



Wijnhuis/Weinberge: Elke keer als je een handelshuis bouwt in een stad aan een rivier, mag je uit de voorraad één wijn kopen voor 1 munt.
Promo ansichtkaart (2015), Uitbreidingsset 1 - Voorspoed & Belegering (2015)



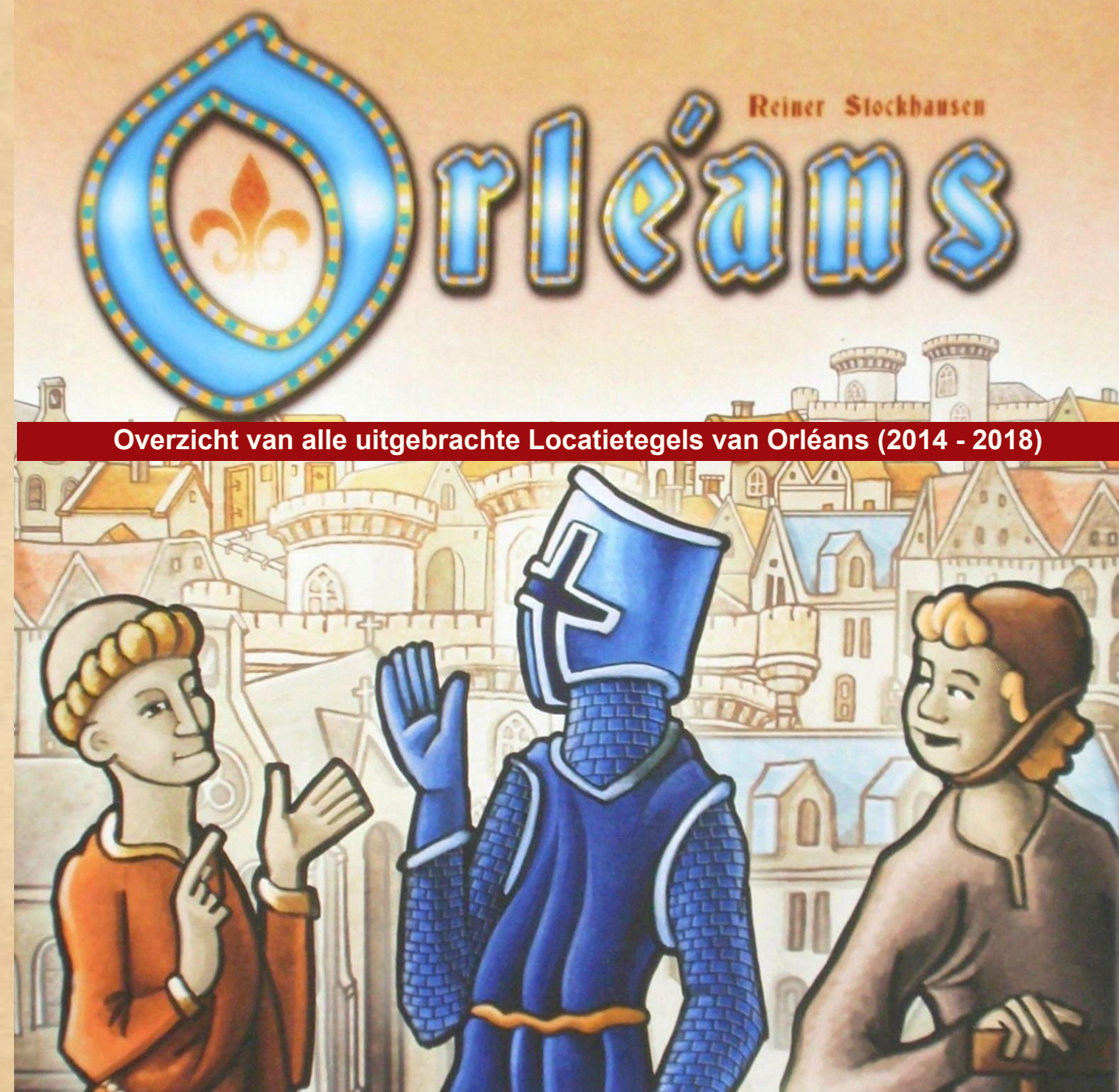
Windmolen/Windmühle: Ontvang twee munten en één ontwikkelingspunt. Als je blokje aan het eind van je ontwikkelingsspoor staat, dan mag je deze actie nog steeds gebruiken, maar krijg je alleen 2 munten (en geen ontwikkelingspunten meer).
Basisspel (2014)



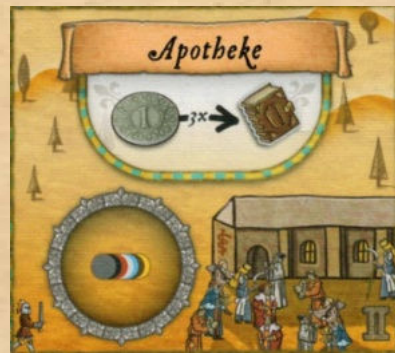
Zwarte markt/Schwarzmarkt: Ruil twee dezelfde goederen voor één ander goed. Leg de geruilde goederen terug in de voorraad. Als een bepaald goed niet in de voorraad ligt, dan kun je het hier niet voor ruilen. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.
Uitbreidingsset 1 - Voorspoed & Belegering (2015)

Hoeveel tegels mag je in het spel gebruiken?

