

# Die Kathedralenbauer von Orléans



Wir schreiben das Jahr 1598 – also vor ganz schön langer Zeit – mitten in Frankreich.

Ihr habt euch in einem Ort namens Orléans niedergelassen, einer Stadt an der Loire.

Es herrscht reges Treiben: Händler bieten ihre Waren feil, Fischer und Bauern sorgen für die Versorgung, Ritter für die Sicherheit und die Mönche... tja, die haben ganz eigene Ansprüche. Eine Kathedrale soll es werden, für Orléans! Helft mit, um die Kathedrale zu bauen, bevor der Bischof nach Orléans reist!

## Spielmaterial



1 Spielplan



3 Beutel  
(1x rot, 1x blau, 1x schwarz)

### Vor dem ersten Spiel:

Löst vorsichtig alle Teile aus den Stanztafeln. Passt vor allem mit den Kathedralenteilen auf, dass diese sorgfältig gelöst werden. Die leeren Papprahmen könnt ihr wegwerfen.



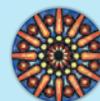
4 Rucksäcke



8 Kathedralenteile



8 Werkstattkarten



10 Glasrosetten



34 Gefolgsleute:  
6x Ritter, 6x Fischer, 6x Bauer,  
6x Händler, 10x Mönch



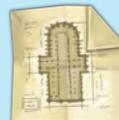
10 Ereignisse



4 Baumeister-Spielfiguren



6 Sanduhrplättchen



12 Bauplanplättchen



37 Waren  
(15x Holz, 12x Stein, 10x Brot)

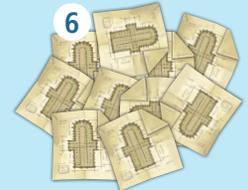
## Spielvorbereitung

- 1 Legt den **Spielplan** in die Mitte.
- 2 Mischt die 8 **Werkstattkarten** verdeckt und legt 3 davon offen auf die passenden Felder des Spielplans. Die übrigen Werkstattkarten legt ihr zurück in die Schachtel.
- 3 Mischt die 10 **Ereignisse** verdeckt und legt sie verdeckt auf das passende Feld auf dem Spielplan.
- 4 Legt alle **Waren** in den **schwarzen Beutel**. Zieht dann nacheinander für jedes der **Warenfelder** auf dem Spielplan eine Ware aus dem schwarzen Beutel und legt diese **offen** auf die Warenfelder.
- 5 Legt 1 **Glasrosette** auf das passende Feld zwischen Bourges und Tours und die restlichen Plättchen in den Vorrat.
- 6 Nehmt die 12 **Bauplanplättchen**, mischt sie verdeckt und legt sie verdeckt neben dem Spielplan aus.
- 7 Legt die 8 **Kathedralen-Teile** neben dem Spielplan bereit.
- 8 Mischt die **Sanduhrplättchen** und legt 3 verdeckt auf das linke Sanduhrfeld. Legt die übrigen zurück in die Schachtel. Deckt dann das oberste Sanduhrplättchen auf und legt es auf das rechte Sanduhrfeld.
- 9 Befüllt nun den roten und den blauen Beutel:
 

In den **roten Beutel** legt ihr 6 rote Ritter, 3 weiße Bauern, 3 schwarze Händler und 2 gelbe Mönche

