



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

ORLÉANS BIG BOX (1–5 SPIELER)

MODULÜBERSICHT

- **Grundspiel:** Immer verwenden.
- **Handel & Intrige:** Optionale Module: Aufträge, neue Ereignisse, **Segensreiche Werke** „Handel“, **Segensreiche Werke** „Intrige“. Jedes Modul ist einzeln oder kombiniert nutzbar.
- **Die Pest:** Optionales Modul mit Pest-Ereignissen, **Leichen**, **Pestdokter**, Ablasskarten, Pestkarten, Pest-Ortskarten und eigenem Werkplan.
- **Invasion:** Eigenständiges kooperatives Szenario.
- **Invasion-Zusatzmodule:** Die Blütezeit, Das Duell und Solo-Szenarien. Diese Module separat verwenden, nicht automatisch mit der kooperativen Invasion mischen.

SPIELAUFBAU

- **Grundspiel:** Siehe Regelheft S. 4–5.
- **Handel & Intrige:** Nur die verwendeten Module vorbereiten; ersetze Grundspiel-Komponenten nicht verwenden.
- **Die Pest:** Pest-Werke, Pest-Ereignisse, **Leichen**, **Pestdokter**, Ablasskarten und Pestkarten ergänzen/ersetzen Grundspiel-Komponenten.
- **Invasion:** Kooperativen Invasionsaufbau verwenden; Grundspiel-Werke und Grundspiel-Stundenglas nicht verwenden.
- **Invasion-Zusatzmodule:** Jeweiliges Szenario-Tableau und dessen Setup-Abweichungen verwenden.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Aktivierter Ort:** Ein Ort, dessen erforderliche **Aktionsfelder** vollständig mit **Gefolgsleuten** und/oder Zählrädern belegt sind.
- **Aktionsfelder:** **Gefolgsleute** müssen immer auf passende Symbole gelegt werden.
- **Beutel:** Eigener **Gefolgsleutebeutel**; darf jederzeit geprüft und danach gemischt werden.
- **Bürger:** Sofort an den ersten Spieler, der das jeweilige Feld erreicht/überschreitet bzw. ein Werk komplettiert.
- **Entwicklungsstand:** Startwert 1; steigt beim Erreichen/Überschreiten von **Entwicklungsstand**-Feldern. Relevant für Einnahmen, manche Orte und Endwertung.
- **Folter:** Ersatzabgabe bei Zahlungsunfähigkeit.

Siehe FOLTER

- **Gefolgsleute:** Bauer, Schiffer, Handwerker, Händler, Gelehrter, Ritter, **Mönch**; neutrale **Gefolgsleute** können verloren/entsendet werden.
- **Mönch:** Joker für jeden anderen Gefolgsmann. Ein **Mönch** selbst kann nie durch **Gefolgsleute** oder Zählräder ersetzt werden.
- **Nahrungsmittel:** Getreide, Käse, Wein.
- **Persönliche Gefolgsleute:** Start-**Gefolgsleute** in Spielerfarbe. Nie ins Rathaus, nie zu Werken, nie durch Pest/**Folter** endgültig verlierbar.
- **Segensreiche Werke:** Werden über Rathaus/Pulverturm befüllt; geforderte **Gefolgsleute** müssen exakt passen, keine **Mönch**-Joker.
- **Ware:** Getreide, Käse, Wein, Wolle, Brokat.

- **Warenwert:** Brokat 5 | Wolle 4 | Wein 3 | Käse 2 | Getreide 1.
- **Zahnrad:** Dauerhafter Ersatz für ein Aktionsfeld; bleibt nach Aktionen liegen.

Siehe ZÄHNRÄDER

- **Leiche:** Nur Die Pest; blockiert den Markt, kann für keine Aktion genutzt werden.
- **Pestdokter:** Nur Die Pest; Joker auch für **Mönche**, aber nie für **Segensreiche Werke**.
- **Gruppe:** Nur Invasion; gemeinsame Ressourcen/Abgaben/Ziele.

GRUNDSPIEL

SPIELABLAUF – GRUNDSPIEL

Das Spiel läuft über **18 Runden** mit je 7 Phasen.

[01] STUNDENGLAS

- Startspieler deckt das oberste Stundenglasplättchen auf.
- Das Plättchen bestimmt das Ereignis der Runde.
- Nach Aufdecken des 18. Plättchens wird diese Runde vollständig gespielt; danach Spielende.
- Alle Ereignisse außer **Wallfahrt** werden in [06] EREIGNIS abgehandelt.
- **Wallfahrt:** Wirkt in [05] AKTIONEN; in dieser Runde können keine **Mönche** angeworben werden.

[02] VOLKSZÄHLUNG

- Vergleicht die Positionen auf der Bauernleiste.
- Genau 1 Spieler am weitesten vorne: erhält 1 Münze.
- Genau 1 Spieler am weitesten hinten: zahlt 1 Münze.
- Gleichstand vorne: keine Auszahlung.
- Gleichstand hinten: keine Zahlung.
- **2 Spieler:** Der hinten stehende Spieler zahlt nie; nur der vorne stehende Spieler erhält ggf. 1 Münze.

[03] GEFOLGSLEUTE

- Jeder zieht **Gefolgsleute** aus dem eigenen **Beutel** gemäß Ritterleiste. Startwert: 4.
- Gezogene **Gefolgsleute** kommen auf den eigenen Markt.
- Es dürfen nur so viele gezogen werden, wie freie Marktfelder vorhanden sind.
- Nicht eingesetzte **Gefolgsleute** dürfen auf dem Markt bleiben.
- **Gefolgsleute** auf **Aktionsfeldern** dürfen vor dem Ziehen zurück auf den Markt genommen werden; dann entsprechend weniger ziehen.

[04] PLANUNG

- Alle Spieler planen grundsätzlich gleichzeitig.
- Setze **Gefolgsleute** vom Markt auf passende **Aktionsfelder** eigener Orte.
- Einmal auf **Aktionsfelder** gesetzte **Gefolgsleute** dürfen grundsätzlich nicht umgesetzt werden.
- **Gefolgsleute** dürfen auf dem Markt liegen bleiben.
- Ein Ort ist aktiviert, sobald alle erforderlichen **Aktionsfelder**

der belegt sind.

- Orte dürfen unvollständig belegt bleiben und später vervollständigt werden.
- Wer seine Planung beendet, darf sie nicht mehr ändern.
- Im Zweifelsfall wird die Planungsreihenfolge ab Startspieler im Uhrzeigersinn geklärt.
- **Rathaus:** Darf mit 1 oder 2 **Gefolgsleuten** genutzt werden; beide Felder müssen nicht belegt sein.
- **Einzelfeld-Orte:** Folgen ihren eigenen Aktivierungsregeln; Zählräder nie auf Orte mit nur 1 Aktionsfeld.

[05] AKTIONEN

- Beginnend mit dem Startspieler führen Spieler reihum je 1 Aktion aus oder passen.
- Ausführbar sind **aktivierte Orte**.
- Reihenfolge eigener **aktivierter Orte** ist frei.
- **Aktivierte Orte** müssen nicht ausgeführt werden.
- Wer passt, führt in dieser Runde keine Aktionen mehr aus.
- Die Phase endet, sobald alle Spieler gepasst haben.
- Nach Ausführen einer Aktion gehen eingesetzte **Gefolgsleute** sofort zurück in den eigenen **Beutel**.
- Zählräder bleiben auf **Aktionsfeldern** liegen.
- Nicht ausgeführte **Gefolgsleute** bleiben auf ihren **Aktionsfeldern** liegen.

[06] EREIGNIS

- Das aufgedeckte Ereignis wird abgehandelt.
- **Wallfahrt:** Wurde bereits in [05] AKTIONEN berücksichtigt.
- Kann ein Spieler eine geforderte Zahlung nicht vollständig leisten: **Folter**.

[07] STARTSPIELERWECHSEL

- Startspieler gibt den Startspielermarker an den linken Nachbarn weiter.

AKTIONEN – GRUNDSPIL

[A] GEFOLGSLEUTE-ORTE

- **Bauernhaus:** Nimm 1 Bauer aus dem Vorrat in deinen **Beutel** | Bauernleiste 1 Feld vor | erhalte die dort gezeigte **Ware**.
- **Dorf – Schiffer:** Nimm 1 Schiffer in deinen **Beutel** | Schifferleiste 1 Feld vor | erhalte angezeigte Münzen | erster Spieler auf letztem Feld erhält **Bürger**.
- **Dorf – Handwerker:** Nimm 1 Handwerker in deinen **Beutel** | Handwerkerleiste 1 Feld vor | erhalte 1 **Zahnrad**.
- **Dorf – Händler:** Nimm 1 Händler in deinen **Beutel** | Händlerleiste 1 Feld vor | erhalte 1 Ortskarte.
- **Händler-Ortskarte:** Beim ersten Vorrücken nur Kategorie I | danach Kategorie I oder II.
- **Universität:** Nimm 1 Gelehrten in deinen **Beutel** | Gelehrtenleiste 1 Feld vor | erhalte Entwicklungspunkte gemäß Feld.
- **Burg:** Nimm 1 Ritter in deinen **Beutel** | Ritterleiste 1 Feld vor | neues Ziehlimit gilt ab künftigen Runden.
- **Burg-Sonderfall:** Das 4. Ritterfeld erhöht das Ziehlimit nicht; der erste Spieler dort erhält stattdessen den **Bürger**.
- **Kloster:** Nimm 1 **Mönch** in deinen **Beutel** | kein Leisten-

bonus | **Mönch** ersetzt jeden anderen Gefolgsmann.

- **Leistende:** Eine Leiste darf nicht überschritten werden; wer auf dem letzten Feld steht, darf die zugehörige Aktion nicht mehr ausführen.

