

ORLÉANS

Reiner Stockhausen

DIE PEST

Mon Dieu, quelle horreur! Die Bewohner von ORLÉANS hat es schwer erwischt: Die Pest ist über sie gekommen und bringt dauerhaft Leid und Elend über die Bevölkerung. Es gibt viele Tote zu beklagen, und auch der Klerus hat dem nur wenig entgegenzusetzen. Einzig der Pestdokter kann den leidgeprüften Einwohnern Linderung und Hoffnung verschaffen, aber letztendlich ist jeder auf sich alleine gestellt und muss versuchen, seine Gefolgsleute so gut es geht zu schützen ...

Neue Ereignisse, durch die sich in (fast) jeder Runde auch Leichenplättchen unter die Bevölkerung mischen, bedeuten große Herausforderungen. Zu Beginn ausliegende Pestkarten verschärfen die Situation nochmals. Abhilfe können nur Ablasskarten verschaffen, doch deren Bedingungen wollen erst einmal erfüllt werden.

Spielmaterial



40 Ablasskarten



Segensreiche Werke

In 5 Spielerfarben:



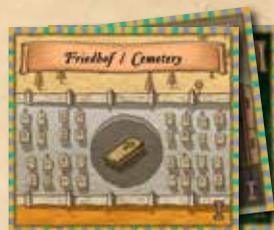
je 1 Infirmarium



15 Pestkarten



26 Stundenglaskarten



3 Ortskarten



46 Leichenplättchen



5 Pestdoktoren

Spielaufbau

Bereitet das Grundspiel Orléans wie gewohnt vor mit folgenden Änderungen:

- Legt anstelle des Plans **Segensreiche Werke** aus dem Grundspiel den neuen Plan Segensreiche Werke aus.
- Legt die **Stundenglaskarten** aus dem Grundspiel zurück in die Schachtel. Benutzt stattdessen die 26 Stundenglaskarten aus dieser Erweiterung.
Die beiden Stundenglaskarten „Pestausbruch“ und „Pest besiegt“ werden beiseite gelegt. Die restlichen Karten werden nach Buchstaben (A, B, C und D) sortiert. Jeder Stapel wird gemischt und verdeckt abgelegt. Nun wird der Stapel mit den 18 Stundenglaskarten wie folgt zusammengestellt: Die Karte „Pest besiegt“ wird verdeckt auf das Feld für die Stundenglaskarten gelegt. Vom Kartenstapel D werden die 4 obersten Karten genommen und verdeckt darauf gelegt. Ebenso verfährt man mit dem Stapel der Karten C, dann mit B und schließlich mit A. Als letztes wird die Karte „Pestausbruch“ auf den Stapel gelegt.
- Legt außerdem alle **Leichenplättchen** gut erreichbar auf dem Tisch ab.
- Die **Ablasskarten** werden nach ihren Rückseiten getrennt sortiert und gemischt. Gebt jedem Spieler je 1 zufällige Karte mit der Rückseite A sowie B. Seht euch geheim die beiden Ablasskarten an und legt sie verdeckt vor euch ab. Die restlichen Karten A und B kommen zurück in die Schachtel. Legt die Karten C als verdeckten Stapel ab und deckt anschließend die beiden obersten auf und legt sie neben dem Stapel ab.
- Mischt die **Pestkarten** und deckt 3 davon auf. Die restlichen kommen zurück in die Schachtel.
- **Ortskarten:** Wenn ihr nur das Grundspiel besitzt, entfernt die Ortskarten „Sakristei“ und „Pulverturm“ und legt die anderen Ortskarten sowie die drei neuen Ortskarten sortiert nach Kategorie aus.
Wenn ihr weitere Ortskarten besitzt, sortiert zunächst „Sakristei“, „Pulverturm“ sowie (falls vorhanden) „Brasserie“ aus. Diese Ortskarten sind bei dieser Erweiterung nie im Spiel. Mischt dann alle eure Ortskarten zusammen mit den neuen Ortskarten getrennt nach Kategorie und legt für jede Kategorie 10 (bei 5 Spielern 12) zufällige Ortskarten aus.
- Nun erhält jeder Spieler noch eine Ortskarte „**Infirmarium**“ in seiner Farbe, die er an sein Spielertableau anlegt sowie eine Figur **Pestdokter**, die er zunächst beiseite stellt.