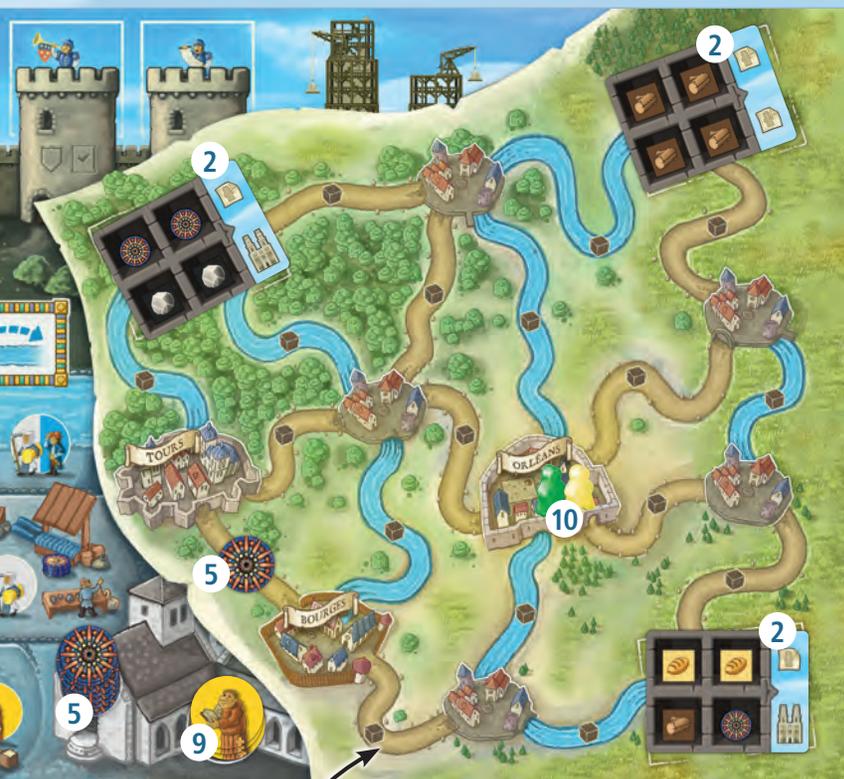
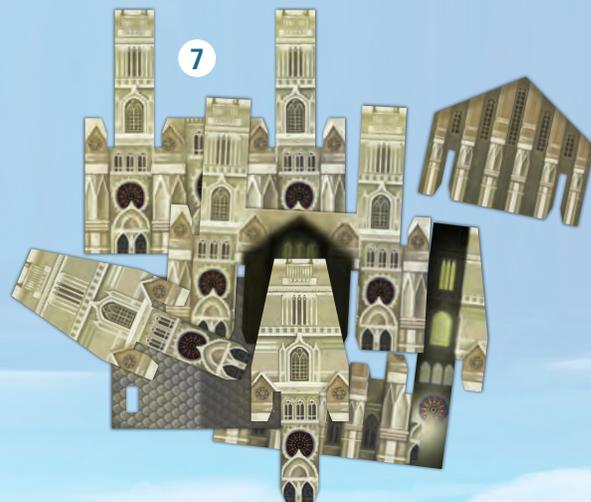
In den **blauen Beutel** legt ihr 6 blaue Fischer, 3 weiße Bauern, 3 schwarze Händler und 2 gelbe Mönche

Die übrigen Mönche kommen in den Vorrat.
- 10 Jeder von euch wählt eine Farbe aus und nimmt sich dazu passend den **Rucksack** und den **Baumeister**. Anschließend zieht ihr nacheinander 1 zufällige Ware aus dem schwarzen Beutel und legt sie auf eines der 5 freien Plätze eures Rucksacks. Stellt eure Baumeister nach Orléans. Nicht benötigte Baumeister und Rucksäcke kommen zurück in die Schachtel.



### Für Könner

Wenn Ihr den Schwierigkeitsgrad steigern wollt, legt einfach am Anfang in den blauen und den roten Beutel jeweils nur 1 Mönch anstatt 2.

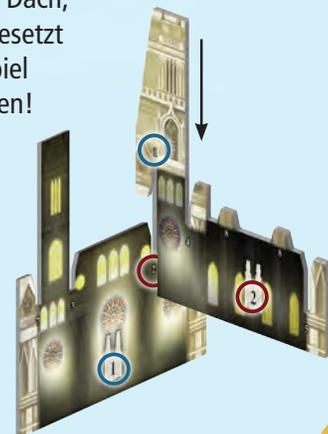


## So baut ihr die Kathedrale

Die einzelnen Teile der Kathedrale sind auf den Rückseiten durchnummeriert. Sobald ihr das erste Teil bekommt, nehmt das mit der Nummer 1, anschließend Teil 2 usw.



