

Johanna

Was wäre ORLÉANS ohne Johanna von Orléans? In der Draw&Write-Variante des Klassikers ORLÉANS wetteifern 2 - 5 Spieler im direkten Austausch oder auf Distanz um die besten Personenplättchen, damit ihre gewählte Strategie sie zum Sieg führen wird. Dagegen versucht im Solospiel die heldenhafte Jeanne d'Arc alles, um gegen dich als Siegerin vom Spielfeld zu gehen - die erfolgreiche Kämpferin wird es dir nicht leicht machen!

SPIELVORBEREITUNG

- I** Nehmt euch jeweils 1 Blatt vom Block und 1 Stift. Legt das Blatt so vor euch, dass es die unten abgebildete Seite zeigt. Die Rückseite wird nur für das Solospiel benötigt.
- 2** Stanzt vor der ersten Partie die 27 Personenplättchen aus dem Stanztableau aus und legt sie in das Säckchen.
- 3** Wer zuletzt in Frankreich war, wird **Startspieler** und nimmt das Säckchen an sich.
- 4** Bestimmt einen Bereich am Tisch als **Ablagebereich**.
- 5** Spielt ihr zu **zweit** oder zu **viert**, entfernt ihr **2** zufällige Personenplättchen aus dem Säckchen und legt sie beiseite in den **Ablagebereich**. Im Spiel zu **dritt** oder zu **fünft** entfernt ihr stattdessen **3** zufällige Personenplättchen.
- 6** Für **eure erste Partie** (oder wenn ihr z.B. über eine Video-Konferenz spielt und nicht jede Person das Spiel vor sich hat) werden die **Ortskarten** zurück in die Schachtel gelegt und ihr verwendet die auf eurem Blatt aufgedruckten Orte.
- 7** **Ab der zweiten Partie** mischt ihr die insgesamt 30 Ortskarten und legt von jeder der 5 Stufen (I bis V) je 4 Ortskarten offen aus. Die übrigen 2 Karten jeder Stufe legt ihr zurück in die Schachtel.
- 8** Wenn ihr zu **dritt** spielt, streicht ihr den Teil der Landkarte, welcher die **Städte mit den Nummern 20 bis 22** enthält.
- 9** Im Spiel zu zweit streicht ihr das **fünfte segensreiche Werk** und die Teile der Landkarte durch, welche die **Städte mit den Nummern 18 bis 22** enthalten.
- 10** Streicht alle Zahlen, die größer sind als die Spielerzahl, beim Säckchen links auf dem Blatt durch (z.B. in der Partie zu dritt streicht ihr die 4 und die 5 durch).
- II** Die 18 Solokarten werden nur im Solospiel benötigt und andernfalls in die Schachtel zurückgelegt.



SPIELABLAUF

Die Partie verläuft über mehrere Runden, in denen jeweils Personenplättchen aus dem Säckchen gezogen und dann verteilt werden. Eine Runde verläuft dabei über drei Schritte:

1) Plättchen ziehen

Wenn du das Säckchen vor dir hast und somit Startspieler bist, ziehst du abhängig von der Spielerzahl Personenplättchen aus dem Beutel und legst diese für alle gut sichtbar aus (aber nicht in den Ablagebereich).

2 → 5 Plättchen

3 → 4 Plättchen

4 → 5 Plättchen

5 → 6 Plättchen


2) Personenplättchen nehmen und Aktionen ausführen

Wenn du der Startspieler bist, darfst du dir 1 dieser Personenplättchen nehmen und damit 1 Aktion ausführen. Lege danach das Personenplättchen in den Ablagebereich.

Danach darf die Person links von dir 1 der übrigen Personenplättchen wählen, damit 1 Aktion ausführen und es ablegen, und so weiter. Sobald ihr alle 1 Personenplättchen genommen habt, wird das letzte Personenplättchen noch vom Startspieler genommen – **dieser führt in dieser Runde also 2 Aktionen aus!** Das Personenplättchen kommt dann auch in den Ablagebereich.

In der Partie zu zweit führt der Startspieler 3 Aktionen aus, während die andere Person 2 Aktionen ausführt. Ihr nehmt immer abwechselnd ein Personenplättchen.

Die Aktionen werden im Detail unten erklärt.



Bis zu 3-mal in der Partie darfst du, **anstatt** ein Personenplättchen zu nehmen, einen Mönch anheuern. Dafür streichst du den ersten noch nicht durchgestrichenen Mönch von links auf deinem Blatt durch und **entfernst 1 der übrigen Personenplättchen und legst es in den Ablagebereich**, ohne es zu aktivieren. Nicht angekreuzte Mönche bringen dir am Spielende Siegpunkte.

Einen Mönch darfst du als beliebiges Personenplättchen einsetzen (ausgenommen bei den Segensreichen Werken, siehe Seite 5).

3) Säckchen weitergeben und gegebenenfalls auffüllen

Sind alle Personenplättchen vergeben, wird das Säckchen an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergegeben, die dadurch zum neuen Startspieler wird.

