

Orléans Stories



Bienvenue in der neuen, alten Welt in und um Orléans.

Orléans Stories führt euch durch verschiedene Epochen und Geschichten, in denen ihr vielfältige Herausforderungen meistern müsst. Jede Story ist für sich abgeschlossen, und jede für sich unterschiedlich, aber allen gemeinsam ist, dass die Spieler aufeinanderfolgende Spielabschnitte - Epochen - durchschreiten und sich dabei verschiedensten Herausforderungen stellen müssen. Sobald ein Spieler in eine nächsthöhere Epoche aufsteigt, verändern sich die Bedingungen. Zusätzlich erhält jeder Spieler noch ein eigenes kleines Livret, in dem die Story, die gerade gespielt wird, erzählerisch begleitet wird und für jeden von euch wichtige Informationen für euer Handeln bereithält.

Lasst euch auf das Abenteuer ein. Eine spannende Reise wartet auf euch und verlangt von jedem Mitspieler, sowohl das eigene Geschehen im Auge zu behalten als auch gemeinsam mit den Mitspielern auf plötzlich auftretende Ereignisse zu reagieren.

Spielmaterial

5 doppelseitige Segensreiche Werke:



Alchemie / Alchemie



Kelterei / Webstuhl



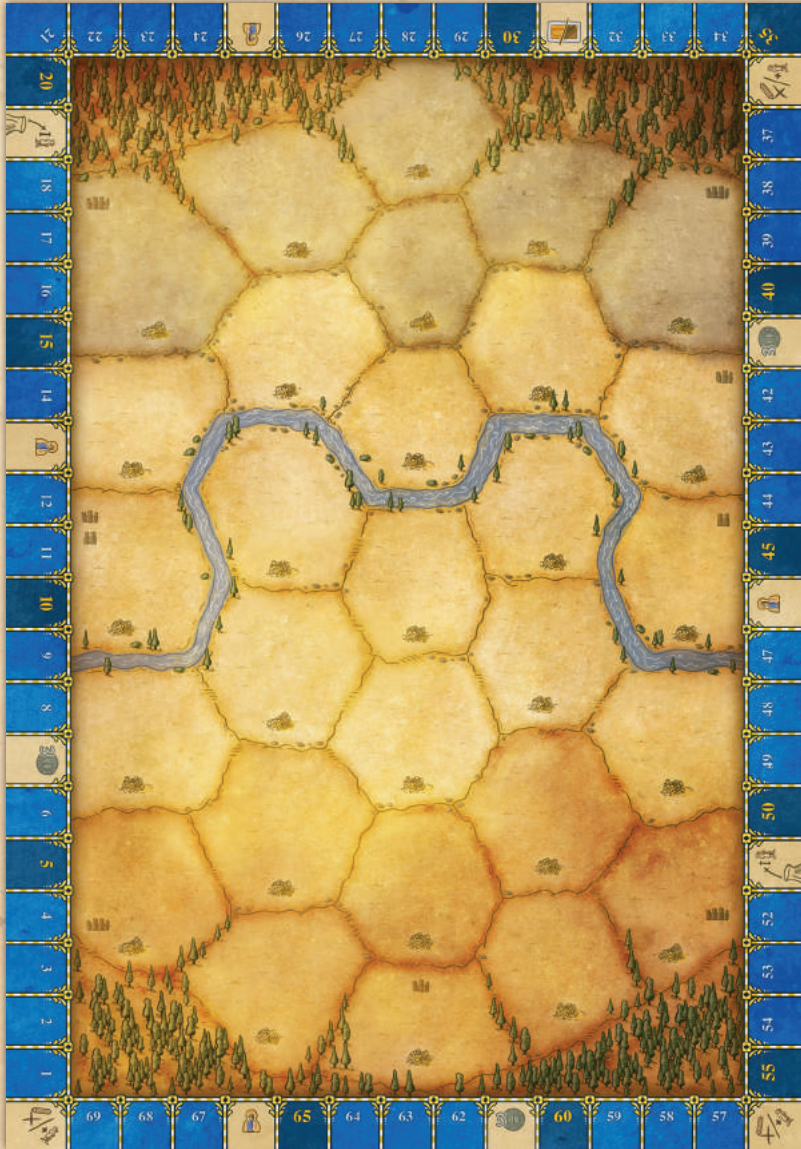
Tauschhandel / Ritterbund



Dreifelderwirtschaft / Erbrecht



Armenspeisung / Bau des Waisenhauses



1 großer Spielplan



1 Tableau „Marktplatz“

Jeweils in Spielerfarbe:



1 Spielertableau

29 doppelseitige Gebietsplättchen: Ländereien/Dörfer



12 Kirchen



5x Wald



4x Hügel



4x Weide



6x Acker



6x See



4x Dorf



1 Startspielerstein



6 Basisortskarten



12 Siedler



5 Festungen

126 Gefolgsleuteplättchen (18 pro Sorte)



1 Aufbewahrungskasten



24 Ortskarten



64 Münzen

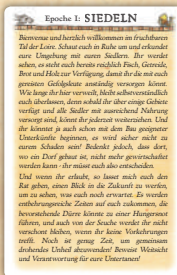


4 Stoffbeutel

Zusätzlich für Story „Das erste Königreich“:



1 Kontrollplan



10 Erzählkarten



1 doppelseitiges Segensreiches Werk:



1 Epochentableau

Nahrungsspeicher/Medizin



1 Aufgabenblock

Pro Spieler:



3 Markierungswürfel in Spielerfarbe



2 Verbotspättchen in Spielerfarbe



1 Storyheft „Das erste Königreich“

1 Bleistift



Zusätzlich für Story „Die Gunst des Königs“:



13 Ruhmesplättchen



4 Jahreszeitenkarten

Pro Spieler:



2 Günstlingsplättchen in Spielerfarbe

1 Storyheft „Die Gunst des Königs“



Zum Aufbau der Regeln

Orléans Stories sind neue Geschichten in der mittelalterlichen Welt von „Orléans“. Wenn ihr das Spiel „Orléans“ bereits kennt, werdet ihr viele Regeln wiederfinden, jedoch ist *Orléans Stories* ein neues, eigenständiges Spiel mit neuen Regeln. Darüber hinaus hat jede Story noch einmal eigene Ziele und Regeln.

Damit ihr das Spiel schnell und vollständig erlernt, dabei aber nichts doppelt lesen müsst, sind die Regeln in 4 Bereiche unterteilt:

1. Das Orléans-Bagbuilding-System:

Wenn ihr mit „Orléans“ noch nicht vertraut seid, lest euch zunächst diesen Teil (Seite 4-5) durch. Er macht euch mit den Regeln des **Orléans-Bagbuilding-Systems** vertraut. Kennt ihr „Orléans“ bereits, könnt ihr diesen Abschnitt auslassen oder nur die Kommentare mit dem 🗡-Zeichen lesen.

Anmerkung: Auch wenn die meisten Begriffe und Regeln des Bagbuilding-Systems bei „Orléans“ und „Orléans Stories“ identisch sind, gibt es an einigen Stellen Abweichungen, die wir aufgrund thematischer Plausibilität vorgenommen oder zugunsten der neuen Spielmechanik abgeändert haben. In den Grundregeln ist dies durch ein 🗡-Zeichen gekennzeichnet.

2. Die Basisregeln für die Stories:

Im Abschnitt „**Stories**“ (Seite 6-13) findet ihr die Basisregeln für die Stories. Die dort erklärten Regeln und Basisaktionen sind in allen Stories gültig.

3. Die Storyregeln:

Jede Story hat noch einmal spezielle Regeln, die im Abschnitt für die jeweilige Story erklärt werden. Ihr findet dort auch das für die Story benötigte zusätzliche Material und wie es aufgebaut wird. In diesem Regelheft sind die Regeln für die beiden Stories „**Das erste Königreich**“ (Seite 14-18) sowie „**Die Gunst des Königs**“ (Seite 19-22) enthalten.

4. Das Storyheft:

Das Storyheft hilft euch, während des Spielens den Überblick zu behalten. Hier findet ihr alles, was ihr während einer Partie benötigt: die speziellen Bedingungen einer Epoche sowie Übersichten, unter anderem zu den verfügbaren Ortskarten oder Boni auf der Ruhmesleiste. Manchmal wird das Storyheft auch gebraucht, um Waren oder Gefolgsleute zu entsenden.

Orléans-Bagbuilding-System

Beim Orléans-Bagbuilding-System benötigt man vorgegebene Kombinationen von Gefolgsleuteplättchen, um Aktionen auszulösen. Dies geschieht in vier Phasen:

- Gefolgsleute ziehen
- Planen
- Aktionen ausführen
- Startspieler wechseln

Hinweis: Bevor eine Partie beginnt, wird immer ein Startspieler bestimmt, der den Startspielerstein erhält.

Gefolgsleute ziehen:

Ihr startet immer mit einer vorgegebenen Anzahl und Kombination von Gefolgsleuteplättchen, die ihr in euren Stoffbeutel legt und gut durchmischt. Später können weitere Gefolgsleute hinzukommen.

In der ersten Phase zieht ihr Plättchen aus dem Gefolgsleutebeutel und platziert diese auf dem Anger (🗡 In Orléans heißt dieser Bereich „Markt“). Jeder Spieler zieht so viele Plättchen aus seinem Gefolgsleutebeutel, wie ihm erlaubt ist (🗡 Dies ist je nach Spiel bzw. Story unterschiedlich geregelt). Es dürfen maximal so viele Plättchen gezogen werden, bis der Anger gefüllt ist.

Hinweis: Da auf dem Anger Personen, die nicht eingesetzt wurden, verweilen dürfen, kann es vorkommen, dass man weniger freie Plätze hat, als man Personen ziehen darf.

Planen:

Es fangen alle Spieler gleichzeitig an zu planen, indem Personen, die auf dem Anger stehen, auf den Aktionsfeldern der Orte eingesetzt werden, an denen man Aktionen ausführen möchte. Personenplättchen dürfen auf dem Anger liegen gelassen werden, um sie in einer späteren Runde einzusetzen. Jeder Spieler erklärt, sobald er fertig ist, seine Planung für beendet und darf diese nicht mehr verändern. Im Zweifelsfall geschieht dies der Reihe nach – beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn.

