



Reiner Stockhausen

Orléans



Deutsch 02 - 11

English 12 - 21

Ortskarten / Place Tiles 22 - 23

Materialliste / Components 24

dip games

Vorbereitung

1

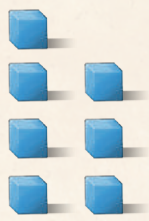
Jeder Spieler erhält:

1 Gefolgsleutebeutel

5 Münzen



Sowie in seiner Spielerfarbe:



7 Würfel



1 Spielertableau



1 Händlerfigur



10 Kontore

2

Der große **Spielplan** (Orte und Landschaft) sowie der Spielplan „**Segensreiche Werke**“ werden ausgebreitet.

3

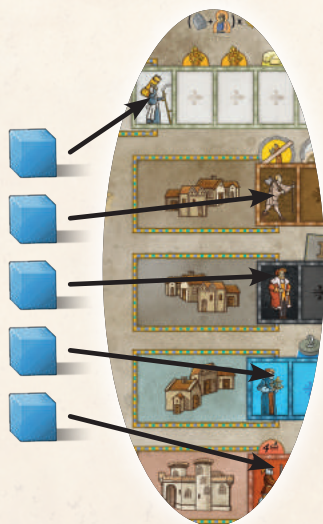
Die **Technikplättchen** werden auf dem dafür vorgesehenen Feld des Spielplans platziert.

4

Von den 18 **Stundenglas-****karten** wird die helle Startkarte mit den Mönchen „**Wallfahrt**“ zunächst beiseite gelegt. Die restlichen 17 Stundenglaskarten

5

Jeweils **1 Würfel** von jedem Spieler wird als Markierer auf das jeweils 1. Feld der Leisten für die Personen sowie der Entwicklungsleiste gestellt.



Ablagefelder für Warenplättchen

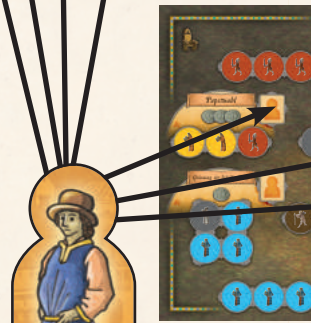
6

Die neutralen **Personenplättchen** (ohne Markierung in Spielerfarbe) werden nach Berufsstand sortiert und auf den entsprechenden Gebäuden auf dem Spielplan abgelegt.



8

13 **Bürgerplättchen** werden auf die für die Bürgerplättchen markierten Felder auf den Leisten sowie den segensreichen Werken abgelegt. 1 verbleibendes Bürgerplättchen wird auf dem Tisch abgelegt.



7

Die **Münzen** werden griffbereit auf dem Tisch abgelegt.





Die Gefolgsleute:
Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler



Ihre **Kontore** und ihre **Münzen** legen die Spieler vor sich ab. Die **4 eigenen Gefolgsleute** werden auf den Feldern des **Marktes** auf dem Spielertableau platziert.

werden nach ihren Rückseiten (A, B und C) in drei verschiedene Stapel aufgeteilt und jeweils gemischt. Zuerst wird der Stapel mit den C-Karten verdeckt auf dem Stundenglas-Feld des Spielplans abgelegt, darauf die B-Karten, die A-Karten und zuoberst die Startkarte.

11

Die **Händlerfigur** jedes Spielers wird nach Orléans gestellt.

10



Die **Warenplättchen** werden verdeckt gemischt, auf die Felder der Wege gelegt und aufgedeckt. Bei 4 Spielern werden alle Felder belegt (*bei 2 oder 3 Spielern bleiben einige frei, siehe rechts*).

Die übrigen **Warenplättchen** werden sortiert und offen auf dem Warenmarkt (*am linken Ende des Spielplans*) abgelegt.

9



Die **Ortskarten** werden nach Kategorie I und II sortiert und jeweils als Stapel auf dem Tisch abgelegt.



Segensreiche Werke

12a

Spiel zu dritt:

Gefolgsleute in der 4. Spielerfarbe, die nicht teilnimmt, werden aussortiert.

Von den Personenplättchen Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler werden je 2 entfernt.

Von den Personenplättchen Ritter, Gelehrter und Mönch werden je 3 entfernt.

Es werden 6 Warenplättchen (*verdeckt*) entfernt.

Die mit „4“ gekennzeichneten Felder für die Warenplättchen auf den Wegen werden nicht belegt. Sie bleiben frei.

12b

Spiel zu zweit:

Gefolgsleute in der 3. und 4. Spielerfarbe, die nicht teilnehmen, werden aussortiert.

Von den Personenplättchen Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler werden je 4 entfernt.

Von den Personenplättchen Ritter, Gelehrter und Mönch werden je 6 entfernt.

Es werden 12 Warenplättchen (*verdeckt*) entfernt.

Die mit „4“ und „3“ gekennzeichneten Felder für die Warenplättchen auf den Wegen werden nicht belegt. Sie bleiben frei.

13

Jetzt kann es losgehen!

Ziel des Spiels

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

Ablauf

Der jüngste Spieler erhält den **Startspielerstein**.

