

Reiner Stockhausen, Inka & Markus Brand



Orléans

INVASION



Die große
Erweiterung



The Big
Expansion

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.

- S. 02 „Die Blütezeit“ erweitert das Grundspiel für 2-5 Spieler um einen Zimmermann und Bauwerke, die zusätzliche Siegpunkte ins Spiel bringen.
- S. 06 „Die Invasion“ steht bevor und fordert 2-5 Spieler, die gemeinsam versuchen, den Angriff abzuwehren.
- S. 13 „Das Duell“ fordert 2 Spieler zu einem gnadenlosen Wettstreit der Händler heraus.
- S. 16 „Der Würdenträger“ macht einen Solo-Spieler zu einem hohen Würdenträger, wenn er es denn schafft, genügend Bürger um sich zu scharen.
- S. 18 „Die Hauptstadt Vierzon“ fordert das strategische Vorgehen eines Solo-Spielers, der versucht, Vierzon zur Hauptstadt der Region auszubauen.
- S. 20 „Der Handelsreisende“ schickt einen Solo-Spieler als Händler quer durchs Land, um wichtige Waren zu den entlegensten Orten zu bringen.
- S. 21 Anhang und neue Ortskarten. (Die neuen Ortskarten, die in den Szenarien genutzt werden, können auch im Grundspiel verwendet werden.)

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels (plus des eventuellen Zusatzmaterials für den fünften Spieler) wird folgendes Material benötigt:



22 Bauwerkskarten

1 Szenari-Tableau
„Blütezeit“



Ortskarten „Postkutsche“, „Schwarzmarkt“, „Lagerhaus“, „Taverne“ und „Weinberge“

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 abgelegt.
- Die Warenplättchen 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 Warenplättchen werden aufgedeckt, sortiert und als Vorrat auf den entsprechenden Feldern gestapelt abgelegt.



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

Apotheke, Bibliothek, Brauerei, Heuschober, Hospital, Käserei, Kämmerei, Kräutergarten, Laboratorium, Lagerhaus, Pferdewagen, Postkutsche, Pulverturm, Ratskeller, Reederei, Sakristei, Schneiderei, Schule, Schwarzmarkt, Taverne, Weinberge, Windmühle, Winzerei, Wollmanufaktur.

Die restlichen Ortskarten kommen zurück in die Schachtel.

- Es werden Bürgerplättchen auf den entsprechenden Feldern der Leisten „Schiffer“ und „Ritter“ abgelegt. 3 Bürgerplättchen werden zu den segensreichen Werken des Tableaus gelegt. Alle übrigen Bürgerplättchen werden neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt. Es kommen keine Plättchen 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 eine Erweiterung „Zimmermann“ und legt sie 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 Stundenglaskarten 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 Personen beim Zimmermann ablegen, und zwar wahlweise Händler und/oder Schiffer. Technikplättchen dürfen dort nicht abgelegt werden.



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

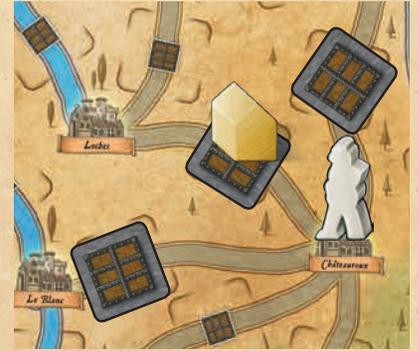
- 1) Zuerst darf der Zimmermann pro dort abgelegter Person je einen Schritt bewegt werden. Mit einem Händler erfolgt die Bewegung über Land, mit einem Schiffer über Wasser. Es dürfen mehrere Bewegungen in einer gemeinsamen Aktion erfolgen. Die Aktion darf auch ausgeführt werden, wenn die Felder nicht vollständig belegt sind, und es müssen nicht alle Personen 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 ein Warenplättchen, das auf einem von dieser Stadt fortführenden Weg liegt. Gibt es kein solches Warenplättchen 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 ein Warenplättchen 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. Technikplättchen können dort niemals abgelegt werden. Personen, Münzen und Waren dürfen von unvollständigen Bauwerken nicht wieder heruntergenommen werden.

Wird eine Bauwerkskarte bewirtschaftet – befinden sich also alle geforderten Personen sowie Münzen und Waren auf der Karte – wird sie umgedreht und unter dem Markierungsstein des Spielers abgelegt. Die Personen kommen zurück auf die entsprechenden Gebäude des Spielplans, 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 Markierungsstein vorrücken und die dazugehörige Aktion durchführen. Er nimmt sich auch ein Personenplättchen der entsprechenden Person 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: Siehe Spielregel des Grundspiels.



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 Bürgerplättchen für 4 Münzen kaufen.



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



Pest: Siehe Spielregel des Grundspiels.



Ernte: Siehe Spielregel des Grundspiels.



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



Pilgertag: Für die Abgabe eines Mönches und eines beliebigen Gefolgsmannes (kein eigener) erhält der Spieler ein Bürgerplättchen. Der Mönch und der beliebige Gefolgsmann müssen vor der Abgabe am Markt liegen! Sie kommen anschließend zurück in den Vorrat.



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



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!



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.