Gefolgsleute müssen immer auf den für sie vorgesehenen Aktionsfeldern platziert werden. Sobald alle Aktionsfelder eines Ortes belegt sind, ist die Aktion aktiviert und kann in der Aktionsphase ausgeführt werden. An einem Ort müssen während der Planungsphase nicht alle Aktionsfelder komplett belegt werden, die entsprechenden Aktionen sind dann allerdings noch nicht aktiviert. Um sie zu aktivieren, kann man in einer späteren Runde die frei gebliebenen Aktionsfelder belegen.

Aktionen ausführen:

Es können Aktionen an allen aktivierten Orten ausgeführt werden, das heißt an Orten, an denen alle Aktionsfelder belegt sind. Beginnend mit dem Startspieler, führen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn jeweils 1 Aktion aus oder passen. Wer passt, kann in der laufenden Runde keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Die für eine Aktion eingesetzten Gefolgsleute kommen nach Ausführen der Aktion sofort zurück in den Gefolgsleutebeutel des Spielers. Gewonnene Gefolgsleute kommen ebenfalls sofort in den Beutel. Waren, Münzen oder Technikplättchen werden zum Vorrat des Spielers gelegt.

Hinweis: Eingesetzte Technikplättchen bleiben immer auf dem Aktionsfeld liegen.

Die Reihenfolge, in der man seine Aktionen ausführt, ist beliebig. An aktivierten Orten muss die Aktion nicht zwingend ausgeführt werden. Man darf jederzeit passen, auch wenn man noch weitere Aktionen ausführen könnte. Die Aktionsphase geht so lange, bis alle Spieler gepasst haben. Wer passt, beendet für sich die Aktionsphase und kann nicht erneut einsteigen. Nach der Aktionsphase bleiben alle Personen, mit denen keine Aktion ausgeführt wurde, an ihrem Platz liegen.

Startspieler wechseln:

Der Startspieler gibt den Startspielerstein an seinen linken Nachbarn weiter.

Orte:


Orte repräsentieren eine bestimmte Aktion. Auf den Spielertableaus sind die wichtigsten Orte bereits für jeden Spieler vorgegeben. Weitere Ortskarten mit Aktionen können im Laufe des Spiels hinzukommen. Aktionen können ausgeführt werden, sobald sie aktiviert sind (alle Aktionsfelder des Ortes belegt). Wird eine Aktion ausgeführt, werden alle dafür erforderlichen Personenplättchen (nicht die Technikplättchen!) sofort entfernt und zurück in den Gefolgsleutebeutel gelegt.

Technik:

Je nach Spiel bzw. Story können Spieler auf verschiedene Weise Technikplättchen erhalten. Ein Technikplättchen darf auf ein beliebiges Aktionsfeld gelegt werden. Es ersetzt dort dauerhaft eine Person. Das Technikplättchen bleibt dort bis zum Ende des Spiels liegen und wandert nach Ausführen einer Aktion nicht in den Gefolgsleutebeutel.

Folgende Regeln sind dabei zu beachten:

- Wenn man ein Technikplättchen erhält, legt man es zunächst auf oder neben seinem Spielertableau ab. Es darf erst auf einem Aktionsfeld platziert werden, wenn alle gepasst haben.
- Ein Technikplättchen darf beliebig lange aufgespart – also auf dem Spielertableau „geparkt“ – werden.
- Es darf jederzeit, jedoch nie während der Aktionsphase, auf einem Aktionsfeld platziert werden.
- Mönche dürfen nie durch Technik ersetzt werden.
- An jedem Ort darf nicht mehr als 1 Technikplättchen eingesetzt werden.
- An Orten mit nur einem Aktionsfeld dürfen Technikplättchen nie eingesetzt werden.
- Technikplättchen dürfen, nachdem sie platziert wurden, nicht mehr umgesetzt werden.

 *Das erste Technikplättchen, das man erhält, muss nicht – wie im Spiel „Orléans“ – ausschließlich verwendet werden, um einen Bauern zu ersetzen)*

Erlaubt/Verboten:

- Spieler dürfen jederzeit die eigenen Gefolgsleute überprüfen, das heißt, im Gefolgsleutebeutel nachsehen und nachzählen, wie viele Plättchen von jeder Sorte vorhanden sind. (Nach einer Überprüfung mischt man mit der Hand kurz den Inhalt durch, um nicht den Eindruck zu erwecken, dass man sich den Inhalt angesehen hat, um Plättchen gezielt zu ziehen.)
- Platzierte Personen: Dürfen einmal platzierte Personen umgesetzt werden? Nein, aber man kann in der Phase „Gefolgsleute ziehen“ platzierte Personen zurück auf den Anger stellen, wenn man die entsprechende Anzahl Personen weniger aus dem Beutel zieht. (Beispiel: Stefan darf 6 Gefolgsleute ziehen, er stellt 2 Personen von Aktionsfeldern zurück auf den Anger. Nun darf er noch 4 weitere aus dem Beutel ziehen.)

Segensreiche Werke:

Segensreiche Werke sind Gemeinschaftsaufgaben. Jeder Spieler kann Gefolgsleute und/oder Waren, Münzen sowie Technikplättchen dorthin entsenden und erhält dafür einen bestimmten Bonus. Die für die Segensreichen Werke erforderlichen Personen können nie durch andere ersetzt werden (z.B. durch Mönche). Hier müssen immer exakt die Personen platziert werden, die auf einem Feld angegeben sind. Die entsendeten Personen bleiben bis zum Ende des Spiels auf dem Plan der Segensreichen Werke liegen.

Mönche:

Mönche nehmen eine Art Jokerfunktion ein. Ein Mönch kann immer jede andere Person ersetzen. (Umgekehrt kann ein Mönch nie durch eine andere Person oder durch Technik ersetzt werden.)

Orléans Stories

Orléans Stories ist ein auf dem Orléans-Bagbuilding-System beruhendes Spiel, das verschiedene Stories umfasst.

Für alle Stories gelten bestimmte allgemeine Regeln, die im Folgenden beschrieben werden. Sie werden durch spezielle Regeln der jeweiligen Story ergänzt, die ihr im Abschnitt für die entsprechende Story findet.

Das Ungewöhnliche an Orléans Stories ist, dass sich Parameter im Verlauf des Spielens ändern können. Je nach Epoche, in der ihr euch befindet, können andere Parameter gelten – z.B. unterschiedliche Ruhmespunkte für Bauaktionen oder wechselnde Anzahl der Gefolgsleute, die ihr ziehen dürft.

Ihr erhaltet für jede Story ein Storyheft, in dem die speziellen Parameter der Epochen aufgelistet sind. Das Storyheft legt ihr während des Spielens neben euch, so dass ihr jederzeit darin nachschlagen könnt und somit über die aktuelle Epoche im Bilde seid. Zusätzlich dient euch das Storyheft dazu, euch über die kommenden Epochen zu informieren, so dass ihr euch darauf strategisch einstellen könnt.

Allgemeiner Aufbau:

Hinweis: Wenn ihr eine Story spielt, geht wie folgt vor: Baut zunächst alles wie hier im allgemeinen Aufbau beschrieben auf, schlagt dann die Seite der Story auf und ergänzt den Aufbau wie dort beschrieben.

- Legt den großen **Spielplan** aus.
- Sucht zunächst je nach Spielerzahl folgende **Gebietsplättchen** heraus:
 - 2 Spieler:** 2x Hügel (Wein), 2x Weide (Käse), 3x Wald (Holz), 3x See (Fisch), 3x Acker (Getreide), 2x Dorf
 - 3 Spieler:** 3x Hügel (Wein), 3x Weide (Käse), 4x Wald (Holz), 5x See (Fisch), 5x Acker (Getreide), 3x Dorf
 - 4 Spieler:** 4x Hügel (Wein), 4x Weide (Käse), 5x Wald (Holz), 6x See (Fisch), 6x Acker (Getreide), 4x Dorf

Hinweis: Die Vorderseite der meisten Gebietsplättchen zeigt eine Länderei, die Rückseite ein Dorf. Vier Gebietsplättchen zeigen auf beiden Seiten ein Dorf. Benutzt bei 4 Spielern diese Plättchen, um eure Startdörfer zu markieren.

- Verteilt zunächst die **Dörfer** auf den für die jeweilige Spielerzahl gekennzeichneten Feldern. Dies sind eure Startdörfer.

Dreht nun die herausgesuchten Plättchen mit den Ländereien um, so dass die Dorfseite zu sehen ist, und mischt sie gut durch. Verteilt jetzt die gemischten Plättchen auf den für die Spielerzahl reservierten Gebieten des Spielplans und dreht sie anschließend um, so dass die Ländereiseite nach oben zeigt.

Bei **2 Spielern** werden nur die hellen Gebiete in der Mitte belegt.

Bei **3 Spielern** werden die hellen und mittelbraunen Gebiete unten und in der Mitte belegt.

Bei **4 Spielern** werden alle Gebiete belegt.

- Legt das **Tableau „Marktplatz“** aus. Dort werden später die verfügbaren Waren, Gefolgsleute und Technikplättchen platziert. Wie viele das sind, hängt von der Story ab und erfahrt ihr in den Storyregeln.



Startdörfer



Beispielhafter Startaufbau für 2 Spieler

- Nehmt die **Aufbewahrung mit den Plättchen** aus der Schachtel.

Hinweis: Vor dem ersten Spiel füllt ihr die Fächer mit Waren-, Gefolgsleute- und Technikplättchen, so dass jede Sorte ihr eigenes Fach hat.

Die Plättchen in der Aufbewahrung dienen als Nachschub für das Spiel. Diese Plättchen könnt ihr nicht über Aktionen erhalten. Nur die Plättchen, die auf dem Marktplatz liegen, sind während der Partie verfügbar.

- Legt die **Ortskarten** sortiert nach Kategorie I, II und III neben dem Spielplan ab.
- Legt die **Segensreichen Werke Kelterei, Dreifelderwirtschaft, Armenspeisung, Tauschhandel** und **Alchemie** (A-Seite der doppelseitigen Segensreichen Werke nach oben) auf dem Tisch ab.
Hinweis: Je nach Story ist es möglich, dass einige Ortskarten oder Segensreiche Werke aussortiert werden.
- 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

5 Festungen

6 Basisortskarten



- Legt das Spielertableau vor euch aus. Legt Siedler und Festungen neben eurem Tableau ab. Die 6 Basisortskarten legt ihr zunächst neben dem Tableau verdeckt ab. Sie sind zu Beginn noch nicht nutzbar. Ihr werdet sie erst später im Spielverlauf aufdecken und nutzen können. Wann das genau ist, darüber informiert euch das Storyheft.
- Der jüngste Spieler wird Startspieler und erhält den **Startspielerstein**. Nun wählt jeder Spieler noch in umgekehrter Reihenfolge ein Dorf auf dem Spielplan aus, auf dem er startet. Zuerst wählt der Spieler, der in der ersten Runde als letzter an der Reihe ist, ein Dorf aus und stellt dort einen seiner Siedler auf. So geht es weiter entgegen dem Uhrzeigersinn bis zum Startspieler, der zuletzt sein Startdorf besetzt.

