Orléans Stories

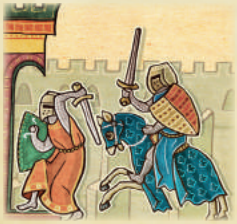
Das erste Königreich

Lasset mich euch willkommen heißen im wundervollen Tal der Loire, edle Leut'! Ihr benötigt wahrlich herrschaftliche Übersicht, um den ständig wechselnden Bedingungen gewachsen zu sein. Scheuet euch daher nicht, hin und wieder in diesem euch zu treuen Händen übergebenen kleinen Livret nachzuschlagen, um auf zukünftige Ereignisse vorbereitet zu sein. Ihr wäret somit vor Überraschungen gefeit und würdet euch als umsichtiger und vorausschauender Herrscher eures Gefolges hervortun. Höret gut zu, ich verkünde euch nun, was euch im Laufe eurer Reise erwartet:

Wohlan, die Gebiete warten nur darauf, von euch besiedelt und bewirtschaftet zu werden, um euer Gefolge angemessen zu versorgen.

Die schier unerschöpflichen Rohstoffe locken alsbald neue Siedler und auch Gelehrte an, ihr werdet sehen. Und mit ihnen wird es euch gelingen, neue Technologien zu entwickeln. Doch beweist jetzt schon, dass ihr die Weitsicht habt, die eines Herrschers würdig ist, und füllt gemeinsam euren Nahrungsspeicher, es kommen bald schlechtere Zeiten!

Und siehe da, schneller als erwartet bricht eine Hungersnot über euch herein, und habt ihr nicht vorgesorgt, so wird es eure Gefolgschaft arg beuteln.



Ihr solltet nun rasch dafür sorgen, eure Ländereien zu vergrößern, selbst wenn ihr dazu Gebiete eurer Widersacher erobern müsst. Werbt Ritter an, sie werden dies für euch erledigen. Gleichzeitig solltet ihr euch jedoch auch schützen, eure Gegner verfolgen die gleichen Pläne.

Jetzt wird es Zeit, kirchlichen Beistand einzufordern, die Mönche kommen und bringen euch Schutz! Aber als Gegenleistung müsst ihr, zumindest zeitweise, eure Eroberungspläne auf Eis legen.

Lasset den Handel florieren, und denkt immer daran, genügend Weitsicht zu beweisen, eine Katastrophe habt ihr bereits gemeistert, aber das wird nicht alles gewesen sein.

Lautes Wehklagen allerorts, die Pest bricht über euch herein, und habt ihr nicht für genügend Medizin gesorgt, so werden eure Leute für euren Fehler büßen müssen!

Aber auch die dunkelsten Zeiten haben einmal ein Ende, ihr habt es geschafft, der Friedensschluss steht unmittelbar bevor, ihr könnt euch wieder voll und ganz auf die Mehrung eures Ruhms und Reichtums konzentrieren!

Jetzt kommt es noch darauf an, falls noch nicht geschehen, alles zu geben und die euch gestellten Aufgaben schnellstmöglich zu erfüllen. Und wer dies zuerst schafft, beendet das Spiel – selbst dann, wenn die letzte Epoche noch nicht erreicht ist. Zeige deinen Untergebenen, dass du ein würdiger Herrscher bist und den Sieg verdient hast!

Epoche I

Womit du startest:
Nimm **2 Bauern, 2 Fischer, 1 Handwerker** und **1 Händler** vom Marktplatz und stelle sie auf deinen Anger. Nimm dir **1 Münze** aus dem allgemeinen Vorrat sowie **1 Fisch, 1 Getreide** und **1 Holz** vom Marktplatz und lege alles zu deinem Vorrat. Die **4 Siedler** in deinem Vorrat stehen dir in Epoche I für Expansionen zur Verfügung.

Du darfst in jeder Runde **7 Gefolgsleute** aus dem Beutel ziehen.

Bauen: Wenn du ein Dorf baust, erhältst du sofort 2 Ruhmespunkte.

Du darfst Ortskarten der **Kategorie I** erwerben.

Rundenbonus: Ziehe für jedes von dir kontrollierte Gebiet 1 Schritt auf der Ruhmesleiste vor.

Aufstieg: Sofern du mindestens 3 Gebiete kontrollierst, darfst du aufsteigen. Entsende ein Plättchen zu einem Segensreichen Werk (außer Alchemie) und gib dann für jeden deiner eingesetzten Siedler 1 Nahrungsmittel ab.

