

Orléans Stories



Die Siedler

2-4 Spieler, 60-120 Minuten

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL FÜR DIE STORY „DIE SIEDLER“



1 Epochentableau



5 Epochenkarten
(Siedeln, Hunger, Ausbau,
Handel, Frieden)



32 Ereigniskarten



1 doppelseitiges Segensreiches
Werk: Nahrungsspeicher/Medizin



1 Plättchen „Hunger besiegt“



13 Ruhmesplättchen



1 Verbotssplättchen pro Spieler
jeweils in Spielerfarbe



1 Bleistift pro Spieler



1 Wertungsblock

VORBEREITUNG

Bereitet zunächst alles wie unter „Allgemeiner Aufbau“ beschrieben vor, ergänzt dann die Vorbereitung wie folgt:

- ❑ Legt das Epochentableau mit der Rückseite nach oben neben dem Spielplan aus und legt die 5 Epochenkarten in Reihenfolge auf die ersten 5 Felder des Tableaus (4 Karten oben von links nach rechts und 1 Karte in die untere Reihe auf das Feld links).
- ❑ Legt das Segensreiche Werk „Nahrungsspeicher“ neben den anderen Segensreichen Werken ab.
- ❑ Legt das Plättchen „Hunger besiegt“ griffbereit neben dem Segensreichen Werk „Nahrungsspeicher“ ab.
- ❑ Legt die 13 Ruhmesplättchen mit der Rückseite nach oben auf den Bonusfeldern der Ruhmesleiste ab.
- ❑ Stellt jeweils 1 eurer Siedler auf das Feld 1 der Ruhmesleiste und einen auf Epoche I.
- ❑ Stellt eine eurer Festungen auf euer Startdorf. Es ist somit nicht mehr für andere Spieler einnehmbar. Die übrigen 4 Festungen legt ihr neben eurem Spielertableau ab.
- ❑ Legt beim Spiel zu zweit eine weitere Festung zurück in die Schachtel. Ihr könnt somit während der Partie nur jeweils maximal 3 Festungen bauen.
- ❑ Legt 1 eurer Siedler zurück in die Schachtel und stellt die übrigen 8 Siedler neben euer Spielertableau.
- ❑ Legt je nach Spielerzahl folgende Anzahlen an Plättchen auf den Marktplatz: (beim Spiel zu viert sind es alle Plättchen).

Spielerzahl	4	3	2
	40	30	20
	36	27	18
	24	18	12
	24	18	12
	20	15	10
	12	10	8
	12	10	8
	10	9	8
	18	14	9
	18	14	9



- ☒ Nehmt euch nun jeweils 2 Farmer, 2 Fischer, 1 Handwerker sowie 1 Händler und legt sie auf dem Anger eures Spielertableaus ab.
- ☒ Nehmt euch außerdem je 1 Getreide und 1 Fisch vom Markt und legt die Plättchen neben eurem Spielertableau als Vorrat ab.
- ☒ Sucht aus euren Basisortskarten die Karte „Universität“ heraus und legt sie offen an euer Spielertableau an. Sie ist von Beginn an verfügbar. (Die restlichen Basisortskarten legt ihr wie gewohnt neben dem Tableau ab. Sie können im Verlauf des Spiels freigeschaltet werden.)
- ☒ Nehmt nun die Ereigniskarten. Mischt separat jeweils die Stapel der Kategorien A, B, C und D und wählt von jedem Stapel blind 4 Karten aus. Legt diese verdeckt so übereinander, dass D zuunterst liegt, darauf die 4 C-Karten, darauf die B-Karten und zuoberst die 4 A-Karten. Die Ereignis-Karten steuern das Spiel. Das Ereignis wird zu Beginn einer Runde aufgedeckt, der Effekt am Ende einer Runde – jedoch bevor der Rundenbonus vergeben wird – abgehandelt (außer, das Ereignis bezieht sich auf einen anderen Zeitpunkt oder gilt für die ganze Runde).
- ☒ Jeder erhält außerdem noch 1 Bleistift sowie 1 Blatt des Wertungsblocks. Auf dem Wertungsblock werden am Ende die Punkte zusammengezählt. Er dient außerdem dazu, während der Partie gesammelte Bürger durch Ankreuzen zu vermerken.