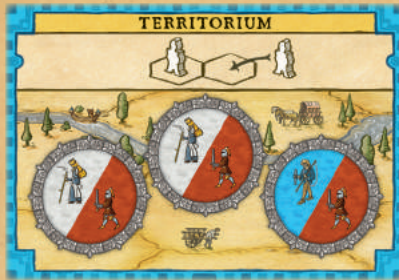


Münzen könnt ihr auch in den freien Fächern der Aufbewahrung deponieren.

Die Basisaktionen auf dem Spielertableau:

Jedes Spielertableau zeigt im unteren Bereich den Anger, auf dem man gezogene Gefolgsleute platziert, sowie neun Orte mit Basisaktionen, die im Folgenden erklärt werden:

Territorium



Hier kann der Spieler expandieren und sein Territorium erweitern. Er stellt dazu einen Siedler aus seinem Vorrat angrenzend zu einem Gebiet, das er bereits kontrolliert (auf dem also bereits ein eigener Siedler steht), auf ein unbesetztes Gebietsplättchen. Um zu expandieren, benötigt der Spieler zwei Bauern sowie einen Fischer. Alternativ kann er auch Ritter einsetzen. Sofern der Spieler keine verfügbaren Siedler mehr im Vorrat hat, muss er zum Expandieren einen seiner bereits platzierten Siedler nehmen.

Die Aktion kann auch genutzt werden, um Gebiete, die von anderen Siedlern kontrolliert werden, zu erobern. Dazu muss der Spieler jedoch Ritter einsetzen. Die detaillierten Regeln zu Expansion und Eroberung sind auf Seite 13 beschrieben.

Dorf

Mit dieser Aktion baut der Spieler ein Dorf. Voraussetzung dafür ist, dass der Spieler mindestens eine Länderei kontrolliert. Kontrolliert man mehrere Länderei-Gebiete, kann man wählen, wo das Dorf gebaut wird. Das Gebietsplättchen des gewählten Gebiets wird dann umgedreht, so dass die Dorfseite des Plättchens zu sehen ist. Dadurch wird die Ländereiseite verdeckt und man kann auf diesem Gebiet keine Ware mehr erwirtschaften. Der Siedler bleibt auf diesem Gebiet stehen.

Um ein Dorf zu bauen, muss neben einem Farmer und einem Handwerker ein Holzplättchen auf das entsprechende Aktionsfeld gelegt werden. Wird die Aktion ausgeführt, wird das Holz entfernt und in die Aufbewahrung zurückgelegt.

Hinweis: Holzplättchen werden für alle Bauaktionen benötigt. Siehe hierzu auch die besonderen Regeln für Bauaktionen.



Länderei



Hier erwirtschaftet der Spieler Waren. Pro Länderei, die man kontrolliert, erhält man 1 Warenplättchen der entsprechenden Sorte.

Beispiel: Julia hat 4 Siedler auf Gebieten mit den Ländereien „Hügel“, „Wald“ sowie 2x „See“ stehen. Sie erhält mit der Aktion „Länderei“ 1 Wein, 1 Holz und 2x Fisch.

Die Waren werden vom Marktplatz genommen. Sofern dort eine Ware, die man über diese Aktion erhalten würde, gerade nicht zur Verfügung steht, wird diese Ware nicht vergeben. Die Aktion „Länderei“ kann auch dann durchgeführt werden, wenn man dadurch keine einzige Ware erhält.



Bauhof



Auf dem Bauhof kann man seine Handlungsmöglichkeiten erweitern. Der Spieler darf sich eine Ortskarte aussuchen. Es gibt Ortskarten der Kategorien I, II und III. Welche davon jeweils verfügbar sind, geht aus den Storyregeln hervor.

Mühle

In der Mühle kann entweder ein Farmer oder ein Händler angeworben werden. Die gewählte Person nimmt der Spieler vom Marktplatz und legt sie sofort zusammen mit den Gefolgsleuten für die Aktivierung in seinen Stoffbeutel. Sofern auf dem Marktplatz weder ein Händler noch ein Farmer verfügbar ist, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

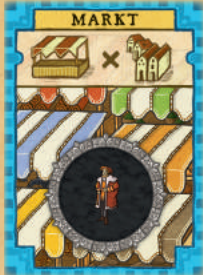


Kate

In der Kate kann entweder ein Fischer oder ein Handwerker angeworben werden. Die gewählte Person nimmt der Spieler vom Marktplatz und legt sie sofort zusammen mit den Gefolgsleuten für die Aktivierung in seinen Stoffbeutel. Sofern auf dem Marktplatz weder ein Fischer noch ein Handwerker verfügbar ist, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.



Markt



Durch Aktivierung des Marktes kann der Spieler handeln. Dazu kann der Spieler entweder eine eigene Ware verkaufen oder eine auf dem Marktplatz verfügbare Ware kaufen. Der Preis für die Ware ist auf dem Tableau „Marktplatz“ aufgedruckt. Bei Verkauf erhält der Spieler den entsprechenden Preis in Münzen, bei Kauf zahlt er den entsprechenden Preis in Münzen.

Die Anzahl der Waren, die pro Aktion gehandelt werden können, ist dabei abhängig von der Anzahl der Dörfer, die der Spieler kontrolliert.

Hinweis: Am Anfang kontrolliert jeder 1 Dorf (sein Startdorf) und kann somit maximal 1 Ware handeln.

Kontrolliert ein Spieler z.B. 4 Dörfer, kann er pro Aktion bis zu 4 Waren handeln, wobei Reihenfolge, Sorte und die Anzahl pro Sorte sowie Kauf und Verkauf in beliebiger Weise kombinierbar sind. Der Spieler könnte z.B. zuerst 1 Wolle für 4 Münzen verkaufen, dann 1 Holz für 2 Münzen kaufen und anschließend 2x Fisch für je 1 Münze verkaufen. Es ist erlaubt, auch weniger als die maximal erlaubte Anzahl an Waren zu handeln.

Seilerei

Die Seilerei bringt dem Spieler 1 Münze, die er in seinen Vorrat legt.



Pforte



Die Pforte wird nicht durch bestimmte Gefolgsleute aktiviert, sondern genutzt, um Gefolgsleute, Waren, Geld oder Technikplättchen zu Segensreichen Werken oder zu eigenen Aufgaben zu entsenden. Gefolgsleute werden dabei in der Planungsphase vom Anger aus, Waren, Geld oder Technikplättchen vom eigenen Vorrat aus (Technikplättchen dürfen dann nicht auf Aktionsfeldern platziert sein) auf die Felder der Pforte gelegt. Dabei darf auf jedem Feld immer nur 1 Plättchen liegen.



Hinweis: Geld gilt als ein Plättchen, wenn es auf ein Feld (eines Segensreichen Werkes oder einer Aufgabe) entsendet wird. Der Einfachheit halber darf es dann auch in beliebiger Stückelung (also z.B. fünf 1er Münzen statt eine 5er Münze) auf das Feld der Pforte gelegt werden.

Um die Aktion Entsenden durchzuführen, muss mindestens 1 Feld der Pforte belegt sein. Es müssen nicht zwingend beide belegt werden.

Sind beide Felder belegt, können die Teile nicht zusammen entsendet werden. Die Entsendung erfolgt immer in 2 unterschiedlichen Aktionen – in derselben oder auch in unterschiedlichen Runden.

Will man Gefolgsleute von der Pforte wieder zurücknehmen, so stellt man diese in der Phase „Gefolgsleute ziehen“ zurück auf den Anger und zieht entsprechend weniger Gefolgsleute aus dem Beutel. Ware, Geld oder Technik darf man immer am Ende einer Runde zurück in den eigenen Vorrat legen.

Die Basisortskarten:

Die folgenden sechs weiteren Basisortskarten erhalten die Spieler im Verlaufe des Spiels:

Universität



In der Universität kann ein Gelehrter angeworben werden. Den Gelehrten nimmt der Spieler vom Marktplatz und legt ihn sofort zusammen mit den Gefolgsleuten für die Aktivierung in seinen Stoffbeutel. Sofern auf dem Marktplatz kein Gelehrter verfügbar ist, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Burg

In der Burg kann ein Ritter angeworben werden. Den Ritter nimmt der Spieler vom Marktplatz und legt ihn sofort zusammen mit den Gefolgsleuten für die Aktivierung in seinen Stoffbeutel. Sofern auf dem Marktplatz kein Ritter verfügbar ist, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.



Kloster



Im Kloster kann ein Mönch angeworben werden. Den Mönch nimmt der Spieler vom Marktplatz und legt ihn sofort zusammen mit den Gefolgsleuten für die Aktivierung in seinen Stoffbeutel. Sofern auf dem Marktplatz kein Mönch verfügbar ist, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Wichtig: Die Aktionsfelder des Klosters dürfen nie mit einem Technikplättchen besetzt werden.

Laboratorium

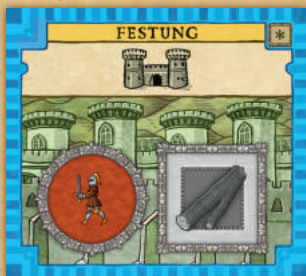
Mit Hilfe des Laboratoriums kann ein Technikplättchen hergestellt werden. Das Technikplättchen erhält der Spieler vom Marktplatz und legt es zunächst in seinen Vorrat. Sofern auf dem Marktplatz kein Technikplättchen verfügbar ist, kann die Aktion nicht durchgeführt werden.

Nach der Aktionsphase, also nachdem alle gepasst haben, darf das Technikplättchen auf ein Aktionsfeld gelegt werden. Es darf auch jederzeit später platziert werden, jedoch nicht während der Aktionsphase. Dabei sind die allgemeinen Regeln für Technikplättchen zu beachten (siehe hierzu Seite 5).

Wichtig: Die Aktionsfelder des Laboratoriums dürfen nie mit einem Technikplättchen besetzt werden.



