übrigen Ortskarten der Kategorien I und II werden jeweils verdeckt gemischt. Von jeder Kategorie werden 5 aufgedeckt. Sie stehen im Spiel zur Verfügung. Die restlichen wandern zurück in die Schachtel.
- Jeweils 4 neutrale Gefolgsleute (ohne Markierung in Spielerfarbe) jedes Berufsstands sowie 4 Zahnräder werden in den Vorrat gelegt, die restlichen Gefolgsleute und Zahnräder kommen zurück in die Spielschachtel.
- Geld wird bereitgelegt.



Die Segensreichen Werke des Grundspiels werden nicht verwendet, ebenso wenig wie die Stundenglasplättchen.

Ablauf

Das Spiel verläuft wie in der Spielregel des Grundspiels beschrieben. Die Ereignisse werden dabei direkt durch den Rundenzähler auf dem Szenarien-Tableau angezeigt, der nach jeder Runde ein Feld weiterbewegt wird.

Die Volkszählung (Phase 2) entfällt.

Ereignisse



Streik: In dieser Runde können keine Handwerker angeworben werden.



Wallfahrt: In dieser Runde können keine Mönche angeworben werden.



Ernte: Gib 1 Lebensmittel oder 5 Münzen ab. Waren und Münzen kommen zurück in den Vorrat.



Kreuzzug: In dieser Runde können keine Ritter angeworben werden.



Einnahmen: Der Spieler erhält pro erreichtem Entwicklungsstand 3 Münzen.



Amnestie: In dieser Runde angeworbene Gefolgsleute dürfen sofort eingesetzt werden, dadurch komplettierte Aktionen dürfen ausgeführt werden.



Pest: Jeder Spieler zieht blind einen Gefolgsmann aus seinem Beutel und legt ihn zurück in den Vorrat. Handelt es sich um einen eigenen Gefolgsmann passiert nichts.



Sabotage: Die Technik versagt, so dass Aktionen, die teilweise durch Zahnräder komplettiert sind, in dieser Runde nicht ausgeführt werden können.



Warensteuer: Pro 2 Waren im Lager muss 1 Münze gezahlt werden. Kann der Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.



Handelstag: Der Spieler erhält pro gebautem Kontor 2 Münzen.



Konferenz: In dieser Runde können keine Gelehrten angeworben werden.



Ernte: Gib 1 Lebensmittel oder 5 Münzen ab. Waren und Münzen kommen zurück in den Vorrat.



Unwetter: Reisen ist in dieser Runde nicht möglich.



Verbannung: Nach dem Ziehen der Gefolgsleute werden 2 Gefolgsleute nach Wahl vom Markt entfernt und zurück in den Gefolgsleutebeutel gelegt.

Aufgaben

Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels können Aufgaben als erfüllt markiert werden, sofern die dort geforderten Bedingungen erfüllt sind. Dazu wird die jeweilige Aufgabe mittels einem der bereitgelegten Markierungssteine markiert.



Heute rechtzeitig einen Baumeister an: Zahle spätestens zu Beginn der 9. Runde 10 Münzen. Diese werden auf einmal abgegeben.



Errichte ein Bauunternehmen: Baue ein Kontor in Loches.



Bringe Baumaterial nach Vierzon: Bringe Waren im Wert von mindestens 12 Punkten nach Vierzon. Dazu muss sich die Händlerfigur in Vierzon befinden, während Waren im Gesamtwert von min-

destens 12 Punkten abgegeben werden. Alle Waren müssen auf einmal abgegeben werden.



Baue Vierzon zur Burg aus: Zahle 25 Münzen. Alle Münzen müssen auf einmal abgegeben werden.



Mache Vierzon zur Hauptstadt: Erreiche über die Entwicklung mindestens 28 Punkte. Dazu wird wie üblich die Anzahl der eigenen Kontore und Bürger addiert und anschließend mit dem Wert des Entwicklungsstandes multipliziert.

Segensreiche Werke

Das Szenarien-Tableau zeigt 2 Segensreiche Werke, zu denen Gefolgsleute mittels des Rathauses entsendet werden können:



- **Ausbau der Universität:** Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann: 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt. Bei Komplettierung: 1 Bürger.
- **Gründung des Bürgerrats:** Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann: 1 Münze. Bei Komplettierung: 1 Bürger.