DIE STORY

*In der Story **Die Siedler** werdet ihr zu den Anfängen der Besiedlung des Gebietes an der Loire zurückgeführt. Das Gebiet war noch nicht in Herzogtümer unterteilt, und die Siedler, die sich dort niederließen, bauten nach und nach Fertigkeiten auf, die ihnen die tägliche Arbeit erleichterten. Dies ging solange gut, bis mit steigendem Wohlstand der Wettbewerb um die Vorherrschaft in den Mittelpunkt rückte. Das Ziel, diesen Wettbewerb zu gewinnen, könnt ihr auf unterschiedliche Art und Weise erreichen: Baut euer Gebiet aus, hofft auf eine reichhaltige Ernte, lasst eure Händler und Handwerker geschickt ihre Fähigkeiten ausspielen und setzt die ankommenden Ritter und Geistlichen derart ein, dass sie euren Erfolg bewahren und sogar mehren!*

ZIEL DES SPIELS

Die Story geht über 16 Runden. Nach dem Ende der 16. Runde zählt jeder Spieler seine Punkte. Derjenige, der die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler erhält den Startspielerstein. Es werden 16 Runden gespielt. Jede Runde ist in die folgenden sieben Phasen unterteilt:

1. Ereigniskarte aufdecken

Der Startspieler nimmt die oberste Ereigniskarte, deckt sie auf und liest das Ereignis laut vor. In den meisten Fällen wirkt sich das Ereignis auf Phase 5 „Ereignis abhandeln“ aus. Sofern es sich auf einen anderen Zeitpunkt bezieht, ist dieser genannt. Sofern es sich auf die gesamte Runde bezieht, ist es mit folgendem Symbol gekennzeichnet: 🕒.

2. Erfolgsleute ziehen und auf den Anger legen

3. Planen

4. Aktionen ausführen

5. Ereignis abhandeln

6. Rundenbonus

Der auf der Epochenkarte, auf der sich deine Spielfigur aktuell befindet, gezeigte Rundenbonus bzw. -malus wird vergeben.

7. Startspieler wechseln

Folgende spezielle Regeln gelten für „Die Siedler“:

Immer dann, wenn du mit deiner Spielfigur auf der Ruhmesleiste ein Feld mit einem Ruhmesplättchen betrittst oder überschreitest, darfst du unter einer der drei folgenden Boni einen auswählen:



- ☒ Eine eigene Basisortskarte freischalten, das heißt, du darfst eine weitere noch nicht nutzbare deiner Basisortskarten an dein Spielertableau anlegen und ab sofort nutzen. Du darfst dabei frei wählen, welche Basisortskarte du freischaltest.
- ☒ In eine höhere Epoche aufsteigen. Dazu legst du deine Spielfigur auf die nächsthöhere Epochenkarte. Du musst den Rundenbonus/malus jeder Epoche, in die du gelangst, mindestens einmal ausführen. Sobald du den Rundenbonus/malus der Epoche ausgeführt hast, stellst du deine Spielfigur aufrecht hin, so dass erkennbar ist, dass sie ab jetzt wieder aufsteigen darf.
- ☒ Einen Bürger erhalten. Dazu streichst du einen Bürger auf deinem Punkteblatt an.

DIE EPOCHEN

In jeder Epoche gelten unterschiedliche Bedingungen hinsichtlich

- der Anzahl Gefolgsleute, die du ziehen darfst
- der Ortskarten, die du über den Bauhof erwerben darfst
- des Rundenbonus'/malus', den du am Ende der Runde erhältst

Nummer und Name der Epoche

Ortskarten:

Freigeschaltete Kategorie, die ihr ab jetzt über den Bauhof erwerben könnt

Anzahl der Gefolgsleute, die ihr pro Runde ziehen dürft

Rundenbonus/-malus



Die Epochen im einzelnen:

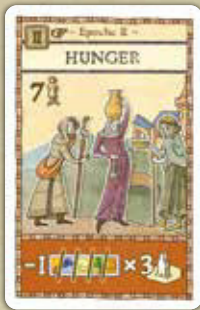


Epoche 1 – Siedeln

In Phase 2 darfst du, solange du dich in dieser Epoche befindest, nur 4 Gefolgsleute aus deinem Beutel ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I erwerben.