Festung



Mit dieser Aktion baut der Spieler eine Festung. Der Spieler nimmt eine Festung in seiner Farbe und stellt sie auf ein Gebiet, das er alleine kontrolliert, das heißt, es darf dort nur sein eigener und kein fremder Siedler stehen (siehe hierzu auch die Expansionsregeln, Seite 13).

Es spielt dabei keine Rolle, ob das Gebiet eine Länderei ist oder ein Dorf. Ländereien mit Festungen dürfen weiterhin bewirtschaftet werden. Gebiete, auf denen eine Festung steht, dürfen nicht mehr von fremden Siedlern kontrolliert werden. Eine Festung alleine kontrolliert jedoch noch nicht das Gebiet. Kontrolliert wird ein Gebiet nur durch einen darauf befindlichen Siedler.

Verlässt ein Siedler ein Gebiet mit Festung, so ist dieses Gebiet unkontrolliert, kann jedoch nicht von einem fremden Siedler eingenommen werden. Nur der Spieler, der die Festung gebaut hat, darf das Gebiet später wieder einnehmen, indem er mit einem Siedler dorthin expandiert.

Für den Bau einer Festung muss neben einem Ritter ein Holzplättchen auf das entsprechende Aktionsfeld gelegt werden. Wird die Aktion ausgeführt, wird das Holz entfernt und zurück in die Aufbewahrung gelegt.

Hinweis: Holzplättchen werden für alle Bauaktionen benötigt. Siehe hierzu auch die besonderen Regeln für Bauaktionen.

Kirche

Mit dieser Aktion baut der Spieler eine Kirche. Dazu nimmt der Spieler eine Kirche vom allgemeinen Vorrat und stellt sie auf ein Dorf, das von ihm kontrolliert wird.

Hinweis: Kirchen können nur in einem Dorf gebaut werden. Sie werden auf das Feld für die Kirche gestellt.

In jedem Dorf darf nur eine Kirche stehen.

Wird ein Gebiet von mehreren Siedlern kontrolliert, hat jeder, der das Gebiet kontrolliert, die Möglichkeit, die Kirche dort zu bauen.

Für den Bau einer Kirche muss neben den Gefolgsleuten auch ein Holzplättchen auf das entsprechende Aktionsfeld gelegt werden.

Wird die Aktion ausgeführt, wird das Holz entfernt und zurück in die Aufbewahrung gelegt.

Hinweis: Holzplättchen werden für alle Bauaktionen benötigt. Siehe hierzu auch die besonderen Regeln für Bauaktionen.



Bauaktionen:

Für alle Bauaktionen wird Holz benötigt. Dafür wird ein Holzplättchen vom eigenen Vorrat auf das entsprechende Feld gelegt. Wird die Aktion ausgeführt, wandern die Gefolgsleute zurück in den Beutel, das Holz kommt ganz aus dem Spiel (zurück in die Aufbewahrung).

Bauaktionen bringen immer sofort Ruhmespunkte, die auf der Ruhmesleiste abgetragen werden. Die Ruhmespunkte für Bauaktionen können je nach Epoche unterschiedlich sein.

Holz darf nie durch ein Technikplättchen ersetzt werden.

Waren, Gefolgsleute, Technikplättchen und Münzen:

Alle Waren – Holz, Brokat, Wolle, Wein, Brot, Käse, Getreide und Fisch – kommen, sobald sie verbraucht oder verkauft wurden, stets aus dem Spiel. Sie werden zurück in die Aufbewahrung gelegt.

Waren, Technikplättchen und Gefolgsleute, die auf Segensreiche Werke entsendet werden, verbleiben dort, bis das Segensreiche Werk gefüllt wurde. Anschließend kommen sie aus dem Spiel.

Münzen, mit denen bezahlt wurde, kommen in den allgemeinen Vorrat zurück. Münzen auf Segensreichen Werken verbleiben dort, bis das Segensreiche Werk gefüllt wurde. Anschließend gehen sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Münzen sind nicht begrenzt. Sollten sie einmal ausgehen, müssen sich die Spieler mit anderem Material als Ersatz behelfen.

Die Epochen:

Die Epochen sind das Herzstück der Stories. In jeder Epoche gelten bestimmte Regeln und Bedingungen. Einen Überblick darüber, welche Bedingungen in einer Epoche herrschen, vermittelt das jeweilige Storyheft.

Folgende Bedingungen können sich von Epoche zu Epoche ändern:

- **Zahl der Gefolgsleute, die gezogen werden dürfen:** Achtet darauf, dass die Zahl der Gefolgsleute, die ihr jede Runde ziehen dürft, sich von Epoche zu Epoche ändern kann.
- **Verfügbare Ortskarten:** Je höher die Epoche, desto mehr und desto höherwertige Ortskarten dürfen erworben werden. Zu Beginn habt ihr nur Zugriff auf Ortskarten der Kategorie I. Später kommen Ortskarten der Kategorien II und III hinzu. Natürlich dürft ihr immer auch Ortskarten einer niedrigeren Kategorie erwerben.
- **Freigeschaltete Aktionen:** In manchen Epochen werden neue Basisortskarten, die ihr am Anfang beiseitegelegt habt, freigeschaltet. Legt sie dann offen aus.
- **Verbotene Aktionen:** In manchen Epochen sind bestimmte Aktionen nicht ausführbar. Legt dann zur Kennzeichnung das Verbotplättchen auf den entsprechenden Ort. Ihr dürft weiterhin Gefolgsleute auf die Aktionsfelder verbotener Aktionen legen (z. B., um sie sofort nutzen zu können, wenn das Verbot beim Aufstieg in eine höhere Epoche aufgehoben wird), aber ihr dürft die Aktion in der aktuellen Epoche nicht ausführen.
- **Ruhmespunkte für Bauaktionen:** Für Bauaktionen erhaltet ihr stets sofort beim Bau Ruhmespunkte, die in jeder Epoche unterschiedlich sein können.
- **Rundenbonus/-malus:** Sobald alle Spieler gepasst haben, erhaltet ihr einen Rundenbonus (z.B. 1 Münze pro Dorf). In einigen Fällen ist auch ein Malus zu entrichten.

Wichtig: Der Rundenbonus wird vergeben, nachdem alle Spieler gepasst haben. Eventuelle Ruhmespunkte werden dann noch auf der Ruhmesleiste abgetragen und dadurch mögliche Boni ausgeschüttet. Erst danach wechselt der Startspieler und die Runde endet.

- **Aufstiegsbedingung:** Meist gibt es eine Voraussetzung, um in eine höhere Epoche aufzusteigen. Sie muss entweder zuvor erfüllt worden sein oder im Augenblick des Aufstiegs erfüllt werden. Manchmal können es auch mehrere Bedingungen sein, die erfüllt werden müssen.
- Mögliche weitere spezielle Regelungen und Bedingungen werden in den Storyregeln bzw. im Storyheft erklärt.

Segensreiche Werke:

Segensreiche Werke sind Gemeinschaftsaufgaben. Über die Pforte könnt ihr Waren, Geld, Technikplättchen oder Gefolgsleute entsenden (siehe auch „Pforte“), um sofort einen Bonus zu erhalten, z.B. Münzen oder Ruhmespunkte.

Wird ein Segensreiches Werk komplettiert, werden sofort die darauf abgelegten Plättchen entfernt (sie kommen zurück in die Aufbewahrung) und das Tableau wird auf die B-Seite gedreht, so dass ein weiteres Segensreiches Werk zur Verfügung steht. Wird ein Segensreiches Werk der Sorte B komplettiert, kommt es anschließend ganz aus dem Spiel.

Spezielle Segensreiche Werke sind: Tauschhandel, Ritterbund und Alchemie.

- **Tauschhandel:** Entsendest du ein Plättchen zum Tauschhandel, darfst du als Bonus eine beliebige eigene Ware mit einer beliebigen Ware eines anderen Spielers tauschen. Deine und die zu tauschende Ware darf nicht auf einem Aktionsfeld platziert sein.



- **Ritterbund:** Entsendest du einen Ritter zum Ritterbund, darfst du als Bonus eine bei einem Mitspieler auf einem Aktionsfeld platzierte Person entfernen. Der Mitspieler muss die Person zurück in seinen Beutel legen. Eine eventuell aktivierte Aktion wird dadurch inaktiv und kann nicht durchgeführt werden.



- **Alchemie:** Es dürfen beliebige Gefolgsleute entsendet werden. Als Bonus erhältst du wahlweise 2 Ruhmespunkte oder 3 Münzen. Außerdem darfst du sofort eine neue Person aus deinem Beutel ziehen und auf einem Aktionsfeld oder auf dem Anger platzieren. Werden dadurch Aktionen aktiviert, können diese in der laufenden Runde noch ausgeführt werden. (Dadurch können Aktionen gegebenenfalls auch mehrmals in einer Runde aktiviert und ausgeführt werden.)



Ruhmesleiste:

Auf der Ruhmesleiste werden Ruhmespunkte abgetragen, die du auf verschiedene Art und Weise erhältst, z.B. über den Rundenbonus einer Epoche, durch Lieferung (siehe unten) oder über Bauaktionen. Immer dann, wenn du ein gekennzeichnetes Feld auf der Ruhmesleiste betrittst oder überschreitest, erhältst du einen Bonus. Eine Übersicht der Boni auf der Ruhmesleiste findest du im jeweiligen Storyheft.

Liefern:

Liefern heißt, dass du Waren abgeben und dafür Ruhmespunkte erhalten kannst. Die maximale Anzahl der Warenplättchen richtet sich dabei nach der Anzahl der Dörfer, die du beliefern kannst. Welche Dörfer und welche Waren das sind, erfährst du jeweils in der Story.

Expansionsregeln:

Mit Hilfe des Territoriums könnt ihr die Aktionen Expansion und Eroberung durchführen. Dabei ist Eroberung eine Spezialform der Expansion. Darüber hinaus gibt es noch eine weitere Spezialform der Expansion, die nur nach einem Friedensschluss möglich wird.

Expansion:

Expandieren könnt ihr immer angrenzend zu einem von euch kontrollierten Gebiet. Kontrolliert wird ein Gebiet, wenn eine Siedlerfigur darauf platziert ist. Expandieren könnt ihr grundsätzlich nur in unbesetzte Gebiete und in jedem Gebiet darf nur ein Siedler stehen (außer nach Friedensschluss, siehe unten). Wird ein Gebiet bereits von einem fremden Siedler kontrolliert, könnt ihr in dieses Gebiet nicht expandieren.

