



Reiner Stockhausen

Orléans



Deutsch 02 - 11

English 12 - 21

Ortskarten / Place Tiles 22 - 23

Materialliste / Components 24

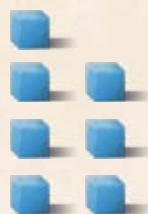
Mise en Place

Chaque joueur prend: ainsi que dans la couleur du joueur:

1

1 sac Compagnon

5 pièces



7 marqueurs
(cubes en bois)

1 plateau joueur

1 pion Marchant

10 Comptoirs

2

Placez le **plateau principal** et le plateau "Actes Bénéfiques" sur la table.

3

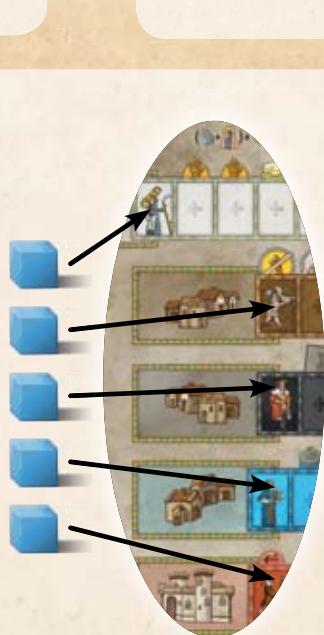
Placez les **Tuiles Technologie** en pile sur leur espace approprié du plateau principal.

4

Enlevez la carte "Pélerinage" du paquet des cartes Sablier, puis mélanger les cartes restantes et placez les

5

Placez un **marqueur de** chaque joueur sur la première case de chaque piste Personnage et Développement



Stock des Tuiles Denrées



6

Triez les **tuiles Personnages neutres** (*sans le cartouche à la couleur des joueurs*) par profession et placez-les sur les bâtiments associés sur le plateau principal.



8

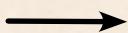
Placez les **13 Tuiles Citoyens** sur leurs espaces sur le plateau principal et le plateau "Actes Bénéfiques". Placez les tuiles récentes sur la table.



7

Placez les pièces sur la table, à portée de main





1 set de Compagnons :

un fermier, un marin, un artisan et un commerçant

Placez votre ????? et vos **pièces** devant vous. Placez les **4 Compagnons** à votre couleur sur les espaces Marché de votre plateau personnel.

face cachée sur les espaces appropriés du plateau principal et posez la carte Pélerinage sur le dessus. Le jeu débute toujours avec l'événement Pélerinage pendant le premier tour.

11

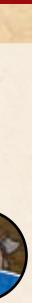
Placez votre pion **Marchant** à Orléans.



10

Mélangez les tuiles **Denrées** face cachée et placez-les face visible sur la route et la rivière, une par case. Dans le jeu à 4 joueurs, chaque case reçoit une tuile (*alors qu'à 2 et 3 joueurs, certaines cases restent vides, voir ci-après*).

Triez les tuiles Denrées restantes et placez-les sur les espaces appropriés du Marché (*sur la partie gauche du plateau principal*).



9



Triez les truiles Lieux en fonction des chiffres Romains et placez les en paquets séparés sur la table.

Actes Bénéfiques

12a

3 joueurs:

Retirez les Compagnons à la couleur du joueur non utilisé.

Retirez 2 de chaque tuile Personnage neutre "Fermier", "Marin", "Artisan" et "Commerçant".

Retirez 3 de chaque tuile Personnage "Chevalier", "Savant" et "Moine".

Retirez aléatoirement 6 tuiles Denrées.

Ne placez aucune tuile Denrée avec un "4" sur les espaces du plateau principal. Ces cases restent vides.

12b

2 joueurs:

Retirez les Compagnons des couleurs des joueurs non utilisés.

Retirez 4 de chaque tuile Personnage neutre "Fermier", "Marin", "Artisan" et "Commerçant".

Retirez 6 de chaque tuile Personnage "Chevalier", "Savant" et "Moine".

Retirez aléatoirement 612 tuiles Denrées.

Ne placez aucune tuile Denrée avec un "3" ou un "4" sur les espaces du plateau principal. Ces cases restent vides.

13

Vous êtes prêt à jouer.