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 Personen mittels des Rathauses entsendet werden können:

- **Gründung der Zimmermannszunft:** Belohnung pro entsendeter Person: 1 Münze. Bei Komplettierung: 1 Bürgerplättchen.
- **Versammlungsrecht:** Belohnung pro entsendeter Person: 2 Münzen. Bei Komplettierung: 1 Bürgerplättchen.
- **Bau des Waisenhauses:** Belohnung pro entsendeter Person: 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt. Bei Komplettierung: 1 Bürgerplättchen.



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 (Bürgerplättchen plus Kontore mal Entwicklungspunkte) zählen jeweils nur die gebauten Kontore. Bauwerke (also Kontore auf Warenplättchen) 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.*

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 (plus des eventuellen Zusatzmaterials für den fünften Spieler) wird folgendes Material benötigt:



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

9 Charakterkarten mit persönlichen Spielzielen

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

Ortskarten „Brunnen“, „Marktstand“, „Postkutsche“, „Schwarzmarkt“, „Taverne“ und „Weinberge“

13 Plättchen „Sondergebäude“

1 Tableau „Versammlungshalle“

Pro Spieler:
1 Aktionstableau „Unterstützung“

Vorbereitung

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

- Der zweiteilige 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: Apotheke, Bibliothek, Brunnen, Heuschöber, Käserei, Kräutergarten, Laboratorium, Marktstand, Pferdewagen, Postkutsche, Pulverturm, Ratskeller, Reederei, Schneiderei, Schule, Schwarzmarkt, Taverne, Weinberge, Windmühle, Winzerei, Wollmanufaktur. Die restlichen Ortskarten kommen zurück in die Schachtel.
- Die neuen Stundenglaskarten 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-Karten und 9 A-Karten
 - 4 und 5 Spieler: 7 B-Karten und 8 A-Karten
 Die Karte C kommt immer als unterste Karte in den Stapel, darauf kommen dann die B-Karten und ganz oben darauf die A-Karten.

ANMERKUNG:

Einige besonders gemeine Ereigniskarten sind mit einem ⚡ versehen. Wer ein leichteres Spiel wünscht, sortiert diese Karten 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 Ereignisse „Ausbildung“ und „Unterstützung“ aus.

- Die Bürgerplättchen werden auf allen leeren Bürgerplättchen-Feldern des Spielplans mit Ausnahme des Feldes für den Spieler mit den meisten Kontoren abgelegt. Weitere 5 Bürgerplättchen kommen zu den Errungenschaften auf dem Spielplan „Stadt“. Zusätzlich kommt noch je eins neben die Vorratsstapel Getreide, Käse und Wein auf dem Spielplan. Ein weiteres wird oberhalb des letzten Feldes der Bauernleiste auf dem Spielplan platziert. Eins kommt auf der Landkarte auf den Ort „Le Blanc“.



- Auf den 13 äußeren Städten der Landkarte wird jeweils ein Plättchen „Sondergebäude“ abgelegt. Dies sind alle Städte, von denen mindestens ein transparent illustrierter Weg nach außen führt.

Im Spiel zu dritt wird auf folgenden Orten (bereits belegt mit Plättchen „Sondergebäude“) 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.-Amond-Montrand, 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 Stundenglaskarten 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 Stundenglaskarten 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.



- Zunfthalle:** 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 Zunfthalle 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 an 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 Personenplättchen 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 Personen in seine Versammlungshalle stellen.



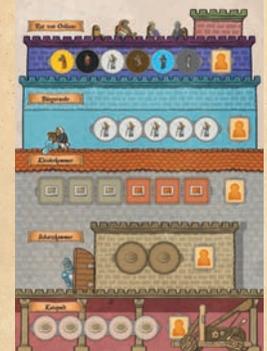
Natürlich können bei diesen Zusatzaktionen Technikplättchen Personen ersetzen, sofern die allgemeinen Regeln für Technik eingehalten werden. Mönche können wie üblich andere Personen ersetzen.

Errungenschaften

Die fünf Errungenschaften werden wie segensreiche Werke schrittweise erschaffen. Personen 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“.

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

Wurde eine Errungenschaft vollständig erschaffen, erhalten die Spieler das entsprechende Bürgerplättchen.



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.



Bürgerplättchen: Es müssen genügend Bürgerplättchen gesammelt werden.

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

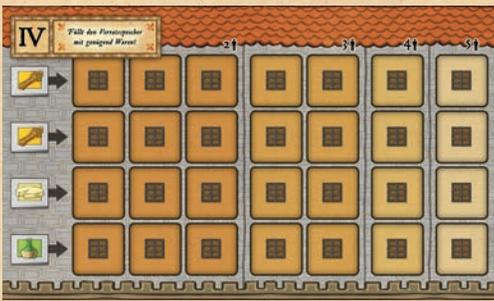
Das Bürgerplättchen auf dem Ort „Le Blanc“ bekommen die Spieler, wenn dort ein Kontor gebaut wird.

Die Bürgerplättchen neben dem Vorrat der Warenstapel Getreide, Käse und Wein erhalten die Spieler, wenn sie es schaffen, den jeweiligen Stapel irgendwann im Spiel komplett zu leeren. Sollte ein geleerter Stapel im Laufe des Spiels neue Waren erhalten, muss das entsprechende Bürgerplättchen nicht wieder zurückgelegt werden.