Du erhältst in Phase 6 pro eigenem Siedler auf dem Spielplan 1 Ruhmespunkt.



Epoche II – Hunger

Du darfst 7 Gefolgsleute ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I sowie II erwerben.

Wenn der Nahrungsspeicher noch nicht gefüllt ist, musst du

- 1 Nahrungsmittel abgeben, wenn du bis zu 3 Gebiete kontrollierst
- 2 Nahrungsmittel abgeben, wenn du 4-6 Gebiete kontrollierst
- 3 Nahrungsmittel abgeben, wenn du 7 oder mehr Gebiete kontrollierst

Wenn der Nahrungsspeicher gefüllt ist, erhältst du als Rundenbonus 3 Münzen, wenn du als Einziger die meisten Gebiete kontrollierst (andernfalls geschieht nichts).



Epoche III – Aufbau

Du darfst 5 Gefolgsleute ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I sowie II erwerben.

Du erhältst als Rundenbonus pro von dir kontrolliertem Dorf 1 Ruhmespunkt.

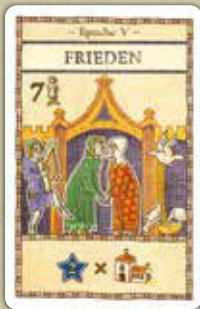


Epoche IV – Handel

Du darfst 6 Gefolgsleute ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I, II sowie III erwerben.

Du erhältst als Rundenbonus pro von dir kontrolliertem Dorf 1 Münze.



Epoche V – Frieden

Du schließt Frieden. Ab sofort darfst du in Gebiete expandieren, die von anderen kontrolliert werden (außer solche, die mit Festungen bebaut wurden), und andere dürfen in deine Gebiete expandieren. Ländereien, Dörfer und Kirchen werden dann von allen, die sich in einem Gebiet befinden gemeinsam kontrolliert.

Du darfst 7 Gefolgsleute ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I, II sowie III erwerben.

Du erhältst als Rundenbonus pro von dir kontrollierter Kirche 3 Ruhmespunkte.

Segensreiche Werke:

Entsendest du ein Plättchen zu einem Segensreichen Werk erhältst du sofort den unten angegebenen Bonus. Komplettierst du ein Segensreiches Werk, so erhältst du zusätzlich 1 Bürger (du kannst 1 Bürger auf deinem Wertungsblatt ankreuzen).

„Nahrungsspeicher“:

Sobald der Nahrungsspeicher gefüllt ist, ändert sich der Rundenbonus/malus von Epoche II. Legt das Plättchen „Hunger besiegt“ sofort auf das Feld für den Rundenbonus von Epoche II, sobald der Nahrungsspeicher komplettiert wurde.

Bauen:

Für Bauaktionen (Dorf, Festung, Kirche) werden in „Die Siedler“ keine Ruhmespunkte vergeben. Mit der Ortskarte „Zimmerei“ erhältst du jedoch immer 1 Ruhmespunkt, wenn du eine der Bauaktionen (Dorf, Festung oder Kirche) ausführst.

Expansion:

Für Expansion, Eroberung und Friedensschluss gelten die Expansionsregeln. Du kannst fremde Gebiete erobern, sobald du über Ritter verfügst.

Folter:

Wenn ein Spieler etwas abgeben muss (etwa Nahrungsmittel als Rundenmalus in Epoche II), aber nicht genügend von dem geforderten vorrätig hat, erwartet ihn Folter. Pro gefordertem Plättchen bzw. pro geforderter Münze muss der Spieler dann andere Dinge in gleicher Anzahl abgeben. Er hat dabei die Wahl zwischen:

- Siedlern (aus seinem Vorrat oder vom Plan)
- Festungen (aus seinem Vorrat oder vom Plan)
- Technikplättchen
- Ortskarten
- Bürgern



SPIELENDEN UND ABRECHENUNG

Die Story endet nach 16 Runden. Jeder zählt seine Punkte wie unten angegeben zusammen. Der Spieler, der am meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.



