



Spelmateriaal

- 1 groot speelbord
- 1 klein speelbord 'goede daden'
- 4 spelersborden
- 4 stoffen zakjes (*volgelingen*zak)
- 4 speelfiguren (*koopman*)
- 40 handelshuizen
- 28 houten blokjes
- 104 personenfiches
- 90 warenfiches
 - 24 x graan
 - 21 x kaas
 - 18 x wijn
 - 15 x wol
 - 12 x doek
- 16 techniekfiches
- 14 burgerfiches
- 47 munten
- 20 locatietegels
- 18 zandloper tegels
- 2 overzichtstegels
- 1 startspelerschild
- Spelregels in het Duits/Engels

Spelregels	02 - 11
Locatietegels	11 - 12

Orléans

Strategie is alles

De Middeleeuwen: in Orléans en omgeving stelt iedere speler zijn eigen gevolg samen uit boeren, handelaren, ridders, monniken ...

Je hebt je volgelingen en hun kwaliteiten hard nodig om je macht uit te breiden, ofwel door te handelen, als vakman of in dienst van de wetenschap. Ridder's zorgen ervoor dat je meer acties kunt uitvoeren en ze zijn ook nodig om handelsreizen te begeleiden. In het dorp kun je vaklieden vinden die helpen bij de bouw van handelshuizen en die gereedschap kunnen maken. Geleerden zijn belangrijk omdat zij wetenschappelijke vooruitgang boeken. Tenslotte kan het geen kwaad om actief te zijn in het klooster, want met de hulp van monniken ben je minder aan het lot overgeleverd.

Je wilt altijd meer acties doen dan je kunt en er zijn vele wegen die naar je doel leiden. De kunst is om uit de verschillende spelelementen een combinatie te kiezen die het beste bij je strategie past.



Ontwerper: Reiner Stockhausen
Vormgeving: Klemens Franz | atelier 198
Vertaling: Olav Fakkeldij
 © dlp games 2014
www.dlp-games.de
 E-mail: info@dlp-games.de

Voorbereiding

1

Iedere speler krijgt:

1 volgelingszak
5 munten



daarbij, in zijn spelerskleur:



7 telstenen
(houten blokjes)



1 spelersbord



1 koopman



10 handelshuizen

2

Het **grote speelbord** (locaties en omgeving) en het **kleine speelbord** 'goede daden' worden op tafel gelegd.

3

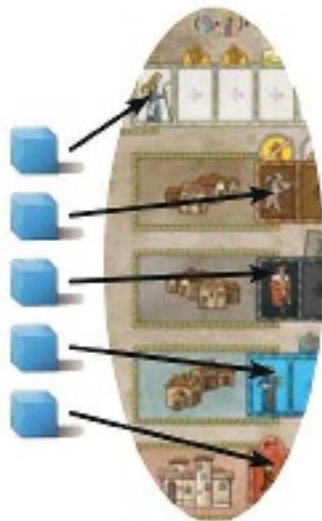
De **techniekfiches** worden op het daarvoor bestemde veld op het speelbord gelegd.

4

De **zandloper tegels** worden - zonder de lichtere tegel 'pilgrimage' - geschud en als dichte stapel klaargelegd op het daarvoor

5

Van iedere speler wordt 1 **telsteen** op het eerste veld van ieder personenspoor gelegd plus 1 op het ontwikkelings-spoor.



warenmarkt



6

De neutrale **personenfiches** (zonder de markering in een spelerskleur) worden op beroepsgroep gesorteerd en op de daarvoor bestemde velden op het speelbord gelegd.



8

13 **burgerfiches** worden op de gemarkeerde velden op de speelborden gelegd. Leg het overgebleven burgerfiche op tafel.



7

Leg de **munten** binnen handbereik op tafel.





zijn volgelingen:
boer, schipper, vakman en handelaar



Handelshuizen en **munten** leggen spelers voor zich neer.
De 4 **volgelingen** in hun eigen kleur leggen zij op de markt op hun spelersbord.

bestemde veld op het speelbord.
Leg de tegel 'pelgrimage' er boven op. Elk spel begint altijd met de actie 'pelgrimage'.