Das Bürgerplättchen oberhalb des letzten Feldes der Bauernleiste erhalten die Spieler, wenn sie es schaffen, auf allen sechs Gefolgsleute-Leisten mit mindestens einem Markierungsstein das letzte Feld zu erreichen. Es spielt keine Rolle, welcher Spieler jeweils das letzte Feld mit seinem Markierungsstein 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 geschafft.



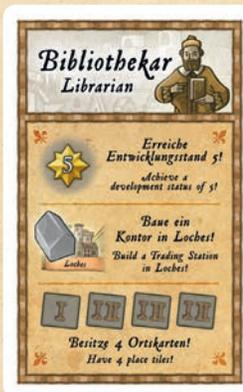
Vorratsspeicher: Der Vorratsspeicher muss mit genügend Waren gefüllt werden:
 2 Spieler: 6 × Getreide, 3 × Käse, 3 × Wein
 3 Spieler: 10 × Getreide, 5 × Käse, 5 × Wein
 4 Spieler: 12 × Getreide, 6 × Käse, 6 × Wein
 5 Spieler: 14 × Getreide, 7 × Käse, 7 × Wein
 Die Waren werden mittels der Zusatzaktion „Fuhrwerk“ in den Vorratsspeicher geschafft.



Wehrtürme: In allen Städten am Spielfeldrand muss ein Wehrturm stehen. Wehrtürme werden mittels der Aktion „Gildenhause“ gebaut. Dazu wird ein Kontor auf eines der Plättchen „Sondergebäude“ gebaut und gilt damit als Wehrturm. Kontore können weiterhin gebaut werden, allerdings nur noch in Städten ohne ein Plättchen „Sondergebäude“.

Persönliche Spielziele

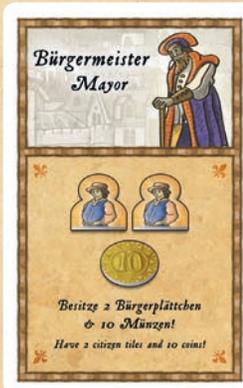
Alle Spieler müssen ihre persönlichen Spielziele erfüllen, die durch die ihnen zugeteilten Charakterkarten festgelegt sind.



Bibliothekar: Der Bibliothekar muss bis zum Spielende mit seinem Markierungsstein 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 Markierungsstein 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 Bürgerplättchen eingesammelt haben, die er in seinem persönlichen Vorrat abgelegt hat. Bürgerplättchen, die von Mitspielern eingesammelt werden, können nicht beim Bürgermeister abgelegt werden. Die Gruppe braucht also 2 zusätzliche Bürgerplättchen, wenn der Bürgermeister mitspielt.



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



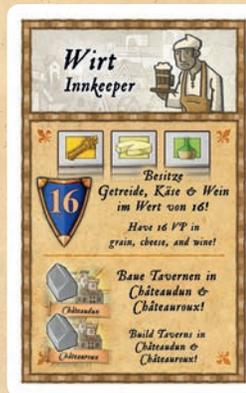
Fischer: Der Fischer muss bis zum Spielende mit seinem Markierungsstein das letzte Feld der Schifferleiste erreicht haben. Außerdem muss er 4 Mönche besitzen. Diese können sich bei Spielende im Sack oder auf seinem Tableau befinden. Zusätzlich muss er 2 Waren Wolle in seinem persönlichen Vorrat haben.



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



Ratsherr: Der Ratsherr muss die Versammlungshalle mit Gefolgsleuten füllen. Diese Plättchen 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 dem Spielplan). 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 Personenplättchen 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 Markierungsstein der entsprechenden Leiste wird nicht zurückgeschoben!

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

ANMERKUNG: War es sein einziges Technikplättchen und baut der Spieler später ein neues Technikplättchen, muss er es nicht erneut auf einem Bauernfeld errichten. Sein Markierungsstein 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 das evtl. zuvor erhaltene Bürgerplättchen natürlich behalten.

Der Ort aus Runde 16 darf ein beliebiger Ort (I oder II) sein, den der Spieler selbst zuvor gebaut hat. Dieser Ort 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 Stundenglaskarten 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:

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



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



Beispiel: Inka rückt ihren Markierungsstein auf der schwarzen Händlerleiste ein Feld vor. Sie darf sich sofort eine Ortskarte nehmen, erhält aber kein schwarzes Personenplättchen.

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 Getreideplättchen werden von der Landkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Die Gruppe entscheidet gemeinsam, welche Getreideplättchen das sind.



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:** Das Bürgerplättchen, das auf dem Ort „Le Blanc“ liegt, wird aus dem Spiel entfernt, sofern es nicht bereits von einem Spieler aufgenommen wurde. Haben die Spieler es 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.



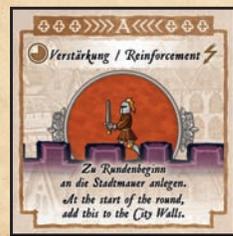
11) **Unterstützung:** Jeder Spieler zieht einen Gefolgsmann aus dem Sack. Genau auf dieser Leiste darf der Spieler nun seinen Markierungsstein vorrücken und die dazugehörige Aktion durchführen. Er nimmt sich auch ein Personenplättchen der entsprechenden Person für seinen Beutel.