Jede Münze zählt 1 Punkt

Jedes Warenplättchen zählt seinem Wert entsprechend wie folgt:



1 Punkt



2 Punkte



2 Punkte



3 Punkte



3 Punkte



4 Punkte



5 Punkte



Jedes von dir kontrollierte Gebiet 3 Punkte



x



Multipliziere die Anzahl deiner Dörfer mit der Anzahl der von dir gesammelten Bürger



12 Punkte



Autor: Reiner Stockhausen

Illustrationen: Klemens Franz

Grafik und Layout: atelier198

Redaktion: dlp games

www.dlp-games.de

© 2020 dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

52134 Herzogenrath

Tel.: 02406-8097200

E-Mail: info@dlp-games.de

Orléans Stories



England vs. Frankreich

4 Spieler, 60-90 Minuten

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL FÜR DIE STORY „ENGLAND VS. FRANKREICH“



3 Epochenkarten



2 Stadt-Plättchen



2 Gutshof-Plättchen



10 Bonusplättchen



4 Nationenkarten
(2 x „Frankreich“ und 2 x „England“)



1 doppelseitiges Segensreiches
Werk: Nahrungsspeicher/Medizin



1 Nationenmarker
England



1 Nationenmarker
Frankreich



8 Missionskarten
Nationenaufgaben



12 Karten
„Geheime Botschaften“



12 Ruhmesplättchen

I		
II		
III		
IV		
V		
VI		
VII		
VIII		
IX		
X		
XI		
XII		
Σ		

Wertungsblock

VORBEREITUNG

Benötigt wird neben dem oben aufgeführten Spielmaterial das **Material des Basisspiels** „Orléans Stories“ sowie von der Story „Das erste Königreich“ des Basisspiels: Das **Segensreiche Werk** „Nahrungsspeicher/Medizin“.

- Sucht zunächst aus den **Landschaftsplättchen** die Plättchen raus, die auf beiden Seiten ein Dorf zeigen und legt sie zurück in die Schachtel. Legt die beiden Stadtplättchen auf die Felder wie in der Abbildung gezeigt. Mischt nun die restlichen Landschaftsplättchen zusammen mit den beiden Gutshofplättchen in einem Stoffbeutel und verteilt sie zufällig, indem ihr die Plättchen eins nach dem anderen zieht und auf den übrigen Feldern mit der Landschaftsseite nach oben verteilt. Geht dabei so vor, dass ihr beim Feld oben links beginnt und dann jede Spalte von oben nach unten mit den Plättchen belegt.



- Legt das **Tableau Marktplatz** aus und legt alle **Personenplättchen** sowie alle **Warplättchen** und alle **Technologieplättchen** auf den entsprechenden Feldern aus.
- Nehmt die Aufbewahrung aus der Schachtel.
- Legt die **Ortskarten** sortiert nach Kategorie I, II und III neben dem Spielplan ab.
- Legt alle **Segensreichen Werke** so ab, dass die A-Seite nach oben zeigt.
- Legt **Münzen** sowie **Kirchen** für jeden erreichbar als Vorrat auf dem Tisch bereit.
- Jeder von euch erhält einen **Stoffbeutel** sowie in der von ihm gewählten Farbe: **1 Spielertableau, 12 Siedler, 4 Festungen, 6 Basisortskarten**.
Hinweis: Von jeder Farbe wird eine Festung zurück in die Schachtel gelegt.
- Legt die **3 Epochenkarten** in Reihenfolge aus.
- Nehmt die **Bonusplättchen** und sortiert das Plättchen mit dem Malus aus. Die anderen Plättchen werden verdeckt gemischt und je ein Plättchen wird offen unten auf den Bonusbereich der Epochenkarten gelegt. Anschließend mischt ihr das zuvor aussortierte Malus-Plättchen unter die anderen Bonusplättchen und legt den Stapel verdeckt neben den Epochenkarten als Vorrat ab.



