

Orléans Stories



Die Gunst des Königs

„Hoch lebe der König!“ - Laut erklingen die Jubelrufe im gesamten Loiretal, als der neue Herrscher den Thron besteigt. Nichts ist jetzt wichtiger, als die Macht zu festigen! Doch dazu bedarf es fähiger Unterstützer. Deshalb macht sich der König auf die Suche nach einem loyalen Vertrauten. Doch in den Reihen des Hochadels, der es sich über die Jahre hinweg im Schloss gemütlich gemacht hat, wird er diese nicht finden, zu sehr gesättigt und nur auf ihren eigenen Vorteil bedacht sind sie. Das einfache Volk kümmert sie wenig. Daher dünkt es dem König, dass er unter seinen Landadligen suchen muss, um fündig zu werden. Und um denjenigen zu finden, dem er wahrlich trauen kann, greift er zu einem raffinierten Schachzug: Unter allen seinen Edelleuten ruft er zu einem Wettbewerb auf, der den Teilnehmern hochrangige Titel und Privilegien verspricht, wenn sie denn bestehen. Und denjenigen, der am Ende der Erfolgreichste von allen sein wird, den will er mit seiner Gunst beglücken.

Bist du also bereit, um die Gunst des Königs zu wetteifern? Die Aufgaben sind anspruchsvoll und es bleibt wenig Zeit, um sie zu erfüllen. Versagst du auch nur bei mehr als einer Teilaufgabe, so wirst du gnadenlos vom weiteren Wettbewerb ausgeschlossen und musst zuschauen, wie sich deine Mitstreiter schlagen.

Woblan, dann lasset das Spiel um die Gunst des Königs beginnen!

Ortskarten:

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

Anzahl der Gefolgsleute, die ihr pro Runde ziehen dürft

Ruhmespunkte, die ihr fürs Bauen erhaltet

Rundenbonus

Ziehe für jedes von dir kontrollierte Seengebiet 1 Schritt auf der Ruhmesleiste vor.

Ziele:

👑 Kontrolliere mindestens 2 Gebiete!

Erwirb die Jagdrechte:

👑 5

👑 5

Aufstiegsbedingung

EPOCHE I



Womit du startest:

Nimm **2 Bauern**, **2 Fischer**, **1 Handwerker** und **1 Händler** vom Marktplatz und lege sie in deinen Gefolgsleutebeutel. Nimm dir **1 Münze** aus dem allgemeinen Vorrat sowie **1 Fisch**, **1 Getreide** und **1 Holz** vom Marktplatz und lege alles zu deinem Vorrat.

I



Ziehe für jedes von dir kontrollierte Seengebiet 1 Schritt auf der Ruhmesleiste vor.

Ziele:

 Kontrolliere mindestens 2 Gebiete!

Erwirb die Jagdrechte:



Aufstieg zum Baron

Der Wettbewerb beginnt und du kannst es kaum erwarten, dein Können zu zeigen. Nur zu, die reichen Böden vor deinen Toren warten nur darauf, von dir und deinem Gefolge genutzt zu werden, um den Grundstein für deinen weiteren Erfolg zu legen. Du kannst nahezu auf dein gesamtes Gefolge zugreifen, um die unbesiedelten Gebiete zu erschließen. Beeile dich, gerade die fischreichen Seengebiete sind begehrt, sie bringen dir den meisten Ruhm ein. Als Etappenziel hat der König die Vergabe des Titels **Baron** sowie die **Jagdrechte** in Aussicht gestellt, da er ein leidenschaftlicher Anhänger dieses Vergnügens ist. Die Rechte musst du dir jedoch erkaufen, daher sieh' zu, dass du am Ende des Jahres über genug Bares in der Kasse verfügst. Du solltest dann in der Lage sein, zum einen den Obolus für des Königs Lieblingsjagdgründe zu zahlen, damit du ihn dort begleiten kannst, zum anderen musst du zahlen, um in allen anderen Ländereien dem Jagen zu frönen. Also los, zeige dem König, wie viel dir an ihm liegt!

Das Jahr ist zu Ende! Wie steht es um deine Aufgaben? Hast du alle mit Bravour erfüllen können oder musstest du ein Günstlingsplättchen abgeben? So steige denn als **Baron** mit **Jagd-rechten** in die nächste Epoche auf.

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.



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



Nimm dir die Ortskarte „**Universität**“.
Nimm dir die Ortskarte „**Burg**“.

II



Ziehe für jedes von dir kontrollierte Dorf 1 Schritt auf der Ruhmesleiste vor.

Ziele:

 Kontrolliere mindestens 3 Gebiete!

