

Райнер Штокгаузен

# Орлеан





# Приготування до гри

1

Кожен гравець бере:

1 мішечок послідовників

5 монет номіналом «1»



А також відповідно до кольору гравця:



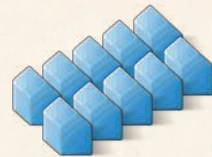
7 маркерів (дерев'яні кубики)



1 планшет гравця



1 фігурку торговця



10 торгових постів

2

Покладіть **велике ігрове поле** «Місця та рельєф місцевості» та **мале поле** «Благодійні справи» на стіл.

3

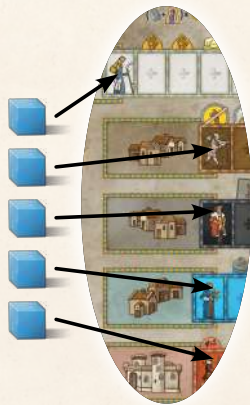
Покладіть **жетони технологій** у стос на відповідну зону великого ігрового поля.

4

Наразі вилучіть **початковий жетон паломництва** (світлішого відтінку, з ченцями) з 18 **жетонів подій**.

5

Помістіть **1 маркер** від кожного гравця на першу ділянку кожного треку персонажа, а також треку розвитку.



6

Розсортуйте **жетони нейтральних персонажів** (не позначені кольором гравця) за професією та розмістіть їх на відповідних будівлях на великому ігровому полі.



Зони запасу жетонів товарів



## Огляд нейтральних жетонів на 2-5 гравців:

	2	3	4	5
	12	14	16	18
	8	11	14	17
	8	11	14	17
	8	11	14	17
	6	8	10	12
	6	8	10	12
	6	8	10	12
	16	16	16	20
	78	84	90	90

7

Покладіть 13 **жетонів містян** на позначені зони на **великому ігровому полі** та на **малому полі** «Благодійні справи». Покладіть решту жетонів на стіл.



8

Покладіть поруч з полем запас монет.







**1 набір послідовників** свого кольору: фермера, човняра, ремісника і торговця.



Розмістіть свої **торгові пости та монети** перед собою. Розташуйте **4 послідовники** свого кольору на ринкову зону свого планшета гравця.

Розділіть решту 17 жетонів подій за буквами на зворотному боці (А, В, С) на три різні стоси та перемішайте їх окремо. Спочатку покладіть стос жетонів «С» долиць на зону для жетонів подій, позначену символом піщого годинника на великому ігровому полі, на них жетони «В», потім жетони «А», а зверху — світліший стартовий жетон.

**12**

Вилучіть із гри жетони послідовників невикористаного кольору (кольорів).

**У грі на 4 гравців:**

Вилучіть із гри по 2 жетони нейтральних фермера, човняра, ремісника і торговця.

Вилучіть із гри по 3 жетони лицаря, ученого і ченця. Також вилучіть 4 жетони технологій.

**У грі на 3 гравців:**

Вилучіть із гри по 4 жетони нейтральних фермера, човняра, ремісника і торговця.

Вилучіть із гри по 6 жетонів лицаря, ученого і ченця. Також вилучіть 4 жетони технологій.

Вилучіть 6 жетонів товарів із гри у випадковий спосіб.

Не розміщуйте жетони товарів на ділянках, позначених числом 4. Ці місця залишаються порожніми.

**У грі на 2 гравців:**

Вилучіть із гри по 6 жетонів нейтральних фермера, човняра, ремісника і торговця.

Вилучіть із гри по 9 жетонів лицаря, ученого і ченця. Також вилучіть 4 жетони технологій.

Вилучіть 12 жетонів товарів із гри у випадковий спосіб.

Не розміщуйте жетони товарів на ділянках, позначених числами 3 та 4. Ці місця залишаються порожніми.

**11**

Розмістіть вашу **фігурку торговця** в Орлеані.

**10**



Перемішайте **жетони товарів** долиць і розкладіть їх горілиць по ділянках, розташованих на зонах із сухопутними та водними шляхами. Одна ділянка вміщує один жетон. В іграх на 4 та 5 гравців на кожній такій ділянці буде жетон (тоді як в іграх на 2 та 3 гравців деякі залишаються порожніми, див. п. 12 ліворуч). Відсортуйте жетони товарів, що залишилися, і розмістіть їх горілиць на відповідних зонах ринку товарів (ліва сторона великого ігрового поля).