Eroberung:

Sobald ihr Ritter habt, könnt ihr auch Gebiete erobern, also in Gebiete expandieren, die von fremden Siedlern kontrolliert werden und diese dadurch verdrängen. Setzt ihr dabei nur 1 Ritter ein, könnt ihr nur Ländereien erobern, also Gebiete, bei denen das Gebietsplättchen mit der Ländereiseite zu sehen ist. Setzt ihr mindestens 2 Ritter ein, könnt ihr sowohl eine Länderei als auch ein fremdes Dorf erobern.

Der fremde Siedler wird dann vom entsprechenden Gebiet genommen und an den Besitzer zurückgegeben, der ihn zu seinem Vorrat stellt. (Er kann ihn später wieder über die Aktion „Territorium“ einsetzen.) Der Spieler, der das Gebiet erobert hat, platziert dort seinen eigenen Siedler.

Wichtig: Bei Eroberungen müssen immer zwingend Ritter eingesetzt werden, sie können nicht durch andere Gefolgsleute, die eine Jokerfunktion haben – z.B. Mönche –, ersetzt werden. Auch Technikplättchen gelten natürlich nicht als Ritter.

Hinweis: Wenn ihr Ritter im Territorium einsetzt, müsst ihr natürlich nicht zwingend eine Eroberung durchführen. Ihr dürft auch ganz normal in ein unbesetztes Gebiet expandieren.

Schutz durch Festungen:

Durch den Bau einer Festung könnt ihr ein Gebiet schützen. Es darf nicht mehr von fremden Siedlern kontrolliert werden.

Friedensschluss:

Friedensschluss ist eine besondere Regel, bei der Spieler gegenseitig Expansionen in Gebiete zulassen, die von eigenen Siedlern kontrolliert werden. Expandiert in solch einem Fall ein Spieler in ein Gebiet, das von einem fremden Siedler kontrolliert wird, so wird der fremde Siedler nicht entfernt, sondern nur der eigene Siedler zu dem anderen Siedler in das Gebiet gestellt. Das Gebiet wird dann von beiden Siedlern kontrolliert.

Gebiete können auf diese Weise auch von mehreren bzw. allen Spielern kontrolliert werden. Es gilt jedoch weiterhin, dass pro Spieler nur 1 Siedler in einem Gebiet stehen darf. Ausgenommen sind weiterhin Gebiete, in denen eine Festung gebaut wurde. Diese Gebiete können immer nur von dem Spieler kontrolliert werden, der die Festung gebaut hat.

Wird ein Gebiet von mehreren Siedlern kontrolliert, zählt das Gebiet für alle, die es kontrollieren, mit. Dörfer und Kirchen, die in gemeinsam kontrollierten Gebieten stehen, zählen ebenfalls für jeden, der es kontrolliert, mit. Wird die Aktion „Länderei“ ausgeführt, erhält aber nur der Spieler, der die Aktion ausführt, die Erträge für die von ihm kontrollierten Gebiete, auch wenn sich darauf noch andere Siedler befinden.

Es dürfen (müssen aber nicht) weiterhin Ritter für die Expansion eingesetzt werden, dadurch findet aber keine Verdrängung anderer Siedler statt.

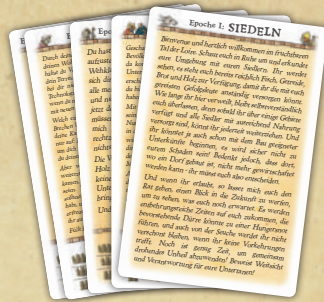
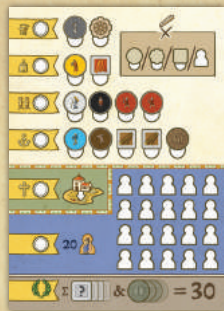
Für Spieler, zwischen denen noch kein Friedensschluss stattgefunden hat, gelten weiterhin die Regeln für die normale Expansion bzw. für Eroberungen.



Hinweis: Ähnlichkeiten zu historischen Begebenheiten sind nicht zufällig, aber keineswegs beabsichtigt. Im Hinblick auf ein rundes und neuartiges Spielerlebnis, auf Spielmechanik und Dramaturgie berufen wir uns ganz bewusst auf die Tradition künstlerischer Freiheit – das heißt, die Freiheit, von der Realität abzuweichen.

Zusätzliches für die Story „Das erste Königreich“ benötigtes Spielmaterial:

- 1 Kontrollplan
- 1 Epochentableau
- 1 Plättchen „Hunger besiegt“
- 1 Plättchen „Pest besiegt“
- 10 Erzählkarten
- 1 doppelseitiges Segensreiches Werk: Nahrungsspeicher/Medizin
- 1 Aufgabenblock



pro Spieler:

- 1 Storyheft „Das erste Königreich“
- 1 Bleistift
- 3 Markierungswürfel
- 2 Verbotspättchen



Vorbereitung:

Bereitet zunächst alles wie unter „Allgemeiner Aufbau“ (Seite 6-7) beschrieben vor, ergänzt dann die Vorbereitung wie folgt:

- Legt das **Epochentableau** sowie den **Kontrollplan** neben dem Spielplan aus.
- Legt das **Segensreiche Werk „Nahrungsspeicher“** neben den anderen Segensreichen Werken ab.
- Legt die **Erzählkarten I bis VIII** in Reihenfolge (so dass I oben liegt) neben dem Epochentableau bereit.
- Legt die **Erzählkarten „Medizin“** und **„Nahrungsspeicher“** neben dem Segensreichen Werk „Nahrungsspeicher“ bereit.
- Legt die **Plättchen „Hunger besiegt“** sowie **„Pest besiegt“** griffbereit neben dem Segensreichen Werk „Nahrungsspeicher“ ab.
- Gebt jedem Spieler ein **Storyheft „Das erste Königreich“**, ein **Aufgabenblatt** vom Aufgabenblock sowie einen **Bleistift**.
- Außerdem nimmt sich jeder Spieler in seiner Farbe die beiden Verbotspättchen und legt sie zu seinem Vorrat, sowie die 3 Markierungswürfel, von denen je einer unterhalb jeder Spalte des Kontrollplans platziert wird.
- Stellt jeweils einen eurer **Siedler** auf Feld 1 der Ruhmesleiste und einen auf Epoche I des Epochentableaus.
- Stellt 5 eurer **Siedler** zunächst zurück auf den Tisch. Sie stehen euch zu Beginn noch nicht zur Verfügung. Die restlichen 4 Siedler stellt ihr zu eurem Vorrat. Sie stehen euch in Epoche I für Expansionen zur Verfügung.
- Beim Spiel zu zweit wird das doppelseitige Segensreiche Werk Armenspeisung / Bau des Waisenhauses entfernt.

- Legt je nach Spielerzahl folgende **Personen- und Warenplättchen** auf den Marktplatz:

		Spielerzahl		
		4	3	2
je		18	14	10
		24	20	16
je		12	10	8

Womit ihr startet, erfahrt ihr im Storyheft.

Die Story:

In „Das erste Königreich“ werdet ihr als Siedler in der Umgebung der Loire eine spannende Geschichte erleben. Ihr werdet euer Reich vergrößern, andere Gebiete erobern, müsst wirtschaften und produzieren, werdet Dörfer gründen und Festungen und Kirchen bauen. Ihr werdet von Wohlstand und Erfolg geprägte Zeiten erleben, aber auch Zeiten der Entbehrung, müsst dem Hunger und der Pest trotzen. Ihr werdet um euer Land kämpfen und müsst vielleicht fremde Gebiete erobern, um das Leben eurer Siedler zu sichern, am Ende aber könnt ihr Frieden schließen und Gebiete und Dörfer gemeinsam verwalten, wodurch ihr schnell an Größe gewinnt. Dabei dürft ihr nie das große Ganze außer Acht lassen, denn derjenige, der zuerst die vorgegebenen Ziele erfüllt hat, wird der erste König sein und in Orléans gekrönt werden.

„Das erste Königreich“ ist ein Spiel, bei dem ihr verschiedene Epochen durchschreitet. Wann ihr von einer Epoche in die nächste aufsteigt, entscheidet ihr selbst – sofern ihr die Bedingungen dafür erfüllt habt bzw. erfüllen könnt.

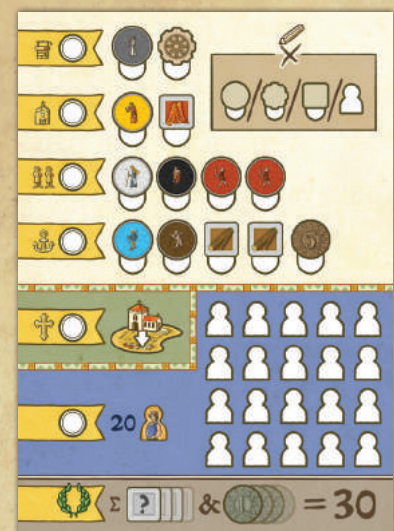
In jeder Epoche herrschen andere Bedingungen und um diese zu meistern, ist es wichtig, den Überblick zu behalten. Deshalb hat jeder von euch ein Storyheft zur Hand, in dem ihr alle wichtigen Informationen über die Epochen findet. So könnt ihr euch nicht nur über die Epoche, in der ihr euch gerade befindet, informieren, sondern auch darüber, was in Zukunft auf euch zukommen wird. Das ist wichtig, um vor Überraschungen gefeit zu sein und frühzeitig Pläne zu schmieden. In der einen Epoche ist es vielleicht günstig, sich um die Beschaffung von Waren zu kümmern, die euch erst in einer späteren Epoche Ruhmespunkte bringen. Wann ist die beste Zeit, um mein Reich zu vergrößern? Wie schütze ich mich am besten vor Eroberungen oder versuche ich selbst, meinen Gegnern Ländereien und Dörfer wegzunehmen? Diese und weitere Fragen könnt nur ihr selbst beantworten, doch dazu solltet ihr stets vorausschauend handeln.

Neben dem Storyheft findet ihr die wichtigsten Informationen über jede Epoche zusätzlich auf dem Epochentableau. Es dient ebenfalls als Überblick und zeigt gleichzeitig an, wer sich in welcher Epoche befindet, da es üblich ist, dass der eine bereits in einer höheren Epoche ist, während der andere noch in einer niedrigeren verweilt. Da jede Epoche ihre eigenen Vor- und Nachteile hat, kann es sinnvoll sein, in der einen oder anderen etwas länger zu verbleiben. Auch ist es möglich, das Spiel zu gewinnen, ohne die VIII. und letzte Epoche erreicht zu haben. Es kommt auf euch und eure Strategie an.

