

Orléans Stories



Die Siedler

2-4 Spieler, 60-120 Minuten

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL FÜR DIE STORY „DIE SIEDLER“



1 Epochentableau



5 Epochenkarten
(Siedeln, Hunger, Ausbau,
Handel, Frieden)



32 Ereigniskarten



1 doppelseitiges Segensreiches
Werk: Nahrungsspeicher/Medizin

1 Plättchen „Hunger besiegt“

13 Ruhmesplättchen



1 Verbotstättchen pro Spieler
jeweils in Spielerfarbe



1 Bleistift pro Spieler



1 Wertungsblock

VORBEREITUNG

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

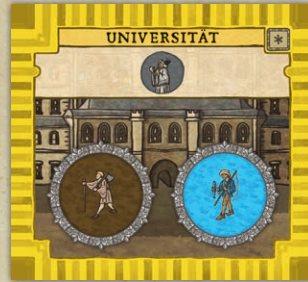
- ❑ Legt das Epochentableau mit der Rückseite nach oben neben dem Spielplan aus und legt die 5 Epochenkarten in Reihenfolge auf die ersten 5 Felder des Tableaus (4 Karten oben von links nach rechts und 1 Karte in die untere Reihe auf das Feld links).
- ❑ Legt das Segensreiche Werk „Nahrungsspeicher“ neben den anderen Segensreichen Werken ab.
- ❑ Legt das Plättchen „Hunger besiegt“ griffbereit neben dem Segensreichen Werk „Nahrungsspeicher“ ab.
- ❑ Legt die 13 Ruhmesplättchen mit der Rückseite nach oben auf den Bonusfeldern der Ruhmesleiste ab.
- ❑ Stellt jeweils 1 eurer Siedler auf das Feld 1 der Ruhmesleiste und einen auf Epoche I.
- ❑ Stellt eine eurer Festungen auf euer Startdorf. Es ist somit nicht mehr für andere Spieler einnehmbar. Die übrigen 4 Festungen legt ihr neben eurem Spielertableau ab.
- ❑ Legt beim Spiel zu zweit eine weitere Festung zurück in die Schachtel. Ihr könnt somit während der Partie nur jeweils maximal 3 Festungen bauen.
- ❑ Legt 1 eurer Siedler zurück in die Schachtel und stellt die übrigen 8 Siedler neben euer Spielertableau.
- ❑ Legt je nach Spielerzahl folgende Anzahlen an Plättchen auf den Marktplatz: (beim Spiel zu viert sind es alle Plättchen).

Spielerzahl	4	3	2
	40	30	20
	36	27	18
	24	18	12
	30	22	15
	20	15	10
	12	10	8
	12	10	8
	10	9	8
	18	14	9
	18	14	9

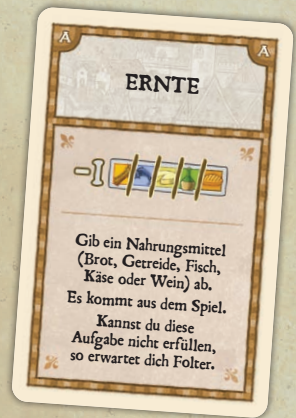


- ☒ Nehmt euch nun jeweils 2 Farmer, 2 Fischer, 1 Handwerker sowie 1 Händler und legt sie auf dem Anger eures Spielertableaus ab.
- ☒ Nehmt euch außerdem je 1 Getreide und 1 Fisch vom Markt und legt die Plättchen neben eurem Spielertableau als Vorrat ab.

- ☒ Sucht aus euren Basisortskarten die Karte „Universität“ heraus und legt sie offen an euer Spielertableau an. Sie ist von Beginn an verfügbar. (Die restlichen Basisortskarten legt ihr wie gewohnt neben dem Tableau ab. Sie können im Verlauf des Spiels freigeschaltet werden.)



- ☒ Nehmt nun die Ereigniskarten. Mischt separat jeweils die Stapel der Kategorien A, B, C und D und wählt von jedem Stapel blind 4 Karten aus. Legt diese verdeckt so übereinander, dass D zuunterst liegt, darauf die 4 C-Karten, darauf die B-Karten und zuoberst die 4 A-Karten.



Die Ereignis-Karten steuern das Spiel. Das Ereignis wird zu Beginn einer Runde aufgedeckt, der Effekt am Ende einer Runde – jedoch bevor der Rundenbonus vergeben wird – abgehandelt (außer, das Ereignis bezieht sich auf einen anderen Zeitpunkt oder gilt für die ganze Runde).