**9**



Відсортуйте **жетони місць** за римськими цифрами на зворотному боці, сформуйте з них два окремі стоси й розмістіть на столі.

**13**

**Тепер ви готові до гри!**

**Благодійні справи**

**Додаткове правило: виключення жетонів місць (для досвідчених гравців):**

Протягом приготування до гри кожен гравець, починаючи з першого та в порядку за годинниковою стрілкою, може вилучити з гри один жетон місця (з цифрами I або II). Покладіть вилучені жетони назад у коробку. У грі на двох гравців кожен вилучає по 2 жетони.



## Мета гри

Ви намагаєтесь домогтися панівного становища в різноманітних сферах життя середньовічної Франції. Здобудьте товари, монети і переможні очки завдяки налагодженому виробництву, активній торгівлі, бурхливому розвитку та вашій відданості спільному благу.

## Ігролад

Наймолодший гравець отримує жетон першого гравця.  
Гра триває 18 раундів, кожен з яких складається з 7 фаз.



Жетон першого гравця

### Фаза 1 - плин часу

Перший гравець витягує верхній жетон подій зі стосу та перевертає його горілиць. Жетони подій визначають тривалість гри. Гра закінчується в кінці раунду, в якому витягнуто останній 18-й жетон. Кожен жетон подій також описує ефект, який вплине на поточний раунд. Існує 6 різних типів подій (див. «Детальний опис подій»). Гравці розігрують усі події, окрім паломництва, у фазі 6 «Подія».



### Фаза 2 - перепис

Визначте, хто має найбільше, а хто найменше фермерів. Гравець, чий маркер перебуває попереду всіх на треку фермерів, отримує 1 монету із запасу. У разі нічиєї жоден гравець не отримує монету. Гравець, чий маркер перебуває позаду всіх на треку, мусить віддати 1 монету до запасу. У разі нічиєї жоден гравець не віддає монету.



**Приклад:** синій гравець отримує монету, а червоний гравець мусить віддати монету, поклавши її в запас.

## 2 ГРАВЦІ

**Зауважте:** під час гри вдвох, гравець, який є останнім на треку, не сплачує монету. Гравець, який попереду, все одно отримує монету.

### Фаза 3 - послідовники

Витягніть жетони персонажів із мішечка послідовників і розмістіть їх в зоні ринку (в першому раунді гри всі ваші жетони вже лежать на вашому планшеті). Ви можете взяти зі свого мішечка таку кількість жетонів персонажів, яка дорівнює або є меншою за кількість, позначену вашим маркером на треку лицарів. На початку гри це число дорівнює 4. Розмістіть витягнуті жетони на зоні ринку на своєму планшеті гравця. Ви не можете витягнути більше жетонів, ніж може вмістити ваша зона ринку.

**Примітка:** жетони персонажів, які ви не використовуєте, залишаються у вашій зоні ринку, таким чином займаючи місце, яке може знадобитися вам під час витягування жетонів.



**Приклад:** зелений гравець може витягнути 4 жетони зі свого мішечка. Жовтий і синій гравці можуть витягнути по 6 жетонів кожен, а червоний гравець може витягнути аж 8 жетонів зі свого мішечка.

### Фаза 4 - планування

Усі гравці одночасно розпочинають фазу та планують свої дії для поточного раунду, переміщуючи жетони персонажів зі своєї зони ринку на свої зони дій. Ви можете залишити жетони персонажів на зоні ринку, щоб використати їх у наступних раундах.

Завершивши планування, ви оголошуєте іншим про це; з цього моменту ви більше не можете змінювати своє рішення. У разі виникнення непорозумінь робіть це по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця.

Кожне місце дає змогу виконати певну дію та потребує певного набору жетонів персонажів для активації. Ратуша, а також деякі жетони місць потребують лише один жетон персонажа для активації, є й такі, що не потребують жодного.





**Приклад:** вам потрібні жетони човняра і ремісника, щоб отримати ще одного фермера.

Розмістіть необхідні жетони персонажів у відповідних зонах дій, які ви хочете активувати. Місце є активованим, щойно всі складові зони дій мають жетон. Ви можете виконати дію протягом наступної фази дій або будь-якої з майбутніх.

Ви не мусите розміщувати усі необхідні жетони під час однієї фази планування. Ви можете розмістити частину зараз, а решту — у наступних раундах. Поки ви не розмістили всі необхідні жетони, ви не активували дію і не можете її виконати.