11

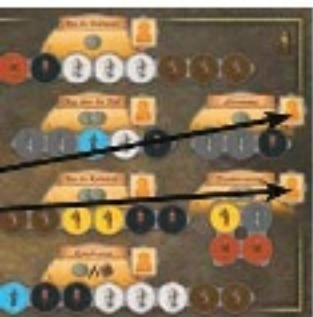
De **koopman** van elke speler wordt in Orléans gezet.

10



De **warenfiches** worden dicht gemengd en open op de velden op de wegen en waterwegen gelegd, één tegel per veld. In een spel met 4 spelers wordt op elk veld een fiche gelegd (*in een spel met 2 of 3 spelers blijven sommige velden leeg, zie rechts*).

Sorteer de overgebleven warenfiches en leg ze open op de daarvoor bestemde warenmarkt links op het speelbord.



goede daden

9



Sorteer de **locatietegels** op de Romeinse cijfers (I & II) en leg ze als stapels gereed.

12a

Spel met 3 spelers:

Verwijder de volgelingen in de overgebleven spelerskleur uit het spel.

Verwijder 2 fiches van elk van de neutrale personen 'boer', 'schipper', 'vakman' en 'handelaar' uit het spel.

Verwijder 3 fiches van elk van de neutrale personen 'ridder', 'geleerde' en 'monnik' uit het spel.

Verwijder 6 willekeurige warenfiches uit het spel.

Leg géén warenfiches op de velden gemarkeerd met '4'. Deze blijven leeg.

12b

Spel met 2 spelers:

Verwijder de volgelingen in de overgebleven spelerskleuren uit het spel.

Verwijder 4 fiches van elk van de neutrale personen 'boer', 'schipper', 'vakman' en 'handelaar' uit het spel.

Verwijder 6 fiches van elk van de neutrale personen 'ridder', 'geleerde' en 'monnik' uit het spel.

Verwijder 12 willekeurige warenfiches uit het spel.

Leg géén warenfiches op de velden gemarkeerd met '3' en '4'. Deze blijven leeg.

13

Je bent klaar om te beginnen!

Doel van het spel

De spelers proberen in middeleeuws Frankrijk de macht te krijgen op verschillende gebieden. Door productie, handel, ontwikkeling en inzet voor het algemeen belang kunnen waren, munten en overwinningspunten verdiend worden.

Spelverloop

De jongste speler krijgt het startspelerschild.

Het spel duurt 18 rondes, die elk uit 7 fasen bestaan.



startspelerschild

Fase 1

Zandloper: de startspeler neemt de bovenste zandloper tegel van de stapel en draait hem open. De zandlopers houden de tijd bij. Het spel is afgelopen aan het eind van de ronde waarin de 18e en laatste zandloper is omgedraaid. Elke zandloper toont ook een gebeurtenis die invloed heeft op deze ronde. Er zijn 6 verschillende gebeurtenissen (zie pagina 10). Met uitzondering van 'pelgrimage' vinden alle gebeurtenissen plaats in fase 6 (Gebeurtenis).



Fase 2

Volkstelling: kijk op het boerenspoor wie de meeste en wie de minste boeren heeft. De speler die vooraan staat op het boerenspoor krijgt 1 munt uit de algemene voorraad. Bij een gelijke stand krijgt niemand een munt. De speler die achteraan staat op het spoor moet 1 munt betalen aan de algemene voorraad. Bij een gelijke stand betaalt niemand een munt.



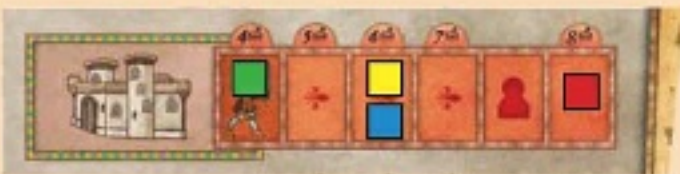
Voorbeeld: speler blauw krijgt een munt en speler rood moet een munt betalen.

2 SPELERS

Let op: in een spel met 2 spelers hoeft de speler achteraan geen munt te betalen. De speler vooraan krijgt wel gewoon een munt.