Er zijn geen vaste regels tav. het aantal locatietegels dat je mag gebruiken. Het basisspel bevat 20 tegels en dat aantal zou je bij beginnende spelers kunnen gebruiken. Maar dat hoeft niet. Je kunt ook met 30 of meer tegels spelen, waarvan je de 20 van de basisset gebruikt en 10, 15 of 20 extra tegels gebruikt van de uitbreidingssets. Doe ze in een zak en trek het extra aantal dat je wilt gebruiken er uit. Of laat elke speler er 2 uitkiezen en trek de rest er blind bij. Je kunt ook alleen de tegels van de 2 uitbreidingssets gebruiken (10 in totaal). Desnoods gebruik je alle tegels, maar dan heb je wel veel ruimte op de tafel nodig. Maar ook dit hoeft niet...



- **Orléans Basisspel (20 tegels):** Apotheek, Badhuis, Bibliotheek, Brouwerij, Hooisluur, Hospitaal, Kaasboerderij, Kantoor, Kleermaker, Kruidentuin, Kruittoren, Laboratorium, Paard en wagen, Raadskelder, Rederij, Sacristie, School, Weverij, Wijngaard, Windmolen.
- **Uitbreidingsset 1 - Voorspoed & Belegering (7 tegels):** Bron, Depot, Marktkraam, Postkoets, Taverne, Wijnhuis, Zwarte markt.
- **Uitbreidingsset 2 - Handel & Intrige (3 tegels):** Brasserie, Handelshuis, Schapenboerderij.
- **Nieuwe Locatietegels No 1 (3 tegels):** Bakkerij, Goudsmid, Schuilplaats.
- **Nieuwe Locatietegels No 2 (3 tegels):** Kazerne, Rechtbank, Theater.
- **Nieuwe Locatietegels No 3 (3 tegels):** Haven, Steengroeve, Werkplaats.
- **Nieuwe Locatietegels No 4 (3 tegels):** Burgerhuis, Sluis, Sterrenwacht.
- **Nieuwe Locatietegels No 5 (Duits, 3 tegels):** Feestzaal, Kerk, Straat.
- **Promo Ortskarten N°1 (Duits, 3 tegels):** Boerderij, Kerstmarkt, Prairie.
- **Promo Ortskarten N°2 (Duits, 3 tegels):** Kathedraal, Opera, Standbeeld.
- **Promo Ansichtkaarten:** Depot, Taverne, Wijnhuis (=Weinberge)
- **Individuele Promotegels:** Bisdop van Tours (= L'évêché de Tours), Draaibrug. De overige drie zijn ook in de Promo Ortskarten uitgebracht: Kerstmarkt, Opera, Prairie.



Apotheek/Apotheke: De apotheek kan met elk personenfiche worden geactiveerd. Betaal maximaal drie munten (1, 2 of 3) en ga per betaalde munt één stap vooruit op het ontwikkelingspoot.

Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.

Basisspel (2014)



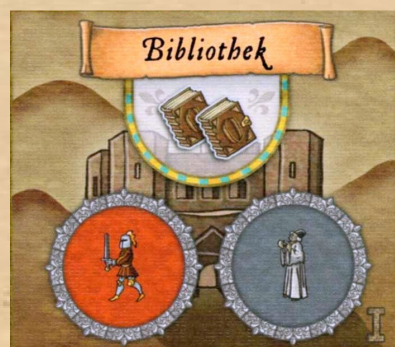
Badhuis/Badehaus: Trek twee personenfiches uit je volgelingenpak en kies er één. Leg dat fiche direct op een vrij actieveld naar keuze (maar niet op het badhuis). Het andere personenfiche gaat samen met de fiche dat werd gebruikt om het badhuis te activeren terug in je volgelingenpak. Als de getrokken personenfiches niet op een actieveld worden gelegd, dan ze gaan beide terug in je volgelingenpak. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen. NB: er zijn 3 versies van deze tegel, dit is de laatste officiële versie.