But du jeu

Vous essaierez de prendre le contrôle de plusieurs zones de la France médiévale. Vous obtiendrez des denrées, des pièces et des points de victoire grâce à la production, l'échange, le développement, et en vous engageant pour le bien de tous.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune reçoit le jeton premier joueur.

Toute la partie se déroule sur 18 manches, chacune composée de 7 phases.



Jeton premier joueur

Phase 1

Sablier: le premier joueur pioche la carte du dessus du paquet Sablier et la pose face visible. Le Sablier sert de compte tour. La partie se termine avec la fin du tour au cours duquel la 18ème et dernière tuile est révélée. Chaque tuile Sablier introduit un événement qui affectera la manche en cours. Il existe 6 types différents d'événements (*voir Evenements*). Mis à part "Pélerinage", tous les événements sont résolus à la Phase 6: "Evenement".



Phase 2

Recensement: Déterminez qui à le plus et le moins de Fermiers. Le joueur dont le marqueur est le plus avancé sur la piste Fermiers reçoit une pièce de la Banque. Si il y a une égalité, aucun des joueurs ne reçoit de pièce. Le joueur dont le marqueur est le plus en recul sur la piste doit payer une pièce à la Banque. Si il y a une égalité, aucun des joueurs ne doit payer une pièce.



Exemple: le joueur bleu reçoit une pièce et le joueur rouge doit en payer une.

A 2 JOUEURS

Note: dans le jeu à 2 joueur, le joueur le plus en recul sur la piste ne doit pas payer de pièce. En revanche, le joueur le plus avancé reçoit bien une pièce.

Phase 3

Compagnons: Piocher des tuiles Personnages de votre sac Compagnon et placez-les sur le Marché. Vous pouvez piocher un nombre de tuiles Personnages équivalent au numéro indiqué par votre marqueur sur la piste Chevaliers. Au début du jeu, ce nombre est 4. Placez les tuiles piochées sur le Marché de votre plateau personnel. Vous ne pouvez piocher plus de tuiles que vous ne pouvez en placer sur votre Marché. (*Note: les tuiles Personnages que vous n'utilisez pas restent sur votre Marché, prenant ainsi de la place que pourrait être utilisée lorsque vous piochez des tuiles.*)



Exemple: le joueur vert peut piocher 4 tuiles de son sac. Jaune et Bleu peuvent chacun en piocher 6 et Rouge 8.

Phase 4

Programmation: vous pouvez utiliser les tuiles Personnages de votre Marché pour activer des Lieux. Vous pouvez laisser des tuiles Personnages sur votre Marché pour les utiliser au cours des prochaines manches.

Chaque Lieu propose une action spécifique et nécessite un ensemble précis de tuiles Personnage pour l'activer. (*Certains Lieux ne requiert qu'une seule tuile Personnage et certains autres aucune.*)



Exemple: vous avez besoin d'un Marin et d'un Artisan pour recevoir une nouvelle ferme.

Placez les tuiles Personnage nécessaire sur les cases Action correspondantes du Lieu que vous souhaitez activer. Un Lieu est considéré comme activé dès que toutes les cases Action sont recouvertes par une tuile Personnage. Vous pouvez effectuer l'action au cours de la phase Action suivante (*de la manche en cours*) ou celle d'une manche ultérieure.

Vous n'êtes pas obligé de placer toutes les tuiles nécessaires au cours de la même phase Programmation. Vous pouvez en placer quelques-unes maintenant et les autres au cours d'une manche ultérieure. Tant que vous n'avez pas placé toutes les tuiles requises, vous ne pouvez pas déclencher l'action et ne pouvez donc pas la jouer.

Phase 5

Actions: vous pouvez déclencher les actions des Lieux que vous avez activez, c'est-à-dire celles où vous avez placé un Compagnon (*ou une tuile Technologie*) sur chacun des espaces requis.

En commençant par le premier joueur et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut déclencher une action ou passer. Si vous passez, vous ne pouvez plus déclencher d'action pendant cette manche.

Après avoir jouer une action, retirez les Compagnons de cette action (*par exemple, le Marin et l'Artisan de la Ferme*) et remettez-les dans votre sac.

Note: les tuiles Technologies restent sur les cases Actions jusqu'à la fin du jeu...

