

Orléans

Reiner Stockhausen

HANDEL & INTRIGE

Erweitert den Wettstreit mit euren Gegenspielern in Orléans um vier neue Elemente und zusätzliche Ortskarten für noch mehr Abwechslung und Spaß.

- Die „**Aufträge**“ schaffen mit den Handelsreisen einen zusätzlichen Weg, Siegpunkte zu erzielen. Damit werden ganz neue Möglichkeiten geschaffen, erfolgreiche Strategien zu ersinnen.
- „**Neue Ereignisse**“ machen das Grundspiel abwechslungsreicher durch immer wieder andere Abfolgen von Herausforderungen, Vorteilen und Einschränkungen.
- „**Neue segensreiche Werke**“ bringen völlig neue Belohnungen ins Spiel, die neue Wege ermöglichen und das Spiel noch dynamischer werden lassen.
- Die „**Intrige**“ macht das Spiel deutlich interaktiver, indem sie unterschiedliche Möglichkeiten bietet, die Mitspieler zu beeinflussen.

Die Module können einzeln oder auch in beliebiger Zusammenstellung mit dem Grundspiel kombiniert werden. Die neuen Ortskarten können mit allen Modulen und auch alleine im Grundspiel verwendet werden. Sie sind besonders geeignet zur Verwendung mit den Aufträgen.

dlp games

Autor: Reiner Stockhausen

Design: atelier198

Redaktion: dlp-games, Stefan Malz

Übersetzung: Grzegorz Kobiela

© dlp games Verlag GmbH 2016

Eurode-Park 86

52134 Herzogenrath

www.dlp-games.de

Tel.: 02406-8097200

E-Mail: info@dlp-games.de

Verlag und Autor danken den vielen Testern, insbesondere Markus Angenendt und Jochen Schellenberger für ihre wertvollen Hinweise und viel Zeit, die sie in dieses Projekt investiert haben.

Spielmaterial

1 Spielplan „Segensreiche Werke“



23 Auftragskarten



10 Abdeckplättchen



34 Stundenglaskarten



3 Ortskarten

1 Spielplan „Intrige“



Aufträge

Vorbereitung

Die Auftragskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan abgelegt. Die 5 obersten Karten werden aufgedeckt und offen nebeneinander ausgelegt.



Ablauf



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

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



Spielende und Abrechnung

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

Neue Ereignisse

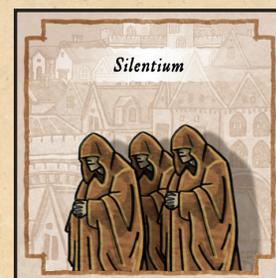
Vorbereitung

Die Stundenglaskarten des Grundspiels werden nicht verwendet. Stattdessen werden die 34 neuen Stundenglaskarten verwendet.

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

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

Variante: Alternativ kann man eine Karte „Silentium“ aussortieren und als unterste Karte des Stapels – also für die letzte Runde – die Karte „Bauernaufstand“ nehmen. Sie wird dann zuvor aus dem Stapel der Karten D aussortiert.



Ablauf

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

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

Die Ereignisse im Einzelnen

A

Abläss: Jeder Spieler darf ein beliebiges Personenplättchen – jedoch keinen Mönch – für 2 Münzen kaufen. Die Person wandert sofort in den Beutel. Der Spieler zieht nicht auf der entsprechenden Leiste vor.

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

Ernte: siehe Grundspiel

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

Konferenz  : In dieser Runde können keine Gelehrten angeworben werden.

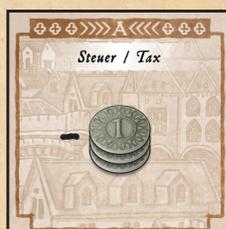
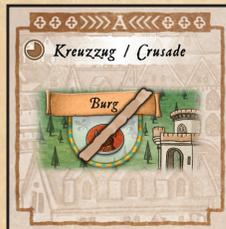
Kreuzzug  : In dieser Runde können keine Ritter angeworben werden.

Streik  : In dieser Runde können keine Handwerker angeworben werden.

Steuern: Jeder Spieler gibt 3 Münzen ab.

B

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



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

Ernte: siehe Grundspiel

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

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

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

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

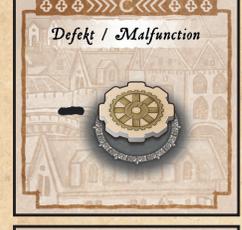
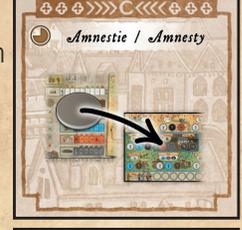
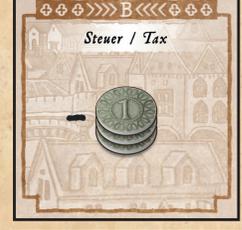
Steuern: Jeder Spieler gibt 3 Münzen ab.

C

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

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

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



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

Pest: siehe Grundspiel

Urlaub  : Legt diese Karte sofort ab und deckt eine neue Stundenglas-Karte auf. Die Partie geht somit nur über 17 statt über 18 Runden.

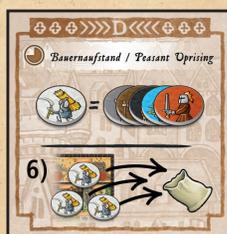
Bücherbrand: Jeder Spieler rückt auf der Entwicklungsleiste zurück bis zum vorherigen Stern (auch wenn er gerade auf einem Stern steht). Wer dabei Münzfelder überschreitet, muss keine Münzen abgeben. Werden diese Münzfelder später beim Vorziehen wieder erreicht, werden die Münzen erneut ausgezahlt.

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

D

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

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



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

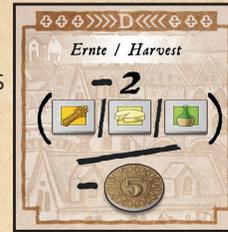
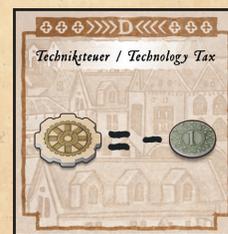
Einberufung: Jeder Spieler stellt seinen Händler (ohne zu reisen) zurück nach Orléans oder zahlt 5 Münzen Strafe.

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

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

Kopfsteuer: Jeder Spieler zahlt alle Personen, die auf seinem Tableau (Aktionsfelder und Markt) und seinen Ortskarten stehen und zahlt für jede Person 2 Münzen Steuern.

Der Zehnte: Jeder Spieler gibt pro 10 Münzen, die er besitzt, 1 Münze ab.



Neue segensreiche Werke

Vorbereitung

Der Spielplan „Segensreiche Werke“ des Grundspiels wird nicht verwendet, stattdessen wird der neue Spielplan „Segensreiche Werke“ ausgelegt.

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

Auf die Felder unter „Erntedank“ und „Schafzucht“ werden die Warenplättchen abgelegt, die dort aufgedruckt sind. Neben „Navigation“ wird pro freiem Feld 1 Technikplättchen vom Vorrat abgelegt.



Ablauf

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

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

Segensreiche Werke

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

Intrige

Vorbereitung

Der Spielplan „Segensreiche Werke“ des Grundspiels wird nicht verwendet, stattdessen wird der neue Spielplan „Intrige“ ausgelegt.

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



Ablauf

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

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

Bestechung

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

Erklärungen zu den Intriganten

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

Neue Ortskarten

Vorbereitung

Diese neuen Ortskarten werden zu den bisherigen Ortskarten hinzugefügt.

Erklärungen zu den Ortskarten

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

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



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