### Фаза 5 - дії

Ви можете **виконувати дії місць**, які ви активували, тобто ті, де ви розмістили послідовника (або жетон технологій) на кожній необхідній зоні.

Починаючи з першого гравця і за годинниковою стрілкою кожен гравець може виконати 1 дію або пропустити хід. Якщо ви пропускаєте хід, ви більше не зможете виконувати дії протягом цього раунду.

Після того, як ви виконали дію, приберіть послідовників із зон цієї дії (наприклад, човняра та ремісника з ферми) і покладіть їх назад у свій мішечок.

**Примітка:** жетони технологій, які ви розмістили, залишаються на зонах дій до кінця гри.

Ви можете виконувати свої дії в будь-якому порядку та не мусите виконувати активовану дію. Ви можете пропустити хід, навіть якщо зможете виконати більше дій. Фаза «Дії» закінчується, коли всі гравці пропустили хід. Якщо ви пропустили хід, ви більше не зможете брати участі у поточній фазі. Активовані дії, які ви не виконали в цьому раунді, залишаються активованими та можуть бути виконані в наступному раунді. Не забирайте жетони персонажів із зон дій, які ви ще не виконали.

### Фаза 6 - подія

Розіграйте ефект **події**, зазначений на жетоні подій цього раунду. Подія впливає на всіх гравців (докладний опис подій див. у розділі «Детальний опис подій»).



### Фаза 7 - зміна першого гравця

Поточний **перший гравець** передає жетон першого гравця гравцеві ліворуч.





## Дії та місця

Кожне місце дає можливість виконати певну дію. Ваш планшет гравця містить стандартні місця. Протягом гри ви можете отримати особливі місця (див. «Розширення міста» на наступній сторінці у розділі «Торговець»).

Ви можете виконати дію, якщо її активовано (всі зони зайняті). Після виконання дії ви прибираєте жетони персонажів (але не жетони технологій!), які було використано для її активації, і повертаєте їх до свого мішечка послідовників.

Детальний опис місць та доступних там дій:

### Ферма

Візьміть **жетон фермера** зі стосу на великому ігровому полі та покладіть його у свій мішечок.

Потім просуньте свій маркер на одну ділянку на треку фермерів і отримайте зображений **товар**. Положення вашого маркера на цьому треку також відіграє важливу роль під час фрази 2 «Перепис».



### Село

У селі ви можете отримати **жетони човняра, ремісника або торговця**.

Ви можете вибрати одну з таких дій (човняр, ремісник, торговець):



#### Човняр

Візьміть **жетон човняра** зі стосу на великому ігровому полі та покладіть його у свій мішечок послідовників. Потім просуньтеся на одну ділянку на треку човнярів і отримайте зображену кількість **монет**. На останній ділянці треку гравець, який потрапить туди першим, отримує **жетон містянина** замість монет.



#### Ремісник

Візьміть **жетон ремісника** зі стосу на великому ігровому полі та покладіть його у свій мішечок послідовників. Потім просуньтеся на одну ділянку на треку ремісників і отримайте **жетон технологій**. Помістіть жетон технологій поруч із вашим планшетом гравця. Ви можете використовувати його лише після того як спасуєте.



**Технологія:** ви можете розмістити жетон технологій на зону дій за вашим вибором, щоб замінити потрібний жетон персонажа до кінця гри. Не прибирайте жетон технологій після того, як ви виконали дію. Він залишається в зоні цієї дії до кінця гри.

#### Обмеження:

- перший жетон технологій, який ви розміщуєте у грі, має замінити жетон фермера;
- наступні жетони технологій можуть замінити будь-який жетон персонажа, окрім жетона ченця;
- жетон ченця ніколи не може бути замінений жетоном технологій;
- ви не можете розміщувати більш ніж один жетон технологій в межах одного місця;
- ви не можете розміщувати жетон технологій в місці, де потрібен лише один жетон персонажа;
- ви не можете переміщати жетон технологій після того, як ви його розмістили.





## Торговець

Візьміть **жетон торговця** зі стосу на великому ігровому полі та покладіть його в свій мішечок послідовників. Потім просуньтеся на одну ділянку на треку торговців і розширте своє місто за допомогою **жетона місця**.