Du hast ja schon eine schönes Grüppchen beisammen. Bedenke aber, dass dir noch mehr tatkräftige Gesellen zur Seite stehen, wenn du dein Gefolge jetzt vergrößerst.

Mach dich auf und erschließe mit deinen Siedlern neue fruchtbare Ländereien, um die Versorgung sicherzustellen.

Welch eine Freude: Fast alle packen mit an. Das wird nicht immer so bleiben.

Richte den Blick in die Zukunft. Schon bald bringen dir Dörfer Geld in die Kasse.

Neue Orte werden deine Möglichkeiten erweitern, doch beeile dich. Deine Gegenspieler schlafen nicht.

Je mehr Ruhm du mit deinen Gebieten sammelst, desto mehr Bürger wirst du finden, die dir folgen.

Deine Expansionen haben dir Ruhm gebracht. Nun ist es an der Zeit, die hungrigen Mäuler zu stopfen. In der neuen Epoche kannst du neue Orte erschließen und erstmals Technologie einsetzen. Denke daran, deinen Anteil fürs Gemeinwohl zu leisten und dich an einem Segensreichen Werk zu beteiligen.

Ortskarten I

Krämerladen

Der Laden bringt dir 2 Münzen.

Zimmerei

Wer die Zimmerei besitzt, erhält beim Bau (Dorf, Kirche oder Festung) immer 1 zusätzlichen Ruhmespunkt.

Scheune

Erhalte pro 2 Getreideplättchen, die du von deinem Vorrat abgibst, 5 Münzen. In einer Aktion kannst du beliebig oft 2 Getreideplättchen abgeben.

Spelunke

Die Spelunke kann durch jede Person aktiviert werden. Zahle bis zu 3 Münzen (1, 2 oder 3) und rücke pro Münze 1 Feld auf der Ruhmesleiste vor.

Wäldchen

Im Wäldchen erhältst du 1 Holz. Ist auf dem Marktplatz kein Holz verfügbar, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Badehaus

Ziehe 2 Personen aus deinem Beutel und suche 1 davon aus, die du sofort auf einem Aktionsfeld platzierst (Das Badehaus darf dabei nicht erneut belegt werden!). Die 2. Person wandert anschließend mit der Person, die die Aktion ausgelöst hat, in den Gefolgsleutebeutel. Kann der Spieler von den gezogenen Personen keine passend auf Aktionsfelder legen, so wird keine Person platziert. Die Personen wandern dann zurück in den Gefolgsleutebeutel.

Bäckerei

Backe 1 bis 3 Getreideplättchen zu je einem Brot. Lege dazu die Plättchen auf die Bäckerei. Führst du die Aktion aus, kannst du die Getreideplättchen gegen dieselbe Anzahl Brote aus dem Vorrat eintauschen. Das Getreide kommt anschließend aus dem Spiel. Du kannst nicht verwendete Getreideplättchen jederzeit zurück in deinen Vorrat legen.

Käsekeller

Ziehe pro 2 Käseplättchen, die du von deinem Vorrat abgibst, 6 Felder auf der Ruhmesleiste vor. In einer Aktion kannst du beliebig oft 2 Käseplättchen abgeben.

Epoche II

Stelle weitere **3 Siedler** zu deinem Vorrat.

Nimm dir die Ortskarte „**Universität**".

Nimm dir die Ortskarte „**Laboratorium**".

Ah, eine willkommene Unterstützung. Nun kannst du weitere Gebiete erschließen.

Dank des wirtschaftlichen Aufschwungs kannst du ab sofort Gelehrte in dein Dorf berufen.

Und durch den Einzug der Technik kannst du endlich dauerhaft Arbeitskräfte einsparen.

Du darfst in jeder Runde **6 Gefolgsleute** aus dem Beutel ziehen.

Treu ergeben und fleißig sind sie, deine Leute, auch wenn du manchmal nicht weißt, wer sich am Morgen auf dem Anger einfindet.

Bauen: Wenn du ein Dorf baust, erhältst du sofort 3 Ruhmespunkte.

Glücklich kann sich jetzt schätzen, wer genügend Holz im Vorrat hat.

I II Du darfst Ortskarten der **Kategorie I** oder **II** erwerben.

Nun wird es interessant. Viele Spezialisten warten darauf, sich in deine Dienste zu stellen.

Rundenbonus: Erhalte für jedes von dir kontrollierte Dorf (einschließlich deines Startdorfes) 1 Münze.

Jetzt zahlt es sich in barer Münze aus, wenn du Dörfer erbauen ließest. Deine Vasallen kommen ihrer Lehnspflicht nach.