Fase 3

Volgelingen: trek personenfiches uit je volgelingenpak en leg ze op de markt. Trek zoveel personenfiches als de telsteen op je ridderspoor aangeeft. Aan het begin van het spel is dit 4. Leg de getrokken fiches op de marktvelden op je spelersbord. Je mag niet meer fiches trekken dan je kwijt kunt op je markt. **Opmerking:** personenfiches die je niet gebruikt blijven op je markt liggen, waardoor ze plaats in nemen die je nodig kunt hebben als je fiches trekt.



Voorbeeld: speler groen mag 4 fiches uit zijn volgelingenpak trekken. Speler geel en speler blauw mogen ieder 6 fiches trekken en speler rood mag zelfs 8 fiches trekken.

Fase 4

Planning: je mag personenfiches van je markt gebruiken om acties te activeren op locaties. Je mag personenfiches op je markt laten liggen om ze in latere rondes te kunnen gebruiken.

Elke locatie heeft een unieke actie en vereist een bepaalde combinatie van personenfiches om deze te activeren. Sommige locatietegels vereisen maar één personenfiche om te activeren, andere helemaal geen.



Voorbeeld: je hebt een schipper en een vakman nodig om een nieuwe boer te krijgen.

Leg de benodigde personenfiches op de daarvoor bestemde actievelen op de locatie die je wilt activeren. Een locatie is geactiveerd zodra er op al haar actievelen een fiche ligt. Je kunt de actie in de komende of in een toekomstige actiefase uitvoeren.

Je bent niet verplicht om alle fiches in dezelfde planningsfase te plaatsen. Je mag elk fiche nu of in een toekomstige ronde plaatsen. Zolang je niet alle benodigde fiches hebt geplaatst, heb je de locatie niet geactiveerd en kun je de actie niet uitvoeren.

Fase 5

Acties: je mag acties uitvoeren van alle locaties die je hebt geactiveerd, d.w.z. waar op elk benodigd actieveld een volgeling ligt (of een techniekfiche; zie pagina 6).

Beginnend met de startspeler en daarna in de richting van de klok, voert elke speler een actie uit of past. Als je past kun je deze ronde geen actie meer uitvoeren.

Nadat je een actie hebt uitgevoerd, neem je je volgelingen terug van de actievelen (bijv. de schipper en de vakman van de boerderij) en doet ze in je volgelingenzak.

Let op: techniekfiches blijven op de actievelen liggen tot het einde van het spel.

Je mag je acties in elke volgorde uitvoeren. Je bent niet verplicht een geactiveerde actie uit te voeren. Je mag passen als je nog acties kunt uitvoeren. De actiefase eindigt als alle spelers hebben gepast. Eenmaal gepast mag je deze ronde geen acties meer uitvoeren. Geactiveerde acties die je niet hebt uitgevoerd blijven geactiveerd en kunnen in een latere ronde uitgevoerd worden. Na de actiefase blijven alle personen liggen waarmee geen actie is uitgevoerd.

Fase 6

Gebeurtenis: de op de zandloperkaart afgebeelde gebeurtenis wordt afgehandeld. De gebeurtenis heeft invloed op alle spelers (voor de gebeurtenissen, zie pagina 10).



Fase 7

Startspeler: de huidige startspeler geeft het startspelerschild door aan de speler links van hem.



De acties (locaties)

Elke locatie vertegenwoordigt een specifieke actie. Op je spelersbord staan de belangrijkste locaties al afgebeeld. In de loop van het spel kun je meer locaties aanschaffen (zie pagina 7, 'Een stad uitbreiden')

Je kunt een actie uitvoeren als die is geactiveerd (*alle velden zijn bezet*). Nadat je de actie hebt uitgevoerd, verwijder je de personenfiches (*maar niet de techniekfiches*) die gebruikt zijn om de locatie te activeren, en doet ze in je volgelingszak.

De locaties en hun acties in detail:

Boerderij

Neem een **boerfiche** van de boerderij op het speelbord en doe het in je volgelingszak.

Zet vervolgens je telsteen op het boerenspoor 1 veld vooruit en krijg het afgebeelde **waar**. Je positie is ook van belang in fase 2 (Volkstelling).