Ende des Spiels

Sobald am Ende einer Runde alle fünf Aufgaben erfüllt wurden, ist das Spiel gewonnen! Wurden nach der 14. Runde noch nicht alle Aufgaben erfüllt, ist das Spiel leider verloren und ein neuer Versuch ist angesagt.

Wenn diese Aufgabe nach einigen erfolgreichen Versuchen zu einfach erscheint, kann sie in zwei Stufen schwieriger gestaltet werden:

- Die Aufgaben dürfen zwar weiterhin jederzeit erfüllt werden, aber in jeder Runde nur maximal eine.
- Die Aufgaben müssen zusätzlich in der auf dem Tableau angegebenen Reihenfolge erfüllt werden.

Der Handelsreisende - Ein Solo-Szenario für Orléans von Reiner Stockhausen, Schwierigkeitsstufe II-III

(Stufen: I = einfach, Anfänger; II = mittel, Fortgeschrittene; III = schwer, Killerstrategen)

Ziel des Spiels

Deine Aufgabe ist es, als Handelsreisender die Region um Orléans mit allen notwendigen Waren zu versorgen. Im Verlauf von 15 Runden sind dazu insgesamt 5 Aufgaben jeweils in Form einer Warenlieferung zu erfüllen. In jeder Runde tritt dabei eines von 15 vorgegebenen Ereignissen ein.

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels wird folgendes Material benötigt:



Ortskarte „Marktstand“



6 Markierungssteine

1 Szenarien-Tableau
„Der Handelsreisende“



Vorbereitung

- Der große Spielplan für das Grundspiel und der Spielplan Segensreiche Werke „Grundspiel“ werden ausgebreitet.
- Der Spieler erhält: 1 Stoffbeutel, 1 Spielertableau und das Spielmaterial in einer Spielerfarbe seiner Wahl. Die Erfolgsleute in Spielerfarbe (Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler) kommen auf den Markt, die Marker auf das jeweils erste Feld der Leisten und die Händlerfigur wird nach Orléans auf den Spielplan gestellt. Außerdem erhält der Spieler von Beginn an die Ortskarte „Marktstand“.
- Der Spieler erhält außerdem 1 Ritter und 1 Gelehrten, die ebenfalls auf den Markt kommen, sowie 10 Münzen.
- Es wird die Anzahl Waren wie im Spiel zu viert bzw. zu fünft benötigt und entsprechend vorbereitet (verdeckt mischen, auf alle Felder des Plans verteilen, aufdecken, restliche Waren in den Vorrat legen).
- Das Szenarien-Tableau wird neben dem Spielertableau abgelegt. Dieses Tableau zeigt die Ereignisse der 15 Runden und die 5 Aufgaben an. Auf das Rundenfeld **I** wird ein Markierungsstein als Rundenzähler abgelegt.
Außerdem werden 5 Markierungssteine für die 5 Aufgaben bereitgelegt. (Für eine bessere Übersicht können diese 5 Markierungssteine zu Beginn auf die fünf Orte Chartres, Vendôme, Tours, Bourges und Argenton-sur-Creuse gelegt und nach erfolgter Lieferung dorthin als Markierer zur entsprechenden Aufgabe versetzt werden).
- Folgende neutrale Erfolgsleute (ohne Markierung in Spielerfarbe) werden als Vorrat bereitgelegt: jeweils 3 Handwerker, Händler, Schiffer, Ritter und Gelehrte, sowie 4 Mönche und 5 Bauern. Außerdem werden 8 Zahnräder bereitgelegt.
- Folgende 10 Ortskarten sind verfügbar:
 - : Badehaus, Heuschöber, Käserei, Kräutergarten, Schneiderei, Winzerei, Wollmanufaktur
 - : Laboratorium, Pferdewagen, Ratskeller
- Geld wird bereitgelegt.

Die Bürger werden nicht verwendet, ebenso wenig wie die Stundenglasplättchen. Kontore werden ebenfalls nicht benutzt.

Ablauf

Das Spiel verläuft wie in der Spielregel des Grundspiels beschrieben. Die Ereignisse werden dabei direkt durch den Rundenzähler auf dem Szenarien-Tableau angezeigt, der nach jeder Runde ein Feld weiterbewegt wird.

Die Volkszählung (Phase 2) entfällt.