☒ Legt die **Nationenmarker** neben dem Spielplan ab.

☒ Nehmt die **12 Ruhmesplättchen** und dreht sie auf ihre Rückseite mit den Zahlen. Legt die Plättchen auf den Feldern des Spielplans ab, die die entsprechende Zahl zeigt (4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28, 31, 34, 36) und dreht sie anschließend um, so dass die Vorderseite nach oben zeigt.



☒ Legt das **Spielertableau** vor euch aus. Legt **Siedler** und **Festungen** neben eurem Tableau ab. Legt die **6 Basisortskarten** ebenfalls offen neben dem Tableau ab. Sie stehen euch von Anfang an zur Verfügung!

☒ Nehmt euch nun jeweils **2 Farmer, 2 Fischer, 1 Handwerker** sowie **1 Händler** und legt sie auf dem Anger eures Spielertableaus ab. Nehmt euch außerdem **1 Münze** und legt sie neben euer Spielertableau.

☒ Stellt jeweils 1 eurer **Siedler** auf das **Feld 0 der Ruhmesleiste** sowie 1 auf **Epoche I** und jeweils 2 in jede **Stadt**, so dass sich noch 6 in eurem Vorrat befinden.

☒ Mischt nun die **Nationenkarten** und verteilt sie verdeckt an die Spieler, so dass jeder 1 Karte erhält. Jeder Spieler schaut seine eigene Karte an und zeigt sie nicht den anderen Mitspielern. Legt die Karte anschließend verdeckt neben eurem Tableau ab.



☒ Mischt anschließend die **Missionskarten** mit den Nationenaufgaben und legt je 1 offen unterhalb des Markers Frankreich sowie 1 unterhalb des Markers England ab. Die restlichen Missionskarten kommen unbesehen aus dem Spiel.

☒ Mischt nun die **Karten „Geheime Botschaften“** und verteilt an jeden Spieler 2 Karten. Jeder schaut sich die Karten geheim an und wählt eine Botschaft aus. Die andere Karte gibt er verdeckt zurück. Diese sowie die restlichen Botschaften kommen unbesehen aus dem Spiel. Die Botschaftskarten zeigen Wertungen, die am Ende des Spiels ermittelt werden. Die Punkte erhält immer das Team, das die Wertung gewinnen konnte, ungeachtet, wer die Botschaftskarte ausgewählt hat.



☒ Der jüngste Spieler wird Startspieler und erhält den Startspielerstein.

DIE STORY

In der Story „England vs. Frankreich“ kämpfen Engländer gegen Franzosen um die Vorherrschaft in der Region. Natürlich gehört zur Kriegslust, dass man sich nicht zu schnell zu erkennen gibt. Und so wisst ihr auch am Anfang nicht, mit wem ihr zusammen spielt und wer eure Gegner sind. Erst im Laufe des Spiels wird immer klarer, welche Spieler zusammen gehören. Spätestens wenn ihr am Ende einer Runde eure Mission als erfüllt erklärt, endet die Partie. Jedoch heißt es noch lange nicht, dass ihr damit auch als Sieger feststeht, denn neben der Mission gibt es noch die geheimen Botschaften, die in die Wertung einfließen. Und schließlich bringen auch Münzen, Waren, Dörfer und Kirchen sowie die Mehrheit der eroberten Gebiete Punkte, so dass am Ende die Nation gewinnt, die in möglichst vielen Bereichen am erfolgreichsten war.