**Розширення міста:** ви можете вибрати жетон місця. Існує два типи жетонів місць: I і II. Коли ви вперше просуваєтеся на треку торговців, ви можете вибрати лише жетон зі стосу I. Надалі щоразу, коли ви просуваєтеся на треку торговців, ви можете вибрати жетон зі стосу I або II. Розмістіть вибраний жетон місця поруч із вашим планшетом гравця. Тепер у вас є інше місце, яке ви можете активувати або використати його особливі здібності.

**Примітка:** гравці можуть будь-коли переглядати стос жетонів місць. Перегляньте додаток, щоб дізнатися більше деталей про різні жетони місць.



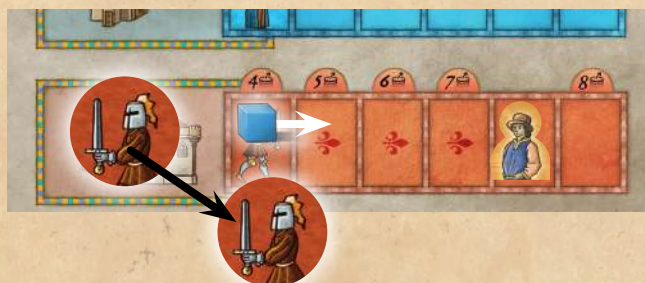
## Університет

Візьміть **жетон вченого** зі стосу на великому ігровому полі та покладіть його у свій мішечок послідовників. Потім просуньтеся на одну ділянку на треку вчених і отримайте вказану кількість **очок розвитку**. За кожне очко розвитку, яке ви отримуєте під час гри, просувайте свій маркер на одну ділянку на треку розвитку.



## Замок

Візьміть **жетон лицаря** зі стосу на великому ігровому полі та покладіть його в свій мішечок послідовників. Потім просуньтеся на одну ділянку на треку лицарів. Трек лицарів вказує, скільки **послідовників** ви можете витягти зі свого мішечка та розмістити у вашій зоні ринку у фазі 3. На початку гри ви можете витягнути 4 послідовники кожного раунду. Ви можете збільшити цю кількість, наймаючи лицарів.



**Примітка:** щойно ваш маркер переміститься на останню ділянку треку, ви більше не зможете виконувати цю дію.

## Монастир

Візьміть **жетон ченця** з великого ігрового поля та покладіть його в свій мішечок послідовників. Ви не отримуєте додаткового бонусу, як з іншими діями. Ченців можна використовувати замість **будь-яких інших жетонів персонажів**. Однак це не працює навпаки. Ви не можете використовувати інший жетон персонажа або жетон технологій замість жетона ченця.





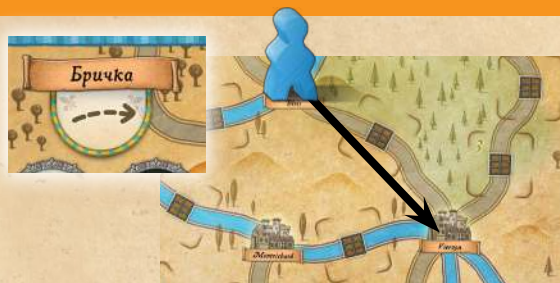
## Корабель

Перемістіть свою фігурку торговця з його поточного розташування вздовж **водного шляху** (блакитна доріжка) до сусіднього міста. Якщо на шляху є жетон товару, ви можете взяти його. Якщо товарів кілька, ви можете взяти **один з них**. Помістіть жетон товару поруч із вашим планшетом гравця.



## Бричка

Перемістіть свою фігурку торговця з його поточного розташування вздовж **сухопутного шляху** (коричнева доріжка) до сусіднього міста. Якщо на шляху є жетон товару, ви можете взяти його. Якщо товарів кілька, ви можете взяти **один з них**. Помістіть жетон товару поруч із вашим планшетом гравця.



## Дім гільдії

Побудуйте **торговий пост** у місті, де стоїть ваша фігурка торговця, якщо в цьому місті ще немає торгового поста (незалежно від того, якому гравцеві він належить). Кожне місто може мати **лише один** торговий пост.

**Виняток:** в Орлеані **кожен гравець** може побудувати **один** торговий пост.



## Скрипторій

Ви отримуєте 1 очко розвитку. Просуньте свій маркер на одну ділянку на **треку розвитку**.