Ziel des Spiels:

Euer Ziel ist es, als Erstes alle Aufgaben erfüllt zu haben. Die Aufgaben findet ihr auf dem **Aufgabenblock**. Folgende Herausforderungen sind zu meistern:




- Einen **Brunnen** anlegen
- Die **Taufkapelle** errichten
- Eine **Delegation** mit Gefolgsleuten nach Orléans entsenden
- Einen **Hafen** bauen
- Mindestens 1 **Kirche** bauen
- 20 **Bürger** versammeln
- **Waren und Geld** im Gesamtwert von mindestens 30 angesammelt haben




Sieger des Spiels:

Sobald ein Spieler alle oben genannten Aufgaben erfüllt hat, endet das Spiel. Sofern dieser Spieler der einzige ist, der dies geschafft hat, ist es keine Frage, dass er der Richtige ist, das Land zu einem und zum ersten König gekrönt zu werden. Doch manchmal haben mehrere von euch alle Aufgaben am Ende derselben Runde erfüllt. In dem Fall zählen alle, die dies erreicht haben, Münzen und Warenwerte zusammen und derjenige, der die höchste Summe vorweisen kann, ist der Glückliche, dem die Krone aufgesetzt wird.

Wie ihr eure Ziele erreicht:

- Für **Hafen, Brunnen, Taufkapelle** und **Delegation** müsst ihr die geforderten Waren, Münzen, Technikplättchen und Gefolgsleute über eure Pforte entsenden. Legt das entsendete Plättchen dann sofort in die Aufbewahrung (es kommt aus dem Spiel) und kreuzt das entsprechende Feld auf dem Aufgabenblatt an. Sobald eine Aufgabe komplett erfüllt wurde, kreuzt das daneben stehende Feld an. So behaltet ihr die Übersicht darüber, was ihr schon erledigt habt und was ihr noch erledigen müsst.
- Die **Bürger** könnt ihr auf verschiedene Weise erhalten:
 - Durch Komplettierung eines Segensreichen Werkes: Wer das letzte Feld eines Segensreichen Werkes mit einem Plättchen belegt, darf 1 Bürger streichen
 - Durch Kontrolle von Gebieten, Dörfern und Kirchen (siehe „Kontrollplan“)
 - Dadurch, dass ihr als Erstes die Epoche „Hungersnot“ bzw. die Epoche „Pest“ betretet
 - Durch Voranschreiten auf der Ruhmesleiste: Immer wenn ihr auf der Ruhmesleiste ein Feld mit dem Symbol  betretet oder überschreitet, schließt sich euch ein Bürger an (den ihr vom Aufgabenblatt abstreichen könnt)
- Einen Bürger oder ein beliebiges Feld dürft ihr zudem streichen, wenn ihr ein Feld mit dem Symbol  betretet oder überschreitet.
- Die Aufgabe **1 Kirche bauen** könnt ihr nur dadurch erledigen, dass ihr die Kirche **selbst baut**. Es reicht nicht aus, die Kirche nur zu kontrollieren, z.B. indem ihr ein Dorf mit einer Kirche erobert. Auch könnt ihr die Aufgabe nicht durch das Bonusfeld  streichen.
- Nachdem ihr alle vorherigen Aufgaben erfüllt habt, müsst ihr noch **Waren und/oder Geld** im Gesamtwert von 30 vorweisen können. Dies geschieht immer nach Ende der Runde. Habt ihr dann nicht genug Waren- bzw. Geldwerte, so wird eine weitere Runde gespielt und nach Ende dieser Runde wird erneut geprüft. Dies wird so lange fortgesetzt, bis ihr die Werte vorweisen könnt oder ein anderer Spieler euch zuvorgekommen ist.

Hinweis: Waren und/oder Geld können für diese Aufgabe beliebig kombiniert werden. Ihr müsst Geld und Waren nicht abgeben. Die Aufgabe kann nicht mittels des Bonusfeldes  gestrichen werden.

Besondere Epochen:

- **III Hungersnot:** Bei der Hungersnot gibt es einen Rundenmalus, der sich zu einem Rundenbonus ändert, sobald der Nahrungsspeicher gefüllt ist (siehe „Nahrungsspeicher“).
- **V Klostergründung:** In Epoche V seid ihr vor Eroberungen geschützt. Der Schutz gilt, solange ihr euch in Epoche V aufhaltet. Andere Spieler können dann eure Gebiete nicht erobern. Allerdings könnt ihr in Epoche V auch selbst keine Gebiete erobern, da die Ausführung der Aktion „Territorium“ in dieser Epoche verboten ist.
- **VII Pest:** Bei der Pest gibt es einen Rundenmalus, der sich zu einem Rundenbonus ändert, sobald die Medizin entwickelt ist (siehe „Medizin“).
- **VIII Frieden:** Sobald ihr Epoche VIII betretet, schließt ihr mit all euren Gegnern Frieden. Das heißt, dass ihr dann auch in fremde Gebiete expandieren dürft, ohne dabei den fremden Siedler zu verdrängen. Auch alle anderen dürfen nun in eure Gebiete expandieren. Ausgenommen sind nur geschützte Gebiete – durch Festungen oder durch den Schutz von Epoche V (siehe auch Expansionsregeln, Seite 13). Für alle Spieler, die noch nicht Epoche VIII erreicht haben, gelten natürlich untereinander weiterhin die Regeln für Expansion und Eroberung.



Der Aufstieg in eine neue Epoche:

Um in eine neue Epoche aufzusteigen, müsst ihr nicht nur die entsprechenden Bedingungen erfüllen, sondern auch ein Plättchen auf ein Segensreiches Werk entsenden. Ihr erhaltet dann nicht den Bonus des Segensreichen Werkes, sondern nutzt das Feld für den Aufstieg. Ihr steigt dann sofort in die nächste Epoche auf. Stellt eure Figur auf das nächste Epochenfeld und erfüllt gegebenenfalls sofort die Aufstiegsbedingung.

Für euch gelten dann sofort – also noch in der laufenden Runde – die neuen Epochenbedingungen. Der Erste, der in die neue Epoche aufsteigt, muss zudem die Erzählkarte (siehe unten) für diese Epoche vorlesen.

Wichtig: Sofern alle für den Aufstieg in Frage kommenden Segensreichen Werke komplettiert sind, legt das „Erbrecht“ erneut aus.

Wichtig: In einer Runde dürft ihr nur einmal aufsteigen. Seid ihr aufgestiegen, könnt ihr die nächsthöhere Epoche frühestens in der nächsten Runde erreichen.



Segensreiche Werke „Nahrungsspeicher“ und „Medizin“:

In „Das erste Königreich“ habt ihr zusätzlich die Segensreichen Werke „Nahrungsspeicher“ und „Medizin“ (Vorder- bzw. Rückseite). Ihr könnt den Nahrungsspeicher füllen, um die Hungersnot zu besiegen. Dadurch ändern sich die Bedingungen für den Rundenbonus/-malus in Epoche III „Hungersnot“. Nur wenn der Nahrungsspeicher gefüllt wurde, kann anschließend die Medizin gemeinsam komplettiert werden. Dies wirkt sich im Hinblick auf Epoche VII „Pest“ aus.

Der Spieler, der den Nahrungsspeicher gefüllt hat, liest sofort die Erzählkarte „Nahrungsspeicher“ laut vor und legt das Plättchen „Hunger besiegt“ auf das Feld für den Rundenbonus von Epoche III. Der Spieler, der die Medizin komplettiert hat, liest sofort die Erzählkarte „Medizin“ vor und legt das Plättchen „Pest besiegt“ auf das Feld für den Rundenbonus von Epoche VII.

Kontrollplan:



Auf dem Kontrollplan kennzeichnet ihr die Anzahl von Gebieten, Dörfern und Kirchen, die ihr kontrolliert. Dabei gilt: Sobald ihr eine bestimmte, auf dem Plan gekennzeichnete Anzahl erstmals erreicht habt, versetzt ihr sofort euren Markierungswürfel auf das entsprechende Feld und streicht einen Bürger von eurem Aufgabenblatt. Fallt ihr anschließend wieder unter die markierte Zahl zurück, passiert weiter nichts. Ihr müsst also nur immer einmalig eine bestimmte Anzahl erreicht haben, um vorzurücken.

Beispiel: Andrea (Rot) hat ein Gebiet mit einem Dorf des grünen Spielers erobert. Sie stellt einen Siedler auf das Gebiet. Sie hat nun 7 Gebiete und 4 Dörfer und versetzt ihre Markierungswürfel auf dem Kontrollplan entsprechend. Sie darf 2 Bürger streichen. Die Markierungswürfel bleiben dort stehen, auch wenn sie Gebiete und/oder Dörfer verlieren würde (selbst wenn sie am Ende kein einziges Gebiet mehr hätte). Um durch Kontrolle von Gebieten einen weiteren Bürger streichen zu können, muss sie es nun schaffen, 8 Gebiete zu kontrollieren. Bei Dörfern ist das nächste Ziel 6 Dörfer, damit sich ein weiterer Bürger anschließt.



Nach Friedensschluss können Gebiete auch von mehreren Siedlern kontrolliert werden. Gleiches gilt für die Kontrolle von Dörfern und Kirchen, gleichgültig, ob man ein Dorf bzw. eine Kirche selbst gebaut hat oder ein anderer Spieler. Eine Festung alleine (ohne Siedler) kontrolliert ein Gebiet jedoch nicht.

Erzählkarten:

 Epoche I: **SIEDELN** 

Bienvenue und herzlich willkommen im fruchtbaren Tal der Loire. Schaut euch in Ruhe um und erkundet eure Umgebung mit euren Siedlern. Ihr werdet sehen, es steht euch bereits reichlich Fisch, Getreide, Brot und Holz zur Verfügung, damit ihr die mit euch gereisten Gefolgsleute anständig versorgen könnt. Wie lange ihr hier verweilt, bleibt selbstverständlich euch überlassen, denn sobald ihr über einige Gebiete verfügt und alle Siedler mit ausreichend Nahrung versorgt sind, könnt ihr jederzeit weiterziehen. Und ihr könntet ja auch schon mit dem Bau geeigneter Unterkünfte beginnen, es wird sicher nicht zu eurem Schaden sein! Bedenkt jedoch, dass dort, wo ein Dorf gebaut ist, nicht mehr gewirtschaftet werden kann - ihr müsst euch also entscheiden.