Ereignisse



1-10) **Ernährung:** Der Spieler gibt 1 Lebensmittel oder 2 Münzen ab. Kann er nicht zahlen, verhungert er und das Spiel ist vorzeitig verloren!

11-15) **Großes Fest:** Der Spieler gibt 2 Lebensmittel oder 4 Münzen ab. Kann er nicht zahlen, verhungert er und das Spiel ist vorzeitig verloren!



Aufgaben

Zu jedem Zeitpunkt während des Spiels können Aufgaben als erfüllt markiert werden, sofern die dort geforderten Bedingungen erfüllt wurden. Dazu wird die jeweilige Aufgabe mittels einem der bereitgelegten Markierungssteine markiert.

Die Aufgaben im Einzelnen:



Bringe 3 Wolle nach Bourges: Dazu muss sich die Händlerfigur in Bourges befinden, während 3 Wolle abgegeben werden. Alle Waren müssen auf einmal abgegeben werden.



Bringe 2 Käse und 2 Wein nach Vendôme: Dazu muss sich die Händlerfigur in Vendôme befinden, während 2 Käse und 2 Wein abgegeben werden. Alle Waren müssen auf einmal abgegeben werden.



Bringe 1 Warensatz nach Chartres: 1 Set besteht aus je einem Stück der 5 Warenarten. Dazu muss sich die Händlerfigur in Chartres befinden, während das Set abgegeben wird. Alle Waren müssen auf einmal abgegeben werden.



Bringe 3 Getreide nach Tours: Dazu muss sich die Händlerfigur in Tours befinden, während 3 Getreide abgegeben werden. Alle Waren müssen auf einmal abgegeben werden.



Bringe 1 Brokat nach Argenton-sur-Creuse: Dazu muss sich die Händlerfigur in Argenton-sur-Creuse befinden, während 1 Brokat abgegeben wird.

Ende des Spiels

Sobald am Ende einer Runde alle 5 Aufgaben erfüllt wurden, ist das Spiel gewonnen! Wurden nach der 15. Runde noch nicht alle Aufgaben erfüllt, ist das Spiel leider verloren und ein neuer Versuch ist angesagt.

Wenn diese Aufgabe nach einigen erfolgreichen Versuchen zu einfach erscheint, kann sie in zwei Stufen schwieriger gestaltet werden:

- A) Die Aufgaben dürfen zwar weiterhin jederzeit erfüllt werden, aber in jeder Runde nur maximal eine.
- B) Die Aufgaben müssen zusätzlich in der auf dem Tableau angegebenen Reihenfolge erfüllt werden.



Die Reise nach Tours - Ein Solo-Szenario für Orléans von Reiner Stockhausen, Schwierigkeitsstufe I

(Stufen: I = einfach, Anfänger; II = mittel, Fortgeschrittene; III = schwer, Killerstrategen)

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels wird folgendes Material benötigt:

1 Szenarien-Tableau „Die Reise nach Tours“

1 Markierungsstein



Vorbereitung

- Der große Spielplan für das Grundspiel wird ausgebreitet.
- Der Spieler erhält: 1 Stoffbeutel, 1 Spielertableau und das Spielmaterial in einer Spielerfarbe seiner Wahl. Die Gefolgsleute in Spielerfarbe (Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler) kommen auf den Markt, die Marker auf das jeweils erste Feld der Leisten, die Händlerfigur wird nach Nevers auf dem Spielplan gestellt. Außerdem erhält der Spieler von Beginn an die Ortskarte „Postkutsche“. Der Spieler hat zu Beginn 3 Münzen. Die Kontore werden nicht benötigt.
- Es wird die Anzahl Waren wie im Spiel zu viert bzw. zu fünft benötigt und entsprechend vorbereitet (verdeckt mischen, auf alle Felder des Plans verteilen, aufdecken, restliche Waren in den Vorrat legen).
- Das Szenarien-Tableau wird neben dem Spielertableau abgelegt. Dieses Tableau zeigt die Ereignisse der 14 Runden an, außerdem die Aufgabe und 2 Segensreiche Werke. Auf das Rundenfeld **1** wird ein Markierungsstein als Rundenzähler abgelegt.
- 7 Bürger werden auf den gekennzeichneten Feldern abgelegt, 5 davon auf den Leisten des Spielplans und 2 auf den Segensreichen Werken des Szenarien-Tableaus. 1 weiterer Bürger wird auf die Stadt Orléans gelegt.
- Die Ortskarten, die in diesem Szenario nicht mitspielen, sind im Anhang (Übersicht der Ortskarten, S. 51-59) mit einem T gekennzeichnet. Die restlichen Ortskarten stehen zur Verfügung.
- Es werden 8 neutrale Bauern (ohne Markierung in Spielerfarbe) sowie jeweils 5 neutrale Gefolgsleute jedes anderen Berufsstands im Vorrat bereitgelegt. Außerdem stehen 4 Zahnräder im Vorrat zur Verfügung.
- Geld wird bereitgelegt.