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



Startspielerstein

Phase 1

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



Phase 2

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



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

2 SPIELER

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

Phase 3

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



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

Phase 4

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

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

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

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



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

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

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

Phase 5

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

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

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

ACHTUNG: Technikplättchen bleiben immer auf dem Aktionsfeld liegen.

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

Phase 6

Ereignis: Das auf der Stundenglaskarte genannte Ereignis wird abgehandelt.

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



Phase 7

Wechsel: Der Startspieler gibt den Startspielerstein an seinen linken Nachbarn weiter.



Die Aktionen (Orte)

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

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

Die Orte und ihre Aktionen im Einzelnen:

Bauernhaus

Der Spieler nimmt sich ein Personenplättchen „**Bauer**“ vom Bauernhaus auf dem Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel.

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



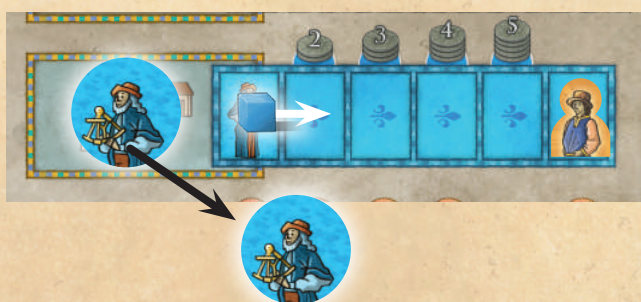
Das Dorf

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



Schiffer

Der Spieler nimmt ein Plättchen „**Schiffer**“ vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel. Außerdem zieht er auf der Schifferleiste vor und erhält so viele **Münzen**, wie auf diesem Feld angezeigt werden. Beim letzten Feld gibt es für denjenigen, der es als Erster erreicht, ein Bürgerplättchen.



Handwerker

Der Spieler nimmt ein Plättchen „**Handwerker**“ vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel. Darüber hinaus rückt der Spieler auf der Handwerkerleiste vor und erhält ein **Technikplättchen**. Das Technikplättchen legt der Spieler zunächst neben sein Tableau. Er darf es erst einsetzen, nachdem er gepasst hat.



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

ACHTUNG: Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Das erste Technikplättchen, das über die Handwerkerleiste erworben wird, darf nur verwendet werden, um einen Bauern zu ersetzen.
- Ab dem zweiten Feld der Handwerkerleiste darf das Technikplättchen alle Personenplättchen bis auf Mönche ersetzen.
- Mönche dürfen nie durch Technik ersetzt werden.
- An jedem Ort darf nicht mehr als 1 Technikplättchen eingesetzt werden.
- An Orten mit nur einem Aktionsfeld dürfen Technikplättchen nie eingesetzt werden.
- Technikplättchen dürfen, nachdem sie platziert wurden, nicht mehr umgesetzt werden.



Händler

Der Spieler nimmt ein Plättchen „Händler“ vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel. Zusätzlich rückt der Spieler auf der Händlerleiste vor und darf seine Stadt mit einer **Ortskarte** ausbauen.

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

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



Universität

Der Spieler nimmt ein Plättchen „Gelehrter“ vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel. Er rückt auf der Gelehrtenleiste vor und erhält als Bonus die auf dem Feld angezeigte Anzahl **Entwicklungspunkte**. Pro Entwicklungspunkt darf der Spieler mit seinem Markierer auf der Entwicklungsleiste ein Feld vorziehen.



Burg

Der Spieler nimmt ein Plättchen „Ritter“ vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel. Zudem rückt er auf der Ritterleiste 1 Feld vor. Die Ritterleiste zeigt an, wie viele **Gefolgsleute** man in Phase 3 aus dem Vorrat ziehen und auf dem Markt platzieren darf. Am Anfang sind dies 4 Personen. Durch das Anwerben von Rittern kann man diese Anzahl steigern.

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



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

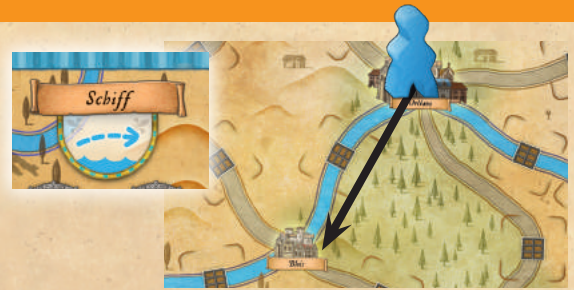
Kloster

Der Spieler nimmt ein Plättchen „Mönch“ vom Spielplan und legt es in seinen Gefolgsleutebeutel. Der Mönch bringt keinen zusätzlichen Bonus. Ein Mönch kann jedoch **jede andere Person ersetzen**. (*Umgekehrt kann ein Mönch nie durch eine andere Person oder durch Technik ersetzt werden*).