[B] BEWEGUNG, BAU, ENTWICKLUNG

- **Schiff:** Bewege deinen Händler über 1 Wasserweg | liegt dort **Ware**, nimm 1 davon.
- **Wagen:** Bewege deinen Händler über 1 Landweg | liegt dort **Ware**, nimm 1 davon.
- **Leerer Weg:** Bewegung erlaubt, aber keine **Ware**.
- **Mehrere Waren auf Weg:** Wähle 1 **Ware**.
- **Gildenhäus:** Baue 1 Kontor in der Stadt deines Händlers, falls dort kein Kontor steht.
- **Orléans:** Ausnahme; jeder Spieler darf dort 1 eigenes Kontor bauen.
- **Scriptorium:** Erhalte 1 Entwicklungspunkt.
- **Rathaus:** Entsende 1 oder 2 dort liegende **Gefolgsleute** zu freien passenden Feldern auf **Segensreichen Werken**.
- **Rathaus-Belohnung:** Erhalte für jeden entsendeten Gefolgsmann die dort angegebene Belohnung.
- **Werk komplettiert:** Spieler, der das letzte Feld belegt, erhält den dortigen **Bürger**.
- **Werke:** Nur exakt geforderte **Gefolgsleute**; keine **Mönche** als Joker, keine Zählräder.
- **Entsendete Gefolgsleute:** Bleiben bis Spielende auf dem Werk.
- **Persönliche Gefolgsleute:** Dürfen nie ins Rathaus.

[C] ZÄHNRÄDER

- **Erhalt:** Durch Handwerker-Aktion; zunächst neben das Tableau legen.
- **Einsetzen:** Erst nachdem du gepasst hast.
- **Dauerhaft:** Bleibt bis Spielende auf dem Aktionsfeld und geht nie in den **Beutel**.
- **Handwerkerleiste Feld 1:** Zählräder dürfen nur Bauern ersetzen.
- **Handwerkerleiste ab Feld 2:** Zählräder dürfen alle **Gefolgsleute** außer **Mönche** ersetzen.
- **Mönche:** Nie durch Zählräder ersetzbar.
- **Ort-Limit:** Maximal 1 **Zahnrad** pro Ort.
- **Einzelfeld-Orte:** Nie mit **Zahnrad** belegbar.
- **Effekte:** Auch durch Ortskarten, Werke oder Ereignisse dürfen Zählräder nur gemäß aktueller Freischaltung auf der Handwerkerleiste eingesetzt werden.
- **Umsetzen:** Nach Platzierung nicht mehr versetzbar, außer durch Effekte wie Werkstatt.
- **Vorrat:** Wenn keine Zählräder verfügbar sind, darf keine Aktion ausgeführt werden, die ein **Zahnrad** nehmen müsste.

GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN

ENTWICKLUNGSLEISTE

- **Münzfelder:** Beim Erreichen oder Überschreiten sofort Münzen erhalten.
- **Bürgerfelder:** Nur der erste Spieler, der das Feld erreicht oder überschreitet, erhält den **Bürger**.
- **Entwicklungsstand-Felder:** Beim Erreichen oder Überschreiten steigt dein **Entwicklungsstand** auf den angege-

benen Wert.

- **Startwert:** Entwicklungsstand 1.
- **Relevanz:** Einnahmen, Hospital, Kathedrale, Bürger-/Kontorwertung.

BEGRENZTE VORRÄTE / ZAHLUNGEN

- Gefolgsleute, Zahnrader und Waren sind begrenzt.
- Ist ein benötigter Gefolgsmann, ein Zahnrad oder eine Ware nicht verfügbar, darf die Aktion zum Erwerb nicht ausgeführt werden.
- Wird ein Vorrat später wieder aufgefüllt, ist die Aktion wieder möglich.
- Münzen sind unbegrenzt; bei Mangel Ersatzmaterial verwenden.
- Zahlungen gehen immer an/aus der Stadtkasse.

FOLTER

- **Auslöser:** Immer, wenn du zahlen musst, aber nicht genug Münzen hast.
- **Prinzip:** Fehlende Münzen 1:1 durch andere Dinge ersetzen.
- **Abgaben kombinierbar:** Mehrere Arten beliebig mischen.
- **Kontore:** Gebaute oder unbebaute Kontore abgeben.
- **Gefolgsleute:** Blind aus dem Beutel ziehen; persönliche Gefolgsleute zählen nicht, zurücklegen und neu ziehen.
- **Entwicklung:** Entwicklungsschritte zurückgehen, höchstens bis zum nächsten Münzfeld; Münzfelder dürfen dabei nicht betreten oder überschritten werden.
- **Waren:** 1 Ware pro fehlender Münze.
- **Ortskarten:** Abgeben.
- **Zahnrad:** Abgeben.
- **Entfernung:** Abgegebene Dinge kommen aus dem Spiel.
- **Entwicklung später:** Verlorene Entwicklungsschritte können später wieder aufgeholt werden.

EREIGNISSE – GRUNDSPIEL

- **Wallfahrt:** In dieser Runde keine Mönche anwerben; wirkt in [05] AKTIONEN.
- **Einnahmen A:** 3 Münzen pro Entwicklungsstand.
- **Einnahmen B:** 2 Münzen pro Entwicklungsstand.
- **Einnahmen C:** 1 Münze pro Entwicklungsstand.
- **Ernte A:** 1 Nahrungsmittel oder 5 Münzen.
- **Ernte B:** 2 Nahrungsmittel oder 5 Münzen pro fehlendem Nahrungsmittel.
- **Ernte C:** 3 Nahrungsmittel oder 5 Münzen pro fehlendem Nahrungsmittel.
- **Ernte-Abgaben:** Nahrungsmittel zurück in Vorrat.
- **Steuern A:** 1 Münze pro Ware.
- **Steuern B:** 1 Münze pro 2 Waren.
- **Steuern C:** 1 Münze pro 3 Waren.
- **Handelstag A:** 3 Münzen pro gebautem eigenem Kontor.
- **Handelstag B:** 2 Münzen pro gebautem eigenem Kontor.
- **Handelstag C:** 1 Münze pro gebautem eigenem Kontor.
- **Pest:** Ziehe blind 1 Gefolgsmann aus deinem Beutel. Nicht-persönlicher Gefolgsmann zurück in den Vorrat; Leistenmarker bleibt. Persönlicher Gefolgsmann zurück in den Beutel, kein Verlust.

ORTSKARTEN I

- **Badehaus:** Ziehe 2 Gefolgsleute; setze 1 davon passend auf ein Aktionsfeld | Badehaus nicht erneut belegbar | falls keiner passt, gehen alle zurück in den Beutel.
- **Bibliothek:** 2 Entwicklungspunkte.
- **Bischofssitz Tours:** Händler nach Tours oder von Tours in beliebige Stadt; keine Ware; mit beliebigem Gefolgsmann aktivierbar.
- **Brasserie:** 2 Käse + 2 Wein auf Karte; in Phase 6 Ware abgeben, um Ereignis für dich abzuwenden; Waren zählen normal.
- **Brauerei:** 2 Münzen.
- **Hafen:** 6 benachbarte, über Wasserwege verbundene eigene Kontore = 10 Punkte bei Spielende | 5+ solche Kontore = 15 Punkte.
- **Handelshaus:** 4 Punkte je Warensorte, bei der du allein oder geteilt die meisten hast.
- **Heuschobere:** 1 Getreide, falls verfügbar.
- **Hof:** Ware gemäß Bauernleiste, falls verfügbar.
- **Hospital:** Münzen in Höhe deines Entwicklungsstands.
- **Käserei:** 1 Käse, falls verfügbar.
- **Kaserne:** Jeder andere Gefolgsmann kann Ritter ersetzen.
- **Kräutergarten:** Handwerker, Händler oder Bauern können durch Schiffer ersetzt werden.
- **Reederei:** 1 Entwicklungspunkt.
- **Sakristei:** Schutz vor Ereignis der laufenden Runde; Mönch bleibt bis Ereignisphase dort.
- **Schneiderei:** 1 Brokat, falls verfügbar.
- **Statue:** Neu angeworbene Gefolgsleute aus Phase 5 dürfen auf den Markt statt in den Beutel.
- **Straße:** Bis zu 4 Kontore auf Straße bauen; zählen bei Kontor-Mehrheit.
- **Weinberge:** Beim Kontorbau an Fluss 1 Wein für 1 Münze kaufen.
- **Windmühle:** 2 Münzen + 1 Entwicklungspunkt.
- **Winzerei:** 1 Wein, falls verfügbar.
- **Wollmanufaktur:** 1 Wolle, falls verfügbar.

ORTSKARTEN II

- **Apotheke:** Beliebiger Gefolgsmann; bis zu 3 Münzen zahlen für je 1 Entwicklungsschritt.
- **Bäckerei:** Bis zu 3 Getreide in Brot wandeln; je Brot 2 Münzen | Brot ist Ware und Nahrungsmittel, steuerpflichtig, Endwert = Entwicklungsstand.
- **Brunnen:** Beliebige eigene Aktion ausführen, aktiviert oder nicht; nur Brunnen-Gefolgsleute entfernen; Wiederholung möglich.
- **Buchbinderei:** Würfel 1-5 = Entwicklungsschritte | 6 = 1 Münze.
- **Bürgerhaus:** Wahl: 5 Münzen | 1 Ware | 1 Händlerzug mit Ware | 3 Entwicklungsschritte.
- **Festsaal:** Ortskarte I für 2 Münzen oder Ortskarte II für 3 Münzen kaufen.
- **Flohmärkte:** Würfel 1-3 = auf Karte abgebildeter Bonus | 4 = Bauernhaus-Aktion | 5 = 1 Mönch aus Vorrat | 6 = beliebige Aktion deines Spielertableaus.
- **Gericht:** Fremden Händler 1 Schritt bewegen; du nimmst Ware; Besitzer erhält 1 Münze.
- **Goldschmiede:** 1 Ware zahlen; pro eigenem Kontor 1 Entwicklungsschritt.
- **Kämmerei:** 1 Münze pro eigenem gebauten Kontor.