Fülle den Nahrungsspeicher:



Aufstieg zum Vicomte

Das du nun bei den Jagden des Königs zugegen bist und in den Stand eines **Barons** erhoben wurdest, hat sich wie ein Lauffeuer verbreitet. Viele glauben, ihr Heil als Teil deines Gefolges zu finden, und machen sich auf den Weg in deine Dörfer. Darunter befinden sich Gelehrte aus der Universität, die ihr Wissen mitbringen. Ihre Kenntnisse sind an den neuen Orten sehr gefragt. Mit der Burg ziehen auch Ritter ein und bereichern das gesellschaftliche Leben. Da immer mehr Dörfer entstehen und zu deinem Ruhm beitragen, werden die zu bewirtschaftenden Ländereien, die du für die Versorgung benötigst, knapp. Zwar steht noch genug freies Land zur Verfügung, doch schon jetzt solltest du gerüstet sein, um notfalls auch besiedelte Flächen zu erobern. Um die Versorgung aller zu sichern, sollst du einen Nahrungsspeicher anlegen. Damit willst du dem König nicht zuletzt in Erfahrung bringen, ob du für deine Untertanen sorgen und weitsichtige Entscheidungen treffen kannst. Wenn du es in der kurzen Zeit eines Jahres schaffst, genügend Vorräte anzulegen, ist er bereit, dich mit dem Titel des **Vicomtes** und den **Ehrenrechten** zu belohnen, die dir erlauben, ein eigenes Wappen zu führen: das Wappen eines herrschenden Adligen.

Das Jahr ist zu Ende! Konntest du dich erneut bewähren? Nur wenn du alle Aufgaben gemeistert hast, steigst du als **Vicomte** mit **Ehrenrechten** in die nächste Epoche auf.

Ortskarten II



Krautergarten

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.



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



Nimm dir die Ortskarte „Laboratorium“.
Nimm dir die Ortskarte „Festung“.

II



Ziehe für jede von dir kontrollierte Festung 1 Schritt auf der Ruhmesleiste vor.

Ziele:

- Kontrolliere mindestens 4 Gebiete!
- Kontrolliere mindestens 1 Festung!
- Erreiche auf der Ruhmesleiste den Turnierplatz. Bleibe dort bis zum Epochenende stehen! (Überzählige Ruhmespunkte entfallen gegebenenfalls.)



Aufstieg zum Grafen

Als neu ernannter **Vicomte** mit eigenem Wappen ereilt dich die Einladung des Königs zum allseits beliebten Turnierplatz. Doch spute dich! Spätestens im Winter musst du eintreffen. Der König erwartet dich und wird dort bis zum Jahresende verweilen. Du kannst dich jetzt schon auf den Weg machen, aber kümmere dich auch darum, dass während deiner Abwesenheit dein Gefolge beschäftigt ist. Da es dir nun auch möglich ist, mit Hilfe des Laboratoriums neue Technologien zu entwickeln, kannst du Arbeitskräfte einsparen. So schaffen es deine Leute spielend, neben Dörfern auch die erste Festung für dich zu errichten und somit Gebiete für andere uneinnehmbar zu machen. Je eher dein Gefolge damit beginnt, Festungen zu bauen, desto mehr Ruhm wird dir zuteilwerden. Du freust dich schon, dem König von deinen Fortschritten zu berichten. Vor allem deshalb, weil dir zu Ohren gekommen ist, dass der Regent vorhat, den Titel des **Grafen** sowie das **Webrprivileg** auf dem Turnierplatz zu vergeben.

*Das Jahr ist zu Ende! Überprüfe, ob du alle Aufgaben erfüllen konntest! Wenn du wiederum erfolgreich warst, so darfst du dich fortan **Graf** nennen und sollst mit dem **Webrprivileg** in die nächste Epoche aufsteigen.*

EPOCHE IV

Nimm dir die Ortskarte „Kloster“.
Nimm dir die Ortskarte „Kirche“.

6   4 

1  × 

Ziehe für jede von dir kontrollierte Kirche 1 Schritt auf der Ruhmesleiste vor.

Ziele:

-  Kontrolliere mindestens 5 Gebiete!
-  Kontrolliere mindestens 3 Dörfer!
-  Kontrolliere mindestens 1 Kirche!

Entsende Vertreter an den Hof:



Aufstieg zum Marquis

Der König hat dich zum Grafen ernannt, sähe dich aber gerne in einer bedeutenderen Machtposition und verlangt von dir, deine fähigsten Gefolgsleute zu entsenden, damit er prüfen kann, ob du für höhere Aufgaben bestimmt bist. Somit erweist es sich als Fügung, dass gerade zum rechten Zeitpunkt Mönche in deiner Grafschaft ankommen. Neben ihren geistlichen Aufgaben stehen sie auch zur Verfügung, um deine Gefolgsleute bei ihren Arbeiten zu unterstützen. Um deinen Dank zu bekunden, solltest du Kirchen bauen, denn dies, zusammen mit weiteren Dorf- und Schutzbauten, wird dir viel Ruhm einbringen. Weitere Vorteile, die dein Voranschreiten beschleunigen, ergeben sich zudem durch neue, äußerst nützliche Orte. Der neue Titel, den du anstrebst, setzt aber auch ein entsprechend großes Territorium voraus. Falls keine freien Gebiete mehr verfügbar sind, so musst du wohl deine Ritter auf Eroberungszüge schicken! Doch dann wartet als Belohnung der Titel des Marquis auf dich sowie das Privileg, die höchsten Ämter zu bekleiden.