ZIEL DES SPIELS

Bei **England vs. Frankreich** spielt ihr in Teams. Es spielen die beiden Spieler mit der Nationenkarte „Frankreich“ gegen die beiden Spieler mit der Nationenkarte „England“. Das Spiel kann auf verschiedene Weise enden (siehe Spielende). Es werden dann die erzielten Punkte zusammengezählt und das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

SPEZIELLE REGELN

Gutshöfe:

Die beiden Gutshofplättchen zeigen alle Güter an, die auf den Landschaftsplättchen erwirtschaftet werden können (Getreide, Fisch, Käse, Holz und Wein). Wenn du einen Gutshof eroberst, erhältst du dort mit der Aktion „Länderei“ ein Gut deiner Wahl, das dort erwirtschaftet wird. Du kannst bei jeder Aktion „Länderei“ neu entscheiden, welches Gut du nimmst. Der Gutshof ist somit eine Art Joker. Er darf auch bei einer Mission als eine beliebige Landschaft eingesetzt werden. Lautet z.B. die Mission deines Teams „Besetzt 3 Weinberge“ könnt ihr diese Aufgabe auch erfüllen, indem ihr die beiden Gutshöfe und einen Weinberg erobert. Der Gutshof bringt jedoch nie Ruhmespunkte! Gutshöfe können nie zu Dörfern ausgebaut und somit auch nicht mit Kirchen bebaut werden. Sie können jedoch wie alle Landschaftsplättchen mit Festungen gesichert werden.



Städte:

In den beiden Städten herrscht dauerhaft Frieden, das heißt, hier dürfen immer alle Siedler stehen. Sie gehören keinem Spieler. Die Städte dürfen nie durch Festungen gesichert oder mit Kirchen bebaut werden. Expansionen erfolgen immer von den Städten aus (siehe Expansion). Die Städte zählen für den Markt ebenso wie die Dörfer, das heißt, bist du auf beiden Städten mit Siedlern vertreten, darfst du 2mal am Markt handeln (+ gegebenenfalls weitere Handelsaktivitäten für eigene Dörfer). Dabei ist nur entscheidend, ob du in einer oder beiden Städten vertreten bist. Die Anzahl der Siedler, mit denen du dort vertreten bist, spielt keine Rolle.



Expansionsregeln:

Die Expansionsregeln bei „England vs. Frankreich“ unterscheiden sich gegenüber denen im Grundspiel insofern, dass nicht mit Siedlern aus dem Vorrat des Spielers direkt expandiert werden kann, sondern dass diese immer zuerst in eine Stadt auf dem Spielplan eingesetzt werden müssen.

Expandieren kannst du nur von einer Stadt aus, das heißt, um auf ein Gebiet zu expandieren, nutzt du einen Siedler, der in einer Stadt steht. Dabei darfst du immer entweder auf ein direkt an die Stadt angrenzendes Gebiet expandieren oder auf ein Gebiet, das an eigene zusammenhängende Gebiete, die mit der Stadt verbunden sind, angrenzt.

(Beispiel: Grün expandiert mit einem Siedler auf das Gebiet oberhalb der Loire, da es an eigene Gebiete grenzt, die mit der Stadt verbunden sind.)



Um einen Siedler aus deinem Vorrat in eine Stadt einzusetzen, musst du die Aktion „Territorium“ wählen. Somit hat die Aktion „Territorium“ zwei Möglichkeiten, entweder Expandieren oder Siedler vom Vorrat in eine Stadt einsetzen.

Wenn du mit der Aktion „Territorium“ einen Siedler in eine Stadt einsetzt, spielt es keine Rolle, ob du dazu Ritter einsetzt oder nicht. Du stellst dann einen eigenen Siedler auf eine der beiden Städte. Du wählst selbst aus, auf welche. In einer Stadt dürfen beliebig viele Siedler stehen.

Für Expansion auf freie Gebiete sowie Eroberung von bereits besetzten Gebieten (mindestens 1 Ritter bzw. 2 Ritter bei Dörfern. Keine Eroberung von durch Festungen geschützten Gebieten) gelten ansonsten die allgemeinen Expansionsregeln.

DIE EPOCHEN

In „England vs. Frankreich“ startest du in Epoche I. Sobald du auf der Ruhmesleiste das Plättchen Epoche II erreicht hast, steigst du sofort in Epoche II auf und versetzt deinen Siedler auf diese Epochenkarte. Erreichst du das Plättchen Epoche III, steigst du in Epoche III auf.