- **Kathedrale:** Entwicklungsstand dauerhaft +1 für Einnahmen, Orte, Endwertung.
- **Kesselflickerwagen:** Würfel 1-5 = bis zu so viele Schritte ohne Ware | 6 = 1 Münze.
- **Kirche:** Aktivierter fremde Ortskarte für 2 Münzen nutzen; nur Mönch auf Kirche entfernen; fremde Karte bleibt aktiv.
- **Laboratorium:** 1 Zahnrad auf beliebiges Nicht-Mönch-Feld; Technikregeln beachten; darf aufs Laboratorium.
- **Lagerhaus:** Jedes vollständige 5-Waren-Set bringt +5 Punkte.
- **Marktstand:** Bis zu 2 Waren kaufen/verkaufen zum Warenwert; Vorrat begrenzt.
- **Oper:** Nur wenn kein Gelehrter im Vorrat; Gelehrtenleiste 1 vor und Bonus erhalten; auf letztem Feld trotzdem Bonus.
- **Pferdewagen:** Händler über Land bewegen; Ware falls vorhanden.
- **Postkutsche:** 3 Münzen zahlen; Händler über Wasser oder Land bewegen; Ware nehmen.
- **Prärie:** Bei Bewegung in Stadt mit fremdem Kontor Ware von einem dortigen Kontorbesitzer erhalten, falls möglich.
- **Pulverturm:** 1-2 beliebige Gefolgsleute als Markterweiterung; später auf Aktionen oder direkt zu Werken.
- **Pulverturm-Sonderfall:** Persönliche Gefolgsleute dürfen nicht zu Werken.
- **Ratskeller:** 4 Münzen.
- **Schafsfarm:** 1 Käse in 1 Wolle oder 4 Münzen oder 3 Entwicklungsschritte tauschen.
- **Schleuse:** Beim Schiffernehmen statt Schifferleiste eine beliebige andere Leiste vor.
- **Schule:** Alle außer Mönche können durch Gelehrte ersetzt werden.
- **Schwarzmarkt:** 2 gleiche Waren gegen 1 andere Ware tauschen; Vorrat begrenzt.
- **Spielboxenzimmer:** Privates Werk mit Bauer/Gelehrter/Ritter + Wein/Käse; vollständig = 3 Bürger.
- **Steinbruch:** Kontor in beliebiger freier Stadt; Kosten 2 Münzen am Standort +2 je Entfernungsschritt.
- **Sternwarte:** Bis nächster Stern; unterwegs keine Münzen/Bürger.
- **Taverne:** Mit Gildenhaus auch in Stadt mit fremdem Kontor bauen; max. 1 eigenes Kontor; zählt als 1 Aktion.
- **Theater:** Verschiedene Gefolgsleute ablegen; beim Ausführen je 1 Münze, alle zurück in Beutel.
- **Versteck:** 1 Ware zahlen; Bonus einer Leiste gemäß aktuellem Marker nutzen, auch wenn Gefolgsleute fehlen.
- **Weihnachtsmarkt:** Würfel 1-5 = Ware | 6 = Landbewegung mit Ware.
- **Werkstatt:** 1 Münze; eigenes Zahnrad auf anderes leeres Aktionsfeld versetzen; Technikregeln weiter gültig.
- **Ziehbrücke:** Wagen darf Wasserstraße nutzen, Schiff darf Straße nutzen; nicht für andere Bewegungen.

SPIELENDEN & WERTUNG – GRUNDSPIEL

01. Spiel endet nach 18 Runden.
02. Letzter Bürger: Spieler mit den meisten gebauten Kontoren erhält ihn.
03. Gleichstand bei Kontoren: Bürger wird nicht vergeben.
04. Münzen: 1 Punkt pro Münze.
05. Waren: Brokat 5 | Wolle 4 | Wein 3 | Käse 2 | Getreide 1.
06. Kontore + Bürger: Anzahl eigener Kontore + Bürger × Ent-

wicklungsstand.

07. Höchste Punktzahl gewinnt.
08. Gleichstand: Wer auf der Entwicklungsleiste weiter vorne steht, gewinnt.
09. Weiterer Gleichstand: mehrere Sieger.

ERWEITERUNG 1: HANDEL & INTRIGE

HANDEL & INTRIGE – MODULÜBERSICHT

- **Aufträge:** Ergänzt das Grundspiel.
- **Neue Ereignisse:** Ersetzen Grundspiel-Stundenglasplättchen.
- **Segensreiche Werke „Handel“:** Ersetzen Grundspiel-Werke.
- **Segensreiche Werke „Intrige“:** Ersetzen Grundspiel-Werke.
- Module dürfen einzeln oder kombiniert verwendet werden.

AUFRÄGE

- Mischt Auftragskarten, legt 5 offen aus.
- Auftrag zeigt Zielstadt und geforderte Waren.
- Befindet sich dein Händler nach einer eigenen Aktion in der Zielstadt, darfst du den Auftrag sofort erfüllen.
- Gib alle geforderten Waren ab; sie kommen aus dem Spiel.
- Nimm die erfüllte Auftragskarte; decke sofort eine neue auf.
- Nach Auftragserfüllung musst du passen; der Auftrag ist deine letzte Aktion der Runde.
- Erfüllte Aufträge zählen am Spielende ihre aufgedruckten Punkte.

NEUE EREIGNISSE – SETUP & TIMING

- Grundspiel-Stundenglasplättchen werden ersetzt.
- 2 Silentium beiseitelegen; übrige Plättchen nach A/B/C/D trennen und mischen.
- Stapel von unten nach oben: Silentium | 4×D | C | B | A | Silentium.
- **Variante:** Bauernaufstand als unterstes Plättchen statt Silentium; aus D entfernen.
- Ereignisse werden in Phase 6 abgehandelt, sofern sie keinen anderen Zeitpunkt nennen.
- Markierte Ereignisse gelten zu besonderem Zeitpunkt oder während der ganzen Runde.
- Zahlungsunfähigkeit: Folter.

EREIGNISSE A

- **Ablass:** Kaufe 1 beliebigen Nicht-Mönch-Gefolgsmann für 2 Münzen; in Beutel; keine Leiste.
- **Ausbildung:** Zahle 2 Münzen; beliebige Leiste 1 vor; Bonus nutzen; kein Gefolgsmann.
- **Ernte:** 1 Lebensmittel oder 5 Münzen.
- **Gute Reise:** Reihum ab Startspieler; für 2 Münzen Händler über Weg/Fluss bewegen und Ware nehmen.
- **Konferenz:** Keine Gelehrten anwerben.
- **Kreuzzug:** Keine Ritter anwerben.
- **Streik:** Keine Handwerker anwerben.
- **Steuer:** Jeder gibt 3 Münzen ab.

EREIGNISSE B

- **Ausflug:** Händler in Orléans zahlt 4 Münzen.
- **Einnahmen:** 2 Münzen pro **Entwicklungsstand**.
- **Fischgründe:** Münzen gemäß Schifferleistenfeld.
- **Fortbildung:** **Ware** abgeben und Entwicklungsschritte in Höhe **Warenwert** erhalten; sonst 3 Münzen Strafe.
- **Hochzeit:** Ziehe 2 **Gefolgsleute** und lege sie auf deinen Markt.
- **Sabotage:** Aktionen mit **Zahnrad**-Aktionsfeld können nicht ausgeführt werden.

EREIGNISSE C

- **Amnestie:** Neu angeworbene **Gefolgsleute** sofort auf Aktionsfeld; dadurch aktivierte Aktionen noch in dieser Runde nutzbar.
- **Defekt:** 1 eigenes **Zahnrad** zurück in Vorrat.
- **Folter:** Jeder gibt 5 Dinge nach **Folterregeln** ab; Münzen zählen nicht.
- **Techniksteuer:** 1 Münze pro **Zahnrad** auf eigenen **Aktionsfeldern**.
- **Einberufung:** Händler nach Orléans oder 5 Münzen Strafe.
- **Ernte:** 2 Lebensmittel oder 5 Münzen pro fehlendem Lebensmittel.
- **Hungersnot:** 3 beliebige nicht-**persönliche Gefolgsleute** von Tableau/**Beutel** zurück in Vorrat.
- **Kopfsteuer:** 2 Münzen pro Gefolgsmann auf Tableau/Ortskarten.
- **Zehente:** 1 Münze pro 10 eigene Münzen.
- **Handelstag:** 1 Münze pro eigenem gebauten Kontor.
- **Pest:** Wie Grundspiel-Pest.
- **Urlaub:** Plättchen ablegen, neues aufdecken; Partie dauert 17 Runden.

EREIGNISSE D

- **Bücherbrand:** Entwicklungsmarker zurück bis vorheriger Stern; keine Münzen abgeben; Münzfelder können später erneut auszahlen.
- **Warensteuer:** 1 Münze pro 3 **Waren**.
- **Abgaben:** **Warenwert** mindestens 5 abgeben; fehlender Wert als **Folter**.
- **Bauernaufstand:** Bauern ersetzen in Phase 4 alle **Gefolgsleute** außer **Mönche**; in Phase 6 fremde Bauern zurück in Besitzerbeutel.