Basisspel (2016, gecorrigeerde versie)



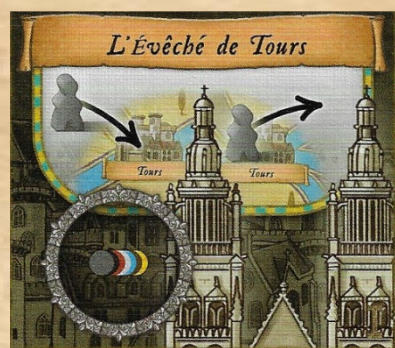
Bakkerij/Bäckerei: Betaal 2 munten om de tegel te activeren. Bak van 1, 2 of 3 graanfiches (die je al bezit!) evenveel broden. Leg de graanfiches uit je eigen voorraad op de bakkerij. Dit graan geldt nu als brood en kan als goed of als voedsel worden gebruikt (bijv. bij de oogst). Brood geldt als goed en er moet dan ook belasting over betaald worden. Aan het einde van het spel is elk brood zoveel punten waard als je ontwikkelingsniveau. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.

Nieuwe Locatietegels No 1 (2015)



Bibliotheek/Bibliothek: Ontvang 2 ontwikkelingspunten.

Basisspel (2014)



Bisdom van Tours/L'évêché de Tours: Wanneer je deze tegel activeert, dan mag je je koopman direct in Tours zetten. Als je koopman zich al in Tours bevindt, dan mag je hem in elke andere stad zetten. Je krijgt geen goederen wanneer je deze actie uitvoert.

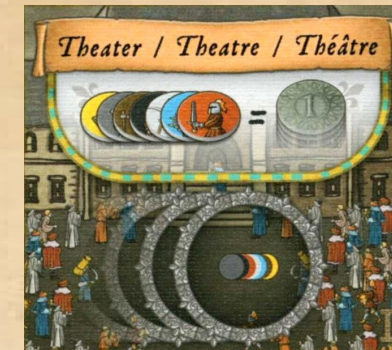
Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.

Promo tegel van Matagot Games (2018)



Taverne: Je kunt een handelshuis bouwen in een stad waar een andere speler al een handelshuis heeft gebouwd (een speler kan nog steeds maximaal één handelshuis in elke stad bouwen; de andere speler mag zijn huis laten staan). De taverne-actie **moet** samen met de gildehuis-actie uitgevoerd (ze gelden samen als één actie). Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.

Promo Ansichtkaart (2014), Uitbreidingsset 1 - Voorspoed & Belegering (2015)



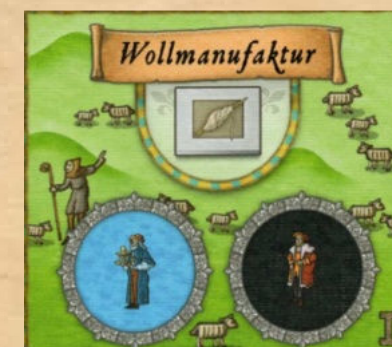
Theater: Op het theater kun je zoveel verschillende personenfiches liggen als je wilt (*maximaal 1 per soort!*). Ontvang 1 munt voor elke personenfiche op deze tegel. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.

Nieuwe Locatietegels No 2 (2015)



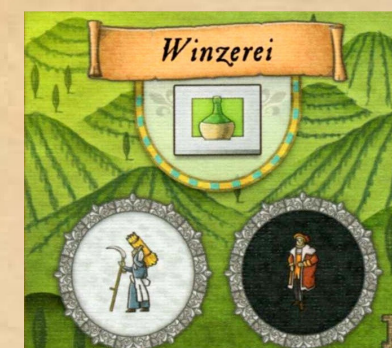
Werkplaats/Werkstatt: Betaal 1 munt en verplaats een techniekfiche naar een leeg actieveld. Als hierdoor een locatie(tegel) geactiveerd wordt, mag je deze later in deze ronde uitvoeren. De plaatsingsregels voor techniekfiches blijven gelden (zie: Laboratorium)! Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.

Nieuwe Locatietegels N°3 (2015)



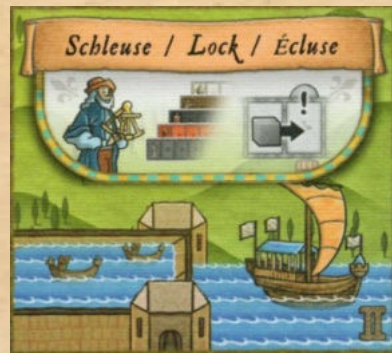
Weverij/Wollmanufaktur: Neem 1 wol van het voorraadveld op het speelbord. Deze actie kan niet worden uitgevoerd als het afgebeelde goederenfiche niet meer beschikbaar is.

Basisspel (2014)

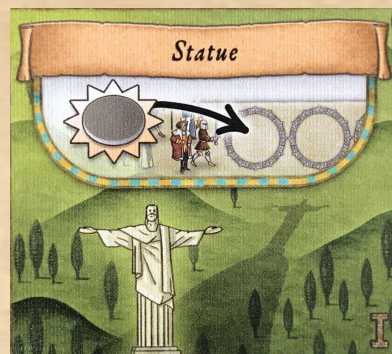


Wijngaard/Winzerei: Neem 1 wijn van het voorraadveld op het speelbord. Deze actie kan niet worden uitgevoerd als het afgebeelde goederenfiche niet meer beschikbaar is.