## Ратуша

На етапі планування ви можете розмістити **1 або 2 жетони персонажів** у ратуші. Щоб активувати ратушу, не потрібно, аби обидві зони дії місця були зайняті. Під час дії «Ратуша» перемістіть один або обидва жетони персонажів із зон дії місця в будь-які вільні придатні для цього зони на малому полі «Благодійні справи». Ви отримуєте зображену винагороду (1, 2 або 3 монети, а в каналізації 1 монету або 1 очко розвитку) за кожного переміщеного персонажа.

Коли ви повністю виконаєте благодійну справу (тобто розмістите жетон в останній незайнятій зоні), ви отримаєте жетон містянина цієї благодійної справи.

Ви не можете замінити жетони персонажів, необхідні для благодійної справи, іншими жетонами (наприклад, жетонами ченців). Ви мусите завжди використовувати саме ті жетони персонажів, які показані на зонах. Жетони персонажів, які були використані для малого поля «Благодійні справи», залишаються там до кінця гри.



**Зауважте:** ви не можете розміщувати послідовників свого кольору (тобто початкові жетони фермера, човняра, ремісника та торговця) у ратуші.





## Трек розвитку

На деяких ділянках треку розвитку зображено **монети** або **жетон містянина**. Якщо ви перемістите свій маркер на ділянку із монетами або пройдете по ній, то отримаєте зображену кількість монет із запасу. Якщо ви гравець, який першим потрапив на ділянку із жетоном містянина або пройшов по ній, ви отримуєте цей жетон.

**Ділянки розвитку** вказують на ваш рівень розвитку. Якщо ви переходите до такої ділянки або проходите по ній, ваш рівень розвитку одразу досягає рівня із зображеним значенням. На початку гри це значення дорівнює 1.



**Примітка:** ваш рівень розвитку впливає на подію «Дохід» (ви отримуєте кількість монет, що дорівнює вашому рівню розвитку), подію «Госпіталь», а також **вартість ваших жетонів містянина та торгових постів** наприкінці гри у переможних очках.

## Кінець гри та підрахунок очок

Гра закінчується після 18 раундів. Перш ніж перейти до підрахунку очок, гравець, який **побудував найбільшу кількість торгових постів**, отримує жетон містянина, який лежить на мапі шляхів на великому ігровому полі. У разі нічиєї жоден гравець не отримує жетон. Потім визначте свої очки.



Ви отримуєте переможні очки (ПО) за:

**Монети:** 1 ПО за монету

**Товари:** Парча: 5 ПО

Шерсть: 4 ПО

Вино: 3 ПО

Сир: 2 ПО

Зерно: 1 ПО

**Торгові пости та жетони містянина:** кожен торговий пост, який ви збудували, та кожен зібраний жетон містянина приносить кількість ПО, що дорівнює вашому рівню розвитку.

**Приклад:** Кирило побудував 5 торгових постів і зібрав 2 жетони містянина. Його поточний рівень розвитку становить 4, як зазначено на треку розвитку. Він отримує  $(5+2) \times 4 = 28$  ПО.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО. У разі нічиєї перемагає гравець, який попереду на треку розвитку. Якщо нічия зберігається, гравці з найбільшою кількістю ПО ділять перемогу.



## Тортури (банкрутство)

Кожного разу, коли ви мусите щось заплатити (наприклад, під час подій «Перепис» чи «Податки»), але не можете цього зробити, вас піддають тортурам. Ви мусите за кожну відсутню монету чимось пожертвувати із цього списку:

- **торговий пост** (вже побудований або один із вашого запасу);
- **послідовник** (витягніть випадковий жетон зі свого мішечка; якщо ви витягнете початкового послідовника свого кольору, покладіть його назад у мішечок і спробуйте ще раз);
- **очко розвитку** (перемістіть свій маркер на треку розвитку на одну ділянку ліворуч, але не на ділянку з монетами або кризь неї);
- **жетон товарів** (1 жетон за кожну монету);
- **жетон місця;**
- **жетон технологій.**

Ви можете замінити відсутні монети будь-якою комбінацією предметів із цього списку (наприклад, якщо ви винні 5 монет, то можете замінити їх на 1 послідовника, 2 торгові пости та 2 очки розвитку). Усі втрачені в цьому процесі предмети вилучають з гри. Відновити можна лише очки розвитку.



## Детальний опис подій



Щойно цю подію було відкрито, ви не можете наймати ченців у поточному раунді. Подія «Паломництво» завжди впливає на фразу 5 «Дії». Усі інші події застосовують в кінці раунду у фразі 6 «Подія».



