



Reiner Stockhausen

Orléans



Deutsch 02 - 11

English 12 - 21

Ortskarten / Place Tiles 22 - 23

Materialliste / Components 24

dip games

Vorbereitung

1

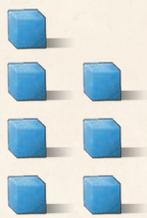
Jeder Spieler erhält:

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

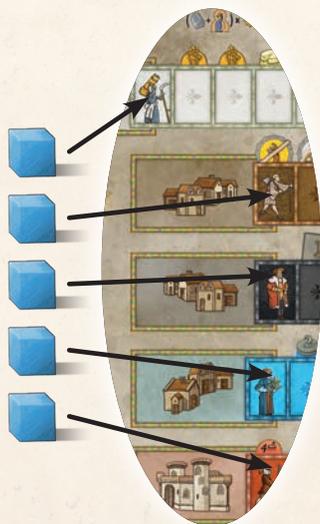
Die **Technikplättchen** werden auf dem dafür vorgesehenen Feld des Spielplans platziert.

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

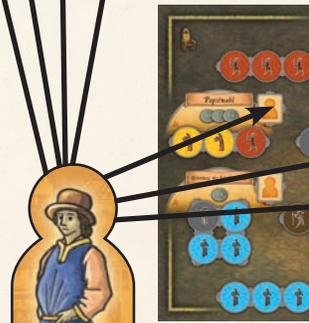
6

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.

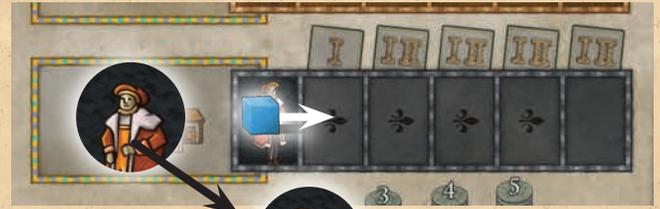


Händler

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.

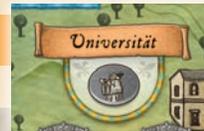
Ausbau der Stadt: Der Spieler darf sich einen weiteren Ort aussuchen. Es gibt 2 Kategorien von Orten, I und II. Rückt man auf der Händlerleiste erstmals vor, darf man seine Stadt ausschließlich mit einem Ort der Kategorie I ausbauen. Bei jedem weiteren Vorrücken auf der Händlerleiste darf man einen beliebigen 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.

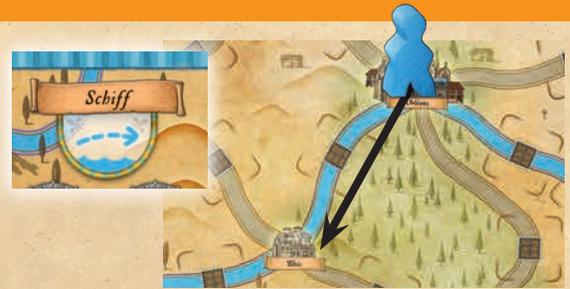
Kloster

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*).



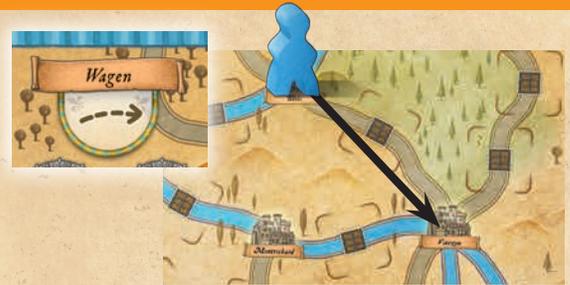
Schiff

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.



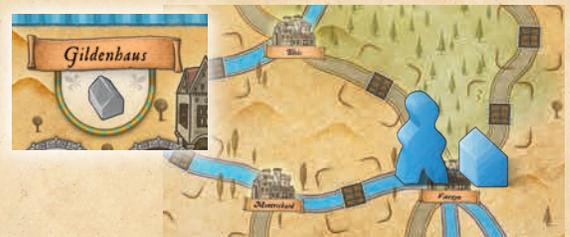
Wagen

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.



Gildenhäuser

Wer die Aktion Gildenhäuser 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.



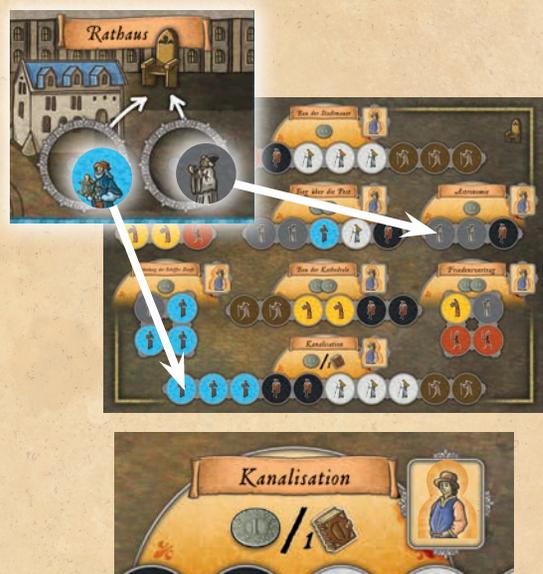
Rathaus

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)

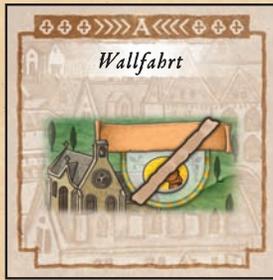
Immer dann, wenn ein Spieler zahlen muss (z.B. bei der Volkszählung, bei Steuern etc.), aber nicht genug Münzen hat, wird es bitter, denn nun erwartet ihn die Folter. Die fehlenden Münzen muss der Spieler durch Abgabe anderer Dinge in gleicher Anzahl bezahlen. Er hat dabei die Wahl zwischen:

- **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:

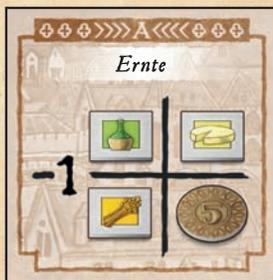
Wird „Wallfahrt“ aufgedeckt, ist das Anwerben von Mönchen in der aktuellen Runde nicht möglich. „Wallfahrt“ wirkt sich immer auf Phase 5 „Aktionen“ aus. Alle anderen Ereignisse werden erst am Rundenende in Phase 6 „Ereignis“ abgehandelt.



Einnahmen:

Die Spieler erhalten Münzen entsprechend ihres aktuellen Entwicklungsstands.

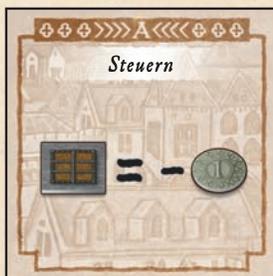
- A: 3 Münzen pro erreichtem Entwicklungsstand
- B: 2 Münzen pro erreichtem Entwicklungsstand
- C: 1 Münze pro erreichtem Entwicklungsstand



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.