- ☒ Jeder erhält außerdem noch 1 Bleistift sowie 1 Blatt des Wertungsblocks. Auf dem Wertungsblock werden am Ende die Punkte zusammengezählt. Er dient außerdem dazu, während der Partie gesammelte Bürger durch Ankreuzen zu vermerken.



DIE STORY

In der Story „Die Siedler“ werdet ihr zu den Anfängen der Besiedlung des Gebietes an der Loire zurückgeführt. Das Gebiet war noch nicht in Herzogtümer unterteilt, und die Siedler, die sich dort niederließen, bauten nach und nach Fertigkeiten auf, die ihnen die tägliche Arbeit erleichterten. Dies ging solange gut, bis mit steigendem Wohlstand der Wettbewerb um die Vorherrschaft in den Mittelpunkt rückte. Das Ziel, diesen Wettbewerb zu gewinnen, könnt ihr auf unterschiedliche Art und Weise erreichen: Baut euer Gebiet aus, hofft auf eine reichhaltige Ernte, lasst eure Händler und Handwerker geschickt ihre Fähigkeiten ausspielen und setzt die ankommenden Ritter und Geistlichen derart ein, dass sie euren Erfolg bewahren und sogar mehren!




ZIEL DES SPIELS

Die Story geht über 16 Runden. Nach dem Ende der 16. Runde zählt jeder Spieler seine Punkte. Derjenige, der die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.

SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler erhält den Startspielerstein. Es werden 16 Runden gespielt. Jede Runde ist in die folgenden sieben Phasen unterteilt:

1. Ereigniskarte aufdecken

Der Startspieler nimmt die oberste Ereigniskarte, deckt sie auf und liest das Ereignis laut vor. In den meisten Fällen wirkt sich das Ereignis auf Phase 5 „Ereignis abhandeln“ aus. Sofern es sich auf einen anderen Zeitpunkt bezieht, ist dieser genannt. Sofern es sich auf die gesamte Runde bezieht, ist es mit folgendem Symbol gekennzeichnet: .

2. Gefolgsleute ziehen und auf den Anger legen

3. Planen

4. Aktionen ausführen

5. Ereignis abhandeln

6. Rundenbonus




Der auf der Epochenkarte, auf der sich deine Spielfigur aktuell befindet, gezeigte Rundenbonus bzw. -malus wird vergeben.

7. Startspieler wechseln

Folgende spezielle Regeln gelten für „Die Siedler“:

Immer dann, wenn du mit deiner Spielfigur auf der Ruhmesleiste ein Feld mit einem Ruhmesplättchen betrittst oder überschreitest, darfst du unter einem der drei folgenden Boni einen auswählen:



-  Eine eigene Basisortskarte freischalten, das heißt, du darfst eine weitere noch nicht nutzbare deiner Basisortskarten an dein Spielertableau anlegen und ab sofort nutzen. Du darfst dabei frei wählen, welche Basisortskarte du freischaltest.
-  In eine höhere Epoche aufsteigen. Dazu legst du deine Spielfigur auf die nächsthöhere Epochenkarte. Du musst in jeder Epoche mindestens einmal bis zum Rundenende verbleiben. Sobald der Rundenbonus für deine Epoche vergeben wird (auch dann, wenn du keinen Bonus erhalten solltest), stellst du deine Spielfigur aufrecht hin, so dass erkennbar ist, dass sie ab jetzt wieder aufsteigen darf.
-  Einen Bürger erhalten. Dazu streichst du einen Bürger auf deinem Punkteblatt an.

DIE EPOCHEN

In jeder Epoche gelten unterschiedliche Bedingungen hinsichtlich

- der Anzahl Gefolgsleute, die du ziehen darfst
- der Ortskarten, die du über den Bauhof erwerben darfst
- des Rundenbonus-/malus', den du am Ende der Runde erhältst

Nummer und Name der Epoche

Ortskarten:

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

Anzahl der Gefolgsleute, die ihr pro Runde ziehen dürft

Rundenbonus-/malus



Die Epochen im einzelnen:



Epoche I – Siedeln

In Phase 2 darfst du, solange du dich in dieser Epoche befindest, nur 4 Gefolgsleute aus deinem Beutel ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I erwerben.

Du erhältst in Phase 6 pro eigenem Siedler auf dem Spielplan 1 Ruhmespunkt.



Epoche II – Hunger

Du darfst 7 Gefolgsleute ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I sowie II erwerben.