Ви отримуєте монети відповідно до вашого поточного рівня розвитку.

A: 3 монети за кожен рівень розвитку;

B: 2 монети за кожен рівень розвитку;

C: 1 монета за кожен рівень розвитку.



Ви мусите повернути продукти харчування (зерно, сир або вино) або заплатити штрафні монети. Якщо ви не можете заплатити ані продуктами харчування, ані монетами, ви маєте піддатися тортурам (див. попередню сторінку). Ви повертаєте продукти харчування на товарний ринок.

A: 1 продукт або 5 монет;

B: 2 продукти або 5 монет за кожен відсутній продукт;

C: 3 продукти або 5 монет за кожен відсутній продукт.



Ви підраховуєте кількість товарів, які маєте, і відповідно платите податки. Якщо ви не можете заплатити, тоді повинні піддатися тортурам (див. попередню сторінку).

A: 1 монета за кожен 1 товар;

B: 1 монета за кожні 2 товари;

C: 1 монета за кожні 3 товари.

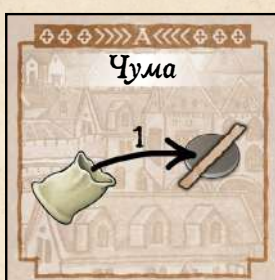


У торговий день ви отримуєте монети за кожен торговий пост, який ви збудували.

A: 3 монети за кожен торговий пост;

B: 2 монети за кожен торговий пост;

C: 1 монета за кожен торговий пост.



Ви втрачаєте 1 жетон персонажа. Наосліп витягніть жетон персонажа з мішечка послідовників і поверніть його на велике ігрове поле (він знову стане доступним). Не рухайте маркер назад на відповідному треку. Ви не можете втратити жетони персонажів свого кольору (тобто початкові жетони фермера, човняра, ремісника чи торговця). Якщо ви витягнете один з цих жетонів, вам пощастило! У цьому раунді ви не втрачаєте жетон персонажа.



## Детальний опис жетонів місць



Ви отримуєте зображений товар з ринку товарів.  
Ви не можете виконати цю дію, якщо на ринку не лишилось жетонів товарів зазначеного типу.



Ви отримуєте 1 очко розвитку.

Ви отримуєте 2 монети із запасу.

Ви отримуєте 2 очки розвитку.

Ви отримуєте 4 монети із запасу.

Ви отримуєте 2 монети із запасу та 1 очко розвитку.



Із запасу ви отримуєте ту кількість монет, яка дорівнює вашому поточному рівню розвитку.



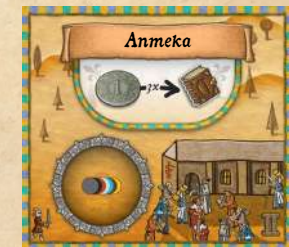
Як власник школи, ви можете використовувати жетони вчених замість будь-яких інших персонажів, окрім ченців.



Перемістіть фігурку вашого торговця вздовж сухопутного шляху до сусіднього міста та заберіть один товар, якщо він доступний.



Як власник трав'яного саду, ви можете використовувати човнярів замість ремісників, торговців і фермерів.



Ви можете активувати аптеку за допомогою будь-якого жетона персонажа. Замість дії ви можете витратити до 3 монет, аби просунути трек розвитку. За кожну витрачену монету (мінімум одна) ви можете перемістити свій маркер на одну ділянку вперед.



Ви отримуєте жетон технологій, який можете розмістити на зоні дії на ваш вибір (крім зони, розрахованої для ченців). Жетон технологій використовують за звичайними правилами. Ви можете помістити жетон технологій на лабораторію, якщо хочете.



Сакристія може захистити вас від негативних подій (наприклад, таких, як «Податки» або «Чума»), якщо вона активована. Протягом фрази 6 «Події», приберіть ченця з цієї зони та покладіть жетон назад у ваш мішечок, замість того, щоб страждати від негативних наслідків події.



Витягніть 2 жетони зі свого мішечка та виберіть 1 із них. Відразу покладіть вибраний жетон на підходящу зону дій. Ви не можете розмістити жетон у бані. Покладіть інший жетон, який ви витягли, а також послідовника з бані назад у ваш мішечок. Якщо ви не можете розмістити жоден із витягнутих жетонів на зону дій, покладіть їх назад у свій мішечок.



Ви отримуєте 1 монету за кожен торговий пост, який ви побудували.