SEGENSREICHE WERKE „HANDEL“

- Ersetzt Grundspiel-Werkplan.
- Bei 3 Spielern: rechtestes Feld jedes Werks abdecken.
- Bei 2 Spielern: zusätzlich Forschung und Schöffengericht nicht im Spiel.
- Erntedank/Schafzucht mit abgebildeten **Waren** bestücken.
- Navigation: pro freiem Feld 1 **Zahnrad** daneben.
- Einsetzregeln wie Grundspiel; keine **persönlichen Gefolgsleute**.
- Treiddienst, Stadtrechte und Navigation dürfen auch belegt werden, wenn der Effekt nicht nutzbar ist.
- **Alchemie:** Beliebiger Gefolgsmann | sofort 1 Gefolgsmann aus **Beutel** ziehen und auf Aktionsfeld platzieren | bei 2 entsendeten **Gefolgsleuten** 2 **Gefolgsleute** ziehen/plat-

zieren | letzter erhält **Bürger**.

- **Schöffengericht:** Beliebige **Gefolgsleute** | je 1 Münze | letzter darf beliebige eigene Aktion ausführen, unabhängig von Aktivierung; dortige **Gefolgsleute** bleiben liegen.
- **Erntedank:** Erhalte **Ware** des Feldes | letzter +2 Münzen.
- **Schafzucht:** Erhalte **Ware** des Feldes | letzter +2 Münzen.
- **Münzwesen:** 3 Münzen pro Gefolgsmann | letzter +3 Münzen.
- **Forschung:** 2 Entwicklungsschritte pro Gefolgsmann | letzter +3 weitere.
- **Treiddienst:** Schiffer erlaubt Flusszug mit **Ware**, falls möglich; sonst verfällt | letzter **Bürger**.
- **Architektur:** 1 **Bürger** | letzter darf ggf. kostenlos Kontor am Händlerstandort bauen; Taverne erlaubt fremde Kontore, andere Ortskarten nicht.
- **Stadtrechte:** Ortskarte gemäß Händlerleiste: 1 Feld = | | 2+ Felder = |/| | sonst verfällt | letzter **Bürger**.
- **Navigation:** **Zahnrad** gemäß Technikregeln | sonst verfällt | letzter **Bürger**.

SEGENSREICHE WERKE „INTRIGE“

- Ersetzt Grundspiel-Werkplan.
- Bei 3 Spielern: rechtestes Feld jedes Intriganten abdecken.
- Bei 2 Spielern: Brandstifter und Spion nicht im Spiel.
- **Gefolgsleute** werden wie bei Werken entsendet.
- Feldreihenfolge unter einem Intriganten ist frei.
- **Persönliche Gefolgsleute** nie entsenden.
- Wenn Aktion unmöglich ist, darf dennoch entsendet werden; Aktion entfällt.
- Betroffene Mitspieler dürfen mit Geld/**Waren** bestechen; bei Einigung zahlen sie und werden verschönt.
- **Betrüger:** Eigene **Ware** gegen **Ware** eines Mitspielers tauschen; du bestimmst Spieler und **Ware** | letzter + beliebige **Ware**.
- **Brandstifter:** Fremdes Kontor am eigenen Händlerstandort entfernen; zurück an Besitzer | letzter darf dort Kontor bauen.
- **Entführer:** 1 Münze | fremden Händler nach Orléans | letzter **Bürger**.
- **Folterknecht:** 1 Münze | alle anderen geben 1 Sache nach **Folterregeln** ab | letzter **Bürger**.
- **Henker:** 2 Münzen | bestimmter Spieler verliert Gefolgsmann wie Pest | letzter **Bürger**.
- **Saboteur:** 1 Münze | Gefolgsmann von fremdem Aktionsfeld zurück in dessen **Beutel**; Aktion ggf. inaktiv | letzter **Bürger**.
- **Spion:** Fremdes **Zahnrad** vom Tableau nehmen und an gleicher Stelle im eigenen Tableau einbauen; Aktivierungen/Inaktivierungen sofort | letzter **Zahnrad** aus Vorrat nach Technikregeln.
- **Steuereintreiber:** Von jedem Mitspieler 2 Münzen; wer weniger hat, gibt weniger | letzter +2 Münzen aus Vorrat.
- **Verräter:** Eigene Leiste 1 vor, fremden Marker auf gleicher Leiste 1 zurück; fremder Marker muss vorher vor eigenem liegen; keine **Gefolgsleute**/Boni; Münzfelder können später erneut auszahlen | letzter **Bürger**.

ERWEITERUNG 2: DIE PEST

DIE PEST – SETUP-ÄNDERUNGEN

- Verwende Plan „**Segensreiche Werke** Die Pest“.
- Grundspiel-Stundenglas durch Pest-Plättchen ersetzen.
- Pest-Stapel von unten nach oben: Pest besiegt | 4×D | C | B | A | Pestausbruch.
- **Leichen** als allgemeinen Vorrat bereitlegen.
- Jeder erhält 1 Ablasskarte A und 1 Ablasskarte B verdeckt.
- C-Ablasskarten als Stapel; 2 offen auslegen.
- 3 Pestkarten offen auslegen.
- Sakristei, Brasserie und Pulverturm sind nie im Spiel.
- Pest-Ortskarten Friedhof, Hintertür, Heilquelle einmischen.
- Je Kategorie 10 Ortskarten offen; bei 5 Spielern je 12.
- Jeder erhält Infirmary und **Pestdokter** zunächst beiseite.

PESTKARTEN

- Drei offene Pestkarten verändern Startbedingungen oder laufende Regeln.
- Startbedingungen nach Ausführung beiseitelegen.
- Dauerhafte Bedingungen bleiben offen.
- Alle Spieler achten auf Einhaltung.
- **Mögliche Effekte:** Bauernhaus erst nach Verlassen Orléans | **Pestdokter** erst ab Runde 3 | 1 Münze zu Rundenbeginn bei **Leiche** auf Markt/Friedhof | Rathaus erst ab **Entwicklungsstand** 3 | keine Zahnräder auf Ortskarten | Gelehrte entfernen | Hälfte **Mönche** entfernen | kein **Zahnrad** auf Dorf | Startleichen | Hälfte Zahnräder entfernen | zweites Stundenglas entfernen | Kontorbau kostet 1 Münze | 4 Kontore entfernen | Geldboni Entwicklungsleiste entfallen.

LEICHEN

- Nach jedem Pest-Ereignis **Leichen** gemäß Symbol auf dem aktuellen Plättchen in den **Beutel** werfen.
- Sind nicht genug **Leichen** vorhanden, erhalten alle gleich viele wie möglich; Rest bleibt liegen.
- **Leichen** können für Aktionen nicht genutzt werden.
- In Phase 3 gezogene **Leichen** kommen auf den Markt und blockieren Plätze.
- Nach Phase-6-Ereignis dürfen alle oder keine **Leichen** vom Markt zurück in den **Beutel**.
- Bei 6+ **Leichen** auf dem Markt darfst du vor Phase 3 auf höchstens 5 **Leichen** reduzieren.
- Friedhof-**Leiche** zählt nicht für diese 6+/5-Regel.
- Ablass entfernt aktuelle Marktleichen dauerhaft in den Vorrat.
- Weitere Ereignisse/Werke können **Leichen** entfernen oder hinzufügen.

PESTDOKTOR & INFIRMARIUM

- Ab der zweiten Runde nach Pestausbruch hat jeder für den Rest der Partie einen **Pestdokter**.
- **Pestdokter** ersetzt jeden Gefolgsmann, auch **Mönch**.
- **Pestdokter** steht zusätzlich zu gezogenen **Gefolgsleuten** zur Verfügung.
- Nach einer Aktion mit **Pestdokter** geht er auf das obere

Feld des Infirmarys zurück.

- In der nächsten Runde ist er wieder einsetzbar.
- Andere **Gefolgsleute** derselben Aktion gehen normal in den **Beutel**.
- **Pestdokter** darf nie zu **Segensreichen Werken** entsendet werden.

ABLASSKARTEN

- Ablasskarte wird genau dann aufgedeckt, wenn du ihre Bedingung aktiv erfüllst.
- Danach alle eigenen Marktleichen in den Vorrat entfernen.
- Ausgespielte Ablasskarte bleibt offen und gibt Endpunkte.
- Karte nicht spielbar, wenn Bedingung bereits erfüllt war.
- Spenden können mit vorhandenen **Waren**/Münzen erfüllt werden; aktiv durch Abgabe.
- Lieferungen können am aktuellen Standort erfüllt werden; aktiv durch Abgabe.
- Pilgerungen erfüllen sich beim Erreichen des Standorts.
- Bauen erfüllt sich durch tatsächlichen Bau; früherer Aufenthalt zählt nicht.
- Ablass jederzeit im eigenen Zug vor/nach Aktion.
- Mehrere Ablasskarten gleichzeitig erlaubt.
- Ablass auch ohne **Leichen** erlaubt.
- Ablass auch in Phase 6 möglich, wenn Bedingung durch Ereignis erfüllt wird.
- Nicht mehr erfüllbare Karten bleiben verdeckt/bei Spieler und geben keine Punkte.
- **Infirmary mit Mönch oder Pestdokter:** Neue Ablasskarte kaufen.
- Kauf: offene Karte oder oberste verdeckte Karte.
- Offene Karte ersetzen, sodass mindestens 2 offen liegen.
- Verdeckte unbrauchbare Karte darf offen ausgelegt und neu gezogen werden; zweite unbrauchbare muss behalten werden.
- Unerfüllbare offene Karten bleiben liegen, da sie später wieder erfüllbar werden können.
- Mehr als 2 offene Karten möglich.
- **Endwertung:** Punkte ausgespielter Ablasskarten zusätzlich.