Befinden sich zu diesem Zeitpunkt keine Personenplättchen mehr im Säckchen, werden alle Personenplättchen aus dem Ablagebereich wieder in das Säckchen gelegt. Dann werden, wie bei der Spielvorbereitung, bei 2/3/4/5 Spielern wieder 2/3/2/3 zufällige Plättchen aus dem Säckchen entfernt und in den Ablagebereich gelegt. Außerdem müsst ihr **alle** die kleinste Zahl beim Säckchen links auf eurem Blatt durchstreichen.

Wichtig! Sind alle Zahlen durchgestrichen, endet das Spiel sofort! Ihr spielt also so viele „Säckchen“ wie ihr Spieler seid.

AKTIONEN

Wann immer du ein Personenplättchen nimmst, darfst du **1** dazugehörige Aktion ausführen. Du hast die Wahl zwischen 3 Möglichkeiten. Du kannst entweder

(A) Die dazugehörige Standardaktion für dieses Plättchen ausführen oder

(B) Eine eigene Ortskarte, die dieses Personenplättchen zeigt, aktivieren oder

(C) Dich an den Segensreichen Werken beteiligen

Manche Boni zeigen ein Personenplättchen. In diesem Fall darfst du eine zu diesem Personenplättchen passende Aktion ausführen, so, als hättest du es genommen.

(A) Standardaktionen

Abhängig vom Plättchen, das du gewählt hast, führst du den hier beschriebenen Effekt aus.




Du darfst eine **beliebige Ware** in deinem **Lager** ankreuzen. Beachte dabei die Regeln für das Füllen des Lagers auf Seite 6.



Du darfst auf der Landkarte deines Blattes einen **Landweg** (braun) ausfüllen. Dafür wählst du zwei Städte, die durch einen Landweg miteinander verbunden sind, und malst den Weg aus. Beachte dabei, dass der Weg in Orléans beginnen muss oder in einer Stadt, die an einem ausgemalten Weg liegt.



Alle **Waren**, die du auf diesem Weg erhältst, darfst du sofort in deinem Lager ankreuzen (siehe Seite 6). Für **Entwicklungspunkte**  kreuzt du 1 Feld auf deiner Entwicklungsleiste (von links nach rechts) an (siehe Seite 7).

Beispiel: Du hast in vorherigen Aktionen die Wege Orléans bis 8 sowie 8 bis 16 ausgemalt. Durch eine Ritter-Aktion darfst du einen Landweg ausfüllen. Du entscheidest dich für den Weg von Stadt 8 zu Stadt 9 (und darfst die passende Ware in deinem Lager durchstreichen).



Du darfst entweder einen **Wasserweg** (blau) auf deiner Landkarte ausfüllen **oder 1 Münze erhalten** und diese in deiner Bank einkreisen.

Wählst du den Wasserweg, gelten die gleichen Regeln wie auch für den „Ritter“.

Entscheidest du dich für die Münze, musst du die Regeln für das Füllen der Bank beachten (siehe Seite 6).



Du darfst 1 eingekreiste Münze in deiner Bank durchstreichen, um ein **Kontor** zu bauen **oder 1 Münze erhalten** und diese in deiner Bank einkreisen.

Wenn du ein Kontor bauen möchtest, wählst du eine Stadt auf deiner Landkarte, die

- über ausgefüllte Wege mit Orleans verbunden ist und
- weder eingekreist noch durchgestrichen ist.

Kreise diese Stadt ein. Danach müssen **alle anderen** diese Stadt auf ihrer Landkarte durchstreichen (d.h. sie dürfen dort kein Kontor mehr errichten). Eine Ausnahme bildet die Stadt Orléans – dort dürfen alle 1-mal bauen (d.h. Orléans wird niemals durchgestrichen).

Baust du ein Kontor in Stadt 22, kreist du sofort den Bürger dort ein (und alle anderen streichen ihn durch).



Hast du keine Münze in deiner Bank zur Verfügung, verfällt die Aktion.

Beispiel: Du streichst die eingekreiste Münze in deiner Bank durch und kreist die Stadt 8 (die du zuvor mit Orléans verbunden hast) ein. Alle anderen streichen Stadt 8 durch und dürfen dort nicht mehr bauen (sehr wohl aber Wege dorthin ausfüllen).



Du darfst **entweder 1 Ortskarte** erwerben **oder 1 Münze erhalten** und diese in deiner Bank einkreisen.

Zu Spielbeginn wurden 20 Ortskarten aufgedeckt, falls ihr nicht mit den aufgedruckten Orten spielt. Beachte beim Erwerben einer Ortskarte:

- Du darfst nur eine Ortskarte aus der Mitte nehmen, nie von einer anderen Person.
- Wenn noch niemand eine Ortskarte erworben hat, musst du eine Ortskarte der Stufe I wählen.
- Du darfst eine Ortskarte einer höheren Stufe nur dann erwerben, wenn von jeder niedrigeren Stufe zumindest eine Ortskarte erworben wurde. Dabei ist es unerheblich, ob du oder jemand anders diese Ortskarten erworben hat.

Beispiel: Sobald jemand eine Ortskarte der Stufe I erworben hat, sind auch die Ortskarten der Stufe II freigeschaltet. Um eine Ortskarte der Stufe III erwerben zu dürfen, muss zuerst irgendjemand eine Ortskarte der Stufe II erworben haben (das muss aber nicht du selbst sein).