Ablauf

Das Spiel verläuft grundsätzlich wie in der Spielregel des Grundspiels beschrieben. Folgende Änderungen sind zu beachten:

- Die Händlerfigur startet in Nevers (nicht in Orléans).
- Zieht der Spieler mit seiner Händlerfigur über einen Weg, auf dem 2 Waren liegen, so darf er beide an sich nehmen.
- Die Volkszählung (Phase 2) entfällt.
- Zieht der Spieler mit seiner Händlerfigur nach Orléans, so darf er den dort liegenden Bürger an sich nehmen.
- Die Ereignisse werden direkt durch den Rundenzähler auf dem Szenarien-Tableau angezeigt, der nach jeder Runde ein Feld weiterbewegt wird.

Ereignisse



Streik: In dieser Runde können keine Handwerker angeworben werden.



Kreuzzug: In dieser Runde können keine Ritter angeworben werden.



Ernte: Gib 1 Lebensmittel oder 5 Münzen ab. Waren und Münzen kommen zurück in den Vorrat.



Dürre: 4 Getreide werden von der Landkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Du entscheidest, welche Getreide entfernt werden.



Wegelagerer: In dieser Runde kannst du mit deiner Händlerfigur nicht über Landwege ziehen. Wasserwege können genutzt werden.



Amnestie: In dieser Runde angeworbene Personen dürfen sofort eingesetzt werden, dadurch komplettierte Aktionen dürfen ausgeführt werden.



Pest: Ziehe blind einen Gefolgsmann aus deinem Beutel und lege ihn zurück in den Vorrat. Handelt es sich um einen eigenen Gefolgsmann passiert nichts.



Ernte: Siehe Spielregel des Grundspiels. Es müssen 2 Lebensmittel abgegeben werden (pro fehlendem Lebensmittel 5 Münzen Strafe).



Techniksteuer: Du zahlst pro Zahnrad, das du auf deinem Tableau eingesetzt hast, 2 Münzen Steuer.



Einnahmen: Du erhältst pro erreichtem Entwicklungsstand 2 Münzen.



Piraten: Alle Waren Brokat und Wolle werden von allen Flüssen auf der Landkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt.



Unruhen: Gib 1 Ritter (vom Tableau oder aus dem Beutel) oder 5 Münzen ab.



Achsbruch: Reisen mit der Postkutsche ist in dieser Runde nicht möglich.



Ernte: Gib 3 Lebensmittel ab – oder 5 Münzen für jedes Lebensmittel, das du nicht abgeben kannst. .

Aufgabe

Reise mit 3 Bürgern nach Tours und liefere dort von jeder Sorte 3 Waren ab. Dazu muss sich die Händlerfigur in Tours befinden, während Waren abgegeben werden. Alle Waren müssen auf einmal abgegeben werden. Du musst außerdem 3 Bürger gesammelt haben, bevor du die Waren liefern kannst.

Segensreiche Werke

Das Szenarien-Tableau zeigt 2 Segensreiche Werke, zu denen Gefolgsleute mittels des Rathauses entsendet werden können:

- **Kanalisation:** Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt. Bei Komplettierung 1 Bürger.
- **Ritterweihe:** Belohnung pro entsendetem Gefolgsmann 1 Münze. Bei Komplettierung 1 Bürger.

Ende des Spiels

Sobald die Aufgabe erfüllt wurde, ist das Spiel gewonnen! Wurde die Aufgabe nach der 14. Runde noch nicht erfüllt, ist das Spiel leider verloren und ein neuer Versuch ist angesagt.