Und wenn ihr erlaubt, so lasset mich euch den Rat geben, einen Blick in die Zukunft zu werfen, um zu sehen, was euch noch erwartet. Es werden entbehrungsreiche Zeiten auf euch zukommen, die bevorstehende Dürre könnte zu einer Hungersnot führen, und auch von der Seuche werdet ihr nicht verschont bleiben, wenn ihr keine Vorkehrungen trefft. Noch ist genug Zeit, um gemeinsam drohendes Unheil abzuwenden! Beweist Weitsicht und Verantwortung für eure Untertanen!

Zu Beginn des Spiels wird die Erzählkarte für Epoche I vom Startspieler vorgelesen. Anschließend wird immer dann, wenn ein Spieler erstmals in eine neue Epoche aufsteigt, das Spiel kurz unterbrochen und von diesem Spieler sofort die der Epoche entsprechende Erzählkarte vorgelesen. Die Erzählkarten geben einen kurzen Überblick über die Epoche und nennen die Art und Anzahl der Plättchen (Waren, Technik, Gefolgsleute) die – je nach Spielerzahl – sofort ins Spiel kommen. Nehmt diese Plättchen aus der Aufbewahrung und legt sie sofort auf den Marktplatz. Die Plättchen stehen sofort allen Spielern zur Verfügung, auch denjenigen, die sich in anderen Epochen befinden!

Hinweis: Es kann auf diese Weise vorkommen, dass Waren, die ausgegangen, also auf dem Marktplatz nicht mehr verfügbar waren, dadurch wieder verfügbar werden.

Die Erzählkarte wird nur einmal vorgelesen und zwar dann, wenn der erste Spieler eine neue Epoche betritt. Sie kommt anschließend aus dem Spiel.

Hinweis: Einen Überblick, wann welche Plättchen auf den Marktplatz kommen, vermitteln außerdem die Tabellen auf den letzten beiden Seiten des Storyheftes.

Die Erzählkarten „Nahrungsspeicher“ und „Medizin“ werden jeweils bei Komplettierung des entsprechenden Segensreichen Werkes vorgelesen.

Nun kann das Spiel beginnen:

Nehmt euer Storyheft zur Hand und nehmt die unter „Womit du startest“ aufgelisteten Waren und Münzen in euren Vorrat und stellt die dort genannten Gefolgsleute auf euren Anger. Gebt dem Startspieler die Erzählkarte für Epoche I. Sie wird laut vorgelesen. Anschließend geht ihr zur Planungsphase über.

Zusätzliches für die Story „Die Gunst des Königs“ benötigtes Spielmaterial:

13 Ruhmesplättchen
4 Jahreszeitenkarten



pro Spieler:
1 Storyheft „Die Gunst des Königs“
1 Günstlingsplättchen
(2 Günstlingsplättchen in der Variante)



Entfernt die Ortskarten „Wäldchen“ (I), „Handelsboot“ (II) und „Parlatorium“ (III).

Vorbereitung:

Bereitet zunächst alles wie unter „Allgemeiner Aufbau“ beschrieben vor und ergänzt dann die Vorbereitung wie folgt:

- Gebt jedem Spieler ein **Storyheft „Die Gunst des Königs“** sowie ein **Günstlingsplättchen**.
- Stellt einen eurer **Siedler** auf Feld 1 der Ruhmesleiste.
- Nehmt die **Ruhmesplättchen** und sucht zunächst die Plättchen „**Schloss**“ und „**Turnierplatz**“ heraus. Platziert das „Schloss“ auf dem letzten Feld der Leiste und den „Turnierplatz“ legt ihr auf das Feld . Anschließend mischt ihr die restlichen Plättchen verdeckt und verteilt sie zufällig auf die übrigen Bonusfelder der Ruhmesleiste und deckt sie anschließend auf.



- Bringt die **Jahreszeitenkarten** in die Reihenfolge Frühling – Sommer – Herbst – Winter und legt sie gestapelt so ab, dass die Karte „Frühling“ zuoberst liegt.
- Beim Spiel zu zweit wird das doppelseitige Segensreiche Werk Armenspeisung / Bau des Waisenhauses entfernt.
- Legt je nach Spielerzahl folgende Plättchen auf den Marktplatz:

		Spielerzahl		
		4	3	2
je		18	14	10
		16	12	8
je		10	10	10
		24	18	12
je		12	10	8

Womit ihr startet, erfahrt ihr im Storyheft.

Die Story:

Die Macht des ersten Königs wirkt auf die vielen Schmeichler unter den Hochadligen wie ein Magnet. Vor allem jetzt, da der König kurz davor steht, seinen Vertrauten zu erwählen. Aus diesem Grund seid allein ihr Edlen vom Niederadel zu seinem Wettbewerb geladen. Über fünf Jahre müsst ihr Aufgaben erfüllen, euer Territorium vergrößern, Dörfer, Festungen und Kirchen bauen und dürft dabei nicht vergessen, Reichtümer anzuhäufen. Nach jedem Jahr werdet ihr – sofern ihr die vom König gestellten Aufgaben erfüllen konntet – mit einem Adelstitel und einem Privileg belohnt. Doch nur, wer bis zum Ende mithalten und dann mit Territoriumsgröße, Bauwerken, Waren und Geld punkten kann, wird als Günstling des Königs ganz hoch aufsteigen.

„Die Gunst des Königs“ ist ein höchst interaktives Spiel, bei dem ihr gemeinsam jede der fünf Epochen durchschreitet. In jeder Epoche habt ihr gerade einmal vier Runden Zeit, die gestellten Aufgaben zu erfüllen. Und die werden von Epoche zu Epoche immer schwieriger. Es ist daher möglich, dass das Spiel für einige Spieler vorzeitig endet. Erfüllen jedoch mindestens zwei Spieler alle Aufgaben, entscheiden die Siegpunkte.

Was euch genau erwartet, verrät euch das Storyheft. Dieses bietet euch eine Übersicht über die in der Epoche geltenden Regeln, über die zu erfüllenden Aufgaben (ebenfalls zur interaktiven Nutzung) sowie über die erzählerischen Hintergründe. Zur Vorbereitung mag ein Blick auf die später folgenden Epochen helfen.

Ziel des Spiels:

In der Story „Die Gunst des Königs“ geht es darum, die meisten Punkte zu erzielen und damit zum Vertrauten des Königs zu werden. Doch Achtung: Das Ende kann euch auch vorzeitig treffen, denn am Ende einer jeden Epoche müsst ihr bestimmte Aufgaben erfüllt haben und wer das nicht schafft, ist aus dem Rennen und muss zuschauen, wie seine Kontrahenten um die Gunst des Königs buhlen.

Vor dem Rauswurf könnt ihr euch nur einmal im gesamten Spiel schützen, denn nur einmal ist der König euch gnädig und erlaubt euch, mit Hilfe des Günstlingsplättchens eine Teilaufgabe zu ersetzen. Doch sobald ihr bei einer weiteren Aufgabe nicht erfolgreich seid, wird euch die Ungnade des Königs treffen, die euch zum Zuschauer macht.

Sollte keiner von euch alle Aufgaben erfolgreich zu Ende führen, wird der König demjenigen seine Gunst erweisen, der am längsten seinen Prüfungen standgehalten hat.

Ablauf:

„Die Gunst des Königs“ umfasst fünf Epochen zu je vier Runden, die ihr überstehen müsst. Jede Epoche repräsentiert ein Jahr, bestehend aus Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Jede Jahreszeit steht für eine Runde. Am Anfang der ersten Runde wird die Karte „Frühling“ vorgelesen und umgedreht, am Anfang der zweiten Runde die Karte „Sommer“ usw. So behaltet ihr den Überblick darüber, wie viele Runden gespielt wurden. Außerdem gibt es in jeder Jahreszeit ein kleines Ereignis:

FRÜHLING



Nach entbehrungsreichen und langen Wintermonaten ziehen die Bauern auf die Felder, um neue Vorräte anzulegen. Auch im Wald herrscht emsiges Treiben, um weiteres Holz zu beschaffen.

Legt auf den Marktplatz zu Beginn des Frühlings folgenden Nachschub:

	4		4
	3		3
	2		2

Frühling: Es kommen einige Waren auf den Marktplatz

SOMMER



Der König ist beeindruckt ob eurer Anstrengungen, die gestellten Aufgaben zu erfüllen, und honoriert dies mit einem Geldgeschenk.

Jeder von euch erhält zu Beginn des Sommers 1 Münze.



Sommer: Jeder Spieler erhält 1 Münze

HERBST



Bevor der Winter hereinbricht, müssen im Herbst die Vorratskeller eurer Untertanen gefüllt werden.

Jeder von euch muss zu Beginn des Herbstes 1 Nahrungsmittel abgeben. Wer kein Nahrungsmittel abgeben kann, zahlt 3 Münzen Strafe. Kann diese Strafe nicht gezahlt werden, muss ein Günstlingsplättchen abgegeben werden. Ist einem Spieler auch das nicht möglich, scheidet er aus.

Herbst: Jeder Spieler muss 1 Nahrungsmittel abgeben

WINTER



BrTTTTTTT.

Die Zeit des Jahreswechsels naht. Achtet darauf, dass ihr bis zum Ende des Winters alle vom König gestellten Aufgaben erfüllt habt. Spätestens jetzt müsst ihr fehlende Waren, Münzen oder Personen entsenden.

Winter: Es wird überprüft, ob ihr alle Aufgaben erfüllt habt

Alle, die am Ende des Winters ihre Aufgaben erfüllt haben, steigen in die nächste Epoche auf, in der bereits neue Herausforderungen warten.

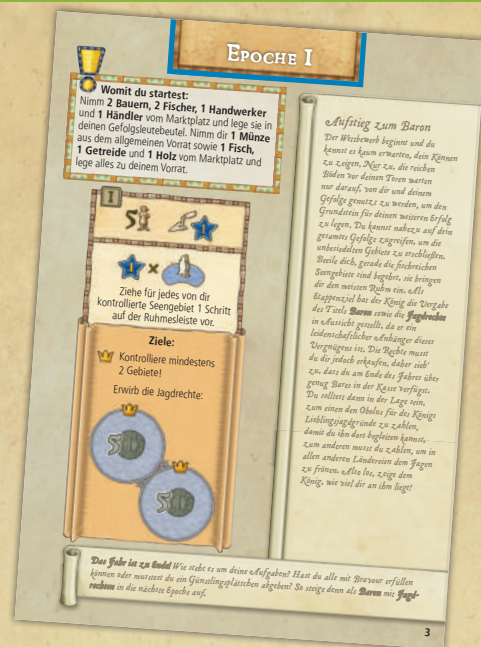
So wird gespielt:

Schlagt das Storyheft auf der Seite für Epoche I auf.