- Bei 4/5 Spielern müssen von einer Stufe mindestens 2 Ortskarten erworben worden sein (egal von wem), um die nächsthöhere Stufe freizuschalten.
- Du darfst immer aus allen freigeschalteten Stufen Ortskarten erwerben (also z.B. auch aus Stufe I, wenn höhere Stufen freigeschaltet wurden).
- Nachdem du eine Ortskarte gewählt hast, musst du ihre Kosten in Form von Münzen bezahlen. Ortskarten der Stufen I sowie II kosten je 1 Münze; die der Stufen III-V jeweils 2 Münzen. Streiche so viele eingekreiste Münzen in deiner Bank durch. Hast du dort nicht genügend Münzen, verfällt der Effekt – in diesem Fall solltest du wohl besser die andere Aktionsmöglichkeit des Händlers wählen.
- Lege die Ortskarte vor dich. Ab deiner nächsten Aktion darfst du sie verwenden.

Spielt ihr ohne Ortskarten? Dann füllst du die Ecke links oben beim Ort deiner Wahl auf deinem Blatt aus und alle anderen streichen den Ort durch.

Wenn ihr mit den Ortskarten spielt, ignoriert ihr die abgedruckten Orte auf euren Blättern.



Wie du durch Ortskarten Aktionen ausführen kannst, wird weiter unten erklärt. Die Funktionen der Ortskarten werden im Detail ab Seite 10 erläutert.



Du darfst **1 Feld** auf deiner **Entwicklungsleiste** ankreuzen (von links nach rechts). Die Entwicklungsleiste wird im Detail auf Seite 7 erklärt.



Mönche kannst du bei der Auswahl eines Personenplättchens anheuern oder durch bestimmte Boni erhalten. Mönche können **jedes andere Personenplättchen** ersetzen (außer bei den Segensreichen Werken, siehe Seite 5), d.h. du darfst eine Aktion deiner Wahl durchführen. Dies gilt auch für Ortskarten (siehe unten).

(B) Ortskarte aktivieren

Anstatt eine Standardaktion durchzuführen, darfst du eine Aktion auf einer deiner Ortskarten durchführen, sofern du ein passendes Personenplättchen genommen hast.



*Beispiel: Du besitzt diese Ortskarte. Mit einem Schiffer (oder einem Mönch, den du als Schiffer verwendest) darfst du, **anstatt der Standardaktion**, insgesamt **2 Wasserwege ausfüllen**.*

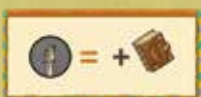


*Beispiel: Bei der Ortskarte „Bibliothek“ darfst du mit einem Gelehrten (oder einem Mönch, den du als Gelehrten verwendest) **2 Felder** auf deiner **Entwicklungsleiste** durchstreichen (anstatt 1 aus der Standardaktion).*

Hast du mehrere Ortskarten, die eine Aktion zu einem Personenplättchen zeigen, musst du dich **für eine davon entscheiden**. Du darfst aber natürlich auch immer stattdessen die Standardaktion ausführen oder dich an einem Segensreichen Werk beteiligen.

Manche Ortskarten zeigen keine Aktion, sondern einen anderen Vorteil.

Mehrere Ortskarten zeigen ein Plus. Den dort abgebildeten Effekt führst du aus, **wann immer du ein Personenplättchen dieser Art nimmst**. Sie können auch mit anderen Ortskarten kombiniert werden. *Wenn du einen Mönch anwirbst oder durch einen Effekt eine Aktion mit einem bestimmten Personenplättchen ausführen darfst, zählt dies nicht als „Nehmen“. Dementsprechend zählen sie auch nicht für diese Ortskarten!*



*Beispiel: Du besitzt diese Ortskarte (sowie die Ortskarte Bibliothek aus dem letzten Beispiel) und nimmst einen Gelehrten. Dafür darfst du sofort **1 Feld** auf deiner Entwicklungsleiste ankreuzen. Danach kannst du den Gelehrten noch bei der Bibliothek verwenden, um **2 weitere Felder** anzukreuzen.*

Alle Effekte von Ortskarten werden im Detail ab Seite 10 erklärt.

(C) An Segensreichem Werk beteiligen

Jedes der 5 Segensreichen Werke (4 in der Partie zu zweit) zeigt 3 Personen, einen Effekt und einen gelben Bonus.

Als Aktion darfst du eine zu deinem Personenplättchen passende Person bei einem der Segensreichen Werke ankreuzen und erhältst dafür den dort abgebildeten Effekt. *Hinweis: Einen Mönch kannst du entweder über einen anderen Effekt erhalten oder indem du ihn bei der Auswahl des Personenplättchens anheuerst.*

Wichtig: Die für die Segensreichen Werke erforderlichen Personen können nicht durch andere ersetzt werden (z.B. durch Mönche).

Gelingt es dir, alle 3 Personen bei einem Segensreichen Werk durchzustreichen, erhältst du außerdem den abgebildeten gelben Bonus. Führe ihn sofort aus (Werke 1 bis 3) bzw. kreise den Bürger für die Endwertung ein (Werke 4 und 5). Danach streichen alle anderen dieses Segensreiche Werk durch. Niemand darf hier weitere Personen ankreuzen (und auch die Effekte nicht mehr ausführen).