SEGENSREICHE WERKE „DIE PEST“

- Grundspiel-Einsatzregeln; keine **persönlichen Gefolgsleute**, keine Joker, kein **Pestdokter**.
- Bei 2/3 Spielern nur oberer Bereich.
- Bei 4/5 Spielern alle Werke.
- Alchemie II unten erst nach kompletter Alchemie I oben.
- Alchemie I oben gibt keinen **Bürger**; Alchemie II unten gibt **Bürger**.
- Sonstige Werke: Komplettierer erhält **Bürger**.
- **Gefolgsleute** dürfen entsandt werden, auch wenn Bonus nicht nutzbar/gewollt ist.
- **Alchemie:** Beliebige **Gefolgsleute** | 1 aus **Beutel** ziehen und platzieren | **Leiche** zurück in Vorrat, kein Nachziehen.
- **Obduktion:** 1 eigene Marktleiche in Vorrat; alle anderen nehmen 1 **Leiche** auf Markt | wenn keine eigene **Leiche** zurückgelegt, passiert bei anderen nichts.
- **Münzerei:** 2 Münzen.
- **Lagerkammer:** 1 Getreide.
- **Kräuterlehre:** 2 Entwicklungsschritte.
- **Kurierdienst:** Händler 1× Land oder Wasser ohne **Ware**.
- **Feuerbestattung:** 1 Entwicklungsschritt oder 1 Münze.

PEST-EREIGNISSE

- **Leichen:** Nach jedem Pest-Ereignis **Leichen** gemäß Symbol auf dem aktuellen Plättchen in den **Beutel** werfen; bei zu wenigen **Leichen** erhalten alle gleich viele wie möglich.
- **Pestausbruch:** **Pestdoktor** aufs Infirmarium; ab nächster Runde einsetzbar; 1 **Leiche** auf Markt.
- **Pest besiegt:** Kein Ereignis.
- **Ausbildung:** Für 2 Münzen beliebige Leiste 1 vor; Bonus; kein Gefolgsmann.
- **Ernte:** 1 **Nahrungsmittel** oder 5 Münzen; sonst **Folter**.
- **Einnahmen:** 2 Münzen pro **Entwicklungsstand**.
- **Walz:** Meeple ziehen; Gefolgsmann sofort auf Aktionsfeld; **Leiche** zurück in Vorrat.
- **Konsolation:** Für 2 Münzen verdeckte Ablasskarte kaufen.
- **Ablass:** Nicht-**Mönch**-Gefolgsmann für 2 Münzen kaufen; in **Beutel**; keine Leiste.
- **Gute Reise:** Für 2 Münzen Händler über Weg/Fluss mit **Ware**.
- **Sabotage:** Aktionen mit **Zahnradfeld** nicht ausführbar.
- **Handelstag:** 1 Münze pro eigenem Kontor.
- **Exorzismus:** Weitere Ablasskarte offen auslegen.
- **Ruhetag:** Keine Ablasskarte erfüllbar.
- **Rattenplage B:** 5 **Gefogsleute** ziehen; **Leichen** entfernen; dann Nicht-eigenen Gefolgsmann in Aufbewahrungsbox; wenn nur **Leichen**/eigene, kein Verlust.
- **Defekt:** 1 **Zahnrad** abgeben; ohne **Zahnrad** kein Effekt.
- **Warensteuer:** 1 Münze pro 3 **Waren**.
- **Ausgangssperre:** Händler nicht bewegen, auch nicht durch Sonderaktionen.
- **Grabbeigabe:** Beliebig viele Marktlichen für je 2 Münzen in Vorrat.
- **Fortbildung:** **Ware** gegen Entwicklungsschritte; sonst 3 Münzen Strafe ohne Schritte.
- **Bauernaufstand:** Bauern ersetzen alle außer **Mönche** in Phase 4; fremde Bauern in Phase 6 zurück in **Beutel**.
- **Rattenplage D:** 5 Meeple ziehen; **Leichen** entfernen; dann Nicht-eigenen Gefolgsmann zurück in Vorrat.
- **Brandstiftung:** Jeder verliert 1 Ortskarte aus Spiel; ohne Ortskarte kein Effekt.
- **Entwicklungssteuer:** 1 Münze pro **Entwicklungsstand**.
- **Schnelle Reise:** Freiwillig 1–2 Städte ohne **Ware**.
- **Totenwache:** Keine **Leichen** am Rundenende zurück in **Beutel**, außer Markt auf 5 reduzieren.
- **Quarantäne:** **Pestdoktor** nicht einsetzbar.

PEST-ORTSKARTEN

- **Friedhof:** Markt +1 Feld nur für **Leiche**.
- **Hintertür:** Ablasskarte erwerben; offen oder 3 verdeckte ansehen, 1 wählen, Rest untermischen.
- **Heilquelle:** Nur **Pestdoktor**; beliebigen Nicht-eigenen/ Nicht-**Mönch**-Gefolgsmann zurück in Vorrat; passende Leiste 1 vor, Bonus, kein Gefolgsmann.

ERWEITERUNG 3: INVASION

INVASION – KOOPERATIVES SZENARIO

SETUP-ÄNDERUNGEN

- Kooperatives Szenario für 2–5 Spieler.
- Rückseite des großen Spielplans „Invasion“ verwenden.
- Äußere Städte markieren Wehrtürme.
- Stadtverteidigungsplan auslegen.
- Nur vorgegebene Ortskarten I/II verwenden.
- **2/3 Spieler:** $9 \times A + 8 \times B + C = 18$ Runden.
- **4/5 Spieler:** $8 \times A + 7 \times B + C = 16$ Runden.
- Stapel: C unten, B darüber, A oben.
- Schwere markierte Ereignisse können für leichteres Spiel aussortiert werden.
- Für schwereres Spiel: schwere Ereignisse drinlassen, Ausbildung und Unterstützung aussortieren.
- Grundspiel-Stundenglas und Grundspiel-Werke nicht verwenden.
- 10 **Bürger** auf leere **Bürgerfelder** des Spielplans, 5 **Bürger** zu Stadt-Errungenschaften.
- **3 Spieler:** Neutrale Wehrtürme in La Châtre, Briare, Tours.
- **2 Spieler:** Zusätzlich Étampes, Montargis, S.-Amand-Montrond, Chinon.
- Jeder zieht 1 Charakterkarte offen; Ratsherr erhält Versammlungshalle.
- Übrige Charaktere aus Spiel.
- Jeder erhält Aktionstableau Unterstützung.

ABLAUF-ÄNDERUNGEN

- Grundspielablauf bleibt erhalten.
- Volkszählung entfällt.
- Absprache in der Planungsphase erlaubt.
- Spiel endet am Ende der Runde mit Plättchen „Invasion“.
- Sieg nur, wenn alle gemeinsamen Aufgaben und alle persönlichen Ziele erfüllt sind.
- Fehlt auch nur eine Aufgabe oder ein persönliches Ziel: Niederlage.

ZUSATZAKTIONEN

- **Fuhrwerk:** Bis zu 3 **Waren** in die Stadt oder an 1 Spieler geben; alle an eine Stelle.
- **Fuhrwerk zur Stadt:** Darf auf Vorratsspeicher und Kleiderkammer aufgeteilt werden.
- **Zunfthalle:** Bis zu 4 Münzen in die Stadt oder an 1 Spieler geben; alle an eine Stelle.
- **Zunfthalle zur Stadt:** Darf auf Stadtkasse und Schatzkammer aufgeteilt werden.
- **Herberge:** Beliebigen Gefolgsmann vom eigenen Markt an Mitspieler geben; dieser setzt ihn sofort ein.
- **Herberge nach Aktionsphase:** Gefolgsmann bleibt beim Empfänger.
- **Herberge zu Rathaus:** Empfänger darf erhaltene **Gefogsleute** auch ins Rathaus setzen; Rathaus kann dadurch mehrfach in einer Runde aktiviert werden.
- **Pfalz:** Aktivierte Aktion eines Mitspielers nutzen; Mitspieler führt sie nicht aus.
- **Pfalz-Folgen:** Besitzer nimmt danach seine **Gefogsleute** zurück in den eigenen **Beutel**.
- **Ratsherr + Pfalz:** Nutzt der Ratsherr fremdes Rathaus,

darf er dortige **Gefogsleute** in eigene Versammlungshalle stellen.

- Zahnräder und **Mönche** folgen bei Zusatzaktionen den Grundregeln.

ERRUNGENSCHAFTEN & GEMEINSAME AUFGABEN

- Errungenschaften werden wie **Segensreiche Werke** schrittweise erschaffen.
- **Gefogsleute** kommen per Rathaus/Pulverturm in die Stadt.
- **Waren** kommen per Fuhrwerk, Geld per Zunfthalle.
- Katapult-Zahnräder entstehen durch Handwerker-Aktion; Wahl zwischen eigenem Aktionsfeld und Katapult.
- Erstes **Zahnrad** darf nicht zum Katapult, weil es nur Bauern ersetzen darf.
- Labor-Zahnräder dürfen immer zum Katapult.
- Vollständige Errungenschaft gibt **Bürger**.
- **Stadtmauer:** Erforderliche Ritter: 2 Spieler = 5 | 3 Spieler = 8 | 4 Spieler = 10 | 5 Spieler = 13.
- **Bürgerziel:** Erforderliche **Bürger**: 2 Spieler = 7 | 3 Spieler = 8 | 4 Spieler = 9 | 5 Spieler = 10.
- **Bürger in Le Blanc:** Durch Kontorbau dort.
- **3 Bürger unter Waren:** Durch vollständiges Leeren jeweiliger Vorräte; bleiben auch bei späterem Auffüllen.
- **Bürger neben Handwerkerleiste:** Alle sechs **Gefogsleute** Leisten müssen mit mindestens einem Marker das letzte Feld erreichen.
- **Stadtkasse:** 2 Spieler = 30 | 3 Spieler = 40 | 4/5 Spieler = 50 Münzen.
- **Vorratsspeicher:** 2 Spieler = 6 Getreide/3 Käse/3 Wein | 3 Spieler = 10/5/5 | 4 Spieler = 12/6/6 | 5 Spieler = 14/7/7.
- **Wehrtürme:** In allen äußeren Städten; Bau per Gildenhaus als Kontor auf markiertem Feld.
- **Andere Kontore:** Können weiterhin in anderen Städten gebaut werden.