Basisspel (2014)



Sluis/Schleuse: Als je een schipper rekruteert, mag je een blokje op het spoor naar keuze vooruitzetten in plaats van het blokje op het schippersspoor. Je krijgt de bonus boven het vakje waar je blokje op het gekozen spoor naar toe verschoven is.
Nieuwe Locatietegels N°4 (2016)



Standbeeld/Statue: als je het standbeeld hebt gebouwd, mag je elk nieuw personenfiche dat je krijgt van een actie in fase 5 (Acties) op de markt zetten in plaats van in je volgelingenzak.
Promo Ortskarten N°2 (2018)



Steengroeve/Steinbruch: Bouw een handelshuis in een stad naar keuze waarin nog geen handelshuis staat. Betaal 2 munten als je bouwt in een stad waar je koopman staat. Als je bouwt in een andere stad betaal je 2 munten extra voor elke weg of rivier vanaf de stad waar je bouwt tot aan de stad waar je koopman staat. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.
Nieuwe Locatietegels N°3 (2015)



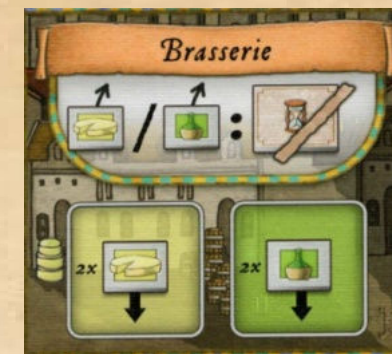
Sterrenwacht/Sternwarte: Zet je blokje op het ontwikkelings-spoor vooruit naar de eerstvolgende ster. Passier je onderweg velden met munten of een burgerfiche, dan krijg je deze *niet*.
Nieuwe Locatietegels N°4 (2016)



Straat/Strasse: activeer deze tegel en plaats een handelshuis op de aangewezen plek op de straat van deze tegel. Je mag maximaal 4 handelshuizen bouwen. Ze tellen aan het einde van het spel *alleen* mee om te bepalen wie de meeste handelsposten bezit voor het verkrijgen van de burgerfiche (bonus) op het speelbord). *Huisregel:* de handelshuizen op de straat tellen in de eindtelling niet mee! Als je een handelshuis op het speelbord wil bouwen, en je voorraad huizen is op, dan mag je een huis van de straat gebruiken.
Neue Ortskarten N°5 (2017)



Boerderij/Hof/Farm: ontvang het afgebeelde goed van de voorraad op het speelbord dat correspondeert met je positie op het Boerenspoor. Als deze goederen niet meer in de voorraad liggen, dan mag je deze actie niet gebruiken.
Promo Ortskarten N°1 (2017)



Brasserie: plaats onmiddellijk 2 kaas en 2 wijn op de Brasserie tegel (of minder als er niet genoeg in de voorraad zit). In fase 6 mag je een goed van deze tegel halen om het effect van een gebeurtenis te voorkomen (bv. Pest, Belasting). Je mag de goederen op deze tegel op elk moment gebruiken (bv. voor een willekeurige actie). *Let op:* je moet wel belasting voor de goederen betalen, en uiteraard tellen ze mee bij de puntentelling aan het eind van het spel. Je mag *geen* goederen bijplaatsen op de tegel.
Uitbreidingsset 2 - Handel & Intrige (2016)



Bron/Brunnen: Voer een actie uit op je spelersbord of op een van je locatietegels. Die actie hoeft daarvoor niet geactiveerd te zijn (maar mag wel). Nadat je de actie hebt uitgevoerd, doe je alleen volgelingen van de bron terug in je volgelingenzak. Op deze manier kun je een actie nog een keer in een ronde uitvoeren. *Opm.:* er moeten wel voldoende fiches op de actie liggen om deze met de bron te kunnen uitvoeren!
Uitbreidingsset 1 - Voorspoed & Belegering (2015)



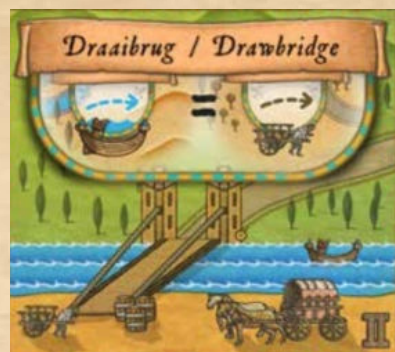
Brouwerij/Brauerei: Ontvang 2 munten. Je mag geen technologie-fiche op deze tegel plaatsen.
Basisspel (2014)



