

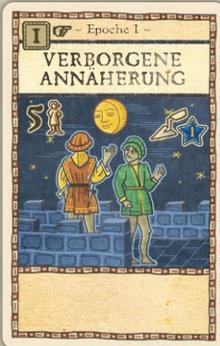
Orléans Stories



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 **Warnerplättchen** 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 unbeschaut 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 unbeschaut 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 Kriegslist, 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

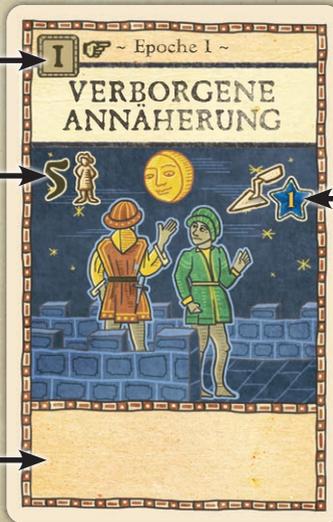
In „England vs. Frankreich“ startest du in Epoche I. Sobald du auf der Ruhmesleiste das Plättchen Epoche II erreicht hast, steigst du sofort in Epoche II auf und versetzt deinen Siedler auf diese Epochenkarte. Erreichst du das Plättchen Epoche III, steigst du in Epoche III auf.

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