Neue Elemente / Änderungen im Spielablauf

Der Spielverlauf entspricht dem des Grundspiels. Im Folgenden werden die neuen Elemente und Änderungen erklärt.

Pestkarten

Die drei offen ausliegenden Pestkarten modifizieren das Spiel. Die Pest hat Auswirkungen auf Orléans und seine Bewohner, so dass sich die Bedingungen für die Partie verändern können. Es gibt Bedingungen, die sich nur auf den Beginn des Spiels beziehen (☉) und solche, die während der gesamten Spieldauer gelten (☀). Die Karten für die Änderungen der Startbedingungen werden nach der Ausführung beiseite gelegt, diejenigen, die während des gesamten Spiels gelten, bleiben offen liegen. Jeder muss darauf achten, dass diese Bedingungen auch eingehalten werden. Die Karten werden im einzelnen im Anhang erklärt.

Ereignisse

Wie gewohnt wird in Phase 1 eine Stundenglaskarte für die laufende Runde umgedreht und das entsprechende Ereignis wie üblich in Phase 6 abgehandelt. Einige Stundenglaskarten sind mit einem (☀) markiert. Für diese Ereignisse gilt, dass sie zu einem anderen Zeitpunkt eintreten oder für die ganze Runde gelten. Für alle Ereignisse, die die Abgabe von Münzen fordern, gilt: Kann ein Spieler nicht alles zahlen, erwartet ihn für den Fehlbetrag Folter gemäß den Folterregeln des Grundspiels.

Die Ereignisse zeigen außerdem eine Anzahl von Leichenplättchen, die jeder Spieler am Ende von Phase 6 aus dem Vorrat nehmen und in seinen Beutel werfen muss. Sollten einmal nicht genügend Leichenplättchen vorhanden sein, dann werden nur so viele pro Spieler verteilt wie dies möglich ist, so dass jeder Spieler gleich viele erhält.

Beispiel: Das Stundenglasplättchen zeigt 2 Leichenplättchen. Es liegen noch 6 Plättchen aus bei einem Spiel zu viert. Jeder Spieler wirft nun 1 Plättchen (statt 2) in seinen Beutel. Die beiden restlichen bleiben liegen.



Die Leichenplättchen

Leichenplättchen können für Aktionen nicht genutzt werden. Wenn ihr sie in Phase 3 zieht, legt ihr sie wie andere Gefolgsleuteplättchen auf dem Markt ab.

Beispiel: Laura kann in Phase 3 6 Plättchen aus ihrem Beutel ziehen, da sich ihr Marker auf der Ritterleiste auf der entsprechenden Position befindet. Sie zieht nun zufällig 4 Gefolgsleuteplättchen und 2 Leichenplättchen. Damit stehen ihr für die Planung der Aktionen in dieser Runde nur 4 Gefolgsleuteplättchen zur Verfügung (übrige, auf dem Marktplatz stehende Gefolgsleute aus der vergangenen Runde kann sie natürlich ebenfalls benutzen).



Im Laufe des Spiels sammeln sich immer mehr Leichen im Beutel bzw. auf dem Markt an. Doch ihr könnt sie auch wieder loswerden:

1. Nachdem in Phase 6 das Ereignis abgehandelt wurde, dürft ihr alle Leichenplättchen, die sich gerade auf dem Markt befinden, zurück in euren Beutel werfen (zusammen mit den Leichenplättchen, die ihr eventuell aufgrund des Ereignisses erhaltet). Damit habt ihr zwar wieder Platz auf dem Markt geschaffen, aber die Leichen seid ihr dadurch noch nicht endgültig losgeworden; unter Umständen zieht ihr sie gleich wieder und sie blockieren wieder eure Marktplätze.

Wichtig ist, dass ihr immer nur entweder **alle** oder gar **keine** Leichen vom Markt in den Beutel zurückwerfen könnt.

Achtung: Sofern auf dem Markt 6 oder mehr Leichen liegen, dürft ihr (müsst jedoch nicht) **immer vor Phase 3** (also bevor ihr Gefolgsleute-Plättchen zieht) Leichenplättchen zurück in den Beutel legen, so dass höchstens 5 Leichenplättchen auf dem Markt liegen. Das gilt auch, wenn das Ereignis „Totenwache“ ausliegt. (Es zählen nur die Marktplätze. Wenn ihr den Friedhof besitzt, zählt das Plättchen das dort liegt, nicht mit.)