Effekte der Segensreichen Werke:



Kreuze 1 Ware in deinem Lager und 1 Feld auf der Entwicklungsleiste an.



Fülle 1 Landweg aus (und erhalte die dort abgebildeten Waren bzw. Entwicklungspunkte wie gewohnt).



Kreise 1 Münze in deiner Bank ein und kreuze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste an.



Kreise 1 Münze in deiner Bank ein und kreuze 1 Ware in deinem Lager an.

Boni für komplettierte Segensreichen Werke:



Führe eine Handwerker-Aktion aus.



Führe eine Mönch-Aktion aus.



Kreise diesen Bürger ein. Er bringt dir am Spielende Siegpunkte.

SPIELLENDE & WERTUNG

Das Spiel endet, sobald **alle Zahlen im Feld links beim Säckchen auf euren Blättern durchgestrichen sind**.

Dann habt ihr so viele Säckchen durchgespielt, wie ihr Spieler seid. Danach kommt es zur Wertung.

Zuerst kreist die Person, **die die meisten Kontore gebaut hat**, den **Bürger** für diese Errungenschaft ein. Alle anderen streichen den Bürger durch. Bei Gleichstand erhält niemand den Bürger.

Rechne dann deine Siegpunkte mit Hilfe der Leiste auf deinem Blatt zusammen:

Kontore und Bürger: Die Anzahl der eigenen Kontore und (eingekreisten) Bürger wird addiert und anschließend mit dem Wert des Entwicklungsstandes multipliziert. Das ist der höchste erreichte Wert des auf der Entwicklungsleiste.

$$\left(\text{Kontore} + \text{Bürger} \right) \times \text{Entwicklungsstand} = \text{Siegpunkte}$$

Waren: Für jede Reihe, in der alle 5 Waren angekreuzt wurden, erhältst du so viele Siegpunkte wie angegeben. Hast du alle Waren der 4. Spalte angekreuzt, erhältst du weitere 5 Siegpunkte.

Bank: Hast du alle Münzen in der zweiten Reihe **eingekreist**, erhältst du 4 Siegpunkte. Hast du alle Münzen in der fünften Spalte **durchgestrichen**, erhältst du 7 Siegpunkte.

Mönche: Du erhältst 7/6/4/0 Punkte, falls du 0/1/2/3 Mönche angeheuert hast.

Depot: Für alle eingekreisten Schilde in deinem Depot erhältst du die abgebildete Anzahl an Siegpunkten.

Es gewinnt, wer nun in Summe die meisten Siegpunkte anhäufen konnte. Bei Gleichstand gewinnt, wer auf der Entwicklungsleiste weiter vorne steht. Sollte dies auch gleich sein, gibt es mehrere Sieger.

Beispielabrechnung:

Du hast 4 Kontore errichtet und 2 Bürger eingekreist.

Dein Entwicklungsstand hat die 5 erreicht, aber nicht die 6.

Dafür erhältst du $(4+2) \times 5 = 30$ Siegpunkte.


Für dein Lager erhältst du 8 Punkte, für die Bank 4 Siegpunkte und für die übrigen Mönche 6 Siegpunkte. Durch das Depot erhältst du 4 Siegpunkte. Du erhältst demnach 52 Siegpunkte.




WEITERE REGELN

Boni erhalten

Auf deinem Blatt sind einige Boni abgebildet. Wie unten beschrieben, erhältst du diese Boni unter bestimmten Voraussetzungen. Für sie alle gilt:

 Solche Boni kann jede Person erhalten. Sobald du diesen Bonus freigeschaltet hast, führst du ihn aus und streichst ihn durch bzw. kreist ihn ein, falls es sich um Siegpunkte handelt.


 Gelbe Boni erhält **nur die erste Person, die die Bedingungen dafür erfüllt**. Gelingt dir das, führst du den Bonus aus und streichst ihn durch (bzw. kreist ihn ein, falls es sich um einen Bürger handelt). **Danach streichen alle anderen diesen Bonus durch**. Mit Ausnahme der Segensreichen Werke dürfen allerdings dort noch weitere Aktionen bzw. Effekte durchgeführt werden, nur der gelbe Bonus wird nicht mehr ausgeschüttet.


Wann immer du innerhalb deines Zuges einen oder mehrere Boni erhältst, führst du sie während deines Zuges in einer Reihenfolge deiner Wahl aus. Du darfst Boni verfallen lassen.


Die Boni werden im Detail unten erklärt.

Das Lager

Dein Lager zeigt Platz für 25 Waren, 5 von jeder Sorte.


 Erhältst du eine bestimmte Ware, kreuzt du diese in deinem Lager an. Dabei musst du immer **von links nach rechts** ankreuzen.


 Dürftest du eine Ware ankreuzen, **von der du schon alle 5 Waren angekreuzt hast**, kreist du stattdessen **1 Schild in deinem Depot** ein.