PERSÖNLICHE ZIELE

- **Bibliothekar:** **Entwicklungsstand** 5 | Kontor in Loches | 4 Orte am Tableau.
- **Bürgermeister:** 10 Münzen und 2 eigene **Bürger** im persönlichen Vorrat; **Gruppe** braucht zusätzliche **Bürger**.
- **Fischer:** Schifferleiste beendet | 4 **Mönche** in **Beutel**/Tableau | 2 Wolle.
- **Gelehrter:** Entwicklungsleiste bis Stern 6 | 4 Kontore im Landesinneren | keine Wehrtürme.
- **General:** Ritterleiste beendet | 4 Zahnräder auf eigenem Tableau/Orten.
- **Kaufmann:** Brokat/Wolle/Geld im Wert 50.
- **Ratsherr:** Versammlungshalle füllen; nur Ratsherr selbst darf dorthin entsenden.
- **Wirt:** Getreide/Käse/Wein im Wert 16 | Tavernen in Châteaudun und Châteauroux.
- **Gutsverwalter:** Nach jeder Runde festgelegte Abgabe leisten; bei Nichtleistung sofortige Niederlage.
- **Gutsverwalter Entwicklung:** Entwicklungssymbole bedeuten Rückschritt auf Entwicklungsleiste.
- **Gutsverwalter Bauer/Schiffer:** Müssen vom Markt kommen; Leistenmarker bleibt.
- **Gutsverwalter Zahnrad:** Muss auf eigenem Tableau liegen; Marker bleibt.
- **Gutsverwalter Kontor:** Muss gebaut sein; Le-Blanc-**Bür-**

ger bleibt ggf. erhalten.

- **Gutsverwalter Ortskarte:** Muss eigener gebauter Ort I/II sein.
- **4/5 Spieler:** Nur Abgaben bis Runde 16.
- **2/3 Spieler:** Auch Runden 17/18.

INVASIONS-EREIGNISSE – ALLGEMEIN

- Markierte Ereignisse treten zu besonderem Zeitpunkt/ Zeitraum ein.
- Nicht markierte Ereignisse in Phase 6.
- „**Gruppe**“ betrifft alle gemeinsam; **Gruppe** entscheidet Verteilung/Erfüllung.
- Manche Ereignisse müssen einzelne Spieler selbst zahlen; **Gruppe** darf dann nicht helfen.
- Kann geforderte **Gruppenabgabe** nicht geleistet werden: sofortige Niederlage.

INVASIONS-EREIGNISSE A

- **Abriss:** **Gruppe** verliert 2/3 Zahnräder oder 3 Münzen pro fehlendem; sonst Niederlage.
- **Ausbildung:** Jeder 1 Feld auf beliebiger Nicht-Entwicklungsleiste vor, Aktion, kein Gefolgsmann.
- **Ausflug:** Händler in Orléans zahlt selbst 4 Münzen; sonst Niederlage.
- **Dürre:** 4 Getreide von Landkarte entfernen; **Gruppe** wählt.
- **Erdbeben:** 5 Ortskarten im Vorrat umdrehen; nicht mehr baubar; **Gruppe** wählt.
- **Flucht:** **Bürger** in Le Blanc aus Spiel, falls nicht eingesammelt.
- **Fortschritt:** Jeder darf für eigene 4 Münzen am Standort Wehrturm/Kontor bauen; freiwillig.
- **Guter Handel:** **Gruppe** darf 8 Münzen für 3 Getreide in Vorratsspeicher zahlen; nur wenn Vorrat genug; freiwillig.
- **Gute Winde:** **Gruppe** wählt 1 Spieler für kostenlosen Wasserweg mit **Ware**, falls möglich.
- **Spende:** **Gruppe** verteilt 3 Entwicklungspunkte, 1 Wein, 3 Münzen beliebig.
- **Unterstützung:** Jeder zieht Gefolgsmann; passende Leiste vor und Aktion; entsprechenden Gefolgsmann nehmen; beide in **Beutel**.
- **Versammlung:** Rathaus in dieser Runde nicht nutzbar.
- **Verstärkung:** Plättchen an Stadtmauer; 1 weiterer Ritter nötig; sonst Niederlage am Ende.
- **Wallfahrt:** Keine **Mönche** anwerben.
- **Wegelagerer:** Keine Landwege; Wasserwege erlaubt.
- **Wollmarkt:** **Gruppe** kauft/verkauft max. 3 Wolle/Brokat zu 2/3 Münzen; Verteilung gemeinsam.

INVASIONS-EREIGNISSE B/C

- **Brandstiftung:** **Gruppe** verliert 2/3 errichtete Ortskarten oder 6 Münzen pro fehlender; sonst Niederlage.
- **Die Pest wütet:** Jeder verliert 2 **Gefogsleute** aus **Beutel**.
- **Einberufung:** Alle Händler nach Orléans oder Besitzer zahlt selbst 5 Münzen.
- **Einnahmen:** 1 Münze pro **Entwicklungsstand**.
- **Ernte:** Jeder 1 Lebensmittel oder 5 Münzen.
- **Fischgründe:** Münzen gemäß Schifferleiste; letztes Feld gibt keine Münzen.
- **Gute Reise:** Jeder darf für eigene 2 Münzen 1 Ort weiter, **Ware** falls vorhanden; freiwillig.

- **Hexenjagd:** Gruppe verliert 6 Entwicklungspunkte; fehlende Punkte dürfen/müssen durch Mönche ersetzt werden; sonst Niederlage.
- **Hungersnot:** Jeder gibt 3 nicht-persönliche Gefolgsleute von Tableau/Beutel zurück; Marker bleiben; wenn weniger vorhanden, weniger abgeben.
- **Pest:** Jeder zieht blind 1 Gefolgsmann; nicht-persönlicher zurück in Vorrat.
- **Piraten:** Alle Wolle/Brokat auf Wasserwegen entfernen.
- **Ratten:** 2 Käse + 1 Getreide aus Vorratsspeicher entfernen; wenn nicht genug, entsprechend weniger.
- **Raubüberfall:** Jeder gibt Warenwert 5 selbst ab oder eigener Wehrturm zerstört; sonst Niederlage.
- **Rom ruft:** Jeder gibt 1 Mönch ab; wenn nicht oder Gruppe dagegen, 1 ausliegender Bürger aus Spiel, Gruppe wählt.
- **Invasion:** Am Rundenende müssen alle Stadtziele und persönlichen Ziele erfüllt sein; sonst Niederlage.

INVASION-ZUSATZMODULE

DIE BLÜTEZEIT

SETUP & ABLAUF

- Eigenständiges Szenario für 2–5 Spieler.
- Grundspielaufbau mit Änderungen.
- Grundspiel-Werke nicht verwenden; Tableau „Blütezeit“ verwenden.
- Tableau zeigt 16 Runden, Ereignisse und 3 Werke.
- Rundenzähler startet auf Feld 1 und wandert nach jeder Runde 1 Feld weiter.
- Grundspiel-Stundenglas nicht verwenden.
- Vorgegebene Ortskarten I/II verwenden.
- Bürger nur auf Schiffer-/Ritterleiste und 3 Blütezeit-Werken; keine Bürger auf Entwicklungsleiste oder Landkarte.
- Bauwerkskarten mischen; jeder zieht 2, behält 1, legt 1 unter Stapel.
- Zimmermann startet in Orléans.
- Jeder erhält Aktionstableau Zimmermann.
- Jeder deckt Scriptorium mit neuem Abdeckplättchen ab.
- Jeder erhält 1 Markierungsstein für bewirtschaftete Bauwerke.
- Grundspielablauf bleibt erhalten.

ZIMMERMANN

- Gilt als Ort des Spielertableaus.
- In der Planung bis zu 3 Gefolgsleute auf Zimmermann legen.
- Erlaubt sind nur Händler und/oder Schiffer.
- Zahnräder dürfen nicht auf den Zimmermann.
- Aktion besteht aus Bewegung und optionalem Bauwerk.
- Pro Händler: Zimmermann 1 Schritt über Land.
- Pro Schiffer: Zimmermann 1 Schritt über Wasser.
- Mehrere Bewegungen in derselben Aktion möglich.
- Aktion auch erlaubt, wenn nicht alle 3 Felder belegt sind.
- Nicht alle dort liegenden Gefolgsleute müssen genutzt werden.
- Genutzte Gefolgsleute gehen zurück in den Beutel.
- Bewegung darf vollständig entfallen.
- Steht Zimmermann danach am Ort deiner Bauwerkskarte, darfst du das Bauwerk errichten.
- Bauwerkskarte offen auslegen.

- 1 eigenes Kontor als Bauwerk auf eine Ware auf angrenzendem Weg der Stadt stellen.
- Gibt es dort keine Ware mehr, kann das Bauwerk nicht errichtet werden.
- Danach 2 Bauwerkskarten ziehen, 1 behalten, 1 unter Stapel.
- Zimmermann darf mehrfach pro Runde genutzt werden, sofern möglich.
- Bauwerke sind keine Kontore.
- Effekte auf Kontore zählen Bauwerke nicht.
- Bauwerke zählen nicht bei Entwicklungswertung als Kontore.