Vous pouvez déclencher les actions dans l'ordre de votre choix. Vous n'êtes pas obligé de déclencher une action. Vous pouvez passer même si il vous reste des actions. La phase Action se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Si vous passez, vous ne pouvez plus participer à la phase Action en cours. Les actions activées que vous n'avez pas utilisé cette manche restent actives et peuvent être utilisées au cours d'une manche suivante. Ne retirez pas les tuiles Personnages des actions que vous n'avez pas utilisé.

Phase 6

Evenement: résolvez l'événement montré sur la tuile Sablier de ce tour.
(*L'événement affecte tous les joueurs. Voir ci-après pour plus de détails concernant les événements*)



Phase 7

Premier joueur: le premier joueur actuel donne le jeton Premier Joueur au joueur à sa gauche.



Les Actions et les Lieux

Chaque Lieu offre une action spécifique. Votre plateau personnel présente les Lieux communs. Au cours du jeu, vous pourrez ajouter d'autres Lieux (*voir ci-dessous, "Etendre la Ville"*).

Vous pouvez jouer une action que si elle est activée (toutes les cases occupées). Après avoir joué une action, enlevez les tuiles Personnages (*laissez les tuiles Technologie en place*) utilisées et remettez-les dans votre sac Compagnon.

Les Lieux et leurs actions en détail:

Ferme

Prenez une tuile Fermier de la Ferme du plateau principal et mettez-le dans votre sac.

Puis avancez votre marqueur d'une case sur la piste Fermiers et recevez la **denrée** indiquée au-dessus. Votre position sur cette piste joue également un rôle au cours de la Phase 2: "Recensement".



Village

Au village, vous pouvez recevoir un autre **Marin**, **Artisan** ou **Commerçant**. Vous pouvez **choisir** une des actions suivantes (Marin, Artisan, Commerçant):



Marin

Prenez une tuile **Marin** du plateau principal et mettez-le dans votre sac. Puis avancez d'une case sur la piste Marins et recevez le nombre de **pièces** indiquées. Le premier joueur qui atteint la dernière case de la piste prend le jeton Citoyen.



Artisan

Prenez une tuile **Artisan** du plateau principal et mettez-le dans votre sac. Puis avancez d'une case sur la piste Artisans et recevez une tuile **Technologie**. Placez cette tuile **Technologie** à côté de votre plateau personnel. Vous pourrez l'utiliser plus tard.



Technologie: Vous pouvez placer une tuile **Technologie** sur une case **Action** de votre choix pour remplacer une tuile Personnage pour le reste de la partie. Vous ne retirez pas une tuile **Technologie** après avoir joué une action. Elle reste sur cette case jusqu'à la fin de la partie.

Contraintes:

- la première tuile **Technologie** que vous placez doit remplacer un Fermier
- la tuile **Technologie** suivante peut remplacer n'importe quel Personnage à l'exception des Moines
- les Moines ne peuvent jamais être remplacés par une tuile **Technologie**
- vous ne pouvez placer plus d'une tuile **Technologie** par Lieu
- vous ne pouvez placer une tuile **Technologie** sur un Lieu qui ne requiert qu'un Personnage
- vous ne pouvez déplacer une tuile **Technologie** après l'avoir placée



Trader

Take a **Trader Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. Then advance one space on the Traders Track and expand your city with a **Place Tile**.



Expanding the City: You may choose a Place Tile. There are two types of Place Tiles, I and II. When you advance on the Traders Track for the first time, you may only choose a tile from stack I. Every other time you advance on the track, you may choose a tile from stack I or II. Place the chosen Place Tile next to your Player Board. You now have another Place you can activate or use its special ability.

Note: The players may look through the stacks of Place Tiles at any time. See the appendix for details on the different Place Tiles.



University

Take a **Scholar Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. Then advance one space on the Scholars Track and receive the depicted number of **Development Points**. For each Development Point you receive during the game, advance your marker one space on the Development Track.



Castle

Take a **Knight Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. Then advance one space on the Knights Track. The Knights Track indicates how many **Followers** you may draw from your bag and place on your Market in Phase 3. At the beginning of the game, you may draw 4 Followers each round. You can increase this number by recruiting Knights.

Note: When you get your fourth Knight, this number (7) does not increase, but you may receive a Citizen Tile if you are the first player to get there.