Übersicht Ortskarten

Die mit W, V und T gekennzeichneten Ortskarten werden in den folgenden Szenarien nicht verwendet:

W = Der Würdenträger, V = Die Hauptstadt Vierzon, T = Die Reise nach Tours



Kategorie I

Badehaus



Der Spieler zieht 2 Gefolgsleute aus seinem Beutel und sucht 1 davon aus, den er sofort auf einem Aktionsfeld platziert. (Das Badehaus darf dabei nicht erneut belegt werden.) Der 2. Gefolgsmann wandert anschließend zusammen mit dem Gefolgsmann, der die Aktion ausgelöst hat, in den Gefolgsleutebeutel. Kann der Spieler von den gezogenen Gefolgsleuten keinen passend auf Aktionsfelder legen, so wird keiner platziert. Die Gefolgsleute wandern dann zurück in den Gefolgsleutebeutel.

Bibliothek



Die Bibliothek bringt 2 Entwicklungspunkte.

Bischofssitz Tours

W V T



Du darfst deine Händlerfigur nach Tours versetzen, oder, sofern dein Händler in Tours steht, ihn von dort in eine beliebige andere Stadt stellen. In keinem Fall erhältst du eine Ware. Du kannst die Aktion mit jedem beliebigen Gefolgsmann aktivieren.

Brasserie

W V T



Es werden sofort 2 Käse und 2 Wein auf die Brasserie gelegt (soweit im Vorrat vorhanden, sonst weniger). In Phase 6 kann man 1 Käse oder 1 Wein abgeben, um das Ereignis für sich abzuwenden. Ansonsten werden dort liegende Waren so behandelt wie normal erworbene Waren, d.h. man kann sie in Phase 5 abgeben, wenn dies verlangt wird (z.B. für einen Auftrag), sie sind steuerpflichtig und zählen am Ende des Spiels die üblichen Punkte.

Brauerei



Die Brauerei bringt 2 Münzen ein.

Hafen

W V T



4 benachbarte über Wasserwege verbundene eigene Kontore sind am Ende des Spiels 10 Punkte wert. Schaffst du es, 5 oder mehr benachbarte eigene Kontore über Wasserwege zu verbinden, erhältst du 15 Punkte.

Handelshaus

WVT



Das Handelshaus bringt seinem Besitzer am Ende des Spiels für jede Warensorte, von der er am meisten besitzt, 4 Bonuspunkte.

Heuschober

W



Du erhältst 1 Getreide aus dem Vorrat. Ist im Vorrat kein Getreide erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Hof

W



Nimm dir aus dem Vorrat die Ware, die deinem aktuellen Stand auf der Bauernleiste entspricht. Ist diese Ware im Vorrat nicht vorhanden, kannst du den Hof nicht nutzen.

Hospital



Beim Hospital erhält der Spieler so viele Münzen ausgezahlt, wie es seinem aktuellen Entwicklungsstand entspricht.

Käserei

W



Du erhältst 1 Käse aus dem Vorrat. Ist im Vorrat kein Käse erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Kaserne

W



Du kannst jeden anderen Gefolgsmann anstelle eines Ritters einsetzen.

Kräutergarten



Wer den Kräutergarten besitzt, kann Handwerker, Händler oder Bauern durch Schiffer ersetzen.

Reederei



Die Reederei bringt 1 Entwicklungspunkt.

Sakristei

W V T



Die Sakristei schützt vor den Auswirkungen eines Ereignisses. Der Spieler kann sich damit vor unangenehmen Ereignissen wie z.B. vor Ernte, Steuern oder Pest der laufenden Runde schützen. Der Mönch, der die Sakristei aktiviert, wird in der Phase „Ereignis“ zurück in den Gefolgsleutebeutel gelegt (anstatt die Auswirkung des Ereignisses zu befolgen).

Schneiderei

W



Du erhältst 1 Brokat aus dem Vorrat. Ist im Vorrat kein Brokat erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Statue



Die Statue erlaubt es dir, jeden neuen Gefolgsmann, den du in Phase 5 durch eine Aktion erhältst, statt in den Gefolgsleutebeutel auf den Markt zu legen.

Straße



Baue ein Kontor und platziere es auf der Ortskarte „Straße“. Du darfst hier insgesamt bis zu 4 Kontore bauen. (Sie werden bei der Ermittlung der meisten gebauten Kontore bei Spielende mitgerechnet.)