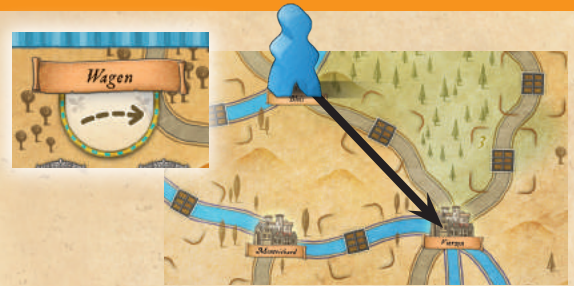
Schiff

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



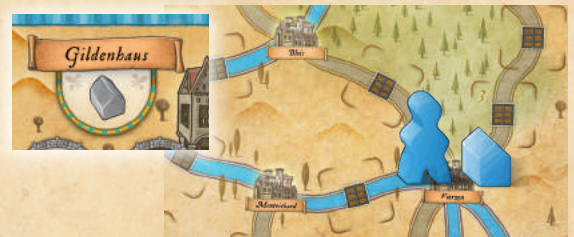
Wagen

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



Gildenhau

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



Scriptorium

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



Rathaus

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

Er legt das bzw. die Plättchen auf beliebige freie dafür vorgesehene Felder und erhält für jede entsendete Figur die jeweils angegebene Belohnung (*1, 2 oder 3 Münzen – bei Kanalisation hat er die Wahl zwischen 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt*).

Wird ein segensreiches Werk **abgeschlossen** (*das letzte Feld mit einem Plättchen belegt*), so erhält der Spieler, der das Werk komplettiert hat, zusätzlich das dort befindliche **Bürgerplättchen**.

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



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



Entwicklungsleiste

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

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

Das **Bürgerplättchen** erhält nur derjenige Spieler, der das Feld mit dem Plättchen **als Erster** erreicht oder überschreitet.

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



Hinweis: Der Entwicklungsstand wirkt sich beim Ereignis „**Einnahmen**“ aus (man erhält Münzen in Höhe des Entwicklungsstandes), auf den Ort „**Hospital**“ sowie auf **Bürgerplättchen und Kontore**, die **am Ende des Spiels** so viel wert sind wie der erreichte Entwicklungsstand.

Spielende und Abrechnung

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



Münzen: Jede Münze zählt 1 Punkt.

Waren: Die Warenplättchen haben folgende Wertigkeit:

Brokat: 5 Punkte

Wolle: 4 Punkte

Wein: 3 Punkte

Käse: 2 Punkte

Getreide: 1 Punkt

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



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

Folter (Pleite)

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

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

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

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

Ereignisse im Einzelnen



Wallfahrt:

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



Einnahmen:

Die Spieler erhalten Münzen entsprechend ihres aktuellen Entwicklungsstands.

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



Ernte:

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

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



Steuern:

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

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



Handelstag:

Am Handelstag erhalten die Spieler Münzen pro eigenem verbautem Kontor.

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



Pest:

Bei der Pest verliert jeder Spieler 1 Person. Dazu wird ein Personenplättchen blind aus dem Gefolgsleutebeutel gezogen. Die Person wird zurück auf den Spielplan gelegt (*das heißt, sie steht wieder zur Verfügung*). Der Spieler, der die Person verliert, stellt seinen Markierer auf der Leiste nicht zurück. Die eigenen Gefolgsleute (*Markierung in Spielerfarbe*) kann er nie verlieren. Wird solch ein Plättchen gezogen, hat der Spieler Glück gehabt und verliert keine Person durch die Pest.

Erlaubt/Verboten – einige grundsätzliche Regelungen im Spiel

Wenn Plättchen ausgehen:

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

Kontrolle der Gefolgsleute:

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

Leere Wege:

Leere Land- und Wasserwege dürfen benutzt werden. Lediglich erhält man dort keine Ware.

Markierte Gefolgsleute:

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

Platzierte Personen:

Dürfen einmal platzierte Personen umgesetzt werden? Nein, aber man kann in Phase 3 „Gefolgsleute“ platzierte Personen zurück auf den Markt stellen, wenn man die entsprechende Anzahl Personen weniger aus dem Beutel zieht. (*Beispiel: Stefan darf 6 Gefolgsleute ziehen, er stellt 2 Personen von Aktionsfeldern zurück auf den Markt. Nun darf er noch 4 weitere aus dem Beutel ziehen.*)

Zahlungen:

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

Zusätzliche Ortskarten

Durch die Erweiterungen „**Orléans Invasion**“ und „**Orléans Handel & Intrige**“ oder **Ortskartensets** können zusätzliche Ortskarten das Spiel erweitern. Die Spieler teilen die Ortskarten samt der hinzugefügten in zwei Stapel entsprechend ihrer Rückseiten (*I und II*). Danach werden beide Stapel gemischt und von jedem 13 zufällig ausgewählt. Bei weniger als 13 Ortskarten der Kategorie II wird mit den vorhandenen gespielt.

Setup

1

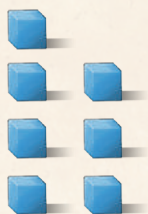
Each player takes:

1 Followers Bag

5 coins



As well as in one player color:



7 markers
(wooden cubes)



1 Player Board



1 Merchant Token



10 Trading Stations

2

Place the **large game board** (*places and terrain*) and the **"Beneficial Deeds"** board on the table.