Порохова вежа розширює ваш ринок на 2 ділянки. Під час фрази 3 «Послідовники» ви можете розмістити 1 або 2 жетони персонажів на пороховій вежі. У фразі 4 «Планування» ви можете розмістити один або обидва цих жетони персонажів на зонах дій або використати їх для поля «Благодійні справи» під час фрази 5 «Дії» (ви можете використовувати обидва цих жетони персонажів для поля «Благодійні справи» за одну дію). Ви не можете використовувати послідовників вашого кольору для поля «Благодійні справи».



## Загальні правила гри

### Закінчення жетонів

У цій грі обмежено кількість жетонів персонажів, жетонів технологій і жетонів товарів. Ви не можете отримати жетон, якщо він більше не доступний. Коли у вас закінчується певний вид жетонів, ви більше не можете виконувати дію, яка дозволяє отримати ці жетони. Події можуть призвести до того, що певні жетони знову стануть доступними («Заготівлі», «Чума»). Коли це станеться, ви можете знову виконувати відповідні дії. Монети, однак, необмежені. Якщо немає інших доступних монет, ви можете використати будь-що інше для їх заміни.

### Перевірка ваших послідовників

У будь-який момент гри ви можете зазирнути у свій мішечок, щоб дізнатися, скільки у вас певних послідовників (коли ви закінчите дивитися, перемишайте жетони в мішечку, щоб ви не змогли навмисно витягти певні жетони).

### Порожні сухопутні або водні шляхи

Ви можете використовувати порожні сухопутні або водні шляхи. Ви просто не отримуєте товар.

### Позначені послідовники

Позначені вашим кольором послідовники (яких ви отримали під час приготування до гри) завжди залишаються з вами (у вашому мішечку або на вашому планшеті гравця). Ви не можете використати їх ані для малого поля «Благодійні справи», ані втратити через чуму, ані заплатити ними під час тортуру.

### Розміщений жетон персонажа

Ви не можете переміщати жетон персонажа з однієї зони дій до іншої. Однак, витягуючи жетони послідовників зі свого мішечка під час фрази 3 «Послідовники», за кожного послідовника, якого ви відмовляєтеся витягти, ви можете перемістити жетон персонажа із зони дій на ваш ринок.

**Приклад:** Степан може витягнути 6 послідовників. Він витягує лише 4 послідовників і переміщує 2 послідовників із зон дій на свій ринок.

### Платежі

Вносьте монети до загального запасу і беріть монети звідти, коли отримуєте їх.

## Додаткові жетони місць

Гру можна розширити за допомогою доповнень «Орлеан: вторгнення» і «Орлеан: торгівля та інтриги» або за допомогою наборів жетонів місць. Ви розділяєте жетони місць (включно зі щойно доданими) на два різні стоси відповідно до їхнього зворотного боку (I та II). Після цього ви переміщуєте обидва стоси окремо та випадково вибираєте 13 жетонів із кожного. Якщо наявні менше ніж 13 жетонів місць категорії II, ви можете грати з тими місцями, що доступні у категорії II.

## Вміст гри

- 1 велике ігрове поле (треки та рельєф місцевості)
- 1 мале ігрове поле («Благодійні справи»)
- 5 планшетів гравців
- 5 тканинних мішечків послідовників
- 5 фігурок торговців
- 50 торгових постів
- 35 дерев'яних маркерів
- 125 жетонів персонажів
- 90 жетонів товарів:
  - 24 зерна
  - 21 сиру
  - 18 вина
  - 15 шерсті
  - 12 парчі
- 20 жетонів технологій
- 14 жетонів містян
- 85 монет
- 20 жетонів місць
- 18 жетонів подій
- 2 жетони-підказки
- 1 жетон першого гравця
- 1 правила

**Автор:** Райнер Штокгаузен

**Ілюстратор:** Клеменс Франц (atelier198)

**Українська локалізація:**

**Головний редактор:** Володимир Янчарін

**Перекладачка:** Ірина Немировська **Верстальник:** Владислав Дімаков

**Коректори:** Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний, Степан Бобошко



Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:  
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» [www.games7days.com](http://www.games7days.com)  
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

**dlp games**

Євроде-Парк 86, 52134, Герцогенрат. Тел. 024068097200.

[www.dlp-games.de](http://www.dlp-games.de) [info@dlp-games.de](mailto:info@dlp-games.de)

© dlp games 2014–2024. Виготовлено в Китаї.