Die Epochenkarten zeigen folgende Bedingungen an:

Die Ortskarten, die du über den Bauhof erwerben darfst.

Anzahl der Gefolgsleute, die du ziehen darfst.

Der Rundenbonus wechselt in jeder Runde und wird durch das Plättchen angezeigt (siehe Ablauf).



Die Ruhmespunkte, die du fürs Bauen von einem Dorf, einer Festung oder einer Kirche erhältst.

Außerdem darfst du bei jedem Aufstieg in eine höhere Epoche die Nationenkarte eines Mitspielers ansehen.

WICHTIG: Immer wenn du in eine höhere Epoche aufsteigst, darfst du dir die Nationenkarte eines Mitspielers ansehen. Auf diese Weise erfährst du, wer mit wem zusammen spielt.

ABLAUF

Nachdem jeder Spieler eine Nationenkarte erhalten hat, kennt jeder seine eigene Zugehörigkeit, aber nicht die der anderen Mitspieler. Es ist nicht erlaubt, die eigene Nationenkarte anderen Spielern zu zeigen bzw. sich die Nationenkarte anderer Spieler anzusehen (Ausnahme: du steigst in die nächsthöhere Epoche auf, s. „Epochen“). Die offen liegenden Missionen zeigen, welche Mission die eigene Nation erreichen muss und welche die gegnerische. Zudem hat jeder eine geheime Botschaft, die eine für diese Partie besondere Wertung zeigt. Die Botschaft sollten eure Gegner natürlich nicht erfahren, aber da auch euer Mitspieler sie nicht kennt, könnt ihr versuchen, ihm klar zu machen, wie er spielen soll, um bei der Wertung erfolgreich zu sein, ohne dass euer Gegner dies bemerkt. Ihr dürft eure Botschaftskarten während der Partie nicht zeigen. Darüber zu kommunizieren ist jedoch erlaubt – auch in der Art, um möglicherweise Mitspieler in die Irre zu führen.

Der Rundenablauf erfolgt nach den allgemeinen Regeln mit der Ergänzung, dass am Rundenende das Bonusplättchen gewechselt wird:

- ☒ Gefolgsleute ziehen und auf den Anger legen (entfällt in der ersten Runde, es liegen alle 6 Gefolgsleute auf dem Anger, ab der zweiten Runde müssen die Personenplättchen aus dem Stoffbeutel gezogen werden).
- ☒ Planen
- ☒ Aktionen reihum ausführen
- ☒ Rundenbonus vergeben
- ☒ Bonusplättchen wechseln und Startspielermarker weiterreichen: Am Ende der Runde werden die Bonusplättchen wie folgt getauscht: Das Bonusplättchen auf Epoche I wird entfernt und offen beiseite gelegt. Das Bonusplättchen auf Epoche II wandert auf die Karte der Epoche I und das Bonusplättchen, das auf der Karte von Epoche III lag, wird auf die Karte der Epoche II verschoben. Von den verdeckt liegenden Bonusplättchen wird eins genommen und offen auf Epoche III gelegt. Sobald die verdeckt liegenden Plättchen aufgebraucht sind, werden die offenen erneut umgedreht und gemischt und als Nachschubstapel bereit gelegt. Der Startspielermarker wird an den linken Nachbarn weiter gereicht.



Malus:

Es gibt ein Plättchen, bei dem ihr nicht etwas erhaltet, sondern am Ende der Runde für jeden Siedler auf dem Spielplan 1 Nahrungsmittel (Getreide, Fisch, Käse, Wein oder Brot) abgeben müsst. Habt ihr nicht genügend Nahrungsmittel vorrätig, so müsst ihr für jeden Siedler, den ihr nicht ernähren könnt, einen Siedler vom Plan (in einer Stadt oder auf einem Gebiet) zurück in den Vorrat nehmen. Diese Siedler können später über die Aktion „Territorium“ wieder auf den Spielplan gebracht werden.



SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

1. Am Rundenende sind **alle Gebiete nördlich der Loire besetzt**
2. Am Rundenende sind **alle Gebiete südlich der Loire besetzt**
3. Ein Spieler erreicht (betritt oder überschreitet) das **Ruhmesplättchen**
4. Am Rundenende erklärt ein Spieler die **Mission der eigenen Nation für erfüllt:**



Glaubt ein Spieler, dass seine Nation die **Mission erfüllen** kann, erklärt er am Rundenende das Spiel für beendet. Nun decken alle Spieler ihre Nationenkarten auf. Es wird geprüft, ob die Mission erfüllt wurde. Wenn alle geforderten Gebiete von den Spielern der entsprechenden Nation besetzt sind, werden noch die geforderten Güter auf die Missionskarte gelegt. Hierzu können wiederum beide Spieler der Nation beisteuern. Konnte die Mission nicht erfüllt werden, hat die Nation die Partie verloren.

Ist die Mission erfüllt worden oder endet das Spiel wegen einer unter 1.-3. genannten Bedingung, kommt es zur **Wertung**.

WERTUNG

Bei der Wertung werden Punkte je Nation wie folgt vergeben:

A. Erfüllte Mission 50 Punkte.

Hinweis: Es ist möglich, dass am Ende der Runde, in der das Spiel endet, beide Nationen ihre Mission erfüllen können, auch wenn nur eine Nation das Spiel für beendet erklärt hat. Es erhalten dann beide Nationen die 50 Punkte für die erfüllte Mission.

B. Alle geheimen Botschaften werden aufgedeckt. Es wird ermittelt, welche Nation die Botschaft jeweils erfüllen konnte. Diese Nation erhält jeweils **20 Punkte**.

Hinweis: Für Missionen und Botschaften gilt, dass immer pro Nation gewertet wird, d.h. Waren, Gebiete, Gebäude, Geld etc. beider Spieler werden zusammengelegt und zählen gemeinsam für die Wertung.

C: Gebietsmehrheit 30 Punkte. Es werden die besetzten Gebiete der jeweiligen Nationen zusammen gezählt. Die Nation, die mehr Gebiete als die andere besetzt hat, erhält 30 Punkte. Bei Gleichstand werden keine Punkte für die Gebietsmehrheit vergeben. Städte zählen dabei nicht mit.

D: Dörfer: Pro Dorf erhält jede Nation **5 Punkte**

E: Kirchen: Pro Kirche erhält jede Nation **12 Punkte**

F: Münzen und Waren: Jede Nation zählt die gemeinsam erwirtschafteten Münzen und Waren zusammen. **Pro Münze** gibt es **1 Punkt** und **Waren** zählen **ihrem Wert entsprechend**. Die Waren, die auf erfüllten Missionen liegen, zählen dabei nicht mit.

Sieger ist die Nation, die die meisten Punkte erzielen konnte.

Ruhmesplättchen:



Du darfst sofort eine Person ziehen und auf einem Aktionsfeld oder auf dem Anger platzieren. Möglicherweise werden dadurch Aktionen aktiv und können gegebenenfalls – sofern du noch nicht gepasst hast – in der laufenden Runde ausgeführt werden.



Du erhältst 3 Münzen.



Du darfst dir 1 Holz nehmen.



Aufstieg in Epoche II



Du darfst dir 1 Technikplättchen nehmen.



Du darfst dir sofort eine Ortskarte nehmen. Wähle aus den Kategorien aus, die bereits freigeschaltet sind.



Du darfst dir 1 Mönch nehmen und sofort in deinen Beutel legen.



Aufstieg in Epoche III



Du darfst Waren oder Münzen im Wert von 5 nehmen.



Du darfst eine beliebige Festung abreißen. Sie kommt aus dem Spiel.



Du darfst bei Abgabe von 1 Holz 1 Kirche bauen.



Ende

dlp games

Autor: Reiner Stockhausen

Illustrationen: Klemens Franz

Grafik und Layout: atelier198

Redaktion: dlp games

www.dlp-games.de

© 2020 dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

52134 Herzogenrath

Tel.: 02406-8097200

E-Mail: info@dlp-games.de