2. Ihr tut Buße und erfüllt die Bedingungen einer Ablasskarte (siehe unten). Ihr legt dann diese Karte offen neben eurem Tableau ab und dürft alle Leichen, die sich aktuell auf eurem Markt befinden, zurück in den allgemeinen Vorrat legen.



Weitere Möglichkeiten, Leichen loszuwerden oder zu erhalten, können auch durch Ereignisse oder Segensreiche Werke ausgelöst werden.

Der Pestdokter

Jeder Spieler erhält ab der zweiten Runde (nachdem die Pest ausgebrochen ist) und für den Rest der Partie einen Pestdokter. Der Doktor ist natürlich während einer Pest die wichtigste Figur und überall gefragt. Der Pestdokter kann jede andere Person (auch den Mönch) ersetzen. Er ist also eine Art Universaljoker. Außerdem steht er in jeder Runde **zusätzlich** zu den gezogenen Gefolgsleuten zur Verfügung. Das heißt, ihr zieht wie gewohnt so viele Plättchen aus dem Beutel wie es eurem Stand auf der Ritterleiste entspricht (sofern ihr die Plättchen auf dem Markt unterbringen könnt) und könnt außerdem den Pestdokter nutzen. Wenn ihr eine Aktion ausführt, bei der ihr auf einem Aktionsfeld den Pestdokter eingesetzt habt, so stellt ihr ihn anschließend auf das obere Feld des „Infirmariums“ zurück. In der nächsten Runde kann er dann wieder eingesetzt werden. (Eventuelle weitere bei der Aktion genutzte Plättchen werden wie gewohnt in den Beutel zurückgeworfen).



Abläss

Um Leichen, die auf euren Marktplätzen liegen, dauerhaft loszuwerden, müsst ihr die Bedingungen einer Abläss-Karte erfüllen. Dazu deckt ihr die Karte in dem Moment auf, in dem ihr die darauf beschriebene Bedingung erfüllt und legt anschließend sofort alle auf dem Markt befindlichen Leichen in den allgemeinen Vorrat zurück. Lasst die Karte offen vor euch liegen. Sie bringt euch am Ende des Spiels Siegpunkte.

Wichtig ist, dass ihr nur dann eine Karte ausspielen könnt, wenn ihr die Bedingung **aktiv** erfüllt. Ihr könnt also keine Karte ausspielen, wenn ihr die Bedingung bereits vorher erfüllt habt. Wenn ihr z.B. bereits 5 oder mehr Kontore gebaut habt, könnt ihr die Karte „Baue dein 5. Kontor“ nicht mehr nutzen.

Bei **Spenden** dürft ihr die geforderten Waren bereits besitzen. Ihr erfüllt die Bedingung aktiv, indem ihr sie abgibt. Ebenso könnt ihr bei **Lieferungen** bereits am geforderten Standort sein. Erst durch das Abgeben der geforderten Waren erfüllt ihr die Bedingung. Bei **Pilgerungen** wird die Bedingung in dem Moment aktiv erfüllt, in dem ihr den Standort erreicht. Beim **Bauen** wird die Bedingung durch das Bauen erfüllt. Ob sich eure Figur bereits längere Zeit am Standort befand oder nicht, spielt keine Rolle.

Wann könnt ihr eine Bedingung erfüllen?

Jederzeit, wenn ihr am Zug seid, könnt ihr eine Bedingung erfüllen und eine Ablässkarte ausspielen. Es ist auch erlaubt, mehrere Karten gleichzeitig zu spielen und auch dann, wenn ihr keine Leichen auf dem Markt habt, dürft ihr Ablässkarten spielen. Das Spielen einer Karte gilt nicht als Aktion, erfolgt also zusätzlich vor oder nach eurer Aktion. Ablässkarten können auch in Phase 6 erfüllt werden, wenn ihr ein Ereignis abhandelt (zum Beispiel, wenn ihr aufgrund des Ereignisses ziehen dürft und dadurch einen Pilgerort erreicht) und dabei die Bedingung einer Ablässkarte erfüllt wird.