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



13) **Verstärkung:** Diese Karte 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 dieser Karte, hat die Gruppe das Spiel verloren.



14) **Wallfahrt:** Siehe Spielregel des Grundspiels.

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 erhält.



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 Orte. Diese Orte 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 Personenplättchen 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:** Siehe Spielregel des Grundspiels.
- 5) **Ernte:** Siehe Spielregel des Grundspiels.
- 6) **Fischgründe:** Die Spieler erhalten Münzen analog zu ihrem Markierungsstein auf der Schifferleiste. Ein Spieler, dessen Markierungsstein 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 Markierungssteine beliebiger Spieler werden auf der Entwicklungsleiste um insgesamt 6 Felder zurückgeschoben. Pro fehlendem Entwicklungspunkt muss bzw. darf ein Mönch abgegeben werden (zurück ins Kloster legen). 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 Markierungssteine 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:** Siehe Spielregel des Grundspiels.

11) **Piraten:** Alle 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 Getreideplättchen entfernt. Sind nicht genug Plättchen im Vorratsspeicher, werden entsprechend weniger entfernt. Entfernte Plättchen 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 ausliegendes (also nicht eingesammeltes) Bürgerplättchen aus dem Spiel entfernt. Die Gruppe entscheidet, welches Bürgerplättchen 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 die Stundenglaskarte „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!

Das Duell - Eine Orléans-Variante für 2 Spieler von Reiner Stockhausen

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 herhalten!

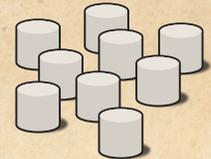
Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels wird folgendes Material benötigt:

1 Szenarien-Tableau „Das Duell“



1 Aktionstableau „Bürgerhaus“



9 Markierungssteine

Vorbereitung

- Der große Spielplan (Orte und Landschaft) 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 Würfel 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 Warenplättchen wie im Grundspiel für 2 Spieler benötigt und verteilt (verdeckt mischen, auf alle Felder außer 3er und 4er des Plans verteilen, aufdecken, restliche Plättchen auf den Warenmarkt 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 Personenplättchen auf den entsprechenden Gebäuden auf dem Spielplan richtet sich nach dem Spiel zu zweit des Grundspiels. Außerdem werden 8 Technikplättchen 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 Bürgerplättchen 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 restlichen Münzen werden bereitgelegt.



Die segensreichen Werke des Grundspiels werden nicht verwendet, ebenso wenig wie die Stundenglaskarten.

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.

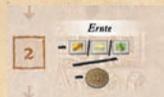
Die Regel zur Folter des Grundspiels entfällt. Kann ein Spieler eine Forderung eines Ereignisses nicht erfüllen (z.B. weil er zu wenig Geld hat), so hat er das Spiel sofort verloren.

Ereignisse

Die Ereignisse im Einzelnen:



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



Ernte: Siehe Spielregel des Grundspiels.



Handelstag: Jeder Spieler erhält pro gebautem Kontor 3 Münzen.



Tauschgeschäft: Es darf eine eigene beliebige Ware gegen eine beliebige andere Ware von einem Vorratsfeld getauscht werden. Die Aktion ist freiwillig.



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



Techniksteuer: Jeder Spieler zahlt pro Technikplättchen, das er auf seinem Tableau und/oder Orten eingesetzt hat, 1 Münze 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 eine beliebige Person aktiviert werden (aber keine in Spielerfarbe markierte).

ACHTUNG: Das Personenplättchen, das die Aktion „Bürgerhaus“ aktiviert, wird anschließend auf das entsprechende Gebäude des Spielplans zurückgelegt, es wandert also nicht zurück in den Gefolgsleutebeutel.

Um die Aktion „Bürgerhaus“ nutzen zu können, muss der Spieler zusätzlich 1 Bürgerplättchen 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 Personen mittels des Rathauses entsendet werden können:



Astronomie: Belohnung pro entsendeter Person: 1 Münze.
Bei Komplettierung: 1 Bürgerplättchen.



Kelterei: Belohnung pro entsendeter Person: 1 Münze.
Bei Komplettierung: 1 Bürgerplättchen.



Dreifelderwirtschaft: Belohnung pro entsendeter Person: 1 Münze.
Bei Komplettierung: 1 Bürgerplättchen.



Engellehre: Belohnung pro entsendeter Person: 1 Münze.
Bei Komplettierung: 1 Bürgerplättchen.

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 Châtellerault: Reise nach Châtellerault und liefere dort 3 Wein ab. Dazu muss sich die Händlerfigur in Châtellerault befinden, während die Plättchen abgegeben werden. Sie kommen zurück auf das entsprechende Vorratsfeld.



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 Plättchen abgegeben werden. Sie kommen zurück auf das entsprechende Vorratsfeld.