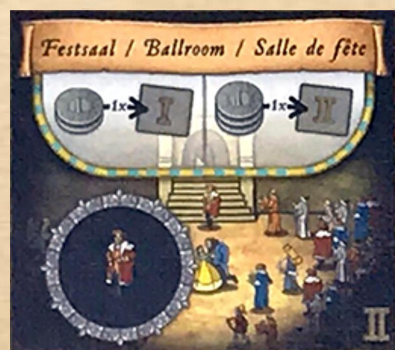
Burgerhuis/ Bürgerhuis: Kies één van de volgende vier beloningen: (a) neem 5 munten, (b) ga 3 velden vooruit op het ontwikkelings-spoor, (c) neem 1 goed naar keuze, (d) of verplaats je koopman naar een aangrenzende stad via een weg of een rivier (en neem een goed, indien mogelijk). Als je blokje aan het eind van je ontwikkelings-spoor staat, dan krijg je geen ontwikkelingspunten meer.
Nieuwe Locatietegels N°4 (2016)



Depot/Lagerhaus: Aan het einde van het spel krijg je 5 punten extra voor elke complete set van goederen (graan, kaas, wijn, wol en zijde).
 2014 - Promo Ansichtkaart, 2015 - Uitbreidingsset 1 (Voorspoed & Belegering)



Draaibrug/Drawbridge: Als je de actie Wagen gebruikt, mag je je koopman ook over een rivier verplaatsen. Als je de actie Schip gebruikt, mag je je koopman ook over een weg verplaatsen. Je kunt de Draaibrug niet gebruiken bij het verplaatsen van je koopman met andere acties dan de Wagen of het Schip. Omdat je geen persoonsfiche nodig hebt voor deze tegel, kun je deze actie meerdere keren in je beurt gebruiken.
 Promo tegel White Goblin Games (2017)



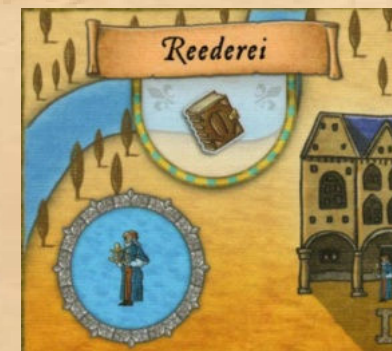
Festzaal / Festsaal: betaal 2 munten om een locatietegel van stapel I te bouwen, of betaal 3 munten om een locatietegel van stapel II te bouwen. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen. Opm: stapel I of II kan alleen gebouwd worden als je blokje op het ambachtsspoor met dat nummer staat.
 Neue Ortskarten N°5 (2017)



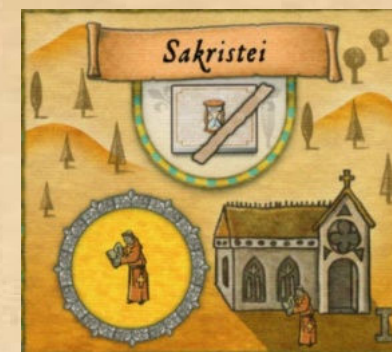
Goudsmid/Goldschmiede: Betaal 1 goed naar keuze en ga voor elk handelshuis dat je hebt gebouwd 1 stap vooruit op het ontwikkelingsspoor. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen. Als je blokje aan het eind van je ontwikkelingsspoor staat, dan krijg je niets.
 Nieuwe Locatietegels No 1 (2015)



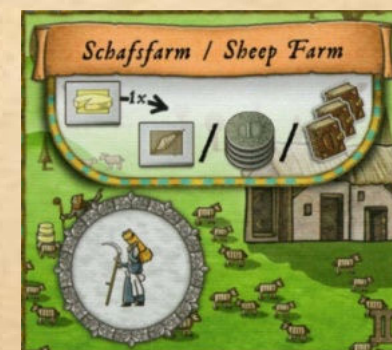
Handelshuis/Handelshaus: Aan het eind van het spel krijg je 4 Overwinningpunten voor elk goed waarvan jij het meeste bezit. Opm.: bij een gelijk aantal goederen krijg je geen bonus.
 Uitbreidingsset 2 (Handel & Intrige, 2016)



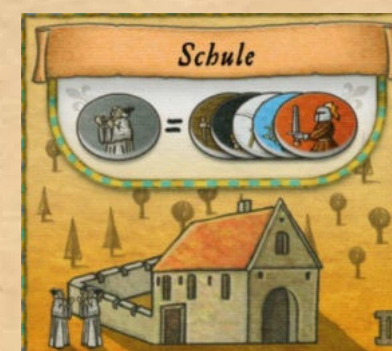
Rederij/Rederei: Ontvang 1 ontwikkelingspunt. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen. Als je blokje aan het eind van je ontwikkelingsspoor staat, dan krijg je niets.
 Basisspel (2014)