Solltet ihr Ablässkarten besitzen, die ihr nicht mehr erfüllen könnt, so behaltet ihr die Karten zwar, könnt sie aber nicht mehr ausspielen (und erhaltet dafür am Ende des Spiels auch keine Punkte). Wenn ihr zum Beispiel die Karte „Baue ein Kontor in Tours“ besitzt, jedoch ein anderer Spieler dort sein Kontor baut, kann diese Bedingung von euch nicht mehr erfüllt werden.

Neue Ablässkarten erhalten

Zu Spielbeginn habt ihr bereits 2 Ablässkarten erhalten. Jederzeit könnt ihr weitere Karten erwerben. Dazu müsst ihr die Aktion Infirmarium ausführen, die entweder mit einem Mönch oder dem Pestdokter aktiviert werden muss. Nutzt ihr diese Aktion, so dürft ihr eine weitere Karte nehmen, entweder eine der offen ausliegenden oder die oberste vom verdeckten Stapel. Legt die Karte verdeckt vor euch ab bis ihr die Bedingung erfüllt.



Nehmt ihr eine der offen ausliegenden Karten, so deckt anschließend sofort die oberste des verdeckten Stapels auf und legt sie zu den anderen offen ausliegenden, so dass immer mindestens 2 Ablässkarten offen ausliegen.

Nehmt ihr eine verdeckte Karte, schaut ihr sie euch an und legt sie neben euch ab. Handelt es sich um eine Karte, die ihr nicht nutzen könnt (entweder, weil ihr die Bedingung schon erfüllt habt oder sie nicht erfüllen könnt), dann legt diese Karte offen neben den anderen offen ausliegenden Karten ab, so dass sie ein anderer Spieler erwerben kann, und zieht eine neue vom verdeckten Stapel. Ist es wiederum eine, die ihr nicht nutzen könnt, müsst ihr sie jedoch behalten.

Hinweis: Es kann passieren, dass Karten offen ausliegen, die kein Spieler mehr erfüllen kann. Entfernt diese Karten nicht. Bedingungen, die bereits unerfüllbar waren, können durch Ereignisse wieder erfüllbar werden (z.B. weil ein Gefolgsleuteplättchen wieder in den Vorrat wandert). Im Verlauf des Spiels können mehr als nur 2 Karten in der offenen Auslage liegen.

Die Karten werden im einzelnen im Anhang aufgelistet und erklärt.

Abrechnung

Zählt wie gewohnt eure Punkte am Ende der Partie. Addiert anschließend noch die Punkte, die auf euren ausgespielten Ablässkarten notiert sind (auf denjenigen, deren Bedingung ihr erfüllen konntet). Nun zählt ihr noch eure Leichen auf dem Markt und in eurem Beutel und zieht für jede Leiche 1 Punkt ab.

Wer die meisten Punkte hat, konnte der Pest am besten trotzen und wird zum Sieger erklärt.

Sonderfälle

- Leichen, die ihr in Phase 3 zieht, wandern auf euren Markt (bis sie entfernt oder zurück in den Beutel geworfen werden). Wenn ihr jedoch aufgrund eines Ereignisses (z.B. „Rattenplage“), einer Ortskarte (z.B. „Badehaus“) oder eines Segensreichen Werkes („Alchemie“) eine Leiche zieht, gebt ihr sie sofort in den allgemeinen Vorrat zurück. Eventuell entfallen dann weitere Schritte.
- Beachtet den Sonderfall „Badehaus“: Zieht ihr eine Leiche, wandert diese in den allgemeinen Vorrat, die andere Figur geht zurück in den Beutel. Zieht ihr zwei Leichen, werden beide in den Vorrat zurückgelegt.
- Solltet ihr Leichen erhalten, die auf den Markt abgelegt werden müssen (z.B. durch das Segensreiche Werk „Grabraub“), dort aber kein Platz mehr frei ist, so werden die Plättchen, die nicht platziert werden können, zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

Anhang

Segensreiche Werke

Für die neuen Segensreichen Werke gelten die gleichen Einsatzregeln wie im Grundspiel. Vor allem dürfen niemals die vier eigenen - farblich markierten - Gefolgsleute entsendet werden und eine Personenart niemals durch eine andere (z.B. aufgrund ihrer Jokerfunktion) ersetzt werden. Der Pestdoktor kann niemals zu einem Segensreichen Werk entsendet werden!