Note: Once your marker moves onto the last space of a track, you may no longer take the corresponding action.

Monastery

Take a **Monk Tile** from the game board and put it into your Followers Bag. There is no additional bonus like with the other actions. Monks can be used in place of **any of the other Character Tiles**. (However, the inverse is not true. You cannot use another Character Tile or a Technology Tile in place of a Monk.)



Ship

Move your Merchant Token from its current location along a **Waterway** (*blue connection*) to an adjacent town. If there is a Goods Tile on the way, you may take it. If there are multiple goods, you may take **one** of them. Place the Goods Tile next to your Player Board.



Wagon

This action is similar to the “**Ship**” action, but rather than moving along a Waterway, move your Merchant Token along a **Road** (*brown connection*).



Guildhall

Build a **Trading Station** in the town in which your Merchant Token is present if there is no Trading Station in that town already (*regardless of which player it belongs to*). Each town can only have one Trading Station.

Exception: In Orléans, each player may build one Trading Station.



Scriptorium

You receive 1 Development Point. Advance your marker one space on the **Development Track**.



Town Hall

During the Planning Phase, you can place **1 or 2 Character Tiles** in the Town Hall. (*The Town Hall does not require both spaces be occupied in order to activate.*) When using the “Town Hall” action, move one or both Character Tiles from the Town Hall to appropriate spaces on the **“Beneficial Deeds”** board. You receive the depicted reward (*1, 2, or 3 coins, and in case of Canalization 1 coin or 1 Development Point*).

When you complete a Beneficial Deed (i.e. you place a tile on the last remaining unoccupied space), you receive the Citizen Tile of that Beneficial Deed.

You cannot replace the Character Tiles required for Beneficial Deeds with other tiles (*like Monks*). You must always use the exact Character Tiles as shown on the spaces. Character Tiles used for Beneficial Deeds remain there for the rest of the game.



Please note: You may not place the Followers of your color (i.e. your initial Farmer, Boatman, Craftsman, and Trader) in the Town Hall.



The Development Track

Some spaces of the Development Track show **coins** or contain a **Citizen Tile**. If you move your marker onto or past a space with coins, you receive the depicted amount of coins from the supply. If you are the first player to move onto or past a space with a Citizen Tile, you receive that tile.

Development Status Spaces indicate your state of development. If you move onto or past such a space, your Development Status immediately becomes the depicted value. At the beginning of the game, this value is 1.



Note: Your **Development Status** affects the “**Income**” event (*you receive a number of coins equal to your Development Status*), the **Hospital**, as well as the **victory point value** of your Citizen Tiles and Trading Stations at the end of the game.

End of the Game and Scoring

The game ends after 18 rounds. Before you proceed with the scoring, the player who has built the **most Trading Stations** receives the remaining **Citizen Tile**. If there is a tie, no player receives the tile. Then determine your final scores. You score victory points (VP) for:

Coins: 1 VP per coin

Goods:

Brocade: 5 VP

Wool: 4 VP

Wine: 3 VP

Cheese: 2 VP

Grain: 1 VP

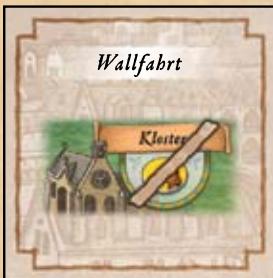
Trading Stations and Citizen Tiles: Each Trading Station you have built and every Citizen Tile you have collected is worth a number of VP equal to your Development Status.

(Example: Klemens has built 5 Trading Stations and collected 2 Citizen Tiles. His current Development Status is 4, as indicated by the Development Track. He receives $(5+2) \times 4 = 28$ VP.)

The player with the most VP wins. In case of a tie, the player further ahead on the Development Track wins. If still tied, there are multiple winners.



The Events in Detail



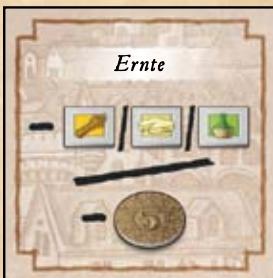
3x Pilgrimage:

When the "Pilgrimage" event is drawn, you may not recruit Monks this round. Pilgrimage is the only event that is not triggered in Phase 6: "Event", but in Phase 5: "Actions".