Wenn ihr die Teile zusammensteckt, achtet auf die Zahlen, die neben den Schlitzern stehen. Die Zahl gibt an, welches Kathedralenteil dort eingesteckt wird. Wenn ihr also Teil 2 und Teil 1 zusammenstecken wollt, steckt die Schlitz mit den Zahlen 1 (auf Teil 2) sowie 2 (auf Teil 1) ineinander. Sobald ihr Teil 8, das Dach, auf die Kathedrale gesetzt habt, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen!



## Spielziel

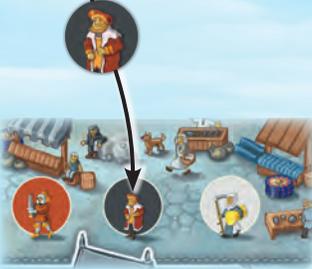
Ihr spielt gemeinsam und versucht, die Kathedrale von Orléans zu errichten. Sammelt dazu Kathedralenteile, die ihr als Belohnung direkt erhaltet oder über die Bauplanplättchen bekommen könnt. Dafür habt ihr allerdings nur 3 Runden lang Zeit. Gelingt euch das bis dahin, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen!

## Spielablauf



Es beginnt der/die jüngste Spieler\*in. Wer an der Reihe ist, zieht entweder aus dem roten oder aus dem blauen Beutel ein Plättchen.

**WICHTIG:** Während des Spiels dürft ihr nicht in die Beutel sehen.



Mit dem gezogenen Plättchen wird anschließend eine der Aktionen auf dem Spielplan durchgeführt. Lege dafür das Plättchen auf ein freies Feld, auf dem die Figur abgebildet ist. Führe dann die dort abgebildete Aktion aus.

Einen schwarzen Händler kannst du also immer nur auf ein Feld legen, das auch einen schwarzen Händler zeigt. Die einzige Ausnahme sind die Mönche, diese sind Joker und können auf jedes beliebige Feld gelegt werden.



Die Farbe des Bereichs ist dabei egal, du kannst ein Plättchen aus dem roten Beutel also auch in den blauen Bereich legen.



Manche Felder zeigen 2 verschiedene Gefolgsleute. Dann darfst du entweder ein Plättchen der einen oder eins der anderen Sorte auf dieses Feld legen.



Auf dieses Feld darfst du jedes beliebige Plättchen legen.

Nachdem die Aktion abgeschlossen ist, ist der/die nächste Spieler\*in im Uhrzeigersinn an der Reihe, der/die ebenfalls ein Plättchen zieht und eine Aktion ausführt, und so weiter.

**WICHTIG:** Ihr müsst euer Plättchen auf eine der Aktionen legen. Ist die Aktion, die ihr machen wollt, bereits belegt, müsst ihr eine andere Aktion wählen. Sind bereits alle anderen Aktionen belegt, dann müsst ihr euer Plättchen auf die „Glockenturm-Aktion“ legen und dadurch die Runde beenden.

## Und so funktionieren die einzelnen Aktionen

### Wagen - Über einen Landweg fahren



Bewege deine Figur entlang eines Landweges zum nächsten Ort.



### Schiff - Über einen Fluss fahren



Bewege deine Figur entlang eines Flusses zum nächsten Ort.



Bewegt sich deine Figur über eine Ware oder die Glasrossette, darfst du sie nehmen und in deinen Rucksack legen!