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 Bürgerplättchen zu erzielen. Im Verlauf von 16 Runden sind dazu mindestens 8 Bürgerplättchen (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 (Orte und Landschaft) und der Spielplan „Segensreiche Werke“ 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 Würfel 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 Bürgerplättchen. Auf das Rundenfeld [1] wird ein Markierungsstein als Rundenzähler abgelegt.
- Jeweils 1 Bürgerplättchen wird auf die Städte Vendôme, Tours, Vierzon, Sancerre, Argenton-sur-Creuse und S.-Amand-Montrand gelegt. Der Spieler erhält diese Bürgerplättchen, sobald sein Händler die jeweilige Stadt erreicht. Die restlichen 7 Bürgerplättchen legt der Spieler auf beliebige für die Bürgerplättchen 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.



- Alle Ortskarten, mit denen Waren produziert werden oder bei denen mit Waren bezahlt wird, werden aussortiert. Lagerhaus, Pferdewagen, Sakristei, Taverne und Weinberge werden ebenfalls 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 Personenplättchen (ohne Markierung in Spielerfarbe) jedes Berufsstands werden auf den entsprechenden Gebäuden auf dem Spielplan bereitgelegt. Außerdem stehen 6 Technikplättchen auf der Handwerkerleiste zur Verfügung.
- Geld wird bereitgelegt.

Die Warenplättchen werden nicht verwendet, ebenso wenig wie die Stundenglaskarten.

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: Siehe Spielregel des Grundspiels.



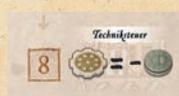
Einnahmen: Pro erreichtem Entwicklungsstand 2 Münzen Einnahmen.



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 Technikplättchen 2 Münzen. Technikplättchen, die nicht bezahlt werden können, müssen entfernt werden. Der Spieler entscheidet, welche.



Handelstag: Der Spieler erhält pro gebautem Kontor 2 Münzen.



Einnahmen: Pro erreichtem Entwicklungsstand 1 Münze Einnahmen.



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 Technikplättchen 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 Bürgerplättchen erlangt wurden, ist das Spiel gewonnen! Wurden nach der 16. Runde weniger als 8 Bürgerplättchen gesammelt, ist das Spiel leider verloren und ein neuer Versuch ist angesagt.

Für Einsteiger kann das Ziel auch auf 7 Bürgerplättchen 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

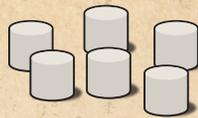
Deine Aufgabe ist es, die Stadt Vierzon zur befestigten Hauptstadt der Region auszubauen. Im Verlauf von 14 Runden sind dazu insgesamt 5 Aufgaben zu erfüllen. In jeder Runde tritt dabei eines von 14 vorgegebenen Ereignissen ein.

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 (Orte und Landschaft) 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 Würfel 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 Warenplättchen benötigt. Dazu werden alle Plättchen verdeckt gemischt und 40 zufällig ausgewählt. Davon werden Warenplättchen 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 Warenplättchen werden offen auf dem Warenmarkt abgelegt.
- 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 Bürgerplättchen werden auf den gekennzeichneten Feldern abgelegt, 5 davon auf dem Spielplan und 2 auf den segensreichen Werken des Szenarien-Tableaus.
- Die 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 Personenplättchen (ohne Markierung in Spielerfarbe) jedes Berufsstands werden auf den entsprechenden Gebäuden auf dem Spielplan bereitgelegt. Außerdem stehen 4 Technikplättchen auf der Handwerkerleiste zur Verfügung.
- Geld wird bereitgelegt.



Die segensreichen Werke des Grundspiels werden nicht verwendet, ebenso wenig wie die Stundenglaskarten.

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: Siehe Spielregel des Grundspiels.



Ernte: Siehe Spielregel des Grundspiels.



Kreuzzug: In dieser Runde können keine Ritter angeworben werden.



Einnahmen: Pro erreichtem Entwicklungsstand 3 Münzen Einnahmen.



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



Pest: Siehe Spielregel des Grundspiels.



Sabotage: Die Technik versagt, so dass Aktionen, die teilweise durch Technikplättchen

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: Siehe Spielregel des Grundspiels.



Unwetter: Reisen ist in dieser Runde nicht möglich.



Verbannung: Nach dem Ziehen der Erfolgsleute werden 2 Erfolgsleute nach Wahl aus dem Markt entfernt und zurück in den Erfolgsleutebeutel gelegt.

Aufgaben

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



Heure 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 Bürgerplättchen addiert und anschließend mit dem Wert des Entwicklungsstandes multipliziert.

Segensreiche Werke

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



■ **Ausbau der Universität:** Belohnung pro entsendeter Person: 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt. Bei Komplettierung: 1 Bürgerplättchen.

■ **Gründung des Bürgerrats:** Belohnung pro entsendeter Person: 1 Münze. Bei Komplettierung: 1 Bürgerplättchen.



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

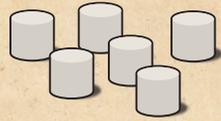
Deine Aufgabe ist es, als Handelsreisender die Region um Orléans mit allen notwendigen Waren zu versorgen. Im Verlauf von 15 Runden sind dazu insgesamt 5 Aufgaben jeweils in Form einer Warenlieferung zu erfüllen. In jeder Runde tritt dabei eines von 15 vorgegebenen Ereignissen ein.

Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zum Material des Grundspiels wird folgendes Material benötigt:



Ortskarte „Marktstand“



6 Markierungssteine

1 Szenarien-Tableau
„Der Handelsreisende“



Vorbereitung

- Der große Spielplan (Orte und Landschaft) und der Spielplan „Segensreiche Werke“ 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 Würfel 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 werden alle Warenplättchen benötigt und wie für ein normales Spiel zu viert vorbereitet (verdeckt mischen, auf alle Felder des Plans verteilen, aufdecken, restliche Plättchen auf den Warenmarkt 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 [1] 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 Personenplättchen (ohne Markierung in Spielerfarbe) werden auf den entsprechenden Gebäuden auf dem Spielplan bereitgelegt: jeweils 3 Handwerker, Händler, Schiffer, Ritter und Gelehrte, sowie 4 Mönche und 5 Bauern. Außerdem werden 8 Technikplättchen bereitgelegt.
- Folgende 10 Ortskarten sind verfügbar: Heuschaber, Käserei, Winzerei, Wollmanufaktur, Schneiderei, Kräutergarten, Ratskeller, Laboratorium, Badehaus und Pferdewagen. Die restlichen Ortskarten wandern zurück in die Schachtel.
- Geld wird bereitgelegt.

Die Bürgerplättchen werden nicht verwendet, ebenso wenig wie die Stundenglaskarten. 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 werden. 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 Warenset 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.

Anhang

Übersicht des Spielmaterials

- 1 zweiteiliger Spielplan „Stadtverteidigung“
- 5 Szenarien-Tableaus
- 5 Aktionstableaus „Unterstützung“
- 5 Aktionstableaus „Zimmermann“
- 1 Tableau „Versammlungshalle“
- 1 Aktionstableau „Bürgerhaus“
- 5 Abdeckplättchen für das Skriptorium
- 31 Stundenglaskarten „Kooperative Ereignisse“
- 22 Plättchen „Sondergebäude“
- 7 Ortskarten
- 2 Bürgerplättchen
- 22 Bauwerkskarten
- 9 Charakterkarten
- 1 Übersichtskarte für den Spielaufbau
- 1 Figur „Zimmermann“
- 10 Markierungssteine
- zusätzliche Münzen
- 2 Regelhefte (Deutsch, Englisch)

Die Ortskarten



Marktstand: 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.



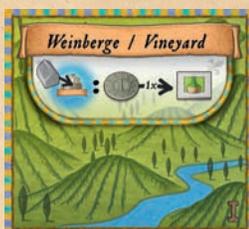
Taverne: Mit der Taverne darf ein Spieler auch in Städten, in denen bereits ein fremdes Kontor steht, ein Kontor bauen (maximal jedoch eins). Die Aktion Taverne wird zusammen mit der Aktion Gildenhaus ausgeführt (sie gelten als 1 Aktion).



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.



Schwarzmarkt: 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.



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



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



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

Ereignisübersicht

Duell 10 - **Abgaben:** Jeder Spieler gibt Münzen und/oder Waren im Gesamtwert von mindestens 7 ab (bspw. 1 Brokat und 2 Münzen).

Duell 14 - **Abgaben:** Jeder Spieler gibt Münzen und/oder Waren im Gesamtwert von mindestens 7 ab.

Duell 15 - **Abgaben:** Jeder Spieler gibt Münzen und/oder Waren im Gesamtwert von mindestens 4 ab.

Würdenträger 7 - **Abgaben:** Der Spieler zahlt 5 Münzen Abgaben. Kann er nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.

Würdenträger 11 - **Abgaben:** Der Spieler zahlt 10 Münzen Abgaben. Kann er nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.

Würdenträger 16 - **Abgaben:** Der Spieler zahlt 15 Münzen Abgaben. Kann er nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.

Blütezeit 2 - **Abläss:** Jeder Spieler kann genau 1 Mönch für 4 Münzen kaufen. Der Mönch wird aus dem Vorrat genommen und kommt direkt in den Beutel.

Invasion A - **Abriß:** Die Gruppe verliert entweder 2 (bei 2 und 3 Spielern) oder 3 (bei 4 und 5 Spielern) Technikplättchen. Pro nicht abgegebenem Technikplättchen muss die Gruppe 3 Münzen bezahlen. Dabei kann die Gruppe auch freiwillig Geld bezahlen, wenn sie die Technikplättchen lieber behalten will. Hat die Gruppe nicht ausreichend Technikplättchen und/oder Geld, hat die Gruppe an dieser Stelle das Spiel verloren.

Würdenträger 14 - **Achsbruch:** Reisen mit der Postkutsche ist in dieser Runde nicht möglich.

Vierzon 6 - **Amnestie:** In dieser Runde angeworbene Personen dürfen sofort eingesetzt werden, dadurch komplettierte Aktionen dürfen ausgeführt werden.

Invasion A - **Ausbildung:** Jeder Spieler rückt seinen Markierungsstein 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 Markierungsstein auf der schwarzen Händlerleiste ein Feld vor. Sie darf sich sofort eine Ortskarte nehmen, erhält aber kein schwarzes Personenplättchen.