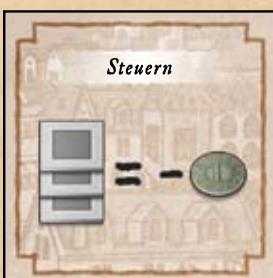
3x Income:

You receive a number of coins equal to your Development Status.



3x Harvest:

You must pay 1 food item (*grain, cheese, or wine*). Return the paid food item to the Goods Market. If you cannot pay the food, pay 5 coins instead. If you cannot do this either, you must undergo torture (*see below*).



3x Taxes:

Count the number of goods you have. Pay 1 coin per 3 goods you have. If you cannot pay, you must undergo torture (*see below*).



3x Trading Day:

You receive 1 coin per Trading Station you built.



3x Plague:

You lose 1 Character Tile. Draw a Character Tile from your Followers Bag and return it to the game board (*it becomes available again*). Do not move your marker back on the corresponding track. You cannot lose the Character Tiles of your color (*i.e. your initial Farmer, Boatman, Craftsman, or Trader*). If you draw one of them, lucky you. In this case, you do not lose a Character Tile this round.

Torture (Bankruptcy)

Every time you must pay something (e.g. during Census or Taxes) and you cannot do so, you must undergo torture. You must replace every missing coin with something else from this list:

- a **Trading Station** (*an already built one or one from your supply*)
- a **Follower** (*draw a random one from your bag; as long as you draw a Follower of your color, put the Follower back into the bag and draw again*)
- a **Development Point** (*move your marker on the Development Track one space to the left, but not onto or past a space with coins*)
- a **Goods Tile**
- a **Place Tile**
- a **Technology Tile**

You may replace missing coins with any mix of items from this list (*e.g. if you owe 5 coins, you may replace them with 1 Follower, 2 Trading Stations, and 2 Development Points*).

All items lost in this process are removed from the game. Only Development Points can be re-gained.

General Rules of the Game

Running Out of Tiles:

Character, Technology, and Goods Tiles are limited in this game. You cannot gain a tile if it is not available anymore. When you run out of a particular tile, you can no longer play an action that provides that tile. Events may result in certain tiles becoming available again (*Harvest, Plague*). When this happens, you can play the corresponding actions again. When there are not enough coins in the supply (*temporarily*), players cannot receive coins (*at the moment*).

Checking on Your Followers

At any time during the game, you may look into your bag to see how many and which Followers you have in there. (*When you finish looking, shuffle the tiles in your bag so that you cannot draw particular tiles on purpose.*)

Empty Roads or Waterways

You may use empty Roads and Waterways. You just do not receive a good.

Marked Followers

The marked Followers of your color (*which you received during setup*) always remain with you (*either in your bag or on your board*). You cannot use them for Beneficial Deeds nor lose them to the Plague nor pay with them during Torture.

Placed Character Tiles

You cannot move a Character Tile from one Action Space to another. However, when drawing Followers from your bag during Phase 3: "Followers", for each Follower that you decline to draw, you may move a Character Tile from an Action Space to your Market. (*Example: Stefan may draw 6 Followers. He only draws 4 Followers and moves 2 Followers from Action Spaces to his Market.*)

Payments

Pay coins into the general supply and take coins from there when you receive them.

Ortskarten zum Ausbau der Stadt / The Place Tiles in Detail



Heuschober, Käserei, Winzerei, Wollmanufaktur und Schneiderei

Man erhält die jeweils abgebildete Ware vom Warenmarkt. Ist die entsprechende Ware auf dem Warenmarkt nicht mehr erhältlich, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Hayrick, Cheese Factory, Winery, Wool Manufacturer, and Tailor Shop

You receive the depicted good from the Goods Market. You cannot play this action if there is no Goods Tile of the depicted type left in the Goods Market.



Reederei

Die Reederei bringt 1 Entwicklungspunkt.

Shipping Line

You receive 1 Development Point.

Brauerei

Die Brauerei bringt 2 Münzen ein.

Brewery

You receive 2 coins from the supply.

Bibliothek

Die Bibliothek bringt 2 Entwicklungspunkte.