3

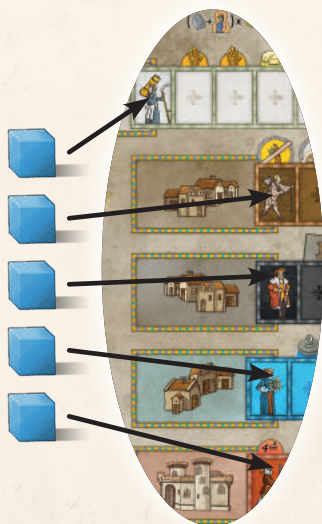
Place the **Technology Tiles** in a stack on the appropriate space of the game board.

4

Remove the **"Pilgrimage"** Start Tile (*lighter hue with the monks*) from the 18 **Hour Glass Tiles** for now. Separate the remaining 17 Hour Glass

5

Place 1 **marker** from each player on the first space of each of the Character Tracks as well as the Development Track.



Supply Spaces for Goods Tiles

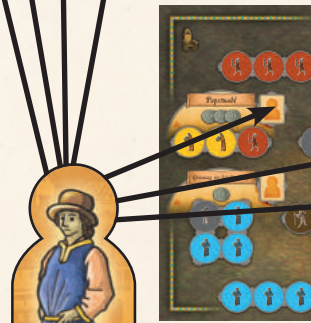
6

Sort the **neutral Character Tiles** (*without the marking in player color*) by profession and place them on the appropriate buildings on the game board.



8

Place 13 **Citizen Tiles** on the marked spaces on the game board and the **"Beneficial Deeds"** board. Put the remaining tile on the table.



7

Put the coins on the table close at hand.





1 set of Followers:

a Farmer, a Boatman, a Craftsman, and a Trader

Place your **Trading Stations** and **coins** in front of you. Place the **4 Followers** of your color on the Market Spaces of your Player Board.

Tiles by their backs (A, B, and C) into three different stacks and shuffle them individually. First, put the stack with the "C" Tiles face down on the Hour Glass Space on the Large Game Board, then the "B" Tiles, the "A" Tiles, and, on top, the lighter Start Tile.

11

Place your **Merchant Token** in Orléans.

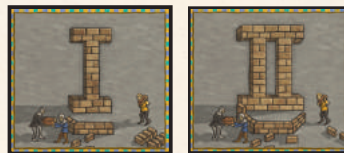
10



Shuffle the **Goods Tiles** face down and place them face up on the Road and Waterway Spaces, one tile per space. In 4-player games, every such space receives a tile (*whereas in 2- and 3-player games some spaces remain empty, see right*).

Sort the remaining Goods Tiles and place them face up on the appropriate spaces of the Goods Market (*on the left side of the game board*).

9



Sort the **Place Tiles** by the Roman numerals on the reverse side and place them in separate stacks on the table.

12a

3-player game:

Remove the Followers of the unused player color from the game.

Remove 2 each of the neutral "Farmer", "Boatman", "Craftsman", and "Trader" Character Tiles from the game.

Remove 3 each of the "Knight", "Scholar", and "Monk" Character Tiles from the game.

Remove 6 Goods Tiles from the game at random.

Do not place any Goods Tiles on spaces marked with "4". Those spaces remain empty.

12b

2-player game:

Remove the Followers of the unused player colors from the game.

Remove 4 each of the neutral "Farmer", "Boatman", "Craftsman", and "Trader" Character Tiles from the game.

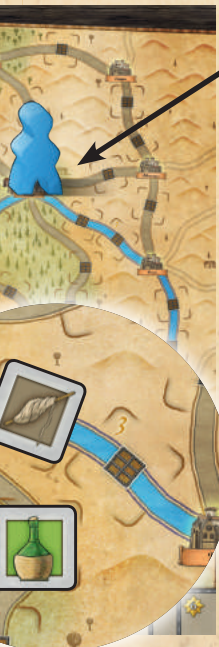
Remove 6 each of the "Knight", "Scholar", and "Monk" Character Tiles from the game.

Remove 12 Goods Tiles from the game at random.

Do not place any Goods Tiles on spaces marked with "3" or "4". Those spaces remain empty.

13

You are now ready to play!



Beneficial Deeds

Goal of the Game

You are trying to achieve dominance in various areas in medieval France. You will get goods, coins, and victory points via production, trade, development, and by committing to the common good.

Course of Play

The youngest player receives the Start Player Token.

The game is played over 18 rounds, with each round being comprised of 7 phases.



Start Player Token

Phase 1

Hour Glass: The Start Player draws the topmost Hour Glass Tile from the stack and turns it face up. The Hour Glass Tiles determine the length of the game. The game ends at the end of the round in which the 18th and last tile is drawn. Each Hour Glass Tile also introduces an event that will affect the current round. There are 6 different types of events (see "The Events in Detail"). Except Pilgrimage, events are resolved in Phase 6: "Event".



Phase 2

Census: Determine who has the most and who has the least Farmers. The player whose marker is furthest ahead on the Farmers Track receives 1 coin from the supply. If there is a tie, no player receives the coin. The player whose marker is furthest behind on the track must pay 1 coin to the supply. If there is a tie, no player has to pay the coin.



Example: The blue player receives a coin and the red player must pay a coin.