Invasion A - **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.

Blütezeit 6 - **Bestechung:** Jeder Spieler kann genau 1 Bürgerplättchen für 4 Münzen kaufen.

Invasion B - **Brandstiftung:** Die Gruppe verliert entweder 2 (bei 2 und 3 Spielern) oder 3 (bei 4 und 5 Spielern) bereits errichtete Orte. Diese Orte 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.

- Duell 1 - **Bürgerversammlung:** Jeder Spieler darf für 3 Münzen 1 Bürgerplättchen kaufen. Die Aktion ist freiwillig.
- Invasion B - **Die Pest wütet:** Wie die Pest, allerdings werden pro Spieler 2 Personenplättchen aus dem Sack gezogen.
- Invasion A - **Dürre:** 4 Getreideplättchen werden von der Landkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Die Gruppe entscheidet gemeinsam, welche Getreideplättchen das sind.
- Invasion B - **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.
- Invasion B - **Einnahmen:** Siehe Spielregel des Grundspiels.
- Vierzon 5 - **Einnahmen:** Pro erreichtem Entwicklungsstand 3 Münzen Einnahmen.
- Würdenträger 5 - **Einnahmen:** Pro erreichtem Entwicklungsstand 2 Münzen Einnahmen.
- Würdenträger 10 - **Einnahmen:** Pro erreichtem Entwicklungsstand 1 Münze Einnahmen.
- Blütezeit 16 - **Entwicklungssteuer:** Jeder Spieler muss pro erreichtem Entwicklungsstand 1 Münze abgeben. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.
- Invasion A - **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.
- Reisender 1-10 - **Ernährung:** Der Spieler gibt 1 Lebensmittel oder 2 Münzen ab. Kann er nicht zahlen, verhungert er und das Spiel ist vorzeitig verloren!
- Blütezeit 12, Invasion B, Duell 2, Vierzon 3, Vierzon 12 - **Ernte:** Siehe Spielregel des Grundspiels.
- Duell 11 - **Ernte:** Jeder Spieler gibt 2 Lebensmittel ab.
- Blütezeit 8 - **Feuersbrunst:** Alle gebauten Orte werden umgedreht und stehen den Spielern vorerst nicht mehr zur Verfügung. Technikplättchen auf Orten, die umgedreht werden müssen, gehen verloren und werden in den Vorrat zurückgelegt. Orte, die nach diesem Ereignis errichtet werden, können normal genutzt werden. Personenplättchen gehen ebenfalls in den Vorrat - außer eigene Gefolgsleute, sie wandern in den Beutel.
- Invasion B - **Fischgründe:** Die Spieler erhalten Münzen analog zu ihrem Markierungsstein auf der Schifferleiste. Ein Spieler, dessen Markierungsstein auf dem letzten Feld der Leiste liegt, erhält keine Münzen.
- Invasion A - **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.
- Invasion A - **Flucht:** Das Bürgerplättchen, das auf dem Ort „Le Blanc“ liegt, wird aus dem Spiel entfernt, sofern es nicht bereits von einem Spieler aufgenommen wurde. Haben die Spieler es durch das Bauen eines Kontors bereits eingesammelt, passiert nichts.
- Reisender 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!
- Invasion A - **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.
- Invasion B - **Gute Reise:** Jeder Spieler darf für 2 Münzen seinen Händler einen Ort weiterziehen. 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.
- Invasion A - **Gute Winde:** Ein Spieler kann am Rundenende einen Wasserweg kostenlos nutzen. 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.
- Duell 3, Würdenträger 6 - **Handelstag:** Jeder / Der Spieler erhält pro gebautem Kontor 3 Münzen.
- Duell 7, Duell 12, Würdenträger 9, Würdenträger 12, Vierzon 10 - **Handelstag:** Jeder / Der Spieler erhält pro gebautem Kontor 2 Münzen.
- Würdenträger 15 - **Handelstag:** Der Spieler erhält pro gebautem Kontor 1 Münze.
- Duell 16 - **Heimfahrt:** Alle Spieler ziehen ihre Händler sofort nach Orléans und dürfen dabei keine Waren einsammeln.
- Invasion B - **Hexenjagd:** Die Gruppe verliert 6 Bücher. Das heißt, die Markierungssteine beliebiger Spieler werden auf der Bücherleiste um insgesamt 6 Felder zurückgeschoben. Pro fehlendem Buch muss ein Mönch abgegeben werden. Kann die Gruppe nicht genug Bücher und/oder Mönche abgeben, hat sie das Spiel an dieser Stelle verloren.
- Invasion B - **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 Markierungssteine 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.
- Invasion C - **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?
- Duell 5 - **Käsetag:** Jeder Spieler gibt 1 Käse ab, dieser kommt zurück in den Vorrat.
- Würdenträger 1, Vierzon 11 - **Konferenz:** In dieser Runde können keine Gelehrten angeworben werden.
- Würdenträger 3, Vierzon 4 - **Kreuzzug:** In dieser Runde können keine Ritter angeworben werden.
- Blütezeit 15 - **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!
- Blütezeit 9 - **Messe:** Pro Mönch, der sich bei Rundenende auf dem eigenen Markt befindet, erhalten die Spieler 3 Münzen.