 Erlaubt dir ein Effekt, eine beliebige Ware anzukreuzen, musst du eine wählen, von der du noch nicht alle 5 angekreuzt hast. Hast du dein Lager schon komplett gefüllt, kreist du stattdessen **1 Schild in deinem Depot** ein.


Für jede Warensorte, die du am Spielende 5-mal ankreuzen konntest, erhältst du die am Ende der Zeile angegebenen Siegpunkte.


Gelingt es dir, eine komplette Spalte von Waren anzukreuzen, erhältst du den unter der Spalte abgebildeten Bonus sofort.

 Kreise 2 Münzen in deiner Bank ein.

 Führe eine Mönch-Aktion aus.

 Kreuze 4 Felder auf deiner Entwicklungsleiste an.

 Kreise diesen Bonus ein und erhalte am Spielende 5 Siegpunkte.

 Hat vor dir niemand das Lager komplett gefüllt, kreist du diesen Bürger ein (und alle anderen streichen ihn durch).




Die Bank

Die Bank zeigt deinen Münzvorrat. Zu Beginn der Partie ist 1 Münze eingekreist, die dir zur Verfügung steht.

Wann immer du 1 oder mehrere Münzen erhältst, **kreist du diese ein**. Du darfst für jede Münze die Zeile frei auswählen, musst aber die Münzen in jeder Zeile von **links nach rechts** einkreisen. Du darfst aber z.B. zuerst die 3. Zeile komplett einkreisen, und dann erst mit der 2. Zeile beginnen, wenn du möchtest.

Sobald du alle Münzen einer Zeile **eingekreist** hast, erhältst du den rechts von der Zeile abgebildeten **Bonus**.

 Dürftest du 1 Münze einkreisen, obwohl du schon alle 15 Münzen in deiner Bank eingekreist hast, kreist du stattdessen **1 Schild in deinem Depot** ein.









Wann immer du 1 oder mehrere Münzen bezahlst, musst du gleich viele zuvor eingekreiste Münzen in deiner Bank **durchstreichen**. Sie stehen dir danach nicht mehr zur Verfügung.



Das Durchstreichen von Münzen erfolgt, genauso wie das Einkreisen, immer von **links nach rechts**. Du darfst sie aber beliebig auf die Reihen aufteilen.

Sobald du alle Münzen einer Spalte **durchgestrichen** (also ausgegeben) hast, erhältst du den unter der Spalte abgebildeten Bonus. Gelingt dir dies als erste Person, darfst du als gelben Bonus außerdem **1 Schild in deinem Depot einkreisen**.

Übersicht der Zeilen- und Spaltenboni:

-  Führe eine Mönch-Aktion aus.
-   Kreise diesen Bonus ein und erhalte am Spielende 4 bzw. 7 Siegpunkte.
-  Hat vor dir niemand die dritte Reihe der Bank gefüllt, kreist du diesen Bürger ein (und alle anderen streichen ihn durch).
-  Führe eine Bauern-Aktion aus.
-  Kreuze 2 Felder auf deiner Entwicklungsleiste an.
-  Baue 1 Kontor (und folge dabei den üblichen Regeln für den Kontorbau). **Dafür bezahlst du aber keine Münze.**
-  Hat vor dir niemand diese Spalte komplett durchgestrichen, kreist du 1 Schild in deinem Depot ein, danach streichen alle diesen Bonus durch.

Das Depot

Dein Depot zeigt mehrere Schilde. Manche Effekte erlauben dir, 1 Schild in deinem Depot einzukreisen.










Das tust du immer von links nach rechts. Am Ende des Spiels erhältst du für jedes eingekreiste Schild die Siegpunkte.

Schilde im Depot darfst du einkreisen, wenn:

- du eine Ware einer Sorte erhältst, von der du schon alle im Lager angekreuzt hast oder
- dein Lager voll ist und du eine beliebige Ware erhältst oder
- du alle 15 Münzen eingekreist hast und eine weitere erhalten würdest oder
- du als erste Person alle Münzen einer Spalte deiner Bank ausgegeben hast oder
- durch 2 Boni auf der Entwicklungsleiste.

Die Entwicklungsleiste

Felder auf der Entwicklungsleiste kreuzt du von links nach rechts an. Die dort abgebildeten Boni erhältst du, sobald du das Feld darüber angekreuzt hast. Gelbe Boni erhält wie gewohnt nur die Person, die zuerst das Feld darüber angekreuzt hat. Die  sind nur für das Spielende wichtig und dienen dann als Multiplikator für deine Kontore und Bürger.

-  Kreise 1 Münze in deiner Bank ein.
-  Führe eine Mönch-Aktion aus.
-  Kreise 1 Schild in deinem Depot ein.
-  Kreuze 1 beliebige Ware in deinem Lager an.
-  Hat vor dir niemand diesen Entwicklungspunkt angekreuzt, kreist du diesen Bürger ein (und alle anderen streichen ihn durch).
-  Diese Effekte erhöhen deinen Multiplikator für das Spielende. Durch sie erhältst du während des Spiels keine weiteren besonderen Effekte.

Johanna

Das Solospiel

Wenn du alleine spielst, ist deine Gegnerin Johanna, die versucht, mehr Punkte als du zu machen.