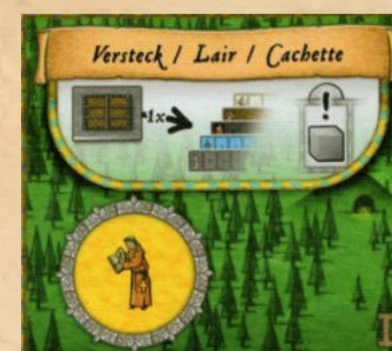
Sacristie/Sakristei: De sacristie beschermt tegen de gevolgen van gebeurtenissen, zoals oogst, belasting of pest. De monnik waarmee de sacristie is geactiveerd gaat in fase 6 (Gebeurtenissen) terug in de volgelingenzak en de gevolgen van de gebeurtenis worden voor de eigenaar van de sacristie genegeerd. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.
 Basisspel (2014)



Schapeboerderij/Schafsfarm: bij het activeren van de schapeboerderij krijg je voor 1 kaas (in de voorraad terug leggen): of 1 wol, of 4 munten, of je mag 3 vakjes vooruit op het ontwikkelingsspoor. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen. Als je blokje aan het eind van je ontwikkelingsspoor staat, dan krijg je geen ontwikkelingspunten (kies dan wat anders).
 Uitbreidingsset 2 (Handel & Intrige, 2016)



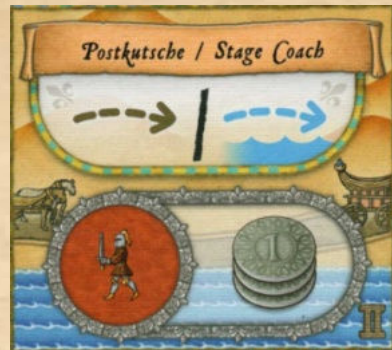
School/Schule: De eigenaar van de school mag wetenschappers inzetten als elke andere persoon (echter niet als monnik). Deze regel geldt niet voor het goede doelen spoor. Omdat je geen persoonsfiche nodig hebt voor deze tegel, kun je deze actie meerdere keren in je beurt gebruiken.
 Basisspel (2014)



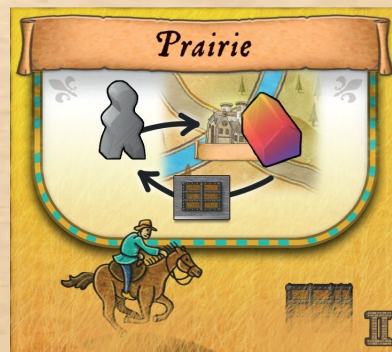
Schuilplaats/Versteck: Betaal 1 goed naar keuze. Je mag de bonus van een spoor naar keuze nemen (met uitzondering van het ridder-spoor). Je krijgt de bonus boven het vakje waar je blokje op dit moment op het gekozen spoor ligt. Je krijgt de bonus ook als er geen bijbehorende personenfiches meer voorradig zijn. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.
 Nieuwe Locatietegels No 1 (2015)



Paard en wagen/Pferdewagen: Verplaats je koopman over een weg naar een aangrenzende stad. Als je goederen onderweg passeert, dan mag je deze meenemen.
Basisspel (2014)



Postkoets/Postkutsche: Betaal 3 munten en verplaats je koopman naar een aangrenzende stad over een weg of rivier. Neem daarbij een goederenfiche indien mogelijk. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.
Uitbreidingsset 1 - Voorspoed & Belegering (2015)



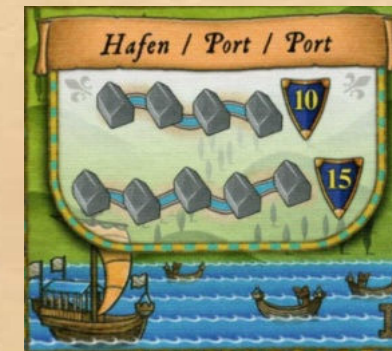
Prairie: wanneer je je koopman naar een stad verplaatst waar 1 of meer spelers een *handelshuis* hebben gebouwd, kies dan een *eigenaar* van één van deze handelshuizen. Deze speler kiest dan een goed naar keuze uit en moet deze aan jou geven (indien mogelijk).
Promo tegel van Tasty Minstrel Games (2016), Promo Ortskarten N°1 (2016)



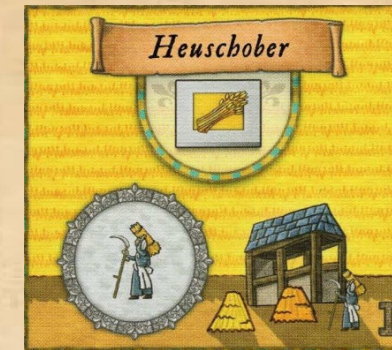
Raadskelder/ Ratskeller: Ontvang 4 munten.
Basisspel (2014)