Dorp

In het dorp kun je naar keuze een **schipper**, een **vakman** of een **handelaar** als volgeling rekruteren. Je kunt één van onderstaande acties (*schipper, vakman of handelaar*) kiezen:



Schipper

Neem een **schipperfiche** van het speelbord en doe het in je volgelingszak. Zet vervolgens je telsteen op het schippersspoor 1 veld vooruit en krijg het afgebeelde aantal **munten**. De eerste speler die het laatste veld van dit spoor bereikt krijgt een burgerfiche i.p.v. munten.



Vakman

Neem een **vakmanfiche** van het speelbord en doe het in je volgelingszak. Zet vervolgens je telsteen op het vakmannenspoor 1 veld vooruit en krijg een **techniekfiche**. Leg het techniekfiche naast je spelersbord; je mag het pas inzetten nadat je hebt gepast.



Techniek: het techniekfiche mag op een actieveld naar keuze worden gelegd. Het vervangt blijvend het benodigde personenfiche. Je verwijdert een techniekfiche niet nadat je de actie hebt uitgevoerd. Het blijft op het veld liggen tot het einde van het spel.

Beperkingen:

- Het eerste techniekfiche dat je plaatst, moet een boer vervangen.
- Elk volgend techniekfiche mag elke personenfiche vervangen m.u.v. een monnik.
- Een monnik kan nooit vervangen worden door een techniekfiche.
- Je mag niet meer dan één techniekfiche plaatsen per locatie.
- Je mag geen techniekfiche plaatsen op een locatie waarvoor maar één personenfiche nodig is.
- Je mag een techniekfiche niet meer verplaatsen nadat je het hebt geplaatst.



Handelaar

Neem een **handelaarfiche** van het speelbord en doe het in je volgelingenzak. Zet vervolgens je telsteen op het handelarspoor 1 veld vooruit en breidt je stad uit met een **locatietegel**.

Je stad uitbreiden: je mag een locatietegel kiezen. Er zijn twee soorten locatietegels, I en II. Na het eerste veld vooruit op het handelarspoor mag je alleen kiezen uit de locaties in stapel I. Elke volgende keer mag je kiezen uit alle locaties (*zowel I als II*). Leg de gekozen locatietegel naast je spelersbord. Je hebt nu een extra locatie die je kunt activeren of waarvan je de eigenschap kunt gebruiken.

Opmerking: de spelers mogen de tegels in beide stapels op elk moment tijdens het spel bekijken. Zie pagina 11 & 12 voor de details van de verschillende locatietegels.



Universiteit

Neem een **geleerdefiche** van het speelbord en doe het in je volgelingenzak. Zet vervolgens je telsteen op het geleerderspoor 1 veld vooruit en krijg het aangegeven aantal **ontwikkelingspunten**. Voor ieder ontwikkelingspunt dat je krijgt, zet je je steen op het ontwikkelingsspoor 1 veld vooruit.



Kasteel

Neem een **ridderfiche** van het speelbord en doe het in je volgelingenzak. Zet vervolgens je telsteen op het ridderspoor 1 veld vooruit. Het ridderspoor geeft aan hoeveel **volgelingen** je uit je volgelingenzak mag trekken en op de markt mag plaatsen in fase 3 (Volgelingen). Aan het begin van het spel mag je elke ronde 4 volgelingen uit je volgelingenzak trekken. Dit aantal kan worden verhoogd door ridders te rekruteren.

Opmerking: als je een vierde ridder ontvangt wordt het aantal (7) niet verhoogd, maar de eerste speler die dit veld bereikt krijgt een burgerfiche.



Let op: als je het laatste veld van een spoor hebt bereikt, kun je de bijbehorende actie niet meer kiezen.

Klooster

Neem een **monnikfiche** van het speelbord en doe het in je volgelingenzak. Er is geen direct voordeel zoals bij de andere acties. Monniken kunnen **elk andere personenfiche** vervangen.

Let op: andersom is het niet mogelijk om een monnik te vervangen door een ander personenfiche of een techniekfiche.



Schip

Verplaats je koopman van zijn huidige locatie over een **waterweg** (*blauwe verbinding*) naar een aangrenzende stad. Als er een warenfiche op de waterweg ligt, mag je het nemen. Als er meerdere waren liggen mag je er **één** nemen. Leg de waren naast je spelersbord.