SPIELVORBEREITUNG

Du bereitest das Spiel wie in der Partie zu zweit vor, aber mit folgenden Änderungen:

- Du benötigst nur 1 Blatt und verwendest die Rückseite.
- Du spielst mit Ortskarten (d.h. nicht mit den vorgedruckten Ortskarten auf der Vorderseite des Blattes).
- Sortiere die Solokarten (14 Hauptkarten und 4 Austauschkarten) und wähle einen der Schwierigkeitsgrade **Standard**, **Kennervariante** oder **Besondere Herausforderung**. Bei der Kennervariante spielst du mit Mönch-Aktionen für Johanna. Wählst du die Besondere Herausforderung, ersetzt du zusätzlich die 4 Hauptkarten mit den Zahlen 1-4 gegen die 4 Austauschkarten (1B-4B).

Diese 14 Karten nennen wir die „Solokarten“. Mische die Solokarten und lege sie mit der Rückseite nach oben neben dich.

SPIELABLAUF

Du folgst weiterhin den Schritten 1 bis 3 wie auf Seite 2 beschrieben. Du und Johanna seid abwechselnd dran, du führst den ersten Zug der Partie durch.

Wenn du an der Reihe bist, nimmst du wie gewohnt ein Personenplättchen und führst eine Aktion aus.

Wenn Johanna an der Reihe ist, deckst du für sie die oberste Solokarte auf und legst sie links neben den Stapel. Ist sie wieder an der Reihe, deckt sie die nächste Karte vom Stapel auf und legt sie auf die gerade zuvor von ihr verwendete Solokarte. Dadurch wird eine neue Rückseite einer Solokarte auf dem Stapel sichtbar.

Die Vorderseite jeder Solokarte zeigt für jedes Personenplättchen einen Effekt. Abhängig vom Personenplättchen, das Johanna wählt (siehe unten), führst du für sie die abgebildete Aktion aus. Die Aktionen werden weiter unten im Detail beschrieben.

Um zu entscheiden, für welches Personenplättchen sich Johanna entscheidet, musst du den **Pfeil auf der Rückseite der nächsten Solokarte** beachten.

Johanna trifft immer die Wahl zwischen den Personenplättchen in der Auslage. Dafür kontrollierst du auf der Vorderseite **in Pfeilrichtung**, welches dieser Personenplättchen sie priorisiert. **Johanna entscheidet sich für das erste passende Personenplättchen**. Nimm es, führe für Johanna die auf der Solokarte abgebildete Aktion aus und lege es dann wie gewohnt in den Ablagebereich. Die einzelnen Aktionen und Effekte von Johanna werden weiter unten erklärt.

Wenn das Säckchen das erste Mal leer wird, mischst du alle Solokarten und legst sie als neuen Stapel bereit.

Beispiel: Johanna hat durch die Auslage die Wahl zwischen einem Ritter, einem Handwerker und einem Bauern. Der Pfeil auf der Rückseite der nächsten Solokarte zeigt nach oben, d.h. sie arbeitet die Solokarte in diese Richtung ab. In der Auslage befindet sich kein Schiffer, weswegen die nächste Person kontrolliert wird. Es handelt sich um einen Bauern. Da sich ein Bauer in der Auslage befindet, nimmt Johanna ihn und führt die Aktion aus.



JOHANNAS BEREICH

Der gelbe Teil deines Blattes zeigt Johannas Bereich, in welchem sie ihre Aktionen markiert. Darüber hinaus werden gegebenenfalls Elemente (wie z.B. Boni oder Städte) durchgestrichen.



Die Schilde im Depot kreist Johanna von links nach rechts an. Sie beginnt mit der zweiten Zeile erst, wenn sie die erste vollständig gefüllt hat.


Die Schiffer-, Bauern-, Ritter- sowie die Gelehrtenleiste füllt sie immer von links nach rechts.

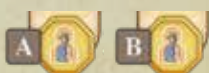
Übersicht von Johannas Aktionen


Nimmt Johanna **einen Bauern, einen Schiffer, einen Ritter oder einen Gelehrten**, kreuzt du ein Feld auf der jeweiligen Leiste an. Danach führst du den Effekt, der auf der Solokarte angegeben ist, aus.


Wählt Johanna einen Handwerker, baut sie ein Kontor (siehe unten).

Wann immer Johanna einen **Gelehrten** wählt und du für sie ein Feld ankreuzt, kommt es zu einem weiteren Effekt:


 Kreuze die nächste Entwicklungsstufe rechts in Johannas Bereich an. Sind schon alle 6 angekreuzt, verfällt dieser Effekt.


 Hast du den **ersten** (beim zweiten Feld auf der Gelehrtenleiste) bzw. **zweiten** (beim fünften Feld auf der Gelehrtenleiste) Bürger auf der Entwicklungsleiste noch nicht eingekreist, streichst du ihn durch und kreist einen Bürger für Johanna in ihrem Bereich ein. Hast du den **Bürger auf der Entwicklungsleiste** aber schon eingekreist, geschieht nichts.


 Kreise 1 Schild in Johannas Depot ein.