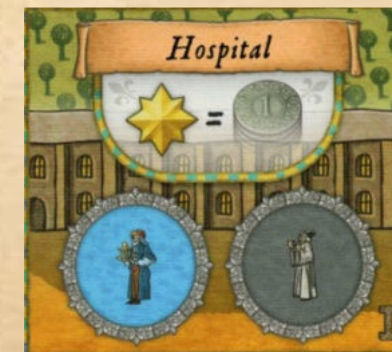
Rechtbank/Gericht: Verplaats de koopman van een andere speler naar een aangrenzende stad (over een weg of rivier). Als er een goederenfiche ligt, mag je die nemen. Betaal de eigenaar van de verplaatste koopman 1 munt. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.
Nieuwe Locatietegels No 2 (2015)



Haven/Hafen: Aan het einde van het spel krijg je 10 punten voor een via rivieren *aaneengesloten reeks* van 4 handelshuizen in jouw kleur. Als je 5 of meer handelshuizen aaneengesloten langs een rivier bezit, dan krijg je 15 punten.
Nieuwe Locatietegels N°3 (2015)



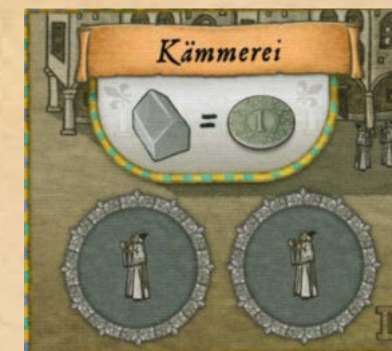
Hooischuur/Heuschober: Neem 1 graan van het voorraadveld op het speelbord. Deze actie kan niet worden uitgevoerd als het afgebeelde goederenfiche niet meer beschikbaar is. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.
Basisspel (2014)



Hospitaal/Hospital: Ontvang een aantal munten gelijk aan je ontwikkelingsniveau.
Basisspel (2014)



Kaasboerderij/Käserei: Neem 1 kaas van het voorraadveld op het speelbord. Deze actie kan niet worden uitgevoerd als het afgebeelde goederenfiche niet meer beschikbaar is.
Basisspel (2014)

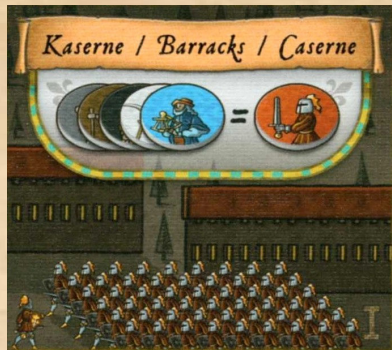


Kantoor/Kämmerei: Ontvang 1 munt voor elk handelshuis dat je hebt gebouwd.
Basisspel (2014)



Kathedraal/ Kathedrale: de kathedraal voegt permanent 1 extra punt toe aan je ontwikkelingsspoor. De verhoogde waarde geldt voor toekomstige gebeurtenissen (inkomen), acties van locatiekaarten (bv. Hospitaal) en tijdens het tellen van de punten aan het einde van het spel.

Promo Ortskarten N°2 (2018)



Kaserne/ Kaserne: De eigenaar van de kaserne mag elke andere persoon (echter géén monnik) inzetten als ridder.

Nieuwe Locatietegels No 2 (2015)

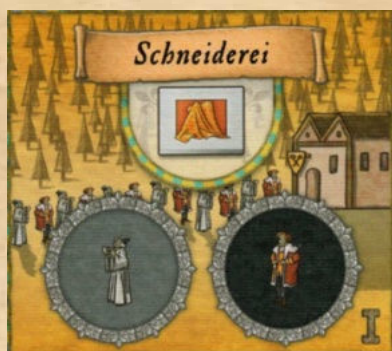


Kerk /Kirche: gebruik een locatietegel van een andere speler. Betaal 2 munten (niet meer/minder) aan de eigenaar van de tegel die je gebruikt. Je mag de tegels alleen gebruiken als er voldoende fiches opliggen voor de actie. Activeer de monnik op de Kerktegel en plaats hem daarna in de zak terug). De locatietegel van de andere speler blijft actief en kan door deze speler nog steeds worden gebruikt (persoonsfiches op de 'geleende' tegel blijven dus staan). Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen. *Neue Ortskarten N°5 (2017)*



Kerstmarkt/Weihnachtsmarkt: Gooi een 6 zijdige dobbelsteen; bij een resultaat van 1 t/m 5 neem je het desbetreffende goed van de voorraad op het speelbord. Als het goed er niet meer is, dan krijg je niets. Gooi je 6, verplaats dan je koopman via de weg naar een aangrenzende stad, als er een goed op de weg ligt, mag je dat pakken. *Noot:* bij de kaart in de Adventskalender zaten ook 2 munten van 20.

