

## Orléans - KSR (Seite 1 von 2)

Man spielt 18 Runden zu je 7 Phasen. Es gibt 6 Arten von Ereignissen.

### 1 - Stundenglas:

*nach 18 Karten ist Spielende*

- ◆ Startspieler nimmt oberste Stundenglaskarte vom Stapel + deckt sie auf. Diese zeigt 1 Ereignis für die aktuelle Runde, das in Phase 6 wirkt.

### 2. Volkszählung:

*Bauernleiste*

- ◆ Wer auf der Bauern-Leiste (1. Leiste) am **weitesten voran** gekommen ist, **erhält 1 Münze** aus dem Vorrat. Wer am weitesten **hinten** liegt, **zahlt 1 Münze**. Bei Patt bei einer der Zahlungen entfällt diese. Partie zu zweit: Nur der weiter voran gekommene Spieler erhält 1 Münze.

### 3. Gefolgsleute:

*Ritterleiste (in der 1. Runde hat man 4 Gefolgsleute)*

- ◆ Jeder Spieler zieht blind so viele Gefolgsleute aus seinem Beutel, wie er lt. Ritterleiste darf. Die Plättchen auf eigenem Markt platzieren. Man darf nicht mehr Gefolgsleute ziehen, als man auf dem Markt auch Platz dafür hat.\*

### 4. Planung:

*in Spielerreihenfolge*

- ◆ Gefolgsleute am Markt können auf Aktionsfeldern der Orte platziert werden. Man darf Gefolgsleute auch im Markt parken und später einsetzen.
- ◆ Sind alle Aktionsfelder eines Ortes belegt, ist die Aktion zunächst aktiviert. Im oberen Teil eines Ortes ist angegeben, was man in Phase 5 erhält. Im unteren Teil sind die erforderlichen Gefolgsleute genannt.

### 5. Aktionen:

*aktivierte Orte nutzen*

- ◆ Aktionen finden nur an aktivierten Orten statt.
- ◆ Beginnend mit dem Startspieler, dann reihum im Uhrzeigersinn, führt man jeweils immer 1 Aktion aus oder passt (final für die aktuelle Runde).
- ◆ Genutzte Gefolgsleute = in eigenen Beutel zurücklegen.
- ◆ Technik-Plättchen bleiben immer auf dem Aktionsfeld liegen.

### 6. Ereignis:

- ◆ Das Ereignis wird abgehandelt.

### 7. Wechsel:

- ◆ Der Startspieler wechselt nach links.

## Aktionen (Orte)

im Detail:



! Kommt ein Spieler auf letztem Feld einer Leiste an, ist diese Aktion danach für ihn nicht mehr ausführbar.

**Bauernhaus:** 1 Bauer vom Plan in Beutel. +1 Feld auf Leiste "Bauernhaus" (weiß).  
Erhalte die Ware, die über dem Feld angezeigt wird.

**Das Dorf:** Wähle a / b / c aus:

- 1 Schiffer vom Plan in Beutel. +1 Feld auf Leiste "Schiffer" (hellblau).  
Erhalte so viele Münzen, wie auf Zielfeld angegeben bzw. Bürger-Pl..
- 1 Handwerker vom Plan in Beutel. +1 Feld auf Leiste "Handw." (braun).  
Erhalte 1 Technik-Plättchen (Einsatz erst nach Passen) =  
Man setzt es dann auf 1 beliebiges Aktionsfeld (Joker), aber ...
  - Das 1. Technik-Plättchen darf nur einen Bauern ersetzen.
  - ab dem 2. Feld ersetzt es alle Personen (ausser Mönch).
  - Je Ort max. 1 Technik-Plättchen (nie an Ort mit nur 1 Feld).
- 1 Händler vom Plan in Beutel. +1 Feld auf Leiste "Händler" (dunkelgr.).

Der Spieler darf sich 1 weiteren Ort aussuchen (Stapel I oder I/II).

Der neue Ort wird ans eigene Tableau angelegt.

Man darf sich jederzeit die Stapel der Orte ansehen.

**Universität:** 1 Gelehrten vom Plan in Beutel. +1 Feld auf Leiste "Univ." (hellgrau).  
Bonus des Zielfeldes = + so viele Schritte auf Entwicklungsleiste.

**Burg:** 1 Ritter vom Plan in Beutel. +1 Feld auf Leiste "Ritter" (rot).  
Dort steht das Nachziehlimit für Gefolgsleute in Phase 3.

**Kloster:** 1 Mönch vom Spielplan in eigenen Beutel werfen.  
Mönche ersetzen jede andere Person.

Umgekehrt kann man einen geforderten Mönch aber nicht ersetzen.

**Schiff:** Ziehe eigene Händlerfigur über Wasserweg zur nächsten Stadt.  
Liegen 1 - x Waren auf dem Weg, darf man eine Ware davon nehmen.

**Wagen:** Ziehe eigene Händlerfigur über Landweg zur nächsten Stadt.  
Liegen 1 - x Waren auf dem Weg, darf man eine Ware davon nehmen.