 Sofern du die Kennervariante oder die Besondere Herausforderung spielst: Führe eine Mönch-Aktion für Johanna aus (siehe unten).

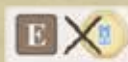
Effekte auf Solokarten


 Kreise 1 Kontor in Johannas Bereich ein. Streiche die Stadt mit dieser Zahl, die die Solokarte zeigt, auf deiner Landkarte durch, sofern sie noch nicht eingekreist oder durchgestrichen ist (d.h. weder du noch Johanna haben hier ein Kontor gebaut). Sollte dies allerdings der Fall sein, streichst du die Stadt mit der nächstgrößten Zahl durch, die weder durchgestrichen noch eingekreist ist (d.h. noch niemand hat dort ein Kontor errichtet).


 Mische die noch nicht erworbenen Ortskarten der abgebildeten Stufe und entferne eine zufällige aus dem Spiel.


 Kreise 1 Schild in Johannas Depot ein.


 Kreuze die nächste Entwicklungsstufe in Johannas Bereich an. Sind schon alle 6 angekreuzt, verfällt dieser Effekt.


 Streiche in deiner Bank den ersten gelben Bonus von links durch, der noch nicht durchgestrichen ist.

 Kreise einen Bürger in Johannas Bereich ein.

 Hast du den Bürger beim Lager bzw. bei der Bank noch nicht eingekreist, streichst du ihn durch und kreist in Johannas Bereich einen Bürger ein. Hast du ihn schon eingekreist (oder Johanna hat ihn schon zuvor durchgestrichen), erhält Johanna nichts und der Effekt verfällt.

 Hast du den Bürger beim Lager bzw. bei der Bank noch nicht eingekreist, streichst du ihn durch und kreist in Johannas Bereich einen Bürger ein. Hast du ihn schon eingekreist (oder Johanna hat ihn schon zuvor durchgestrichen), erhält Johanna nichts und der Effekt verfällt.

 Streiche eines der vier Segensreichen Werke durch. Zeigt der Pfeil nach rechts, streichst du das nächste Segensreiche Werk von links durch, zeigt der Pfeil nach links, streichst du das nächste Segensreiche Werk von rechts durch. Sind schon alle Segensreichen Werke abgeschlossen oder weggestrichen, verfällt dieser Effekt.

 Sofern du die Kennervariante oder die Besondere Herausforderung spielst: Führe eine Mönch-Aktion für Johanna aus (siehe nächste Seite).

Mönch-Aktion

Spielst du den Schwierigkeitsgrad „Standard“, verfallen die unten auf der Rückseite der Solokarten angegebenen Mönch-Aktionen für Johanna. Spielst du die „Kennervariante“ oder die „Besondere Herausforderung“ und Johanna darf eine Mönch-Aktion ausführen, siehst du **auf der Rückseite der obersten verdeckten Solokarte nach, welche Aktion sie als zusätzlichen Bonus ausführt**. Sie baut entweder ein Kontor (verwende die Zahl des Kontors auf der offen ausliegenden Solokarte) oder darf ein Feld auf einer bestimmten Leiste ankreuzen und 1 Schild im Depot einkreisen.



Durch eine Mönch-Aktion kann es geschehen, dass Johanna gegebenenfalls 2-Mal während einer Aktion ein Feld auf einer ihrer Leisten ankreuzen darf – einmal durch das gewählte Personenplättchen und dann durch den Bonus, welchen sie durch den Mönch erhält.

Anmerkung zu Ortskarten

Beachte: Da Johanna niemals eine Ortskarte erwirbt, musst du höhere Stufen selbst freischalten (d.h. um eine Ortskarte von Stufe III erwerben zu dürfen, musst du zuerst je eine von Stufe I und II erworben haben).

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem ihr das zweite Säckchen durchgespielt habt.

Wie gewohnt darf jene Person, die mehr Kontore bauen konnte, 1 Bürger einkreisen.

Du berechnest deine Siegpunkte wie gewohnt. Für Johanna füllst du die Werte in ihren Bereich:

- die Summe aller Siegpunkte unter angekreuzten Bauern bzw. Schiffen bzw. Rittern,
- die Summe der eingekreisten Schilde in Johannas Depot,
- die Anzahl der eingekreisten Kontore und Bürger, multipliziert mit der höchsten angekreuzten Entwicklungsstufe.

Die Summe dieser 5 Werte ergibt Johannas Siegpunkte. Hast du zumindest gleich viele Siegpunkte wie Johanna, hast du das Spiel gewonnen!

ORTSKARTENÜBERSICHT

	<p>Stall: Kreise 1 Münze in deiner Bank ein und kreuze 1 beliebige Ware in deinem Lager an.</p>		<p>Bibliothek: Kreuze 2 Felder auf der Entwicklungsleiste an.</p>		<p>Windmühle: Kreise 1 Münze in deiner Bank ein und kreuze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste an.</p>
	<p>Brauerei: Kreise 2 Münzen in deiner Bank ein.</p>		<p>Weide: Kreuze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste und 1 beliebige Ware in deinem Lager an.</p>		<p>Friedhof: Wenn du eine Ortskarte erwirbst, darfst du dafür 1 Münze weniger in deiner Bank durchstreichen. Du darfst aber auch den vollen Preis bezahlen, wenn du möchtest.</p>



Brennerei: Wenn du einen Händler nimmst, darfst du 1 Münze in deiner Bank einkreisen. Heuerst du einen Mönch an, kommt dieser Effekt nicht zum Tragen.