BAUWERKE

- Bauwerke müssen bewirtschaftet werden, um Punkte zu bringen.
- Gefolgsleute per Rathaus oder Pulverturm auf Bauwerkskarten entsenden.
- Manche Bauwerke verlangen zusätzlich Münzen oder Waren.
- Münzen/Waren dürfen jederzeit auf Bauwerke gelegt werden; keine Aktion.
- Münzen/Waren dürfen auch vor vollständiger Gefolgsleute-Belegung gelegt werden.
- Mönche nur auf Bauwerkskarten, wenn explizit gefordert.
- Zahnräder nie auf Bauwerkskarten.
- Gefolgsleute, Münzen und Waren dürfen von unvollständigen Bauwerken nicht entfernt werden.
- Vollständig bewirtschaftetes Bauwerk umdrehen und unter eigenen Markierungsstein legen.
- Gefolgsleute von bewirtschafteten Bauwerken zurück in Vorrat.
- Münzen und Waren von bewirtschafteten Bauwerken aus dem Spiel.

SCRIPTORIUM

- Wahl: 1 Entwicklungspunkt oder neue Bauwerkskarte.
- Neue Bauwerkskarte: 2 Karten ziehen, 1 behalten.
- Nicht gewählte Karte und bisherige Handkarte unter Stapel.
- Ein Spieler hat nie mehr als 1 Bauwerkskarte auf der Hand.

BLÜTEZEIT-EREIGNISSE

- **Unterstützung:** 1 Gefolgsmann ziehen; passende Leiste vor; Aktion; passenden Gefolgsmann nehmen.
- **Abläss:** Genau 1 Mönch für 4 Münzen kaufen; in Beutel.
- **Wallfahrt:** Keine Mönche anwerben.
- **Warensteuer:** Jeder zahlt 3 Münzen; sonst Folter.
- **Unruhen:** 1 Ritter vom Markt/Beutel oder 5 Münzen abgeben; sonst Folter.
- **Bestechung:** Genau 1 Bürger für 4 Münzen kaufen.
- **Pest:** 1 Gefolgsmann blind ziehen; nicht-persönlicher zurück in Vorrat; persönliche in Beutel.
- **Feuersbrunst:** Alle gebauten Ortskarten umdrehen; vorerst nicht verfügbar. Zahnräder dort in Vorrat; Gefolgsleute dort in Vorrat, persönliche in Beutel. Später errichtete Orte funktionieren normal.
- **Restauration:** Alle umgedrehten Orte wieder aufdecken.
- **Markttag:** Bis zu 2 Waren zum angegebenen Preis aus Vorrat kaufen; kein Verkauf; Vorrat begrenzt.

- **Ernte:** 1 Lebensmittel oder 5 Münzen abgeben.
- **Entwicklungssteuer:** 1 Münze pro Entwicklungsstand; sonst Folter.
- **Messe:** 3 Münzen pro Mönch auf eigenem Markt bei Rundenende.
- **Wanderschaft:** Reihum für 2 Münzen eigene Händlerfigur 1 Ort weiterziehen; Ware ggf. nehmen; Zimmermann nicht betroffen.
- **Pilgertag:** Mönch + beliebiger nicht-persönlicher Gefolgsmann vom Markt abgeben, um 1 Bürger zu erhalten; beide in Vorrat.

BLÜTEZEIT-WERKE & WERTUNG

- **Gründung der Zimmermannszunft:** 1 Münze pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 Bürger.
- **Versammlungsrecht:** 2 Münzen pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 Bürger.
- **Bau des Waisenhauses:** 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 Bürger.
- Spiel endet nach 16 Runden.
- Grundspielwertung bleibt erhalten.
- Zusätzlich Punkte bewirtschafteter Bauwerke.
- Nur umgedrehte, komplett bewirtschaftete Bauwerke zählen.
- Offen liegende, nicht bewirtschaftete Bauwerke bringen keine Bauwerkspunkte.
- Münzen/Waren auf unvollständigen Bauwerken zählen normal in der Endwertung.

DAS DUELL

SETUP & ABLAUF

- Eigenständige 2-Spieler-Variante.
- Ziel: Als Erster 4 Aufgaben erfüllen.
- Bei Erfüllung in derselben Runde: gleichzeitig erreicht.
- Tiebreaker: Warenwert, dann Geld, dann gemeinsamer Sieg.
- Grundspielplan verwenden.
- Spieler starten nicht zwingend in Orléans; ab Startspieler setzt jeder Händler in beliebige Stadt.
- Waren wie im 2-Spieler-Grundspiel.
- Neutrale Gefolgsleute gemäß 2-Spieler-Grundspiel; zusätzlich 8 Zahnräder.
- Szenarien-Tableau zeigt 16 Runden, 4 Aufgaben, 4 Werke.
- Jeder erhält 4 Markierungssteine für Aufgaben.
- Neben jedes Werk 1 Bürger legen.
- Bürgerhaus bereitlegen; beide Spieler können es nutzen.
- Ortskarten-Auswahl: Startspieler wählt 5× I | anderer wählt 5× I und 5× II | Startspieler wählt 5× II.
- Jeder startet mit 5 Münzen.
- Grundspiel-Werke und Grundspiel-Stundenglas nicht verwenden.
- Grundspielablauf bleibt erhalten.
- Ereignisse über Rundenzähler.
- Volkszählung entfällt.
- Folter entfällt.
- Kann ein Spieler eine Ereignisforderung nicht erfüllen, verliert er sofort.

BÜRGERHAUS

- Von beiden Spielern unabhängig nutzbar.
- Aktivierung mit 1 beliebigem Gefolgsmann, aber nicht mit persönlichem Gefolgsmann.
- Bürgerhaus-Gefolgsmann geht anschließend in Vorrat, nicht in Beutel.
- Zusätzlich 1 Bürger abgeben.
- Danach Wahl: 1 beliebige Ware | 1 Händlerzug über Land/ Wasser mit Ware | 5 Münzen | 3 Entwicklungsschritte.

DUELL-EREIGNISSE

- **Bürgerversammlung:** Jeder darf freiwillig für 3 Münzen 1 Bürger kaufen.
- **Ernte:** Jeder gibt 1 Lebensmittel oder 5 Münzen ab.
- **Handelstag A:** 3 Münzen pro gebautem Kontor.
- **Tauschgeschäft:** Freiwillig 1 eigene Ware gegen beliebige Ware aus Vorrat tauschen.
- **Käsetag:** Jeder gibt 1 Käse ab.
- **Techniksteuer:** 1 Münze pro eingesetztem Zahnrad auf Tableau/Orten.
- **Handelstag B:** 2 Münzen pro gebautem Kontor.
- **Schnelle Reise:** Freiwillig Händler 1 oder 2 Städte weiter; 1 Münze pro Zug; keine Waren.
- **Warensteuer:** 1 Münze pro eigener Ware.
- **Abgaben:** Münzen/Waren im Wert 7 abgeben.
- **Ernte B:** 2 Lebensmittel abgeben.
- **Handelstag C:** 1 Münze pro gebautem Kontor.
- **Weitere Warensteuer:** 1 Münze pro eigener Ware.
- **Weitere Abgaben:** Münzen/Waren im Wert 7 abgeben.
- **Letzte Abgaben:** Münzen/Waren im Wert 4 abgeben.
- **Heimfahrt:** Alle Händler sofort nach Orléans; keine Waren.

DUELL-AUFGABEN & WERKE

- Aufgaben jederzeit und in beliebiger Reihenfolge markieren, sobald erfüllt.
- **Erlerne die Buchhaltung:** Entwicklungsstand 3 erreichen.
- **Eröffne drei neue Filialen:** 3 Kontore bauen, davon 1 in Stadt ohne Flussweg.
- **Liefere Wein ins Schloss von Châtellerault:** Händler in Châtellerault; 3 Wein abgeben; Waren in Vorrat.
- **Kleide deine Herzensdame ein:** Händler in Orléans; 3 Stoffe abgeben, davon mindestens 1 Brokat; Waren in Vorrat.
- **Kelterei:** 1 Münze pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 Bürger.
- **Dreifelderwirtschaft:** 1 Münze pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 Bürger.
- **Astronomie:** 1 Münze pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 Bürger.
- **Engellehre:** 1 Münze pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 Bürger.

SOLO-SZENARIO: DER WÜRDENTRÄGER

- Schwierigkeitsstufe I–II.
- Ziel: In 16 Runden mindestens 8 Bürger sammeln; einfache Version 7 Bürger.
- Grundspielplan + Grundspiel-Werke verwenden.
- Start mit Postkutsche.

- Start ohne Geld.
- Händler startet in Orléans.
- 6 **Bürger** auf Vendôme, Tours, Vierzon, Sancerre, Argenton-sur-Creuse und S.-Amand-Montrond; beim Erreichen erhalten.
- Weitere 7 **Bürger** beliebig auf **Bürgerfelder**, außer Landkarte.
- Ortskarten mit W-Kennzeichnung aussortieren; je 5 Ortskarten I/II offen.
- Je 4 neutrale **Gefolgsleute** jedes Berufsstands und 6 Zahnräder.
- **Waren** nicht verwenden.
- Stundenglas nicht verwenden.
- Grundspielablauf bleibt.
- Ereignisse über Szenarien-Tableau.
- Volkszählung entfällt.
- Sieg am Ende einer Runde, sobald 8 **Bürger** gesammelt wurden.
- Niederlage, wenn nach Runde 16 weniger als 8 **Bürger** gesammelt wurden.