**Gildenhause:** Bau 1 Kontor (Häuschen), wo Dein Händler steht.  
Beachte: In jeder Stadt darf insgesamt nur 1 Kontor stehen.  
Orléans: Dort darf jeder Spieler ein Kontor bauen.

**Scriptorium:** Erhalte 1 Punkt auf Entwicklungsleiste.

**Rathaus:** Man muss nur 1 Aktionsfeld besetzt haben.  
Die 1 oder 2 Personen werden entsendet und auf den Spielplan mit den "segensreichen Werken" abgelegt. Dort gibt es Belohnungen.  
Ein Werk komplettiert = Bürgerplättchen von dort erhalten.  
Beachte: Mönche sind hier keine Joker sondern Mönche.  
Eigene Gefolgsleute dürfen nie ins Rathaus gestellt werden.

**Entwicklungs-Leiste:**

- ◆ Erreicht/überschreitet ein Marker dort ein **Münzfeld**, erhält man Münzen.
- ◆ Den **Bürger** erhält nur derjenige, der als Erster dort hinkommt/vorbeizieht.
- ◆ **Entwicklungsstand-Felder** (Zahl im Stern) geben den erreichten Grad für den jeweiligen Spieler an. Er ist für das Ereignis "Einnahmen" wesentlich. Ebenso wirkt er auf die Orte "Hospital", auf Bürgerplättchen und Kontore.

**Spielende und Abrechnung:** *Nach 18 Runden ist das Spielende.*

- ➡ Letztes Bürgerplättchen erhält der Spieler mit meisten gebauten Kontoren.  
Patt: niemand erhält es
- ➡ Jede Münze = 1 SP
- ➡ Waren bringen folgende SP:
 

Brokat:	5	Wein:	3	Getreide:	1
Wolle:	4	Käse:	2		
- ➡ Anzahl eigener gebauter Kontore + Bürgerplättchen addieren und mit Wert des erreichten Entwicklungsstandes multiplizieren = SP.

Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.  
Patt: Der Beteiligte, der auf der Entwicklungsleiste weiter vorn liegt, siegt.  
Ansonsten gibt es dann mehrere Sieger.

**Regeländerung von dlp games zum "Badehaus" (Abschwächung):**

Statt 3 gegen 1 nur noch 2 gegen 1. Das heißt, der Badehaus-Spieler zieht 2 Plättchen (sofern im Beutel), sucht 1 davon aus und legt das andere zurück in den Beutel. (Sofern sich nur 1 im Beutel befindet, hat er keine Auswahl und muss das nehmen.)  
Bei dieser Version entfällt die Ritter-Wirkung. Dadurch bleibt der Charakter des Plättchen erhalten (Qualitätsverbesserung und Möglichkeit eine Aktion zweimal auszuführen), aber man erhält nicht zusätzlich noch den Vorteil, dass man 1 Plättchen mehr pro Runde erhält.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.11.14  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

Spielbox-  
Posting von  
dlp games:  
➡

**Plättchen sind begrenzt.** Aktionen, die zum Erwerb (Person, Technik-Plättchen oder Ware) dienen, dürfen nicht ausgeführt werden, wenn die gewünschte Einheit nicht verfügbar ist.

**Beutel einsehen:** Man darf jederzeit seinen Gefolgsleutebeutel einsehen und ggf. durchzählen.

**Leere Wege** (ohne Ware) dürfen benutzt werden.

Man behält immer die eigenen **Gefolgsleute**. Sie können nicht zu segensreichen Werken ziehen und auch nicht verloren gehen.

**\*Umsetzen von platzierten Personen:**

In Phase 3 darf man platzierte Personen zurück zum Markt setzen, wenn man entsprechend weniger Gefolgsleute aus dem Beutel nachzieht, als man dürfte. (Beispiel: Man darf 6 Leute ziehen, setzt aber 2 Leute zurück auf den Markt und zieht nur 4 Leute aus dem Beutel nach)

**Zahlungen** gehen immer an/aus Stadtkasse.

**FOLTER:**

- ◆ Muss man zahlen und kann das nicht komplett, muss man durch Abgabe anderer Dinge im Verhältnis von 1:1 die fehlenden Münzen ersetzen.

Das können sein (= sind damit aus dem Spiel):

- Kontore (gebaut/ungebaut)
- Gefolgsleute (blind aus Beutel ziehen)  
Sind eigene Gefolgsleute dabei: zurück in Beutel + neu ziehen
- Entwicklungsleiste: zurück bis max. 1 Feld vor Erreichung des nächsten Münzfeldes
- Waren
- Ortskarten
- Technikplättchen

Regelerweiterung: Ausschluss von Ortskarten (empfohlen für geübte Spieler)

*Zu Beginn des Spiels (vor der ersten Runde) wählt jeder Spieler reihum beginnend beim Startspieler eine Ortskarte aus (aus Kategorie I oder II), die in die Schachtel zurückgelegt wird.  
Beim Spiel zu zweit wählt jeder Spieler 2 Karten aus.*