Weinberge

W



Immer, wenn du ein Kontor an einem Fluss baust, darfst du 1 Wein für 1 Münze kaufen.

Windmühle



Die Windmühle bringt 2 Münzen sowie 1 Entwicklungspunkt.

Winzerei

W



Du erhältst 1 Wein aus dem Vorrat. Ist im Vorrat kein Wein erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Wollmanufaktur

W



Du erhältst 1 Wolle aus dem Vorrat. Ist im Vorrat keine Wolle erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.



Kategorie II

Apotheke



Die Apotheke kann durch jeden beliebigen Gefolgsman aktiviert werden. Der Spieler zahlt dann bis zu 3 Münzen (1, 2 oder 3) und darf pro Münze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste vorrücken.

Bäckerei

W V T



Zahle 2 Münzen und backe bis zu 3 Getreide zu je einem Brot. Lege dazu das Getreide auf die Bäckerei. Die Plättchen gelten nun als Brot und dürfen als Ware oder Lebensmittel eingesetzt werden (z.B. für Ernte). Brot gilt als Ware und muss somit versteuert werden. Jedes Brot ist am Ende so viel wert wie es deinem Entwicklungsstand entspricht.

Brunnen



Führe eine beliebige Aktion deines Tableaus oder eines anderen eigenen Ortes aus, unabhängig davon, ob diese aktiviert ist oder nicht. Nach Ausführen der Aktion werden nur die Gefolgsleute des Brunnens entfernt und zurück in den Beutel gelegt. Du kannst mit dem Brunnen eine aktivierte Aktion in der laufenden Runde ein weiteres Mal ausführen.

Buchbinderei



Bei 1-5 gewürfelten Augen: Du darfst so viele Schritte auf der Entwicklungsleiste ziehen, wie dein Würfel zeigt. Bei 6 erhältst du eine Münze.

Bürgerhaus



Du wählst einen der folgenden Boni: 5 Münzen nehmen, oder 1 beliebige Ware nehmen, oder 1 Händlerzug machen (Wasser oder Land, Ware einsammeln), oder 3 Schritte auf der Entwicklungsleiste.

Festsaal



Kaue für 2 Münzen eine beliebige Ortskarte der Kategorie I oder für 3 Münzen eine beliebige Ortskarte der Kategorie II.

Flohmarkt



Bei den gewürfelten Zahlen 1-3 erhältst du den abgebildeten Bonus. Bei einer gewürfelten 4 darfst du die Aktion Bauernhaus ausführen, bei einer 5 erhältst du einen Mönch aus dem Vorrat, bei einer 6 darfst du eine beliebige Aktion deines Spielertableaus ausführen.

Gericht

W V T



Bewege eine beliebige fremde Händlerfigur 1 Schritt (über Wasser oder Land) weiter. Liegt auf dem Weg eine Ware, darfst du sie dir selbst nehmen. Gib dem Besitzer der Figur, die du bewegst, zum Ausgleich 1 Münze.

Goldschmiede

W



Zahle 1 beliebige Ware und gehe für jedes Kontor, das du gebaut hast, 1 Schritt auf der Entwicklungsleiste vor.

Kämmerei



Die Kämmerei bringt 1 Münze für jedes eigene gebaute Kontor.

Kathedrale

W V T



Die Kathedrale erhöht den Wert deines Entwicklungsstandes sofort dauerhaft um 1. Dieser Wert gilt für zukünftige Ereignisse (Einnahmen), Ortskarten (z.B. Hospital) und bei der Abrechnung am Ende des Spiels.

Kesselflickerwagen W



Bei gewürfelter 1-5: Du darfst bis zu so viele Schritte über Land oder Wasser ziehen, wie dein Würfel zeigt - jedoch ohne Ware zu nehmen. Bei einer 6 erhältst du eine Münze.

Kirche W V T



Nutze die Wirkung einer Ortskarte eines anderen Spielers und zahle dem Besitzer dafür 2 Münzen. Es können nur Ortskarten benutzt werden, die zu diesem Zeitpunkt aktiviert, also mit Gefolgsleuten besetzt sind. (Ortskarten, für die keine Gefolgsleute zu Aktivierung benötigt werden, sind nicht nutzbar.) Entferne anschließend nur den Mönch auf der Kirche. Die fremde Ortskarte bleibt aktiviert und kann von dessen Besitzer später genutzt werden.