- Blütezeit 7, Blütezeit 14, Invasion B, Vierzon 7 - **Pest**: Siehe Spielregel des Grundspiels.
- Blütezeit 13 - **Pilgertag**: Für die Abgabe eines Mönches und eines beliebigen Gefolgsmannes (kein eigener) erhält der Spieler ein Bürgerplättchen. Der Mönch und der beliebige Gefolgsmann müssen vor der Abgabe am Markt liegen! Sie kommen anschließend zurück in den Vorrat.
- Invasion B - **Piraten**: Alle Waren Brokat und Wolle werden von allen Flüssen auf der Landkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt.
- Invasion B - **Ratten**: Aus dem Vorratsspeicher werden 2 Käse- und 1 Getreideplättchen entfernt. Sind nicht genug Plättchen im Vorratsspeicher, werden entsprechend weniger entfernt. Entfernte Plättchen kommen zurück in den Vorrat.
- Invasion B - **Raubüberfall**: Jeder Spieler gibt Waren im Wert von 5 Siegpunkten 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.
- Blütezeit 11 - **Restauration**: Alle umgedrehten Orte werden wieder aufgedeckt und können wieder genutzt werden.
- Invasion B - **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 ausliegendes (also nicht eingesammeltes) Bürgerplättchen aus dem Spiel entfernt. Die Gruppe entscheidet, welches Bürgerplättchen entfernt werden soll.
- Würdenträger 13, Vierzon 8 - **Sabotage**: Die Technik versagt, so dass Aktionen, die teilweise durch Technikplättchen komplettiert sind, in dieser Runde nicht ausgeführt werden können.
- Duell 8 - **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.
- Invasion A - **Spende**: Die Gruppe teilt 3 Bücher, 1 Wein und 3 Münzen beliebig unter sich auf. Dabei können auch drei Spieler je 1 Buch und/oder 1 Münze erhalten.
- Blütezeit 4 - **Steuern**: Jeder Spieler muss 3 Münzen abgeben. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.
- Duell 9, Duell 13 - **Steuern**: Jeder Spieler zahlt 1 Münze Steuern pro eigener Ware.
- Vierzon 9 - **Steuern**: Pro 2 Waren im Lager muss 1 Münze gezahlt werden. Kann der Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.
- Würdenträger 2, Vierzon 1 - **Streik**: In dieser Runde können keine Handwerker angeworben werden.
- Duell 4 - **Tauschgeschäft**: Es darf eine eigene beliebige Ware gegen eine beliebige andere Ware von einem Vorratsfeld getauscht werden. Die Aktion ist freiwillig.
- Duell 6 - **Techniksteuer**: Jeder Spieler zahlt pro Technikplättchen, das er auf seinem Tableau eingesetzt hat, 1 Münze Steuern.
- Würdenträger 8 - **Techniksteuer**: Der Spieler zahlt pro Technik 2 Münzen. Technik, die nicht bezahlt werden kann, muss entfernt werden. Der Spieler entscheidet, welche.
- Blütezeit 5 - **Unruhen**: Jeder Spieler gibt 1 Ritter (vom Tableau oder aus dem Beutel) oder 5 Münzen ab. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter, siehe Spielregel des Grundspiels.
- Blütezeit 1, Invasion A - **Unterstützung**: Jeder Spieler zieht einen Gefolgsmann aus dem Sack. Genau auf dieser Leiste darf der Spieler nun seinen Markierungsstein vorrücken und die dazugehörige Aktion durchführen. Er nimmt sich auch ein Personenplättchen der entsprechenden Person für seinen Beutel.
- Vierzon 13 - **Unwetter**: Reisen ist in dieser Runde nicht möglich.
- Vierzon 14 - **Verbannung**: Nach dem Ziehen der Gefoglsleute werden 2 Gefoglsleute nach Wahl aus dem Markt entfernt und zurück in den Gefoglsleutebeutel gelegt.
- Invasion A - **Versammlung**: Die Aktion „Rathaus“ kann in dieser Runde nicht genutzt werden.
- Invasion A - **Verstärkung**: Diese Karte 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 dieser Karte, hat die Gruppe das Spiel verloren.
- Blütezeit 3, Invasion A, Würdenträger 4, Vierzon 2 - **Wallfahrt**: Siehe Spielregel des Grundspiels.
- Blütezeit 10 - **Wanderschaft**: Die Spieler dürfen für 2 Münzen ihre Spielfigur (nicht den Zimmermann) einen Ort weiterziehen. Waren dürfen dabei nicht eingesammelt werden.
- Invasion A - **Wegelagerer**: In dieser Runde können die Spieler mit ihren Händlerfiguren nicht über Landwege ziehen. Wasserwege können aber genutzt werden.
- Invasion A - **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 erhält.

Autoren: Reiner Stockhausen,
Inka und Markus Brand
Design: Klemens Franz | atelier198
Redaktion: Stefan Malz, dlp games
Übersetzung: Grzegorz Kobiela
© dlp games 2015 - 2019



Eurode-Park 86
52134 Herzogenrath
Tel.: 02406-8097200
E-Mail: info@dlp-games.de
www.dlp-games.de