Aufstieg: Sofern dir mindestens 4 Bürger folgen, darfst du aufsteigen. Entsende ein Plättchen zu einem Segensreichen Werk (außer Alchemie).

Vier Bürger müssen dich unterstützen, wenn du weiterziehen willst. Doch überlege dir diesen Schritt gut, solange der Nahrungsspeicher nicht gefüllt ist. Wenn du aber als Erster aufsteigst, wird sich dir ein weiterer Bürger anschließen. Und vergiss nicht deinen Einsatz fürs Allgemeinwohl.

Ortskarten II

Kräutergarten

Wer den Kräutergarten besitzt, kann Handwerker, Händler und Bauern durch Fischer ersetzen.

Notariat

Das Notariat bringt 3 Münzen ein.

Schneiderei

In der Schneiderei erhältst du 1 Brokat. Ist Brokat auf dem Marktplatz nicht verfügbar, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Steueramt

Nimm dir für jedes von dir kontrollierte Dorf 1 Münze.

Handelsboot

Mit dem Handelsboot kannst du Dörfer an der Loire beliefern. Gib in beliebiger Kombination Waren ab, jedoch maximal so viele, wie es Dörfer auf Gebieten angrenzend zur Loire gibt (unabhängig davon, wer sie kontrolliert), und erhalte pro Warenplättchen dessen Wert als Ruhmespunkte. Die gelieferten Waren kommen aus dem Spiel.

Jahrmarkt

Lege auf den Jahrmarkt beliebig viele verschiedene Personen (es dürfen keine Personen derselben Sorte mehrfach vorkommen). Pro Person erhältst du 1 Ruhmespunkt. Die Plättchen kommen anschließend wieder in den Beutel.

Wollmanufaktur

In der Wollmanufaktur erhältst du 1 Wolle. Ist Wolle auf dem Marktplatz nicht verfügbar, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Geheimes Dorf

Du erhältst ein zusätzliches Dorf, das nur für dich zählt. Es kann weder bebaut, noch erobert werden. Das geheime Dorf zählt ansonsten genauso wie ein von dir kontrolliertes Dorf auf dem Spielplan.

Epoche III

Sofern du als Erster aufgestiegen bist, erhältst du 1 Bürger.

So viel Mut muss belohnt werden!

Du darfst in jeder Runde **6 Gefolgsleute** aus dem Beutel ziehen.

In diesen harten Zeiten packen alle noch einmal kräftig mit an.

Bauen: Wenn du ein Dorf baust, erhältst du sofort 5 Ruhmespunkte.

Niemand will ohne Behausung sein. Jetzt lohnt das Bauen wie nie zuvor.

Du darfst Ortskarten der **Kategorie I** oder **II** erwerben.

Sieh dich ruhig auf dem Bauhof um, solange es hier noch etwas zu holen gibt.

Rundenmalus, wenn der Nahrungsspeicher noch nicht gefüllt ist: Gib 1 Nahrungsmittel ab, wenn du bis zu 3 Gebiete kontrollierst, 2, wenn du bis zu 6 Gebiete kontrollierst, 3, wenn du mehr als 6 Gebiete kontrollierst. Für jedes fehlende Nahrungsmittel verlierst du 1 Siedler, den du von deinem Vorrat oder vom Spielplan nimmst und aus dem Spiel entfernst.

Wohl dem, der diese Zeiten unbeschadet übersteht.

Rundenbonus, wenn der Nahrungsspeicher gefüllt ist: Erhalte 3 Münzen, wenn du als Einziger die meisten Gebiete kontrollierst.

Aufstieg: Entsende ein Plättchen zu einem Segensreichen Werk (außer Alchemie) und zahle für jedes Dorf 1 Münze. Es zählen alle Dörfer. Dabei spielt es keine Rolle, von wem das Dorf kontrolliert wird. Auch Startdörfer (und eventuell Geheimes Dorf) werden mitgezählt.

Aus den Dörfern konntest du in guten Zeiten einen erklecklichen Gewinn abschöpfen. Nun zeige du dich erkenntlich und spende für die durch die Dürre so gebeutelten Dorfbewohner im gesamten Loiretal. Zum Wohle aller wirst du auch wieder eine segensreiche Tat vollbringen.

Epoche IV

Stelle weitere **2 Siedler** zu deinem Vorrat.

Nimm dir die Ortskarte „**Burg**".

Nimm dir die Ortskarte „**Festung**".