Library

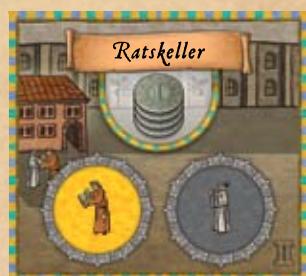
You receive 2 Development Points.

Windmühle

Die Windmühle bringt 2 Münzen sowie 1 Entwicklungspunkt.

Windmill

You receive 2 coins from the supply and 1 Development Point.



Ratskeller

Der Ratskeller bringt 4 Münzen.

Cellar

You receive 4 coins from the supply.

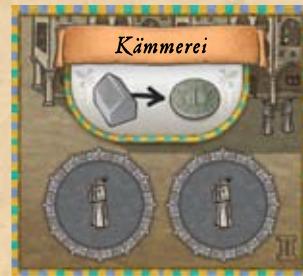


Apotheke

Die Apotheke kann durch jedes beliebige Personen-Plättchen aktiviert werden. Der Spieler zahlt dann bis zu 3 Münzen (1, 2 oder 3) und darf pro Münze 1 Feld auf der Entwicklungsliste vorrücken.

Pharmacy

You can activate the Pharmacy with any Character Tile. As the action, you may spend up to 3 coins to advance on the Development Track. For each coin you spend (min. 1), you may move your marker one space to the right.

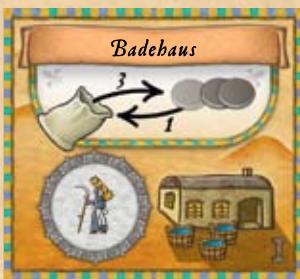


Kämmerei

Die Kämmerei bringt 1 Münze für jedes eigene gebaute Kontor.

Office

You receive 1 coin for each Trading Station you built.



Badehaus

Der Spieler zieht 3 Personen aus seinem Beutel und sucht 2 davon aus, die er sofort auf Aktionsfeldern platziert. (*Das Badehaus kann nicht erneut belegt werden.*) Die 3. Person wandert anschließend zusammen mit der Person, die die Aktion ausgelöst hat, in den Gefolgsleutebeutel. Kann der Spieler von den gezogenen Personen nicht 2 auf Aktionsfelder legen, so wird nur eine bzw. keine Person platziert und die restlichen wandern zurück in den Gefolgsleutebeutel.

Bathhouse

Draw 3 Character Tiles from your bag and choose 2 of them. Immediately place the chosen tiles on appropriate Action Spaces. (*You cannot place these tiles on the Bathhouse.*) Put the third tile you have drawn as well as the Follower from the Bathhouse back into your bag. If you cannot place 2 of the drawn tiles on Action Spaces, only place one or none and put the rest back into your bag.



Hospital

Beim Hospital erhält der Spieler so viele Münzen ausgezahlt wie es seinem aktuellen Entwicklungsstand entspricht.

Hospital

You receive a number of coins from the supply equal to your current Development Status.



Schule

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

School

As the owner of the School, you can use Scholars in place of other Character Tiles but Monks.



Pferdewagen

Mit dem Pferdewagen darf über Land bis zur nächsten Stadt gezogen werden.

Horse Wagon

You may move your Merchant Token along a Road to an adjacent town.



Kräutergarten

Wer den Kräutergarten besitzt kann Handwerker, Händler oder Bauern durch Schiffer ersetzen.

Herb Garden

As the owner of the Herb Garden, you can use Boatmen in place of Craftsmen, Traders, and Farmers.



Sakristei

Die Sakristei schützt vor den Auswirkungen eines Ereignisses. Der Spieler kann sich damit vor unangenehmen Ereignissen wie z.B. vor Ernte, Steuern oder Pest der laufenden Runde schützen. Der Mönch, der die Sakristei aktiviert, wird in der Phase „Ereignis“ zurück in den Gefolgsleutebeutel gelegt (anstatt die Auswirkung des Ereignisses zu befolgen).

Sacristy

The Sacristy can protect you from negative events (like Harvest, Taxes, or Plague) if it is activated. During the Event Phase, remove the Monk from the Sacristy and put the tile back into your bag instead of suffering the negative effects of the event in play.