Laboratorium



Das Laboratorium bringt 1 Zahnrad, das auf ein beliebiges Aktionsfeld (außer für Mönche) gelegt werden darf. Es müssen die Regeln für Technik beachtet werden. Das Zahnrad darf auch auf einem Feld des Laboratoriums platziert werden.

Lagerhaus W V T



Jedes Set aus 5 unterschiedlichen Waren (Getreide, Käse, Wein, Wolle und Brokat) ist am Ende zusätzlich 5 Punkte wert.

Marktstand W



Du darfst bis zu zwei beliebige, gleiche oder unterschiedliche Waren handeln, d.h. kaufen und/oder verkaufen. Der Preis entspricht dem Wert der Ware (siehe Spielplan). Verkaufte Waren werden in den Vorrat gelegt. Ist der Vorrat einer Ware aufgebraucht, so kann diese nicht gekauft werden.

Oper W V T



Die Oper kann nur aktiviert werden, wenn kein Gelehrter mehr im Vorrat liegt. Du rückst auf der Gelehrtenleiste ein Feld vor und erhältst die auf dem Feld angezeigte Anzahl Entwicklungspunkte. Steht deine Figur bereits auf dem letzten Feld, erhältst du ebenfalls den Bonus (6 Entwicklungspunkte).

Pferdewagen W



Ziehe mit dem Pferdewagen über Land zur nächsten Stadt und sammle eine Ware ein, falls vorhanden.

Postkutsche



Gib 3 Münzen ab und ziehe mit deinem Händler über einen Wasser- oder Landweg. Du darfst dabei unterwegs eine Ware einsammeln.

Prärie

WVT



Immer wenn du mit deinem Händler in eine Stadt ziehst, in der ein oder mehrere andere Spieler bereits ein Kontor gebaut haben, wähle den Besitzer eines der Kontore. Dieser muss Dir (sofern möglich) eine Ware seiner Wahl geben.

Pulverturm



In den Pulverturm dürfen 1 oder 2 beliebige Gefolgsleute während der Phase 3 „Gefolgsleute“ gelegt werden (erweitert den Markt um 2 Ablagefelder). Diese Gefolgsleute dürfen entweder während der Planungsphase auf Aktionsfelder gesetzt werden (bei 2 Gefolgsleuten beide oder nur eine) oder während der Aktionsphase direkt vom Pulverturm aus zu den Segensreichen Werken entsendet werden (bei 2 Gefolgsleuten dürfen beide in einer Aktion entsendet werden). Die eigenen Gefolgsleute (in Spielerfarbe) dürfen nicht zu den Segensreichen Werken entsendet werden.

Ratskeller



Der Ratskeller bringt 4 Münzen.

Schafsfarm

W



Der Spieler darf 1 Käse in 1 Wolle oder 4 Geld oder 3 Schritte auf der Entwicklungsleiste tauschen.

Schleuse



Wenn du einen Schiffer nimmst, darfst du statt auf der Schifferleiste auch auf einer beliebigen anderen Leiste vorrücken.

Schule



Wer die Schule besitzt, kann alle Gefolgsleute außer Mönche durch Gelehrte ersetzen.

Schwarzmarkt

W



Tausche 2 beliebige, gleiche Waren gegen 1 andere Ware deiner Wahl. Abgegebene Waren werden in den Vorrat gelegt. Ist der Vorrat einer Ware aufgebraucht, so kann diese nicht ertauscht werden.

Spielboxenzimmer

W T



Entsende für den Spieleabend wie bei einem privaten Segensreichen Werk über Rathaus oder Pulverturm 1 Bauern, 1 Gelehrten und 1 Ritter. Die Personen können nicht durch andere ersetzt werden. Versorge die Gruppe noch mit Wein und Käse, indem du die Waren auf den Feldern ablegst. Alle Gefolgsleute und Waren bleiben bis zum Ende der Partie liegen. Ist das Spielboxenzimmer dann komplett, darfst du 3 Bürger zu deinen gesammelten Bürgern hinzufügen.

Steinbruch



Baue ein Kontor in einer beliebigen Stadt, in der noch kein Kontor steht. Zahle 2 Münzen für den Kontorbau, wenn du es in der Stadt baust, wo sich deine Händlerfigur befindet. Baust du in einer anderen Stadt, zahlst du zusätzlich 2 Münzen pro Schritt Entfernung zu der Stadt, in der sich deine Händlerfigur befindet.