2 PLAYERS

Please note: In the 2-player game, the player who is behind on the track does not have to pay a coin. The player who is ahead still receives a coin.

Phase 3

Followers: Draw Character Tiles from your Followers Bag and place them on the Market. You may draw a number of Character Tiles from your bag equal to or lower than the number indicated by your marker on the Knights Track. At the beginning of the game, this number is 4. Place the drawn tiles on the Market Spaces of your Player Board. You may not draw more tiles than you can fit in your Market. (Note: Character Tiles that you do not use remain on your Market, thus taking up space that you might need when drawing tiles.)



Example: The green player may draw 4 tiles from his bag. The yellow and blue player may each draw 6 tiles, and the red player may even draw 8 tiles from his bag.

Phase 4

Planning: Starting at the same time, all players plan their actions for the current round by placing Character Tiles from their Market to their Action Spaces. You may leave Character Tiles on your Market to use them in subsequent rounds.

Once done, you point out the end of your planning; from this point on, you are no longer allowed to change your mind. In the case of doubt, this happens clockwise in turn, starting with the start player.

Each **Place** provides a specific action and requires a certain set of Character Tiles to activate.

(The City Hall as well as some Place Tiles require only a single Character Tile for activation, others none at all.)



Example: You need a boatman and a craftsman to receive another farmer.

Place the required Character Tiles on the corresponding Action Spaces of the Place you want to activate. A Place is considered activated as soon as all of its Action Spaces have a tile. You can carry out the action during the following or during a future Action Phase.

You are not required to place all required tiles during the same Planning Phase. You may place some now and the rest in subsequent rounds. As long as you have not placed all of the required tiles, you have not activated the action and may not play it.

Phase 5

Actions: You may carry out the actions of the Places you activated, i.e. where you placed a Follower (or Technology Tile) on every required space.

Beginning with the Start Player and in clockwise order, each player may carry out 1 action or pass. If you pass, you cannot carry out any more actions during that round.

After you played an action, remove the Followers from that action (e.g. the Boatman and the Craftsman from the Farm House) and put them back into your bag.

Please note: Technology Tiles remain on the Action Spaces you placed them until the end of the game.

You may carry out your actions in any order. You are not required to carry out an activated action. You may pass even if you could carry out more actions. The Action Phase ends when all players have passed. If you pass, you cannot participate in the current Action Phase anymore. Activated actions that you did not use this round remain activated and can be used in a subsequent round. Do not remove Character Tiles from actions you have not used yet.

Phase 6

Event: Resolve the event shown on the Hour Glass Tile of this round.

(The event affects all players. See below for details on the events.)



Phase 7

Start Player: The current Start Player passes the Start Player Token to the player to his left.



The Actions/Places

Every Place represents a specific action. Your Player Board features the most common Places. As the game progresses, you can acquire additional Places (see below, "Expanding the City").

You can play an action if it is activated (all spaces occupied). After you played an action, you remove the Character Tiles (but not the Technology Tiles) used to activate it and return them to your Followers Bag.

The Places and their actions in detail:

Farm House

Take a **Farmer Tile** from the Farm House on the game board and put the Farmer into your bag.

Then advance your marker one space on the Farmers Track and receive the depicted **good**. The position of your marker on this track also plays a role during Phase 2: "Census".



Village

In the Village, you can receive another **Boatman**, **Craftsman**, or **Trader**. You can **choose** one of the following actions (*Boatman*, *Craftsman*, *Trader*):



Boatman

Take a **Boatman Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. Then advance one space on the Boatmen Track and receive the depicted number of **coins**. On the last space of that track, the first player to get there receives a Citizen Tile instead of coins.



Craftsman

Take a **Craftsman Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. Then advance one space on the Craftsmen Track and receive a **Technology Tile**. Put the Technology Tile next to your Player Board. You may only use it after you pass.



Technology: You can place the Technology Tile on an Action Space of your choice to replace the required Character Tile for the rest of the game. You do not remove the Technology Tile after you played the action. It remains on its space until the end of the game.

Constraints:

- The first Technology Tile you place in a game must replace a Farmer.
- Subsequent Technology Tiles may replace any Character Tile except Monks.
- Monks can never be replaced with Technology Tiles.
- You may not place more than 1 Technology Tile at one Place.
- You may not place a Technology Tile at a Place that only requires a single Character Tile.
- You may not move a Technology Tile after you placed it.

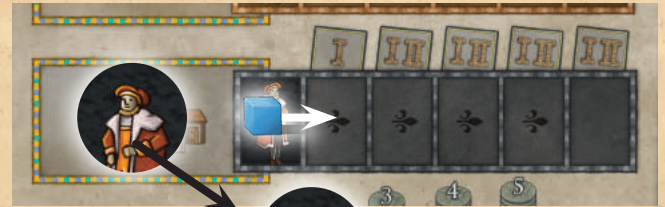


Trader

Take a **Trader Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. Then advance one space on the Traders Track and expand your city with a **Place Tile**.

Expanding the City: You may choose a Place Tile. There are two types of Place Tiles, I and II. When you advance on the Traders Track for the first time, you may only choose a tile from stack I. Every other time you advance on the track, you may choose a tile from stack I or II. Place the chosen Place Tile next to your Player Board. You now have another Place you can activate or use its special ability.