Pulverturm

In den Pulverturm dürfen 1 oder 2 beliebige Personenplättchen während der Phase 3 „Gefolgsleute“ gelegt werden (*erweitert den Markt um 2 Ablagefelder*). Diese Personen dürfen entweder während der Planungsphase auf Aktionsfelder gesetzt werden (bei 2 Personen beide oder nur eine) oder während der Aktionsphase direkt vom Pulverturm aus zu den segensreichen Werken entsendet werden (*bei 2 Personen erfolgt das Entsenden beider in einer Aktion*). Die eigenen Gefolgsleute (in Spielerfarbe) dürfen nicht zu den segensreichen Werken entsendet werden.

Gunpowder Tower

The Gunpowder Tower expands your Market by 2 spaces. During Phase 3: "Followers", you can place 1 or 2 Character Tiles on the Gunpowder Tower. During the Planning Phase, you can place one or both of these tiles on Action Spaces, or use them for Beneficial Deeds during the Action Phase. (*You can use both of these tiles for Beneficial Deeds in one action.*) You may not use the Followers of your color for Beneficial Deeds.



Laboratorium

Das Laboratorium bringt 1 Technikplättchen, das auf ein beliebiges Aktionsfeld (außer für Mönche) gelegt werden darf. Es müssen die Regeln für Technik beachtet werden. Das Technikplättchen darf auch auf einem Feld des Laboratoriums platziert werden.

Laboratory

You receive a Technology Tile that you may place on an Action Space of your choice (*except for Monk Spaces*). The usual rules for Technology Tiles apply. You may place the Technology Tile on the Laboratory if you want.

Spielmaterial

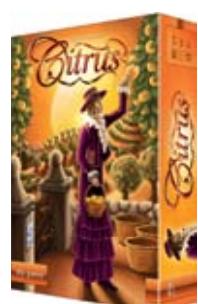
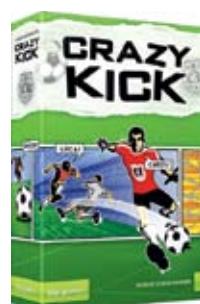
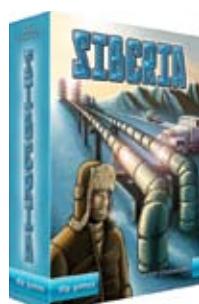
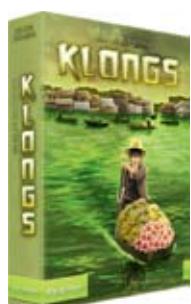
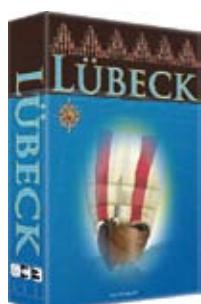
- 1 großer Spielplan
- 1 kleiner Spielplan (*Segensreiche Werke*)
- 4 Spielertableaus
- 4 Stoffsäckchen (*Gefolgsleutebeutel*)
- 4 Händlerfiguren
- 40 Kontore
- 28 Holzwürfel
- 104 Personenplättchen
- 90 Waren
 - 24 x Getreide
 - 21 x Käse,
 - 18 x Wein
 - 15 x Wolle
 - 12 x Brokat
- 16 Technik-Plättchen
- 14 Bürger-Plättchen
- 47 Münzen
- 20 Ortskarten
- 18 Stundenglaskarten
- 2 Übersichtskarten
- 1 Startspielerplättchen
- 1 Spielregel

Components

- 1 Large Game Board
- 1 Small "Beneficial Deeds" Board
- 4 Player Boards
- 4 Followers Bags
- 4 Merchant Tokens
- 40 Trading Stations
- 28 Wooden Cubes
- 104 Character Tiles
- 90 Goods
 - 24 x Grain
 - 21 x Cheese
 - 18 x Wine
 - 15 x Wool
 - 12 x Brocade
- 16 Technology Tiles
- 14 Citizen Tiles
- 47 Coins
- 20 Place Tiles
- 18 Hour Glass Tiles
- 2 Overview Cards
- 1 Start Player Token
- 1 rulebook

Noch mehr Spannung am Spieltisch von dlp games:

More thrilling boardgames from dlp games:



dlp games

Author: Reiner Stockhausen

Illustrations: Clemens Franz | atelier198

Translation: Grzegorz Kobiela

© dlp games 2014

www.dlp-games.de

E-mail: info@dlp-games.de