Dort findet ihr alle für die Epoche wichtigen Informationen.


Informiert euch möglichst auch über die weiteren Epochen – das dürft ihr auch während des Spiels machen –, so dass ihr wisst, was auf euch zukommt und schon vorausplanen könnt. Zu jeder Epoche findet ihr nicht nur deren Bedingungen, sondern auch die Aufgaben, die ihr erfüllen müsst.

Münzen, Waren-, Technik- und Gefolgsleuteplättchen, die ihr zur Erfüllung von Aufgaben benötigt, müsst ihr über die Pforte entsenden (oder über den Pulverturm). Legt entsendete Plättchen auf die dafür vorgesehenen Felder des Storyheftes.



Epochenende:

Nach vier Runden (am Ende der Jahreszeit Winter) endet die Epoche für alle von euch. Nun wird überprüft, ob ihr die gestellten Aufgaben erfüllen konntet. Wenn ihr eine Teilaufgabe (gekennzeichnet durch ) nicht erfüllen konntet, gebt einfach das Günstlingsplättchen ab. Damit bleibt ihr weiter im Spiel. Scheitert ihr nach Abgabe des Günstlingsplättchens an einer zweiten Teilaufgabe, so scheidet ihr aus dem Spiel aus.

Wichtig: Das Schloss müsst ihr auf jeden Fall am Ende von Epoche V erreicht haben. Ihr könnt diese Aufgabe nicht durch Abgabe eines Günstlingsplättchens erledigen .

Sofern ihr aber alle Aufgaben erfüllen konntet, steigt ihr in die nächste Epoche auf.

Legt dazu alle entsendeten Plättchen zurück in die Aufbewahrung (sie kommen aus dem Spiel) und schlagt die nächste Seite auf. Legt die vier Jahreszeitenkarten wieder in Reihenfolge mit Frühling beginnend zu einem Stapel zusammen. Nun kann die nächste Herausforderung beginnen.

Segensreiche Werke:

Für das Abschließen eines Segensreichen Werkes gibt es bei „Die Gunst des Königs“ keinen speziellen Bonus. Wird ein Segensreiches Werk komplettiert, wird es sofort von den Plättchen geleert (sie kommen zurück in die Aufbewahrung) und das Tableau wird auf die B-Seite gedreht, so dass ein anderes Segensreiches Werk zur Verfügung steht. Wird ein Segensreiches Werk der Sorte B gefüllt, kommt es anschließend ganz aus dem Spiel.

Ruhmesleiste:

Das Ruhmesplättchen „Turnierplatz“ müsst ihr am Ende von Epoche III, das „Schloss“ am Ende von Epoche V erreicht haben. Sobald ihr das entsprechende Feld erreicht habt, bleibt ihr dort bis zum Ende der jeweiligen Epoche stehen – eventuell noch übrige Ruhmespunkte verfallen.

Eine Erklärung der übrigen Ruhmesplättchen findet ihr im Storyheft.

Siegreicher Günstling:

Sollte nach dem Ende einer Epoche nur 1 Spieler übrig bleiben – alle anderen also vorzeitig ausgeschieden sein –, so wird der Spieler sofort zum Günstling des Königs erkoren und hat gewonnen.

Sofern mehrere Spieler alle Epochenaufgaben erfüllen konnten und somit nach dem Ende der Epoche V noch im Spiel sind, wird unter ihnen ermittelt, wer die meisten Punkte erringen konnte (siehe Abrechnung).

Ebenso wird verfahren, wenn alle Spieler vorzeitig ausscheiden. Dann werden die Siegpunkte für alle Spieler, die zuletzt ausgeschieden sind (die also die meisten Epochen geschafft haben), ermittelt.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Siegpunkte erringen konnte.

Abrechnung:

Punkte 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

Hinweis: Um die Punkte zu zählen, könnt ihr der Einfachheit halber die Ruhmesleiste als Punktezähler nutzen. Ignoriert dann die Ruhmesplättchen.

Variante:

Wenn ihr nicht so geübte Spieler seid oder zum ersten Mal „Die Gunst des Königs“ spielt, nehmt euch pro Spieler 2 Günstlingsplättchen. So könnt ihr bis zu zweimal ein Günstlingsplättchen abgeben, wenn ihr eine Teilaufgabe nicht schafft.

Nun kann das Spiel beginnen:

Nehmt euer Storyheft zur Hand und nehmt die unter „Womit du startest“ aufgelisteten Waren und Münzen in euren Vorrat und legt die dort genannten Gefolgsleute in euren Stoffbeutel.

Anschließend geht ihr zur Phase „Gefolgsleute ziehen“ über.

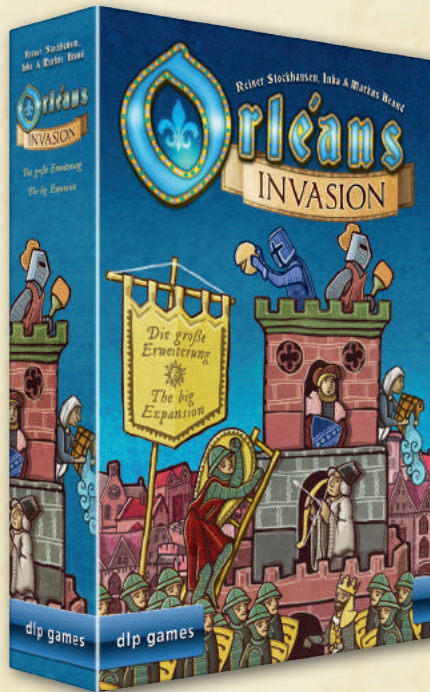
Auch das ist **Orléans** ...



Das Original

Im mittelalterlichen Treiben rund um **Orléans** stellt sich jeder Spieler seine Gefolgschaft selbst zusammen: Bauern, Ritter, Händler, Mönche...

Jeder wird mit seinen Fähigkeiten gebraucht. Immer möchte man mehr Aktionen ausführen, als man kann und Wege, die zum Ziel führen, gibt es viele. Die Kunst besteht darin, aus den verschiedenen Spielelementen eine Kombination zu wählen, die am besten zur eigenen Strategie passt.



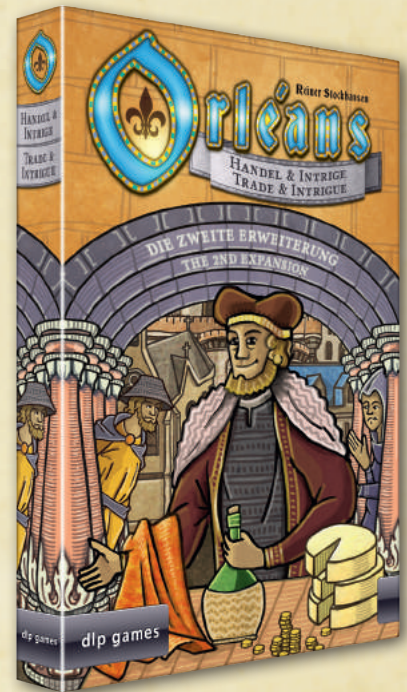
Die 1. große Erweiterung

Die **Invasion** ist eine kooperative Variante, in der sich die Bewohner gemeinsam gegen die drohende Invasion rüsten.

In **Die Blütezeit** werden geheime Aufträge ins Spiel gebracht, die zusätzliche Punkte einbringen.

In **3 Solo-Szenarien** erfüllt der Spieler auf sich alleine gestellt unterschiedlich schwierige Solo-Szenarien.

Außerdem kämpfen 2 Spieler in dem Szenario **Das Duell** direkt gegeneinander.



Die 2. Erweiterung

Nachdem die Invasion erfolgreich verteidelt wurde, heißt es nun, in und um Orléans durch schwungvollen Handel zu neuem Wohlstand zu gelangen.

Doch die Interessen sind durchaus unterschiedlich ...

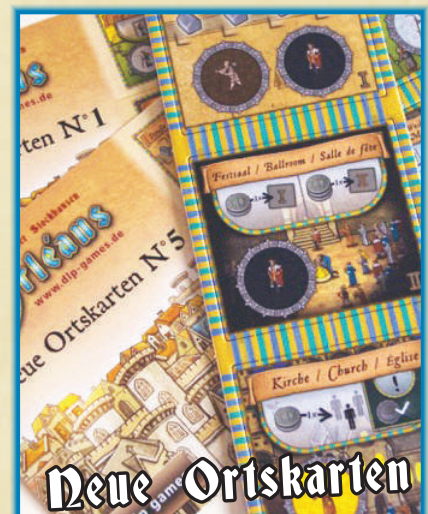
Intrigen werden geschmiedet, verschiedenste Bösewichter engagiert, um unliebsame Konkurrenten auszuschalten.

Neue Segensreiche Werke und Ereignisse versprechen interessante Wendungen.



Im **Fan-Kit** sind Holzfiguren und Sticker enthalten, mit denen die Plättchen der Charaktere und die Technikplättchen des Grundspiels ersetzt werden, außerdem die Erweiterung für den 5. Spieler, die Ortskarten N°1 und ein Abrechnungsblock.

Mit den **neuen Ortskarten** ergeben sich vollkommen neue Möglichkeiten, um sich gemäß der entwickelten Strategie zahlreiche Vorteile zu sichern. Jedes der Sets besteht aus 3 unterschiedlichen Ortskarten mit den zugehörigen Regelkarten.



Neue Ortskarten

dlp games dankt allen, die mitgeholfen haben, dieses Werk zu vollenden.
Besonderer Dank geht an Markus Angenendt für wertvolles Feedback zu Spiel und Regeln.

Autor: Reiner Stockhausen
Illustrationen: Klemens Franz
Grafik und Layout: atelier198
Redaktion: dlp games
www.dlp-games.de



© 2019 dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
52134 Herzogenrath
Tel.: 02406-8097200
E-Mail: info@dlp-games.de