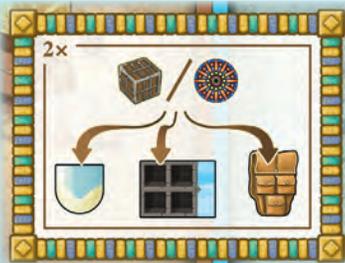


**Dein Rucksack** hat Platz für höchstens 5 Waren und/oder Glasrosetten. Ist dein Rucksack voll und du würdest eine weitere Ware bzw. eine Glasrosette erhalten, musst du entweder darauf verzichten oder eine andere Ware von deinem Rucksack zurück in den schwarzen Beutel bzw. eine Glasrosette zurück in den Vorrat legen.



Du kannst jederzeit während deines Zuges eine Rast einlegen, sofern dein Rucksack voll ist. Das zählt nicht als Aktion. Lege dann alle Waren im Rucksack zurück in das schwarze Säckchen und Glasrosetten zurück in den Vorrat. Im Gegenzug erhältst du dafür ein Bauplanplättchen.

### Marktplatz



Wenn du diese Aktion ausführst, darfst du bis zu 2 Waren und/oder Glasrosetten (also 0, 1 oder 2) von deinem Rucksack liefern.

Du kannst entweder zu einem Sanduhrplättchen liefern, zu einer Werkstatt oder zu deinen Mitspieler\*innen. Dabei darfst du, wenn du 2 Waren lieferst, auch an zwei unterschiedliche Stellen liefern, also zum Beispiel einen Stein für den Auftrag einer Werkstatt und eine Glasrosette an eine/n Mitspieler\*in. Natürlich darfst du beide Plättchen auch an die gleiche Stelle liefern.

**WICHTIG:** Um Waren für die Aufträge einer Werkstatt zu liefern, muss sich deine Baumeisterfigur auf dem entsprechendem Werkstattplättchen befinden. Um an das Sanduhrplättchen oder an Mitspieler\*innen zu liefern, ist es egal, wo sich deine Figur befindet.

## Aufträge erfüllen und Belohnung erhalten

### Werkstätten



Auf dem Spielplan befinden sich 3 Werkstattplättchen mit Aufträgen. Um sie zu erfüllen, müsst ihr Waren und/oder Glasrosetten dorthin liefern. Sobald alle benötigten Plättchen geliefert worden

sind, habt ihr den Auftrag der Werkstatt erfüllt und erhaltet dafür die abgebildeten Belohnungen (siehe Seite 6). Legt danach die Waren auf dem Werkstattplättchen zurück in den schwarzen Beutel und die Glasrosetten zurück in den Vorrat und dreht das Werkstattplättchen um.

Nicht vergessen: An eine Werkstatt kannst du nur liefern, wenn sich dort deine Baumeisterfigur befindet.

### Sanduhrplättchen



Auch zu Sanduhrplättchen könnt ihr Waren und/oder Glasrosetten liefern. Sobald ihr alle benötigten Plättchen geliefert habt, erhaltet ihr die abgebildete Belohnung (siehe Seite 6). Legt dann die gelieferten Waren

zurück in den schwarzen Beutel bzw. die Glasrosetten zurück in den Vorrat und entfernt das Sanduhrplättchen aus dem Spiel. Ein neues Sanduhrplättchen wird jedoch erst am Ende der Runde aufgedeckt.

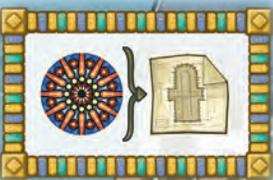
**WICHTIG:** Ihr habt nur eine Runde Zeit, um das aktuelle Sanduhrplättchen zu erfüllen. Am Ende der Runde kommt es aus dem Spiel und wird durch ein neues ersetzt.

## Glashütte



Diese Aktion kannst du nur mit einem Mönch ausführen. Du erhältst dafür eine Glasrosette aus dem Vorrat (falls vorhanden).

## Glasmalerei



Auch diese Aktion kann nur mit einem Mönch ausgeführt werden. Gib 1 Glasrosette aus deinem Rucksack ab. Dafür erhältst ihr **1 Bauplanplättchen**.

