



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 Gelände) sowie der Spielplan „**Segensreiche Werke**“ werden ausgebreitet.

3

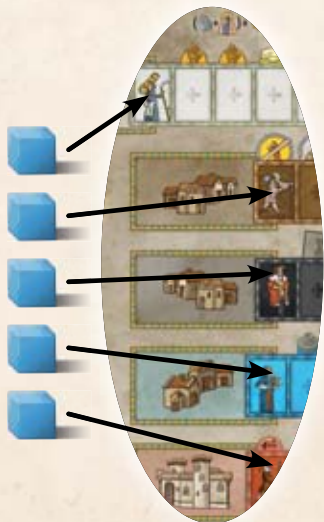
Die **Technikplättchen** werden auf dem dafür vorgesehenen Feld des Spielplans platziert.

4

Die **Stundenglaskarten** werden – ohne die helle Karte „Wallfahrt“ gemischt und als verdeckter Stapel abgelegt. Die helle Karte

5

Jeweils **1 Würfel** von jedem Spieler wird 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.

„Wallfahrt“ wird anschließend oben auf den Stapel gelegt, so dass sie in der ersten Runde aufgedeckt wird. Das Spiel beginnt immer mit dem Ereignis „**Wallfahrt**“ in der ersten Runde.

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.

Spiel zu dritt:

12a

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.

Spiel zu zweit:

12b

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!



Segensreiche Werke

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

1. Phase

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 Runde gespielt, anschließend endet das Spiel. Außerdem zeigen die Karten ein Ereignis, das für die jeweilige Runde gilt. Es gibt 6 verschiedene Ereignisse (*siehe Ereignisse*). Außer bei Wallfahrt werden die Auswirkungen der Ereignisse in Phase 6 „Ereignis“ abgehandelt.



2. Phase

Volkszählung: In dieser Phase wird geschaut, wer am meisten bzw. wenigsten Bauern besitzt. Der Spieler, der mit seinem Markierer auf der Bauern-Leiste 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 eine 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.

3. Phase

Gefolgsleute: Personenplättchen aus dem Gefolgsleutebeutel ziehen und auf dem Markt platzieren: 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 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.

4. Phase

Planung: Personen, die auf dem Markt stehen, können auf Aktionsfeldern der Orte eingesetzt werden. Man darf Personenplättchen auch auf dem Markt liegen lassen, um sie in einer späteren Runde einzusetzen.

Die **Orte** stehen für bestimmte Aktionen und jeder Ort erfordert die Mitwirkung mehrerer Personen (*bei den Zusatzorten gibt es welche, die keine oder nur eine Person zur Aktivierung erfordern*).



Beispiel: Um einen neuen 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.

5. Phase

Aktionen: Ausgeführt werden können Aktionen an allen aktivierten Orten, 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 bei Bauernhaus) kommen nach Ausführen der Aktion sofort zurück in den Gefolgsleutebeutel des Spielers.

ACHTUNG: Technik-Plättchen 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.

6. Phase

Ereignis: Das auf der Stundenglaskarte genannte Ereignis wird abgehandelt.

(Zu den Ereignissen im einzelnen siehe unten.)



7. Phase

Wechsel: Der Startspieler gibt den Startspielerstein „Schild“ 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 unten „Ausbau der Stadt“*).

Aktionen können ausgeführt werden, sobald sie aktiviert sind (*alle Aktionsfelder des Ortes belegt*). Wird eine Aktion ausgeführt, werden alle dafür erforderlichen Personen-Plättchen (*nicht die Technik-Plättchen!*) 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 Leiste „Bauernhaus“ mit seinem Markierer ein Feld vor und erhält die auf diesem Feld gezeigte **Ware**. Darüber hinaus ist der Platz des Markiererwürfels 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 Gefolgsleute-Beutel. Außerdem zieht er auf der „Schiffer“-Leiste vor und erhält soviel **Münzen** wie auf diesem Feld angezeigt wird. 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 Gefolgsleute-Beutel. 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 Gefolgsleute-Beutel.

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 Personen-Plättchen 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 Sorten 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 Leiste der Universität 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 Gefolgsleute-Beutel. 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 Gefolgsleute-Beutel. 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 Waren-Plättchen 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.



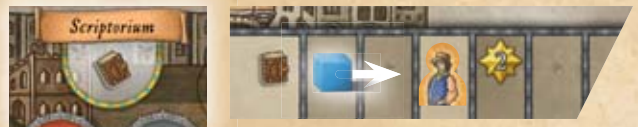
Gildenhau

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 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 erstes** 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 Waren 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 werden 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.