Spielt ihr zu zweit oder zu dritt, dann dürft ihr Gefolgsleute nur in die Segensreichen Werke im oberen Bereich schicken. Beim Spiel zu viert oder zu fünft sind alle Segensreichen Werke im Spiel. Beachtet jedoch, dass ihr Gefolgsleute zur Alchemie II im unteren Bereich erst dann schicken könnt, wenn die Alchemie I im oberen Bereich komplett ist.

Für das Komplettieren der Alchemie I im oberen Bereich gibt es kein Bürgerplättchen, jedoch für das Komplettieren im unteren Bereich (also nur, wenn ihr zu viert oder fünft spielt). Bei allen anderen Segensreichen Werken erhält der Spieler, der es komplettiert, als zusätzlichen Bonus ein Bürgerplättchen.

Personen dürfen auch dann entsandt werden, wenn man den Bonus nicht nutzen kann oder will. Wird ein Werk komplettiert, erhält der Spieler auch dann das Bürgerplättchen, wenn er den Bonus für das Entsenden nicht nutzt.

- **Alchemie:** Es dürfen beliebige Personen entsendet werden. Ziehe anschließend sofort eine Person aus deinem Beutel und platziere sie auf einem Aktionsfeld deines Tableaus oder einer Ortskarte. Wird dadurch eine Aktion aktiviert, kannst du diese in der laufenden Runde ausführen. (Dadurch können Aktionen auch mehrmals in einer Runde aktiviert und ausgeführt werden.) Ziehst du eine Leiche, kommt sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Du darfst dann kein weiteres Plättchen ziehen.
- **Obduktion:** Du darfst sofort eine Leiche von deinem Markt in den Vorrat zurücklegen. Alle anderen Spieler müssen eine Leiche vom Vorrat nehmen und auf ihren Markt legen. Kannst du keine Leiche zurücklegen, müssen auch die anderen Spieler keine nehmen.
- **Münzerei:** Nimm dir 2 Münzen aus dem Vorrat.
- **Lagerkammer:** Nimm dir 1 Getreideplättchen aus dem Vorrat.
- **Kräuterlehre:** Gehe 2 Felder auf der Fortschrittsleiste vor.
- **Kurierdienst:** Du darfst mit deinem Händler einmal entweder über Land oder Wasser ziehen, jedoch dabei keine Ware nehmen.
- **Feuerbestattung:** Gehe entweder 1 Feld auf der Fortschrittsleiste vor oder nimm dir 1 Münze aus dem Vorrat.

Ereignisse

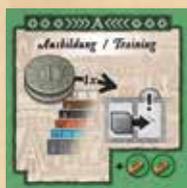
Pestausbruch: Stellt euren Pestdoktor auf den oberen Teil des Infirmariums, er ist ab der nächsten Runde einsetzbar. Nehmt außerdem eine Leiche vom Vorrat und legt sie auf ein Feld eures Marktes.

Pest besiegt: Es findet kein Ereignis statt.

A

Ausbildung: Ihr dürft für 2 Münzen auf einer beliebigen Leiste 1 Feld vorziehen und den entsprechenden Bonus nutzen. Nehmt jedoch kein Personenplättchen.

Ernte: Gib 1 beliebiges Nahrungsmittel (Getreide, Käse oder Wein) ab oder zahle 5 Münzen Strafe. Kannst du weder 1 Nahrungsmittel abgeben noch die 5 Münzen zahlen, erwartet dich Folter (siehe Grundspiel). Nahrungsmittel werden auf den Warenmarkt gelegt.



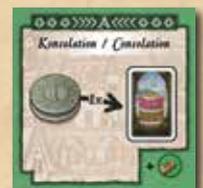
Einnahmen: Erhaltet Einnahmen entsprechend eures Standes auf der Entwicklungsleiste. Für jeden erreichten Entwicklungsstand (Stern) erhaltet ihr 2 Münzen.



Walg: Zieht ein Plättchen aus dem Beutel. Wenn es ein Personenplättchen ist, platziert es sofort auf einem Aktionsfeld. Zieht ihr eine Leiche, legt sie zurück in den allgemeinen Vorrat.



Konsolation: Ihr dürft für 2 Münzen einen verdeckten Auftrag kaufen.