Das Jahr ist zu Ende! Woblan, dir soll der Zugang zu den höchsten Ämtern nicht länger verwehrt bleiben. Doch nur, wenn du alle Aufgaben meistern konntest. Dann steige als Marquis in die nächste Epoche auf.

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.

EPOCHE V



Du darfst deine Dörfer mit Waren beliefern (maximal so viele, wie du Dörfer kontrollierst).

Ziele:

- Kontrolliere mindestens 6 Gebiete!
- Kontrolliere mindestens 4 Dörfer!
- Kontrolliere mindestens 2 Kirchen!
- Erreiche auf der Ruhmesleiste das Schloss!



Bringe Geschenke ins Schloss:



Aufstieg zum Herzog

Als **Marquis** gehörst du zwar zu den Einflussreichsten im Land, doch der König verlangt die Kontrolle weiterer Gebiete, Dörfer und Kirchen als Zeichen deiner Bemühungen. Von deinem Gefolge sind nach all den Anstrengungen nur noch wenige in der Lage, mit dir gemeinsam diesen letzten Anforderungen nachzukommen. Drum nutze jetzt noch die verbliebenen Reserven, um deinen Ruhm zu steigern und bis zum Fabresende im Schloss einzutreffen, wo die Feierlichkeiten zu Ehren des Siegers stattfinden sollen. Du darfst keinen Tag zu spät sein, sonst waren all deine Mühen vergebens! Es ist nun auch an der Zeit, dass die Dörfer von deinem Reichtum profitieren, beliebere sie mit Waren. Dadurch gewinnst du die Anerkennung des Volkes und du steigst in der Gunst des Königs.

Im Schloss bist du der Gast des Königs und natürlich kommst du nicht mit leeren Händen. Als Zeichen deiner Wertschätzung bringst du des Königs bevorzugte Gaben mit.

Wenn du alle Aufgaben erfüllt hast, wird er dich mit dem Titel des **Herzogs** und dem **Wahlprivileg** belohnen. Und sollten mehrere gleichzeitig eintreffen und den König erfreuen, so wird er demjenigen, der am Erfolgreichsten war, noch ein besonderes und einmaliges Geschenk machen: seine Gunst!

*Das Jahr ist zu Ende! Du hast dich tapfer geschlagen. Und wenn du erneut alle Aufgaben erfüllen konntest, wirst du den Titel **Herzog** tragen und das damit verbundene **Wahlprivileg** erhalten. Nun werden deine Reichtümer, Bauwerke und die Größe deines Einflussbereichs darüber entscheiden, ob dir die Gunst des Königs zuteilwird!*

Boni auf der Ruhmesleiste:

Immer dann, wenn ihr ein Feld auf der Ruhmesleiste mit einem der folgenden Plättchen betretet oder überschreitet, erhaltet ihr den entsprechenden Bonus:



Du erhältst 3 Münzen.



Du erhältst 5 Münzen.



(insgesamt 2x) 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 darfst dir 1 Holz nehmen.



Du darfst sofort ein Dorf bauen, ohne die Aktion „Dorf“ ausführen zu müssen. Gib dafür lediglich 1 Holz ab. Sofern du kein Holz hast, kannst du das Dorf nicht bauen. Du erhältst fürs Bauen die in der aktuellen Runde gültigen Ruhmespunkte.



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



Du darfst dir 1 Technikplättchen nehmen. Du darfst es auch nehmen, wenn du noch kein Laboratorium hast.



Du darfst dir 1 Mönch nehmen und sofort in deinen Beutel legen. Du darfst den Mönch auch dann nehmen, wenn du noch kein Kloster hast.



Du darfst dir entweder 1 Bauern, Fischer, Handwerker oder Händler nehmen und sofort in deinen Beutel legen.



Du darfst dir 1 Ritter nehmen und sofort in deinen Beutel legen. Du darfst den Ritter auch dann nehmen, wenn du noch keine Burg hast.

Abrechnung

Die Siegpunkte, die letztendlich über Sieg oder Niederlage entscheiden, werden am Ende des Spiels wie folgt abgerechnet:

- Waren bringen Punkte gemäß ihrem Warenwert (siehe Tabelle auf dem Marktplatz).
- Jede Münze zählt 1 Punkt.
- Jedes Gebiet zählt 1 Punkt.
- Jedes Dorf zählt 2 Punkte.
- Jede Festung zählt 3 Punkte.
- Jede Kirche zählt 4 Punkte.
- Ein nicht verbrauchtes Günstlingsplättchen zählt 10 Punkte.

(Um die Siegpunkte zu zählen, könnt ihr die Ruhmesleiste als Punktezähler nutzen. Ignoriert dann die Ruhmesplättchen. Startet in dem Fall alle auf Feld 1.)