Note: The players may look through the stacks of Place Tiles at any time. See the appendix for details on the different Place Tiles.



University

Take a **Scholar Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. Then advance one space on the Scholars Track and receive the depicted number of **Development Points**. For each Development Point you receive during the game, advance your marker one space on the Development Track.



Castle

Take a **Knight Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. Then advance one space on the Knights Track. The Knights Track indicates how many **Followers** you may draw from your bag and place on your Market in Phase 3. At the beginning of the game, you may draw 4 Followers each round. You can increase this number by recruiting Knights.

Note: When you get your fourth Knight, this number (7) does not increase, but you may receive a Citizen Tile if you are the first player to get there.



Note: Once your marker moves onto the last space of a track, you may no longer take the corresponding action.

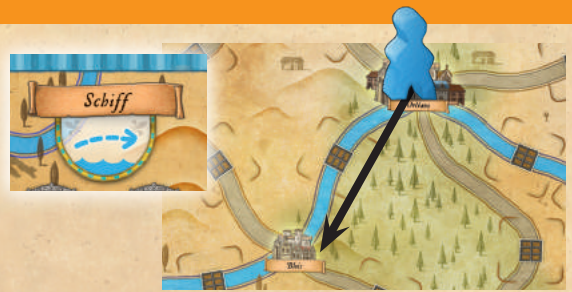
Monastery

Take a **Monk Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. There is no additional bonus like with the other actions. Monks can be used in place of **any of the other Character Tiles**. (However, the inverse is not true. You cannot use another Character Tile or a Technology Tile in place of a Monk.)



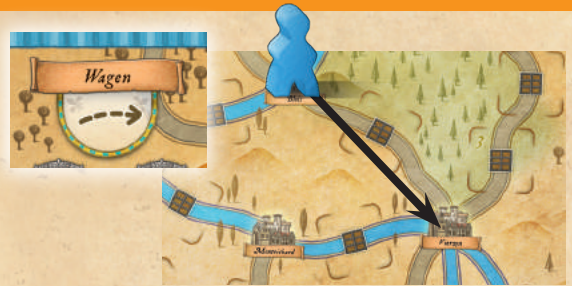
Ship

Move your Merchant Token from its current location along a **Waterway** (*blue connection*) to an adjacent town. If there is a Goods Tile on the way, you may take it. If there are multiple goods, you may take **one** of them. Place the Goods Tile next to your Player Board.



Wagon

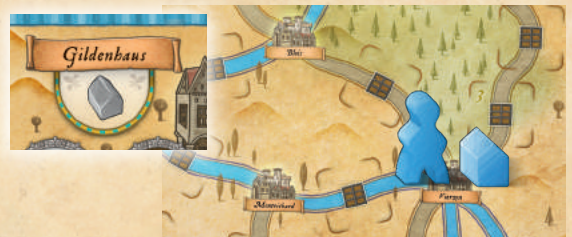
This action is similar to the **"Ship"** action, but rather than moving along a Waterway, move your Merchant Token along a **Road** (*brown connection*).



Guildhall

Build a **Trading Station** in the town in which your Merchant Token is present if there is no Trading Station in that town already (*regardless of which player it belongs to*). Each town can only have **one** Trading Station.

Exception: In Orléans, **each** player may build **one** Trading Station.



Scriptorium

You receive 1 Development Point. Advance your marker one space on the **Development Track**.



Town Hall

During the Planning Phase, you can place **1 or 2 Character Tiles** in the Town Hall. (*The Town Hall does not require both spaces be occupied in order to activate.*) When using the "Town Hall" action, move one or both Character Tiles from the Town Hall to any free appropriate spaces on the **"Beneficial Deeds"** board. You receive the depicted reward (*1, 2, or 3 coins, and in case of Canalization 1 coin or 1 Development Point*) for each character.

When you complete a Beneficial Deed (*i.e. you place a tile on the last remaining unoccupied space*), you receive the Citizen Tile of that Beneficial Deed.

You cannot replace the Character Tiles required for Beneficial Deeds with other tiles (*like Monks*). You must always use the exact Character Tiles as shown on the spaces. Character Tiles used for Beneficial Deeds remain there for the rest of the game.



Please note: You may not place the Followers of your color (i.e. your initial Farmer, Boatman, Craftsman, and Trader) in the Town Hall.



The Development Track

Some spaces of the Development Track show **coins** or contain a **Citizen Tile**. If you move your marker onto or past a space with coins, you receive the depicted amount of coins from the supply. If you are the first player to move onto or past a space with a Citizen Tile, you receive that tile.

Development Status Spaces indicate your state of development. If you move onto or past such a space, your Development Status immediately becomes the depicted value. At the beginning of the game, this value is 1.



Note: Your **Development Status** affects the **"Income"** event (you receive a number of coins equal to your Development Status), the **Hospital**, as well as the **victory point value** of your Citizen Tiles and Trading Stations at the end of the game.