Ereignisse im einzelnen



3x 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 in Phase 6 „Ereignis“ abgehandelt.



3x Einnahmen:

Jeder Spieler erhält so viele Münzen wie es seinem aktuellen Entwicklungsstand entspricht.



3x Ernte:

Jeder Spieler gibt 1 Nahrungsmittel (Getreide, Käse oder Wein) ab. Wer kein Nahrungsmittel abgeben kann, zahlt 5 Münzen Strafe. Die abgegebenen Nahrungsmittel kommen zurück auf den Warenmarkt. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter (siehe unten).



3x Steuern:

Die Spieler zählen ihre gesammelten Waren. Es müssen pro 3 Waren 1 Münze Steuern bezahlt werden. Kann ein Spieler nicht zahlen, erwartet ihn Folter (siehe unten).



3x Handelstag:

Beim Handelstag erhalten die Spieler für jedes eigene verbaute Kontor 1 Münze.



3x 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 man nie verlieren. Wird solch ein Plättchen gezogen, hat der Spieler Glück gehabt und verliert keine Person durch die Pest.

Folter (Pleite)

Immer dann, wenn ein Spieler zahlen muss (z.B. bei der Volkszählung, bei Steuern etc.), aber keine 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.

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. Sollten Münzen (*vorübergehend*) ausgehen, entfallen (*vorübergehend*) die Auszahlungen.

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 Wege oder 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.



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 3 Personen aus seinem Beutel und sucht 2 davon aus, die er sofort auf Aktionsfeldern platziert. (*Das Badehaus kann nicht erneut belegt werden.*) Die 3. Person wandert anschließend zusammen mit der Person, die die Aktion ausgelöst hat, in den Gefolgsleutebeutel. Kann der Spieler von den gezogenen Personen nicht 2 auf Aktionsfelder legen, so wird nur eine bzw. keine Person platziert und die restlichen wandern zurück in den Gefolgsleutebeutel.

Bathhouse

Draw 3 Character Tiles from your bag and choose 2 of them. Immediately place the chosen tiles on appropriate Action Spaces. (*You cannot place these tiles on the Bathhouse.*) Put the third tile you have drawn as well as the Follower from the Bathhouse back into your bag. If you cannot place 2 of the drawn tiles on Action Spaces, only place one or none and put the rest 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

Mit dem Pferdewagen darf über Land bis zur nächsten Stadt gezogen werden.

Horse Wagon

You may move your Merchant Token along a Road to an adjacent town.



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 erfolgt das Entsenden beider in einer Aktion*). 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.

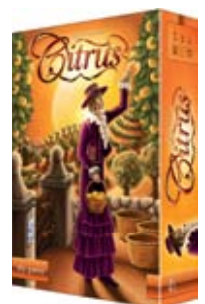
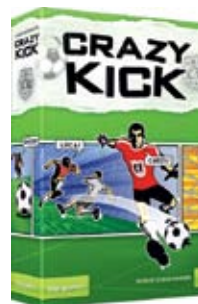
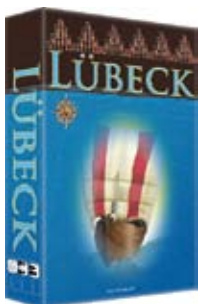
Spielmaterial

- 1 großer Spielplan
- 1 kleiner Spielplan (*Segensreiche Werke*)
- 4 Spielertableaus
- 4 Stoffsäckchen (*Gefolgsleutebeutel*)
- 4 Händlerfiguren
- 40 Kontore
- 28 Holzwürfel
- 104 Personenplättchen
- 90 Waren
 - 24 x Getreide
 - 21 x Käse,
 - 18 x Wein
 - 15 x Wolle
 - 12 x Brokat
- 16 Technik-Plättchen
- 14 Bürger-Plättchen
- 47 Münzen
- 20 Ortskarten
- 18 Stundenglaskarten
- 2 Übersichtskarten
- 1 Startspielerplättchen
- 1 Spielregel

Components

- 1 Large Game Board
- 1 Small "Beneficial Deeds" Board
- 4 Player Boards
- 4 Followers Bags
- 4 Merchant Tokens
- 40 Trading Stations
- 28 Wooden Cubes
- 104 Character Tiles
- 90 Goods
 - 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 Cards
- 1 Start Player Token
- 1 rulebook

**Noch mehr Spannung am Spieltisch von dlp games:
More thrilling boardgames from dlp games:**



Author: Reiner Stockhausen
Illustrations: Klemens Franz | atelier198
Translation: Grzegorz Kobiela
© dlp games 2014
www.dlp-games.de
E-mail: info@dlp-games.de