

## Die Reise nach Tours - Ein Solo-Szenario für Orléans, Schwierigkeitsstufe I

(Stufen: I = einfach, Anfänger; II = mittel, Fortgeschrittene; III = schwer, Killerstrategen)

### Zusätzliches Spielmaterial

Zusätzlich zu diesem Szenarien-Tableau wird das Grundspiel Orléans benötigt.

### Vorbereitung

- Der große Spielplan (Orte und Landschaft) wird ausgebreitet.
- Der Spieler erhält: 1 Stoffbeutel, 1 Spielertableau und das Spielmaterial in einer Spielerfarbe seiner Wahl. Die Gefolgsleute in Spielerfarbe (Bauer, Schiffer, Handwerker und Händler) kommen auf den Markt, die Würfel auf das jeweils erste Feld der Leisten, die Händlerfigur wird nach Nevers auf dem Spielplan gestellt. Außerdem erhält der Spieler von Beginn an die Ortskarte „Postkutsche“, sie ist auf dem Szenarien-Tableau aufgedruckt. Der Spieler hat zu Beginn 3 Münzen. Die Kontore werden nicht benötigt.
- Es werden alle Warenplättchen benötigt und wie für ein normales Spiel zu viert vorbereitet (verdeckt mischen, auf alle Felder des Plans verteilen, aufdecken, restliche Plättchen auf den Warenmarkt legen).
- Das Szenarien-Tableau wird neben dem Spielertableau abgelegt. Dieses Tableau zeigt die Ereignisse der 14 Runden an, außerdem die Aufgabe und 2 segensreiche Werke. Auf das Rundenfeld [1] wird ein Markierungsstein als Rundenzähler abgelegt. (Als Markierungssteine können die Markierer einer anderen Spielerfarbe aus dem Grundspiel verwendet werden.)
- 7 Bürgerplättchen werden auf den gekennzeichneten Feldern abgelegt, 5 davon auf den Leisten des Spielplans und 2 auf den segensreichen Werken des Szenarien-Tableaus. 1 weiteres Bürgerplättchen wird auf die Stadt Orléans gelegt.
- Von den Ortskarten der Kategorien I und II werden Sakristei und Badehaus aussortiert. Die restlichen Ortskarten stehen zur Verfügung.
- Es werden 8 neutrale Bauernplättchen (ohne Markierung in Spielerfarbe) sowie jeweils 5 neutrale Personenplättchen jedes anderen Berufsstands auf den entsprechenden Gebäuden auf dem Spielplan bereitgelegt. Außerdem stehen 4 Technikplättchen auf der Handwerkerleiste zur Verfügung.
- Geld wird bereitgelegt.

### Ablauf

Das Spiel verläuft grundsätzlich wie in der Spielregel des Grundspiels beschrieben. Folgende Änderungen sind zu beachten:

- Die Händlerfigur startet in Nevers (nicht in Orléans).
- Zieht der Spieler mit seiner Händlerfigur über einen Weg, auf dem 2 Warenplättchen liegen, so darf er beide an sich nehmen.
- Die Volkszählung (Phase 2) entfällt.
- Zieht der Spieler mit seiner Händlerfigur nach Orléans, so darf er das dort liegende Bürgerplättchen an sich nehmen.
- Die Ereignisse werden direkt durch den Rundenzähler auf dem Szenarien-Tableau angezeigt, der nach jeder Runde ein Feld weiterbewegt wird.

### Ereignisse

- Streik:** In dieser Runde können keine Handwerker angeworben werden.
- Kreuzzug:** In dieser Runde können keine Ritter angeworben werden.
- Ernte:** Siehe Spielregel des Grundspiels.
- Dürre:** 4 Getreideplättchen werden von der Landkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Du entscheidest, welche Getreideplättchen entfernt werden.
- Wegelagerer:** In dieser Runde kannst du mit deiner Händlerfigur nicht über Landwege ziehen. Wasserwege können genutzt werden.
- Amnestie:** In dieser Runde angeworbenen Personen dürfen sofort eingesetzt werden, dadurch komplettierte Aktionen dürfen ausgeführt werden.
- Pest:** Siehe Spielregel des Grundspiels.
- Ernte:** Siehe Spielregel des Grundspiels. Es müssen 2 Lebensmittel abgegeben werden (pro fehlendem Lebensmittel 5 Münzen Strafe).
- Techniksteuer:** Du zahlst pro Technikplättchen, das du auf deinem Tableau eingesetzt hast, 2 Münzen Steuer.
- Einnahmen:** Pro erreichtem Entwicklungsstand 2 Münzen Einnahmen.
- Piraten:** Alle Waren Brokat und Wolle werden von allen Flüssen auf der Landkarte entfernt und zurück in den Vorrat gelegt.
- Unruhen:** Gib 1 Ritter (vom Tableau oder aus dem Beutel) oder 5 Münzen ab.
- Achsbruch:** Reisen mit der Postkutsche ist in dieser Runde nicht möglich.
- Ernte:** Siehe Spielregel des Grundspiels. Es müssen 3 Lebensmittel abgegeben werden (pro fehlendem Lebensmittel 5 Münzen Strafe).

### Aufgabe

Reise mit 3 Bürgern nach Tours und liefere dort von jeder Ware 3 Plättchen ab. Dazu muss sich die Händlerfigur in Tours befinden, während Waren abgegeben werden. Alle Waren müssen auf einmal abgegeben werden. Du musst außerdem 3 Bürgerplättchen gesammelt haben, bevor du die Waren liefern kannst.

### Segensreiche Werke

Das Szenarien-Tableau zeigt 2 segensreiche Werke, zu denen Personen mittels des Rathauses entsandt werden können:

- Kanalisation:** Belohnung pro entsandeter Person 1 Münze oder 1 Entwicklungsschritt. Bei Komplettierung 1 Bürgerplättchen.
- Ritterweihe:** Belohnung pro entsandeter Person 1 Münze. Bei Komplettierung 1 Bürgerplättchen.

### Ortskarte Postkutsche:

Gib 3 Münzen ab und ziehe mit deinem Händler über einen Wasser- oder Landweg. Du darfst dabei unterwegs eine Ware einsammeln.

### Ende des Spiels

Sobald die Aufgabe erfüllt wurde, ist das Spiel gewonnen! Wurde die Aufgabe nach der 14. Runde noch nicht erfüllt, ist das Spiel leider verloren und ein neuer Versuch ist angesagt.