Du darfst in jeder Runde **5 Gefolgsleute** aus dem Beutel ziehen.

Bauen: Wenn du eine Festung baust, erhältst du sofort 1 Ruhmespunkt.

Du darfst keine Dörfer bauen. Lege das **Verbotsplättchen** auf Dorf.

I II Du darfst Ortskarten der **Kategorie I** oder **II** erwerben.

Rundenbonus: Ziehe pro von dir kontrolliertem Dorf 1 Schritt auf der Ruhmesleiste vor.

Aufstieg: Sofern dein Hafen gebaut ist, darfst du aufsteigen. Entsende ein Plättchen zu einem Segensreichen Werk (außer Alchemie).

Nun sind alle Siedler angekommen und du kannst dein Territorium auf die maximale Größe ausdehnen.

Und wenn die fruchtbarsten Lande schon von Fremdlingen besiedelt sind, dann kannst du Gebiete nur noch erobern. Wie gut, dass mit der Burg nun Ritter Einzug halten.

Um dich selbst vor Eroberungen zu schützen, solltest du deine Gebiete mit Festungen absichern. So werden deine Ländereien und Dörfer uneinnehmbar.

Ja, das sind wohl die Folgen der Dürre. Du bist geschwächt, aber dank der Technologie kommst du auch mit Fünfen aus.

Deine Leut' sind auf dem Feldzug, das Bauen bringt jetzt wenig Ruhm.

Weitere Dörfer kannst du jetzt nur durch Eroberungen unter Kontrolle bringen.

Auch wenn du anderes zu tun hast, eine gute Gelegenheit sollte man nicht verpassen.

Der Dorfbau stagniert, aber das Dorfleben floriert und bringt dir weiteren Ruhm.

In der nächsten Epoche findest du Schutz vor Überfällen. Doch dazu musst du erst den sicheren Hafen gebaut haben, der den Klerus in die Lande bringt. Und zeige deine Mildtätigkeit, indem du an einem Segensreichen Werk mitwirkst.

Epoche V

Du bist in dieser Epoche vor Eroberungen geschützt.

Nimm dir die Ortskarte „**Kloster**“.

Der Klerus legt seine schützende Hand über dich, so dass niemand deine Gebiete erobern kann.

Mönche lassen sich bei dir nieder. Das bringt dir viele Vorteile ...

Du darfst in jeder Runde **4 Gefolgsleute** aus dem Beutel ziehen.

... aber auch Nachteile. Es wird viel gebetet und dafür weniger gearbeitet.

Bauen: Wenn du ein Dorf oder eine Festung baust, erhältst du sofort 2 Ruhmespunkte.

Beweise Weitsicht und sorge jetzt schon vor, sollte die Kirche dir ihren Schutz entziehen.

Du darfst nicht expandieren. Lege das **Verbotsplättchen** auf Territorium.

Niemand greift dich an, aber auch du bist nicht auf Vergrößerung aus.

I II III

Du darfst Ortskarten der **Kategorie I, II** oder **III** erwerben.

Jetzt ist es an der Zeit, deiner ehrenwerten Gefolgschaft neue Aufgaben zuzuweisen, um Ruhm zu erlangen, den Wohlstand zu mehren und um Bürger zu werben.

Rundenbonus: Erhalte 3 Ruhmespunkte, wenn du als Einziger die meisten Dörfer kontrollierst.

Und hast du fleißig gebaut und nennst die meisten Dörfer dein Eigen, Glückwunsch, du wirst mit weiterem Ruhm bedacht.

Aufstieg: Entsende ein Plättchen zu einem Segensreichen Werk (außer Alchemie) und gib für jeden deiner eingesetzten Siedler 1 Nahrungsmittel ab.

Versorge die Siedler und mache sie stark, damit dir wieder eine große Truppe zur Verfügung steht. Zeige dich wohlgefällig und selbstlos und gib, was immer man braucht, um bei der Verwirklichung eines Segensreichen Werkes mitzuwirken.

Ortskarten III

Schule

Wer die Schule besitzt, kann alle Personen außer Mönche durch Gelehrte ersetzen.

Schatzkammer

Die Schatzkammer bringt 5 Münzen.

Glockenturm

Der Glockenturm bringt 5 Ruhmespunkte.

Wall

Der Wall bringt 2 Ruhmespunkte pro eigener, gebauter Festung.