WÜRDENTRÄGER-EREIGNISSE

- **Konferenz**: Keine Gelehrten anwerben.
- **Streik**: Keine Handwerker anwerben.
- **Kreuzzug**: Keine Ritter anwerben.
- **Wallfahrt**: Keine **Mönche** anwerben.
- **Einnahmen A**: 2 Münzen pro **Entwicklungsstand**.
- **Handelstag A**: 3 Münzen pro gebautem Kontor.
- **Abgaben A**: 5 Münzen zahlen; sonst **Folter**.
- **Techniksteuer**: 2 Münzen pro **Zahnrad**; nicht bezahlbare Zahnräder entfernen.
- **Handelstag B**: 2 Münzen pro gebautem Kontor.
- **Einnahmen B**: 1 Münze pro **Entwicklungsstand**.
- **Abgaben B**: 10 Münzen zahlen; sonst **Folter**.
- **Handelstag C**: 2 Münzen pro gebautem Kontor.
- **Sabotage**: Aktionen mit **Zahnradfeldern** können nicht ausgeführt werden.
- **Achsbruch**: Reisen mit Postkutsche nicht möglich.
- **Handelstag D**: 1 Münze pro gebautem Kontor.
- **Abgaben C**: 15 Münzen zahlen; sonst **Folter**.

SOLO-SZENARIO: DIE HAUPTSTADT VIERZON

- Schwierigkeitsstufe II-III.
- Ziel: Vierzon in 14 Runden zur Hauptstadt ausbauen.
- 5 Aufgaben müssen erfüllt werden.
- Grundspielplan verwenden.
- Start mit Marktstand.
- Start ohne Geld.
- Nur 40 zufällige **Waren**.
- **Waren** nur um Orléans, Blois, Tours, Loches, Montrichard, Vierzon, Bourges, Sancerre; keine **Waren** auf 3er/4er-Feldern.
- Szenarien-Tableau zeigt 14 Runden, 5 Aufgaben, 2 Werke.
- 7 **Bürger** platzieren: 5 auf Spielplan, 2 auf Szenarien-Werken.
- Ortskarten mit V-Kennzeichnung aussortieren; je 5 Ortskarten I/II offen.
- Je 4 neutrale **Gefolgsleute** jedes Berufsstands und 4 Zahnräder.
- Grundspiel-Werke und Grundspiel-Stundenglas nicht verwenden.

- Grundspielablauf bleibt.
- Ereignisse über Szenarien-Tableau.
- Volkszählung entfällt.
- Sieg am Ende einer Runde, sobald alle 5 Aufgaben erfüllt sind.
- Niederlage, wenn nach Runde 14 nicht alle Aufgaben erfüllt sind.
- **Erschweris A**: Pro Runde maximal 1 Aufgabe erfüllen.
- **Erschweris B**: Aufgaben zusätzlich in Tableau-Reihenfolge erfüllen.

VIERZON-AUFGABEN

- **Heuere rechtzeitig einen Baumeister an**: Vor Beginn Runde 9 genau 10 Münzen auf einmal zahlen.
- **Errichte ein Bauunternehmen**: Kontor in Loches bauen.
- **Bringe Baumaterial nach Vierzon**: Händler in Vierzon; **Warenwert** mindestens 12 auf einmal abgeben.
- **Baue Vierzon zur Burg aus**: 25 Münzen auf einmal zahlen.
- **Mache Vierzon zur Hauptstadt**: Entwicklungswertung mindestens 28 Punkte erreichen, also Kontore + **Bürger** × **Entwicklungsstand**.

VIERZON-EREIGNISSE & WERKE

- **Streik**: Keine Handwerker anwerben.
- **Wallfahrt**: Keine **Mönche** anwerben.
- **Ernte**: 1 Lebensmittel oder 5 Münzen abgeben.
- **Kreuzzug**: Keine Ritter anwerben.
- **Einnahmen**: 3 Münzen pro **Entwicklungsstand**.
- **Amnestie**: Neu angeworbene **Gefolgsleute** sofort einsetzbar; dadurch aktivierte Aktionen ausführbar.
- **Pest**: 1 Gefolgsmann blind ziehen; nicht-persönlicher zurück in Vorrat; persönlicher ohne Effekt.
- **Sabotage**: Aktionen mit **Zahnradfeldern** können nicht ausgeführt werden.
- **Warensteuer**: 1 Münze pro 2 **Waren**; sonst **Folter**.
- **Handelstag**: 2 Münzen pro gebautem Kontor.
- **Konferenz**: Keine Gelehrten anwerben.
- **Unwetter**: Reisen nicht möglich.
- **Verbannung**: Nach Ziehen der **Gefolgsleute** 2 **Gefolgsleute** vom Markt zurück in den **Beutel**.
- **Ausbau der Universität**: 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 **Bürger**.
- **Gründung des Bürgerrats**: 1 Münze pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 **Bürger**.

SOLO-SZENARIO: DER HANDELSREISENDE

- Schwierigkeitsstufe II-III.
- Ziel: In 15 Runden 5 **Warenlieferungen** erfüllen.
- Grundspielplan + Grundspiel-Werke verwenden.
- Start mit Marktstand.
- Start zusätzlich mit 1 Ritter, 1 Gelehrtem und 10 Münzen.
- **Waren** wie im 4/5-Spiel vorbereiten.
- Szenarien-Tableau zeigt 15 Runden und 5 Aufgaben.
- Neutrale Vorräte: je 3 Handwerker, Händler, Schiffer, Ritter, Gelehrte | 4 **Mönche** | 5 Bauern | 8 Zahnräder.
- Verfügbare Ortskarten: Badehaus, Heuschöber, Käserei, Kräutergarten, Schneiderei, Winzerei, Wollmanufaktur, Laboratorium, Pferdewagen, Ratskeller.
- **Bürger** nicht verwenden.

- Kontore nicht verwenden.
- Stundenglas nicht verwenden.
- Grundspielablauf bleibt.
- Ereignisse über Szenarien-Tableau.
- Volkszählung entfällt.
- Sieg am Ende einer Runde, sobald alle 5 Aufgaben erfüllt sind.
- Niederlage, wenn nach Runde 15 nicht alle Aufgaben erfüllt sind.
- **Erschweris A**: Pro Runde maximal 1 Aufgabe erfüllen.
- **Erschweris B**: Aufgaben zusätzlich in Tableau-Reihenfolge erfüllen.

HANDELSREISENDER-AUFGABEN

- **Bourges**: Händler in Bourges; 3 Wolle auf einmal abgeben.
- **Chartres**: Händler in Chartres; je 1 **Ware** jeder Sorte auf einmal abgeben.
- **Vendôme**: Händler in Vendôme; 2 Käse und 2 Wein auf einmal abgeben.
- **Tours**: Händler in Tours; 3 Getreide auf einmal abgeben.
- **Argenton-sur-Creuse**: Händler dort; 1 Brokat abgeben.

SOLO-SZENARIO: DIE REISE NACH TOURS

- Schwierigkeitsstufe I.
- Ziel: Nach Tours reisen, 3 **Bürger** gesammelt haben und von jeder **Ware** 3 liefern.
- Grundspielplan verwenden.
- Händler startet in Nevers, nicht Orléans.
- Start mit Postkutsche.
- Start mit 3 Münzen.
- Kontore nicht verwenden.
- **Waren** wie im 4/5-Spiel vorbereiten.
- Szenarien-Tableau zeigt 14 Runden, 1 Aufgabe und 2 Werke.
- 7 **Bürger** platzieren: 5 auf Leisten, 2 auf Szenarien-Werken.
- 1 weiterer **Bürger** liegt auf Orléans.
- Ortskarten mit T-Kennzeichnung aussortieren; übrige stehen zur Verfügung.
- Vorrat: 8 Bauern | je 5 andere **Gefolgsleute** | 4 Zahnräder.
- Grundspielablauf bleibt grundsätzlich erhalten.
- Bei Bewegung über Weg mit 2 **Waren** darfst du beide nehmen.
- Volkszählung entfällt.
- Wenn Händler nach Orléans zieht, erhältst du den dort liegenden **Bürger**.
- Ereignisse über Szenarien-Tableau.

TOURS-AUFGABE, WERKE & EREIGNISSE

- **Aufgabe**: Händler in Tours | vorher 3 **Bürger** gesammelt | je 3 **Waren** jeder Sorte auf einmal abgeben.
- **Sieg**: Sofort bei Erfüllung.
- **Niederlage**: Wenn Aufgabe nach Runde 14 nicht erfüllt ist.
- **Kanalisation**: 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 **Bürger**.
- **Ritterweihe**: 1 Münze pro entsendetem Gefolgsmann; bei Komplettierung 1 **Bürger**.
- **Streik**: Keine Handwerker anwerben.
- **Kreuzzug**: Keine Ritter anwerben.
- **Ernte A**: 1 Lebensmittel oder 5 Münzen abgeben.

- **Dürre**: 4 Getreide von Landkarte in Vorrat; du entscheidest.
- **Wegelagerer**: Keine Landwege; Wasserwege erlaubt.
- **Amnestie**: Neu angeworbene **Gefolgsleute** sofort einsetzbar; dadurch aktivierte Aktionen ausführbar.
- **Pest**: 1 Gefolgsmann blind ziehen; nicht-persönlicher zurück in Vorrat; persönlicher ohne Effekt.
- **Ernte B**: 2 Lebensmittel oder 5 Münzen pro fehlendem Lebensmittel.
- **Techniksteuer**: 2 Münzen pro **Zahnrad** auf Tableau.
- **Einnahmen**: 2 Münzen pro **Entwicklungsstand**.
- **Piraten**: Alle Brokat- und Wolle-**Waren** auf Flüssen zurück in Vorrat.
- **Unruhen**: 1 Ritter von Tableau/**Beutel** oder 5 Münzen abgeben.
- **Achsbruch**: Reisen mit Postkutsche nicht möglich.
- **Ernte C**: 3 Lebensmittel oder 5 Münzen pro fehlendem Lebensmittel.