Archiv: Wenn du einen Gelehrten nimmst, darfst du 1 Feld auf deiner Entwicklungsleiste ankreuzen. Heuerst du einen Mönch an, kommt dieser Effekt nicht zum Tragen.



Fischerboot: Fülle einen Wasserweg aus und kreise 1 Münze in deiner Bank ein.



Handelsroute: Fülle einen Landweg aus und kreuze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste an.



Baumhaus: Wenn du einen Landweg ausfüllst, darfst du 1 beliebige der dort abgebildeten Waren durch eine andere Ware deiner Wahl ersetzen. Dabei musst du, wenn möglich, eine Ware

wählen, von der du noch nicht alle in deinem Lager angekreuzt hast. Andernfalls kreuzt du wie gewohnt das nächste Schild in deinem Depot an.



Heuschaber: Kreuze 1 Getreide und 1 beliebige Ware in deinem Lager an.



Käserei: Kreuze 1 Käse und 1 beliebige Ware in deinem Lager an.



Tischlerei: Wenn du einen Handwerker nimmst, darfst du 1 Münze in deiner Bank einkreisen oder 1 Feld auf der Entwicklungsleiste ankreuzen. Heuerst du einen Mönch an, kommt dieser Effekt nicht zum Tragen.



Zweimaster: Fülle zwei Wasserwege aus.



Vierspanner: Fülle zwei Landwege aus.



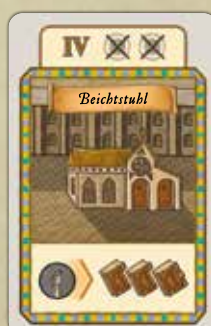
Taverne: Du darfst Kontore auch in bereits durchgestrichenen Städten errichten.



Architekt: Streiche 1 eingekreiste Münze in deiner Bank durch und baue ein Kontor. Dafür gelten die üblichen Regeln.



Winzerei: Kreuze 1 Wein und 1 beliebige Ware in deinem Lager an.



Beichtstuhl: Kreuze 3 Felder auf der Entwicklungsleiste an.



Falknerei: Kreise 1 Münze in deiner Bank ein, und kreuze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste sowie 1 beliebige Ware in deinem Lager an.

 <p>Gasthof: Kreuze für jede abgeschlossene Spalte in deinem Lager 1 Feld auf der Entwicklungsleiste an.</p>	 <p>Berater: Wenn du einen Gelehrten nimmst, darfst du 1 beliebige Ware in deinem Lager ankreuzen. Heuerst du einen Mönch an, kommt dieser Effekt nicht zum Tragen.</p>	 <p>Park: Kreuze für jede vollständig durchgestrichene Spalte in deiner Bank 1 Feld auf der Entwicklungsleiste an.</p>
 <p>Warenhaus: Kreuze 2 beliebige Waren in deinem Lager an.</p>	 <p>Schule: Nachdem du einen Gelehrten genommen hast, darfst du ihn als ein beliebiges Personenplättchen behandeln (außer Mönche). Die Effekte von Karten mit einem Plus (Brennerei, Tischlerei, Maschine) können nicht verwendet werden.</p>	 <p>Goldschmied: Kreuze für jedes deiner gebauten Kontore 1 Feld auf der Entwicklungsleiste an.</p>
 <p>Zirkus: Du kannst diese Ortskarte mit jedem Personenplättchen aktivieren. Wähle 2-mal: Kreise 1 Münze in deiner Bank ein oder kreuze 1 Feld auf der Entwicklungsleiste an.</p>	 <p>Maschine: Wenn du einen Bauern nimmst, darfst du 1 beliebige Ware in deinem Lager ankreuzen. Heuerst du einen Mönch an, kommt dieser Effekt nicht zum Tragen.</p>	 <p>Sternwarte: Diese Ortskarte darfst du nur mit einem angeheuertem Mönch aktivieren (also nicht durch andere Boni bzw. Effekte, durch die du eine Mönchs-Aktion ausführen darfst). Du darfst alle Felder auf der Entwicklungsleiste bis zum nächsten  ankreuzen. Dabei ignorierst du alle -Boni, erhältst aber gelbe Boni, wenn sie sonst noch niemand erhalten hat.</p>

Dank an alle, die uns bei zahlreichen Testrunden wertvolles Feedback gegeben haben. Besonders erwähnen möchten wir unseren Praktikanten Leo Weiler, der durch Leidenschaft und Enthusiasmus wesentlich beigetragen hat.

Autoren: Ryan Hendrickson und Reiner Stockhausen
Redaktion: dlp games / Markus Müller
Illustrationen: Klemens Franz
Grafik und Layout: atelier198



www.dlp-games.de
 © 2022 dlp games Verlag GmbH
 Eurode-Park 86
 52134 Herzogenrath
 Tel.: 02406-8097200
 E-Mail: info@dlp-games.de