Sternwarte

W T



Rücke bis zum nächsten Stern auf der Entwicklungsleiste vor. Liegen auf dem Weg Felder, die Münzen zeigen oder auf denen Bürger stehen, so erhältst du diese nicht.

Taverne

W V T



Mit der Taverne darf ein Spieler auch in Städten, in denen bereits ein fremdes Kontor steht, ein Kontor bauen (maximal jedoch eins). Die Aktion Taverne wird zusammen mit der Aktion Gildenhaus ausgeführt (sie gelten als 1 Aktion).

Theater



Lege im Theater beliebig viele verschiedene Gefolgsleute ab (es dürfen keine Personen derselben Sorte mehrfach abgelegt werden). Führe die Aktion Theater aus, indem du alle Gefolgsleute zurück in den Gefolgsleutebeutel wirfst und dir für jeden Gefolgsmann 1 Münze nimmst.

Versteck

W



Zahle 1 beliebige Ware. Du darfst dann den Bonus einer der folgenden Leisten nutzen: Bauer, Handwerker, Händler, Schiffer oder Gelehrter. Du erhältst den Bonus entsprechend dem aktuellen Stand deines Markers auf der jeweiligen Leiste. Du darfst den Bonus auch dann nutzen, wenn keine zugehörigen Gefolgsleute mehr vorhanden sind.

Weihnachtsmarkt



W

Würfle, wenn du die Karte nutzt. Du erhältst, je nach Ergebnis, folgenden Bonus:

1: Nimm 1 Getreide,

2: Nimm 1 Käse,

3: Nimm 1 Wein,

4: Nimm 1 Wolle,

5: Nimm 1 Brokat,

6: Ziehe mit deinem Händler über einen Landweg in eine angrenzende Stadt. Sofern auf dem Weg eine Ware liegt, darfst du sie aufnehmen.

Nimm die Ware jeweils vom Vorrat.

Ist die entsprechende Ware dort nicht vorhanden, gehst du leer aus.

Werkstatt



Zahle 1 Münze und versetze dafür eines deiner Zahnräder auf ein anderes beliebiges, leeres Aktionsfeld. (Die Aktion, auf die das Zahnrad gelegt wird, kann in der laufenden Runde genutzt werden, sofern alle Aktionsfelder belegt sind.) Alle weiteren Platzierungsregeln für Technik gelten weiterhin.

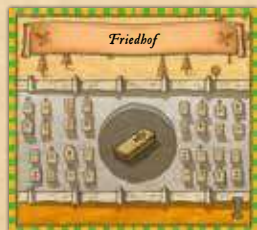
Ziehbrücke



Du darfst deinen Händler entlang einer Wasserstraße bewegen, wenn du die Aktion „Wagen“ ausführst, oder entlang einer Straße, wenn du die Aktion „Schiff“ ausführst. Dies gilt nicht für andere Bewegungsaktionen (z.B. Pferdewagen).

Pest

Friedhof



Der Friedhof erweitert den Markt um ein weiteres Feld, auf dem aber ausschließlich eine Leiche platziert werden darf.

Heilquelle



Diese Aktion kann einzig und alleine mit dem Pestdoktor aktiviert werden. Lege dazu einen beliebigen Gefolgsmann (keinen eigenen und keinen Mönch) auf das rechte Feld und entsende ihn bei Ausführung der Aktion zurück in den Vorrat. Rücke dann auf der entsprechenden Leiste ein Feld vor und erhalte den Bonus, aber keinen Gefolgsmann.

Hintertür



Mit der Hintertür kannst du eine Ablass-Karte erwerben. Du darfst entweder eine der offen ausliegenden Karten nehmen oder du nimmst die drei obersten des verdeckten Stapels, siehst sie dir an, wählst eine davon aus und mischst die beiden anderen wieder unter die Karten des Stapels.



Autoren: Reiner Stockhausen,
Inka und Markus Brand
Design: Klemens Franz
Layout: atelier198
Redaktion: dlp games
© dlp games 2025

dlp games

dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
D - 52134 Herzogenrath
Tel.: 0049-2406-8097200
E-Mail: info@dlp-games.de
www.dlp-games.de