Brettspiel Adventskalender 2015 (dag 10), Promo Ortskarten N°1 (2017)



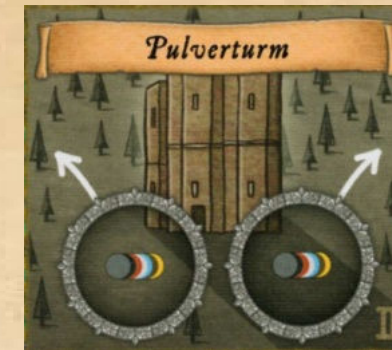
Kleermaker/Schneiderei: Neem 1 zijde van het voorraadveld op het speelbord. Deze actie kan niet worden uitgevoerd als het afgebeelde goederenfiche niet meer beschikbaar is.

Basisspel (2014)



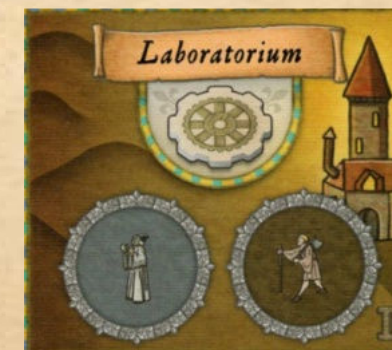
Kruidentuin/Kräutergarten: De eigenaar van de kruidentuin mag schippers inzetten als ambachtsman, handelaar of boer. Omdat je geen persoonsfiche nodig hebt voor deze tegel, kun je deze actie meerdere keren in je beurt gebruiken.

Basisspel (2014)

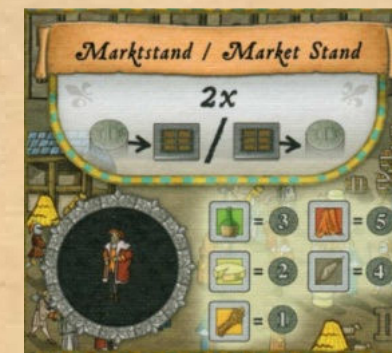


Kruittoren/Pulverturm: De kruittoren breidt je markt uit met twee velden. In fase 3 (Volgelingen) mag je 1 of 2 personen-fiches op de kruittoren leggen. Tijdens fase 4 (Planning) mag je 1 of beide op een actieveld leggen, of in fase 5 (Acties) naar het Goede daden-speelbord sturen (dat mag met 2 fiches tegelijk = 1 actie, of telkens 1, dus 2 acties). *Noot:* eigen volgelingen (in je spelerskleur) kunnen nooit naar de "goede daden" gestuurd worden.

Basisspel (2014)

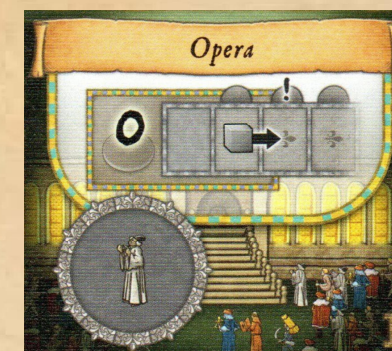


Laboratorium: Ontvang één techniefiche dat je via de regels voor gewone techniefiches (pag. 6) op een actieveld naar keuze mag leggen. Het techniefiche mag ook op een actieveld van het laboratorium worden gelegd. *Regels techniefiches:* leg het gegenereerde techniefiche naast je bord. Plaatsing mag alleen nadat je hebt gepast. Je allereerste techniefiche moet altijd op een actieveld met een boer worden gezet. Level II tegels mag je pas bouwen als je blokje op een veld van het ambachtsspoor staat met level II. *Basisspel (2014)*



Marktkraam/Marktstand: Je kunt tot 2 (dezelfde of verschillende) goederen kopen en/of verkopen. De prijs is gelijk aan de waarde (zie tabel op het speelbord). Leg de verkochte goederen terug in de voorraad op het speelbord. Als een bepaald goed niet in de voorraad ligt, kun je het niet kopen. Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.

Uitbreidingsset 1 - Voorspoed & Belegering (2015)



Opera/Oper: kan alleen geactiveerd worden wanneer er geen Geleerden-fiches meer op de Universiteit liggen (speelbord). Bij het activeren (mag ook met een monnik) mag je je blokje op het wetenschapsspoor één veld vooruit schuiven en je krijgt het op het veld aangegeven aantal ontwikkelingspunten. Staat je blokje op het laatste veld van het spoor, dan mag je deze actie ook doen en krijg je weer de aangegeven bonus (6 ontwikkelingspunten). Je mag geen technologiefiche op deze tegel plaatsen.

Promo van Cranio creations (2017), Promo Ortskarten N°2 (2018)