## Festplatz



Diese Aktion darfst du mit einem beliebigen Gefolgsleuteplättchen ausführen.

Hast du ein Plättchen dort abgelegt, deckst du die oberste Ereigniskarte auf.

Zeigt sie eine **Glasrosette** oder einen **Mönch**, bekommt ihr die entsprechende Belohnung und die Ereigniskarte wird auf den Ablagestapel gelegt.

Zeigt sie einen **Auftrag**, legt ihr die Karte auf dem entsprechenden Feld auf dem Spielplan offen ab. Sobald ihr diesen Auftrag erfüllt habt, erhaltet ihr als Belohnung **1 Bauplanplättchen** und legt den Auftrag auf den Ablagestapel.



*Ablagestapel*

*Aktiver Auftrag*

Ist die Bedingung eines Auftrags bereits beim Aufdecken eines Ereignisses erfüllt, dann habt ihr Glück und erhaltet das Bauplanplättchen sofort. In diesem Fall wählt die Person, die gerade den Auftrag aufgedeckt hat, das Bauplanplättchen aus. Wird der Auftrag erst später erfüllt, wählt die Person das Bauplanplättchen, die dann gerade am Zug ist.

**Achtung:** Es kann immer nur 1 Auftrag ausliegen. Wenn ihr einen weiteren Auftrag aufdeckt, kommt der vorherige Auftrag auf den Ablagestapel, auch wenn er noch nicht erfüllt ist. Anschließend legt ihr den neuen Auftrag auf das Auftragsfeld.

Die Aufträge sind auf Seite 7 erklärt.

## Belohnungen

Aufträge (auf Werkstattkarten, Stundenglasplättchen und Ereignissen) sowie Bauplanplättchen können die folgenden Belohnungen zeigen:



Drehe ein Bauplanplättchen um und erhalte die angegebene Belohnung.



Nimm das nächste Kathedralen-Teil und baue es an.



Nimm dir eine Glasrosette und lege sie in deinen Rucksack oder gib sie jemand anderem, der sie in seinen/ihren Rucksack legt.



Legt einen Mönch aus dem Vorrat in den blauen bzw. roten Beutel.

## Glockenturm (= Rundenende)



Auf dieses Ablagefeld könnt ihr ein beliebiges Gefolgsleuteplättchen legen. Ihr solltet dies erst so spät wie möglich tun, beziehungsweise wenn es keine andere Möglichkeit mehr gibt, denn sobald ihr ein Plättchen hier hinlegt, endet die Runde!

## Verzichten auf Effekte

Du darfst auch ein Gefolgsleuteplättchen auf ein Feld einer Aktion legen und darauf verzichten, die Aktion auszuführen. Das Gefolgsleuteplättchen wird dann lediglich dort abgelegt.

**AUSNAHME:** Aktionen von Gefolgsleuteplättchen, die ihr auf dem Festplatz sowie auf dem Glockenturm ablegt, müssen **immer** ausgeführt werden!

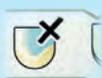
Führt nach der 1. und 2. Runde folgende Schritte durch:



Nehmt das Gefolgsleuteplättchen, mit dem diese Aktion aktiviert wurde, aus dem Spiel. Es kommt nicht wieder in einen Beutel.



Die Stadt ist in zwei Bereiche unterteilt: der linke Bereich ist rot und der rechte blau. Legt alle Gefolgsleuteplättchen im roten Bereich in den roten Beutel und alle Gefolgsleuteplättchen im blauen Bereich in den blauen Beutel. Bedenkt, dass ihr während des Spiels nicht in die Beutel sehen dürft. Merkt euch also gut, welche Plättchen in welchen Beutel gelegt werden.



Falls ihr das Sanduhrplättchen in dieser Runde nicht vollständig beliefert habt, nehmt es aus dem Spiel. Bereits gelieferte Waren kommen zurück in den schwarzen Beutel, Glasrosetten zurück in den Vorrat. Ihr erhaltet in diesem Fall keine Belohnung.