Werkstatt

Zahle 1 Münze und versetze dafür eines deiner Technikplättchen auf ein anderes beliebiges, leeres Aktionsfeld oder in deinen Vorrat. Wird das Technikplättchen auf ein Aktionsfeld gelegt und dadurch die Aktion aktiviert, kann sie in der laufenden Runde ausgeführt werden. Es gelten weiterhin die Platzierungsregeln für Technik.

Pulverturm

Der Pulverturm funktioniert genauso wie die Pforte, sodass bis zu 2 weitere Plättchen entsendet werden können. Darüber hinaus erweitert der Pulverturm den Anger um bis zu 2 Felder. Sollte der Anger besetzt sein, können Personen in der Phase „Gefolgsleute ziehen" auch auf den Pulverturm gelegt und von dort aus während der Planungsphase auf Aktionsfeldern platziert werden.

Wache

Nutze die Aktion eines anderen Spielers. Die Wache kann nur auf Orte angewandt werden, die zu diesem Zeitpunkt aktiviert, also mit Personen besetzt sind. (Orte, für die keine Personen zur Aktivierung benötigt werden, sind nicht nutzbar.) Aktionen, für die Waren benötigt werden, dürfen ebenfalls nicht genutzt werden (z. B. Bauaktionen). Die Aktion bleibt, nachdem die Wache ausgeführt wurde, aktiv und kann von dem Spieler später ausgeführt werden.

Parlatorium

Erhalte 1 Bürger, den du von deinem Aufgabenblatt abstreichen kannst.

Epoche VI

Du darfst in jeder Runde **7 Gefolgsleute** aus dem Beutel ziehen.

Bauen: Wenn du ein Dorf oder eine Festung baust, erhältst du sofort 2 Ruhmespunkte.

Du darfst keine Ortskarten erwerben. Lege das **Verbotsplättchen** auf Bauhof.

Rundenbonus: Du darfst deine Dörfer beliefern. Gib von einer Warensorte beliebig viele, aber maximal so viele Plättchen ab, wie es der Anzahl der von dir kontrollierten Dörfer entspricht und erhalte pro abgegebenem Plättchen den Warenwert als Ruhmespunkte.

Aufstieg: Entsende ein Plättchen zu einem Segensreichen Werk (außer Alchemie).

Jetzt geht es darum, Wohlstand und Ruhm zu mehren, denn du vernimmst die Kunde von Ferne, dass sich eine Seuche ausbreite.

Und hast du noch nicht genügend Dörfer, dann baue schnell, es ist die letzte Gelegenheit.

Dein Gefolge ist vielbeschäftigt, auf den Feldern und auf dem Marktplatz. Für weitere Aktivitäten bleibt nun keine Zeit.

Hmm, lass mich rechnen: Wenn du zum Beispiel 4 Dörfer kontrollierst und 6 Käse erwirtschaftet hast, dann kannst du nun bis zu vier Käse an deine Dörfer liefern. Gibst du dann die vier Käse ab, darfst du achtmal (4x2) auf der Ruhmesleiste vorwärts gehen. Wahrlich ein lohnend' Geschäft.

Es gibt keine Bedingungen für die nächste Epoche, aber wer wagt sich schon in die Epoche der Pest ohne Medizin? Gehst du voran, gewinnst du einen Bürger.

Epoche VII

Sofern du als Erster aufgestiegen bist, erhältst du 1 Bürger.

Nimm dir die Ortskarte „**Kirche**".

Du darfst in jeder Runde **4 Gefolgsleute** aus dem Beutel ziehen.

Bauen: Wenn du eine Festung oder eine Kirche baust, erhältst du sofort 5 Ruhmespunkte.

Du darfst keine Dörfer bauen. Lege das **Verbotsplättchen** auf Dorf.

I II III

Du darfst Ortskarten der **Kategorie I, II** oder **III** erwerben.

Rundenmalus, wenn die Medizin noch nicht komplettiert ist: Du verlierst 1 Siedler. Nimm einen deiner Siedler, entweder aus deinem Vorrat oder vom Spielplan, und lege ihn zurück in die Schachtel.

Rundenbonus, wenn die Medizin komplettiert ist: Ziehe für jede von dir kontrollierte Festung 1 Schritt auf der Ruhmesleiste vor.

Aufstieg: Entsende ein Plättchen zu einem Segensreichen Werk (außer Alchemie) und gib 10 Münzen aus deinem Vorrat ab.

Dein Wagemut findet große Bewunderung.

Die Pest hat ihren Tribut gefordert. Baue Kirchen und bete um göttlichen Beistand.

Die Menschen sind geschwächt und dein Anger ist in dieser schweren Zeit nur halb gefüllt.