Wenn der Nahrungsspeicher noch nicht gefüllt ist, musst du

- 1 Nahrungsmittel abgeben, wenn du bis zu 3 Gebiete kontrollierst
- 2 Nahrungsmittel abgeben, wenn du 4-6 Gebiete kontrollierst
- 3 Nahrungsmittel abgeben, wenn du 7 oder mehr Gebiete kontrollierst

Wenn der Nahrungsspeicher gefüllt ist, erhältst du als Rundenbonus 3 Münzen, wenn du als Einziger die meisten Gebiete kontrollierst (andernfalls geschieht nichts).



Epoche III – Aufbau

Du darfst 5 Gefolgsleute ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I sowie II erwerben.

Du erhältst als Rundenbonus pro von dir kontrolliertem Dorf 1 Ruhmespunkt.



Epoche IV – Handel

Du darfst 6 Gefolgsleute ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I, II sowie III erwerben.

Du erhältst als Rundenbonus pro von dir kontrolliertem Dorf 1 Münze.



Epoche V – Frieden

Du schließt Frieden. Ab sofort darfst du in Gebiete expandieren, die von anderen kontrolliert werden (außer solche, die mit Festungen bebaut wurden), und andere dürfen in deine Gebiete expandieren. Ländereien, Dörfer und Kirchen werden dann von allen, die sich in einem Gebiet befinden, gemeinsam kontrolliert.

Du darfst 7 Gefolgsleute ziehen.

Du darfst Ortskarten der Kategorie I, II sowie III erwerben.

Du erhältst als Rundenbonus pro von dir kontrollierter Kirche 2 Ruhmespunkte.

Segensreiche Werke:

Entsendest du ein Plättchen zu einem Segensreichen Werk, erhältst du sofort den unten angegebenen Bonus. Komplettierst du ein Segensreiches Werk, so erhältst du zusätzlich 1 Bürger (du kannst 1 Bürger auf deinem Wertungsblatt ankreuzen).

„Nahrungsspeicher“:

Sobald der Nahrungsspeicher gefüllt ist, ändert sich der Rundenbonus/malus von Epoche II. Legt das Plättchen „Hunger besiegt“ sofort auf das Feld für den Rundenbonus von Epoche II, sobald der Nahrungsspeicher komplettiert wurde.

Bauen:

Für Bauaktionen (Dorf, Festung, Kirche) werden in „Die Siedler“ keine Ruhmespunkte vergeben. Mit der Ortskarte „Zimmerei“ erhältst du jedoch immer 1 Ruhmespunkt, wenn du eine der Bauaktionen (Dorf, Festung oder Kirche) ausführst.

Expansion:

Für Expansion, Eroberung und Friedensschluss gelten die Expansionsregeln. Du kannst fremde Gebiete erobern, sobald du über Ritter verfügst.

Folter:

Wenn ein Spieler etwas abgeben muss (etwa Nahrungsmittel als Rundenmalus in Epoche II), aber nicht genügend von dem geforderten vorrätig hat, erwartet ihn Folter. Pro gefordertem Plättchen bzw. pro geforderter Münze muss der Spieler dann andere Dinge in gleicher Anzahl abgeben. Er hat dabei die Wahl zwischen:

FOLTER

**Pro gefordertem Plättchen
bzw. Münze in gleicher
Anzahl nach Wahl abgeben:**

<i>Siedlern (aus seinem Vorrat oder vom Plan)</i>	 aus eigenem Vorrat oder vom Plan
<i>Festungen (aus seinem Vorrat oder vom Plan)</i>	 aus eigenem Vorrat oder vom Plan
<i>Technikplättchen</i>	
<i>Ortskarten</i>	
<i>Bürgern</i>	



SPIELLENDE UND ABRECHENUNG

Die Story endet nach 16 Runden. Jeder zählt seine Punkte wie unten angegeben zusammen. Der Spieler, der am meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt.



Jede Münze zählt 1 Punkt

Jedes Warenplättchen zählt seinem Wert entsprechend wie folgt:



1 Punkt



1 Punkt



2 Punkte



3 Punkte



3 Punkte



4 Punkte



5 Punkte



Jedes von dir kontrollierte Gebiet 3 Punkte



x



Multipliziere die Anzahl deiner Dörfer mit der Anzahl der von dir gesammelten Bürger



12 Punkte



dlp games

Autor: Reiner Stockhausen

Illustrationen: Klemens Franz

Grafik und Layout: atelier198

Redaktion: dlp games

www.dlp-games.de

© 2020 dlp games Verlag GmbH

Eurode-Park 86

52134 Herzogenrath

Tel.: 02406-8097200

E-Mail: info@dlp-games.de