Deckt für die nächste Runde ein neues Sanduhrplättchen auf.



Legt auf alle leeren Warenfelder auf dem Spielplan neue Waren aus dem schwarzen Beutel. Sollten einmal nicht mehr genügend Waren im schwarzen Beutel sein, bleiben manche Felder leer. Sofern es leer ist, legt auf das Glasrosettenfeld zwischen Bourges und Tours eine Glasrosette vom Vorrat.

## Spielende

Konntet ihr vor Ablauf von 3 Runden alle 8 Kathedralenteile verbauen, habt ihr das Spiel gemeinsam gewonnen! Super gemacht! Seid ihr aber zu langsam gewesen, habt ihr leider gemeinsam verloren.

## Die Aufträge auf den Ereigniskarten



Sobald sich einer eurer Baumeister an diesem Ort befindet, erhaltet ihr 1 Bauplanplättchen.

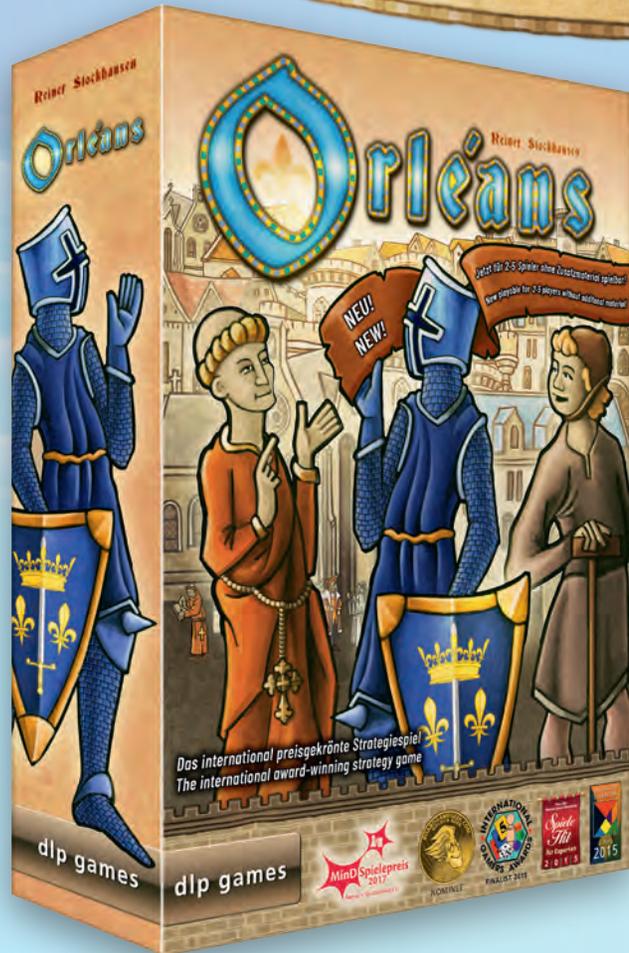


Es müssen sich 2 Baumeister gemeinsam an einem beliebigen Ort befinden.



Hat jemand von euch 2 oder mehr Glasrosetten in seinem Rucksack, dann ist dieser Auftrag erfüllt und ihr erhaltet 1 Bauplanplättchen. Die Glasrosetten müssen nicht abgegeben werden.

Habt ihr die Kathedrale erfolgreich  
gebaut und Lust auf mehr?



## Impressum

**Autoren:** Reiner Stockhausen,  
Wolfgang Dirscherl und Markus Müller

**Illustrationen:** Klemens Franz

**Layout:** atelier198

**Redaktion:** dlp games



© dlp games 2023  
dlp games Verlag GmbH  
Eurode Park 86  
D - 52134 Herzogenrath  
Tel.: 0049-2406-8097200  
info@dlp-games.de  
www.dlp-games.de