Abläss: Ihr dürft ein beliebiges Gefolgsleuteplättchen – jedoch keinen Mönch – für 2 Münzen kaufen. Das Plättchen wandert sofort in den Beutel. Zieht nicht auf der entsprechenden Leiste vor.



B

Gute Reise: Ihr dürft mit eurem Händler gegen Zahlung von 2 Münzen über einen Weg oder Fluss ziehen und eine dort liegende Ware nehmen.

Sabotage: Technik versagt. Sämtliche Aktionen, bei denen ein Aktionsfeld mit einem Technikplättchen belegt ist, können in dieser Runde nicht ausgeführt werden.

Handelstag: Nehmt euch für jedes eigene gebaute Kontor 1 Münze.

Exorzismus: Deckt eine weitere Ablasskarte auf und legt sie neben den anderen der offenen Auslage ab.

Ruhetag: In dieser Runde dürft ihr keine Ablasskarte erfüllen. Ihr könnt somit auf diese Weise keine Leichen entfernen.

Rattenplage: Zieht 5 Plättchen aus eurem Beutel. Entfernt zunächst Leichen (sofern vorhanden) und legt sie in den Vorrat zurück. Wählt dann ein Gefolgsleuteplättchen aus (jedoch kein eigenes) und legt es zurück auf den Spielplan. Sofern ihr nur Leichen und eigene Gefolgsleute gezogen habt, entfällt das Entfernen des Gefolgsleuteplättchens.

C

Defekt: Gebt ein Technikplättchen eurer Wahl ab. Das Plättchen kommt zurück in den Vorrat auf dem Spielplan. Wer kein Technikplättchen besitzt, für den zählt das Ereignis nicht.

Warensteuer: Jeder zahlt pro 3 Waren in seinem Besitz 1 Münze Steuern.

Ausgangssperre: In dieser Runde dürft ihr euren Händler nicht bewegen. (Auch nicht durch „Kurierdienst“ oder andere Sonderaktionen).



Grabbeigabe: Ihr dürft beliebig viele Leichen auf eurem Markt gegen Abgabe von 2 Münzen pro Leiche in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Fortbildung: Ihr dürft eine Ware nach Wahl gegen so viele Entwicklungsschritte tauschen, wie es dem Wert der Ware entspricht (also 1 bei Getreide, 2 bei Käse etc.). Kann oder will ein Spieler keine Ware abgeben, zahlt er 3 Münzen Strafe, ohne Entwicklungsschritte zu gehen.

Bauernaufstand: Bauern können in dieser Runde (in Phase 4) auf Aktionsfeldern alle Personen außer Mönche ersetzen. In Phase 6 müssen dann alle Bauern, die noch auf fremden Aktionsfeldern liegen, entfernt und wieder in den Beutel gelegt werden.

D

Rattenplage: Zieht 5 Plättchen aus eurem Beutel. Entfernt zunächst Leichen (sofern vorhanden) und legt sie in den Vorrat zurück. Wählt dann eine Person aus (jedoch keine eigene) und legt sie zurück auf den Spielplan. Sofern ihr nur Leichen und eigene Personen gezogen habt, entfällt das Entfernen des Personenplättchens.

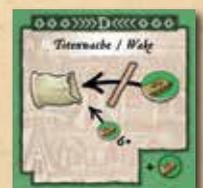
Brandstiftung: Jeder verliert eine Ortskarte. Ihr dürft selbst entscheiden, welche Ortskarte ihr abgibt. Sie kommt aus dem Spiel. Wer keine Ortskarte besitzt, muss das Ereignis nicht beachten.

Entwicklungssteuer: Zahlt Steuer entsprechend eures aktuellen Entwicklungsstandes. Gebt für jeden erreichten Stand (Stern) 1 Münze ab.

Schnelle Reise: Ihr dürft euren Händler 1 oder 2 Städte weiterziehen, dabei jedoch keine Ware einsammeln. Diese Aktion ist freiwillig.

Totenwache: Ihr dürft am Ende der Runde keine Leichen in den Beutel zurückwerfen – außer es liegen mehr als 5 Leichen auf eurem Markt. Dann dürft ihr die Leichen auf dem Markt auf 5 reduzieren.

Quarantäne: In dieser Runde dürft ihr euren Pestdoktor nicht einsetzen.



Neue Ortskarten

Friedhof: Der Friedhof erweitert den Markt um ein weiteres Feld, auf dem aber ausschließlich ein Leichenplättchen platziert werden darf.