End of the Game and Scoring

The game ends after 18 rounds. Before you proceed with the scoring, the player who has built the **most Trading Stations** receives the remaining **Citizen Tile**. If there is a tie, no player receives the tile. Then determine your final scores. You score victory points (VP) for:

Coins: 1 VP per coin

Goods:

Brocade: 5 VP

Wool: 4 VP

Wine: 3 VP

Cheese: 2 VP

Grain: 1 VP

Trading Stations and Citizen Tiles: Each Trading Station you have built and every Citizen Tile you have collected is worth a number of VP equal to your Development Status.

(Example: Klemens has built 5 Trading Stations and collected 2 Citizen Tiles. His current Development Status is 4, as indicated by the Development Track. He receives $(5+2) \times 4 = 28$ VP.)

The player with the most VP wins. In case of a tie, the player further ahead on the Development Track wins. If still tied, there are multiple winners.



Torture (Bankruptcy)

Every time you must pay something (e.g. during Census or Taxes) and you cannot do so, you must undergo torture. You must replace every missing coin with something else from this list:

- a **Trading Station** (an already built one or one from your supply)
- a **Follower** (draw a random one from your bag; as long as you draw a Follower of your color, put the Follower back into the bag and draw again)
- a **Development Point** (move your marker on the Development Track one space to the left, but not onto or past a space with coins)
- a **Goods Tile** (1 Tile per coin)
- a **Place Tile**
- a **Technology Tile**

You may replace missing coins with any mix of items from this list (e.g. if you owe 5 coins, you may replace them with 1 Follower, 2 Trading Stations, and 2 Development Points).

All items lost in this process are removed from the game. Only Development Points can be re-gained.

The Events in Detail



Pilgrimage:

When the „Pilgrimage“ event is drawn, you may not recruit Monks this round. „Pilgrimage“ always affects Phase 5: „Actions“. All the other events are triggered at the end of the round in Phase 6: „Event“.



Income:

You receive coins accordingly to your current Development Status.

- A:** 3 coins per Development Status
- B:** 2 coins per Development Status
- C:** 1 coin per Development Status



Harvest:

You may return food items (*grain, cheese or wine*) or pay penalty coins. If you can pay neither food items nor coins, you must undergo torture (*see above*). You return food items to the Goods Market.

- A:** 1 food item or 5 coins
- B:** 2 food items or 5 coins per missing food item
- C:** 3 food items or 5 coins per missing food item



Taxes:

You count the number of goods you have and pay taxes accordingly. If you cannot pay, you must undergo torture (*see above*).

- A:** 1 coin per 1 good
- B:** 1 coin per 2 goods
- C:** 1 coin per 3 goods



Trading Day:

On Trading Day, you receive coins per Trading Station you have built.

- A:** 3 coins per Trading Station
- B:** 2 coins per Trading Station
- C:** 1 coin per Trading Station



Plague:

You lose 1 Character Tile. Blindly draw a Character Tile from your Followers Bag and return it to the game board (*it becomes available again*). Do not move your marker back on the corresponding track. You cannot lose the Character Tiles of your color (*i.e., your initial Farmer, Boatman, Craftsman or Trader*). If you draw one of them, lucky you! In this case, you do not lose a Character Tile this round.

General Rules of the Game

Running Out of Tiles:

Character Tiles, Technology Tiles, and Goods Tiles are limited in this game. You cannot gain a tile if it is not available anymore. When you run out of a particular kind of tile, you can no longer play an action that provides that tile. Events may result in certain tiles becoming available again (*Harvest, Plague*). When this happens, you can play the corresponding actions again. Coins, however, are not limited. If there are no further coins available, you may help yourself by using other materials.

Checking on Your Followers

At any time during the game, you may look into your bag to see how many and which Followers you have in there. (*When you finish looking, shuffle the tiles in your bag so that you cannot draw particular tiles on purpose.*)

Empty Roads or Waterways

You may use empty Roads and Waterways. You just do not receive a good.

Marked Followers

The marked Followers of your color (*which you received during setup*) always remain with you (*either in your bag or on your board*). You cannot use them for Beneficial Deeds nor lose them to the Plague nor pay with them during Torture.

Placed Character Tiles

You cannot move a Character Tile from one Action Space to another. However, when drawing Followers from your bag during Phase 3: "Followers", for each Follower that you decline to draw, you may move a Character Tile from an Action Space to your Market. (*Example: Stefan may draw 6 Followers. He only draws 4 Followers and moves 2 Followers from Action Spaces to his Market.*)

Payments

Pay coins into the general supply and take coins from there when you receive them.

Additional Place Tiles

It is possible to expand the game with the extensions „**Orléans Invasion**“ and „**Orléans Trade & Intrigue**“ or with **Place Tile sets**. You separate the Place Tiles (*including the newly added Tiles*) into two different stacks according to their backs (*I and II*). After that, you shuffle both stacks individually and choose 13 tiles randomly from each stack. If there are less than 13 Place Tiles of category II, you may play with what is available of category II.



Heuschober, Käserei, Winzerei, Wollmanufaktur und Schneiderei

Man erhält die jeweils abgebildete Ware vom Warenmarkt. Ist die entsprechende Ware auf dem Warenmarkt nicht mehr erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Hayrick, Cheese Factory, Winery, Wool Manufacturer, and Tailor Shop

You receive the depicted good from the Goods Market. You cannot play this action if there is no Goods Tile of the depicted type left in the Goods Market.