Und dennoch: Gerade jetzt lohnt es sich, Festungen und Kirchen zu bauen.

Leider reichen die Kräfte nicht mehr aus, um weitere Dörfer zu errichten.

Erleichtere den Gebeutelten die Arbeit und schau', welche Aktionen noch dazu beitragen könnten.

Gesegnet seid ihr, wenn ihr gemeinsam ein Mittel gefunden habt, dass gegen diese vermaledeite Seuche wirksam ist. Der Ruhm sei euren Festungen dann gewiss. Doch oh weh, wenn ihr an der Medizin noch laboriert, denn dann wird ein Siedler nach dem anderen dahingerafft werden.

Jetzt sehnst du dich nach Ruhe und Frieden, doch diese Zeiten haben ihren Preis. Und auch ein letztes Mal sollst du dich an einem Werk beteiligen, das allen zugutekommt. Bist du für beides bereit, dann ziehe weiter.

Epoche VIII

Du schließt Frieden. Ab sofort darfst du in Gebiete expandieren, die von anderen kontrolliert werden (außer mit Festungen bebaute), und andere dürfen in deine Gebiete expandieren. Ländereien, Dörfer und Kirchen werden dann gemeinsam kontrolliert.

Endlich ist die Zeit der Not vorbei und du weißt, es geht schneller voran, wenn du mit deinen Nachbarn zusammenarbeitest anstatt gegen sie. Zu allen unbefestigten Gebieten stehen dir nun die Grenzen offen.

Du darfst in jeder Runde **6 Gefolgsleute** aus dem Beutel ziehen.

Erholt geht dein Gefolge wieder an die Arbeit.

Bauen: Wenn du eine Kirche baust, erhältst du sofort 2 Ruhmespunkte.

Der schnelle Ruhm für den Kirchenbau verblasst ein wenig.

Du darfst keine Dörfer und keine Festungen bauen. Lege die **Verbotsplättchen** auf Dorf und Festung.

Wozu sich abschotten in diesen herrlichen Zeiten des Friedens?

I II III

Du darfst Ortskarten der **Kategorie I, II** oder **III** erwerben.

Noch immer kannst du deiner Gefolgschaft die Arbeit erleichtern.

Rundenbonus: Ziehe für jede von dir kontrollierte Kirche 2 Schritte auf der Ruhmesleiste vor.

Die Glocken läuten und das Volk füllt dankbar die Kirchenbänke.

Boni auf der Ruhmesleiste:

(insgesamt 3x) Du erhältst 3 Münzen.

(insgesamt 4x) Du darfst sofort 1 Bürger von deinem Aufgabenblatt streichen.

(insgesamt 2x) Du darfst sofort 1 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.

(1x) Du darfst dir entweder 1 Holz oder 1 Brot nehmen.

(insgesamt 3x) Du darfst entweder 1 Bürger oder ein beliebiges Plättchen, das du für eine deiner Aufgaben entsenden musst, streichen.
Alternativ darfst du stattdessen auch eine Person vom Markt nehmen und in deinen Beutel werfen. Erlaubt sind aber nur Gefolgsleute, die du bereits durch entsprechende Orte anwerben kannst. Hast du z.B. noch nicht die Ortskarte Burg, so darfst du dir keinen Ritter nehmen.

Marktbestückung

Hier seht ihr, was am Anfang jeder Epoche je nach Spielerzahl dem Marktplatz hinzugefügt wird.

4 Spieler:

Vorbereitung/ Epoche I	24x, 12x, 12x, 12x
Epoche II	10x, 8x, 10x, 10x, 8x
Epoche III	8x
Epoche IV	12x, 6x
Epoche V	8x, 8x, 8x, 8x
Epoche VI	12x, 8x, 6x, 4x
Epoche VII	6x
Epoche VIII	6x, 4x

3 Spieler:

Vorbereitung/ Epoche I	20x 10x 10x 10x
Epoche II	8x 6x 10x 10x 6x
Epoche III	6x
Epoche IV	10x 4x
Epoche V	6x 6x 6x 6x
Epoche VI	10x 6x 4x 3x
Epoche VII	4x
Epoche VIII	4x 3x

2 Spieler:

Vorbereitung/ Epoche I	16x 8x 8x 8x
Epoche II	6x 4x 8x 8x 4x
Epoche III	4x
Epoche IV	8x 3x
Epoche V	4x 4x 4x 4x
Epoche VI	8x 4x 3x 2x
Epoche VII	3x
Epoche VIII	3x 2x