Hintertür: Mit der Hintertür kannst du eine Ablass-Karte erwerben. Du darfst entweder eine der offen ausliegenden Karten nehmen oder du nimmst die drei obersten des verdeckten Stapels, siehst sie dir an, wählst eine davon aus und mischst die beiden anderen wieder unter die Karten des Stapels.



Heilquelle: Diese Aktion kann einzig und alleine mit dem Pestdoktor aktiviert werden. Lege dazu ein beliebiges Gefolgsleuteplättchen (kein eigenes und keinen Mönch) auf das rechte Feld und entsende es bei Ausführung der Aktion zurück in den Vorrat. Rücke dann auf der entsprechenden Leiste ein Feld vor und erhalte den Bonus, aber kein Gefolgsleuteplättchen.



Ablass-Karten

Pilgere nach ...
Vierzon / Sancerre / Le Mans /
Chinon / Loches / Etampes /
Argenton-sur-Creuze



Baue dein 5. Kontor



Erreiche
Entwicklungsstand 3



Spende ...
1 Getreide / 1 Käse / 1 Wein /
1 Wolle / 1 Brokat /
3 Münzen / 5 Getreide /
3 Käse / 3 Wein / 5 Münzen /
10 Münzen



Hole dein 2.
Zahnrad



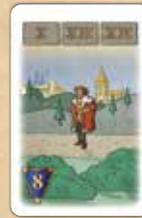
Erreiche
Entwicklungsstand 5



Baue ...
1 Kontor in Chartres /
1 Kontor in Montargis /
1 Kontor in Blois /
1 Kontor in Tours /
1 Kontor in Le Blanc /
1 Kontor in Nevers



Hole deine 3.
Ortskarte



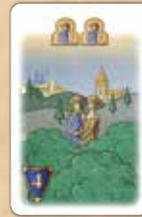
Rücke auf der
Census-Leiste bis
Wein vor



Liefere ...
1 Brokat nach Orléans /
1 Getreide nach Vendôme /
1 Wolle nach Briare /
5 Münzen nach Chatelleraut /
1 Käse und 1 Wein nach
Bourges



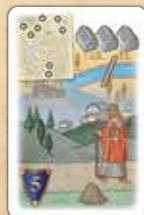
Hole deinen 2.
Bürger



Sammele 2 Mönche
auf deinem Markt



Baue dein 3. Kontor, das nicht
an einem Fluss liegt



Hole einen Bürger
durch Komplettieren
eines Segensreichen
Werkes



Erreiche das Ende
einer Leiste



Pest-Karten

Ihr dürft das Bauernhaus erst nutzen, wenn ihr Orléans verlassen habt.



Entfernt zu Beginn so viele Gelehrte wie Spieler mitspielen.



Entfernt zu Beginn die Hälfte der Technikplättchen vom Spielplan.



Ihr dürft den Pestdoktor erst ab der dritten Runde einsetzen.



Entfernt zu Beginn die Hälfte der Mönche vom Kloster.



Entfernt sofort die zweite Stundenglaskarte.



Zahlt zu Beginn jeder Runde, in der mindestens 1 Leiche auf eurem Markt (oder Friedhof, wenn ihr diese Ortskarte besitzt) liegt, 1 Münze.



Auf dem Dorf darf kein Technikplättchen platziert werden.



Zahlt immer dann, wenn ihr ein Kontor baut, 1 Münze.



Ihr dürft das Rathaus erst nutzen, wenn ihr auf der Fortschrittsleiste Stern 3 erreicht habt.



Jeder legt zu Beginn 2 Leichen vom Vorrat auf seinen Markt.



Jeder entfernt zu Beginn 4 seiner Kontore.



Auf Ortskarten dürfen keine Technikplättchen abgelegt werden.



Jeder legt zu Beginn 1 Leiche vom Vorrat auf seinen Markt.



Die Geldboni auf der Fortschrittsleiste entfallen.



Autor: Reiner Stockhausen
Illustrationen: Klemens Franz
Layout: atelier198
Redaktion: dlp games



© dlp games Verlag GmbH 2023
 Eurode-Park 86
 D - 52134 Herzogenrath
 Tel.: 0049-2406-8097200
 E-Mail: info@dlp-games.de
 www.dlp-games.de