Reederei

Die Reederei bringt 1 Entwicklungspunkt.

Shipping Line

You receive 1 Development Point.



Brauerei

Die Brauerei bringt 2 Münzen ein.

Brewery

You receive 2 coins from the supply.



Bibliothek

Die Bibliothek bringt 2 Entwicklungspunkte.

Library

You receive 2 Development Points.



Windmühle

Die Windmühle bringt 2 Münzen sowie 1 Entwicklungspunkt.

Windmill

You receive 2 coins from the supply and 1 Development Point.



Ratskeller

Der Ratskeller bringt 4 Münzen.

Cellar

You receive 4 coins from the supply.



Apotheke

Die Apotheke kann durch jedes beliebige Personen-Plättchen aktiviert werden. Der Spieler zahlt dann bis zu 3 Münzen (1, 2 oder 3) und darf pro Münze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste vorrücken.

Pharmacy

You can activate the Pharmacy with any Character Tile. As the action, you may spend up to 3 coins to advance on the Development Track. For each coin you spend (min. 1), you may move your marker one space to the right.



Kämmerei

Die Kämmerei bringt 1 Münze für jedes eigene gebaute Kontor.

Office

You receive 1 coin for each Trading Station you built.



Badehaus

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

Bathhouse

Draw 2 Character Tiles from your bag and choose 1 of them. Immediately place the chosen tile on an appropriate Action Space. (*You cannot place the tile on the Bathhouse.*) Put the other tile you have drawn as well as the Follower from the Bathhouse back into your bag. If you cannot place 1 of the drawn tiles on Action Spaces, put them back into your bag.



Hospital

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

Hospital

You receive a number of coins from the supply equal to your current Development Status.



Schule

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

School

As the owner of the School, you can use Scholars in place of other Character Tiles but Monks.



Pferdewagen

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

Horse Wagon

Move your Merchant Token along a Road to an adjacent town and collect one good if available.



Kräutergarten

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

Herb Garden

As the owner of the Herb Garden, you can use Boatmen in place of Craftsmen, Traders, and Farmers.



Sakristei

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

Sacristy

The Sacristy can protect you from negative events (*like Harvest, Taxes, or Plague*) if it is activated. During the Event Phase, remove the Monk from the Sacristy and put the tile back into your bag instead of suffering the negative effects of the event in play.



Pulverturm

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

Gunpowder Tower

The Gunpowder Tower expands your Market by 2 spaces. During Phase 3: "Followers", you can place 1 or 2 Character Tiles on the Gunpowder Tower. During the Planning Phase, you can place one or both of these tiles on Action Spaces, or use them for Beneficial Deeds during the Action Phase. (*You can use both of these tiles for Beneficial Deeds in one action.*) You may not use the Followers of your color for Beneficial Deeds.



Laboratorium

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

Laboratory

You receive a Technology Tile that you may place on an Action Space of your choice (*except for Monk Spaces*). The usual rules for Technology Tiles apply. You may place the Technology Tile on the Laboratory if you want.


Spielmaterial

- 1 großer Spielplan (*Orte und Landschaft*)
- 1 kleiner Spielplan (*Segensreiche Werke*)
- 4 Spielertableaus
- 4 Stoffbeutel (*Gefolgsleutebeutel*)
- 4 Händlerfiguren
- 40 Kontore
- 28 Holzwürfel
- 104 Personenplättchen
- 90 Warenplättchen
 - 24 x Getreide
 - 21 x Käse
 - 18 x Wein
 - 15 x Wolle
 - 12 x Brokat
- 16 Technikplättchen
- 14 Bürgerplättchen
- 47 Münzen
- 20 Ortskarten
- 18 Stundenglaskarten
- 2 Übersichtskarten
- 1 Startspielerplättchen
- 1 Spielregel

Game Components

- 1 Large Game Board (*Places and Terrain*)
- 1 Small Game Board (*Beneficial Deeds*)
- 4 Player Boards
- 4 Cloth Bags (*Followers Bags*)
- 4 Merchant Tokens
- 40 Trading Stations
- 28 Wooden Cubes
- 104 Character Tiles
- 90 Goods Tiles
 - 24 x Grain
 - 21 x Cheese
 - 18 x Wine
 - 15 x Wool
 - 12 x Brocade
- 16 Technology Tiles
- 14 Citizen Tiles
- 47 Coins
- 20 Place Tiles
- 18 Hour Glass Tiles
- 2 Overview Tiles
- 1 Start Player Token
- 1 Manual

Übersicht der neutralen Plättchen bei 2-4 Spielern

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
	12	14	16
	8	11	14
	8	11	14
	8	11	14
	6	8	10
	6	8	10
	6	8	10
	16	16	16
	78	84	90



Autor: Reiner Stockhausen
 Illustration: Klemens Franz | atelier198
 Übersetzung: Grzegorz Kobiela
 Lektorat: Stefan Malz
 © dlp games 2014-2019

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