Wagen

Gelijk aan de actie 'schip', maar in plaats van over een waterweg, verplaats je je koopman nu over een **weg** (*bruine verbinding*).



Gildehuis

Bouw een **handelshuis** in de stad waar je koopman aanwezig is, als daar nog geen handelshuis staat (*ongeacht van welke speler*). In iedere stad kan maar één handelshuis staan.

Uitzondering: in Orléans mag iedere speler een handelshuis bouwen.



Scriptorium

Je krijgt 1 ontwikkelingspunt. Verplaats je telsteen 1 veld vooruit op het **ontwikkelingsspoor**.



Stadhuis

Tijdens fase 4 (Planning) kun je **1 of 2 personenfiches** in het stadhuis plaatsen. (In het stadhuis hoeven niet beide actievelen bezet te zijn om de actie te kunnen uitvoeren.)

Als je de actie 'stadhuis' uitvoert verplaats je één of beide personenfiches van het stadhuis naar beschikbare velden op het kleine speelbord om ze **goede daden** te laten verrichten. Je krijgt de aangegeven beloning (*1, 2 of 3 munten, en bij kanalenbouw 1 munt of 1 ontwikkelingspunt*).

Als je een goede daad voltooit (*het laatste veld met een fiche belegt*), krijg je het burgerfiche dat bij die goede daad ligt.

Je kunt de personenfiches die nodig zijn voor een goede daad niet vervangen door anderen (*zoals monniken*). Je moet er altijd exact het gevraagde personenfiche neerleggen. Personenfiches die gespeeld zijn op het 'goede daden'-bord blijven daar liggen tot het einde van het spel.



Uitzondering: je eigen volgelingen (**boer, schipper, vakman en handelaar in je spelerskleur**) mag je niet in het stadhuis leggen.



Het ontwikkelingsspoor

Sommige velden op het ontwikkelingsspoor tonen **munten** of er ligt een **burgerfiche** op. Als je je telsteen op of over een veld met munten zet, krijg je het aangegeven aantal munten. Als je de eerste speler bent die zijn telsteen op of voorbij een veld met een burgerfiche zet, krijg je dit fiche.

Ontwikkelingsniveauvelden geven je mate van ontwikkeling aan. Als je je telsteen op of over zo'n veld zet, stijgt je ontwikkeling onmiddellijk naar dat niveau. Aan het begin van het spel bevind je je op niveau 1.



Let op: je **ontwikkelingsniveau** heeft invloed op de gebeurtenis 'Inkomen' (je krijgt zoveel munten als het niveau van je ontwikkeling), het **hospitaal**, evenals op de **puntenwaarde** van je personenfiches en je handelshuizen aan het einde van het spel.

Einde van het spel en puntentelling

Het spel eindigt na 18 ronden. Voordat je verder gaat met de puntentelling krijgt de speler die de **meeste handelshuizen** heeft gebouwd het overgebleven **burgerfiche**. Bij een gelijke stand krijgt niemand het fiche. Voer nu de eindtelling uit. Iedere speler krijgt overwinningpunten voor:



Munten: 1 punt per munt

Waren:

- Doek:** 5 punten per stuk
- Wol:** 4 punten per stuk
- Wijn:** 3 punten per stuk
- Kaas:** 2 punten per stuk
- Graan:** 1 punt per stuk



Handelshuizen en burgerfiches: elk handelshuis dat je hebt gebouwd en elk burgerfiche dat je bezit zijn zoveel punten waard als je bereikte niveau op het ontwikkelingsspoor.



Voorbeeld: Klemens heeft 5 handelshuizen gebouwd en 2 burgerfiches in zijn bezit. Hij heeft niveau 4 bereikt op het ontwikkelingsspoor. Hij krijgt $(5+2) \times 4 = 28$ punten.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand, wint de betrokken speler die het verst gevorderd is op het ontwikkelingsspoor. Is er dan nog een gelijke stand, dan zijn er meerdere winnaars.



Pelgrimage (3x)

Als de gebeurtenis 'pelgrimage' wordt opengedraaid, mag er deze ronde geen monnik gerekruteerd worden. Pelgrimage is de enige gebeurtenis die geen effect heeft in fase 6 (Gebeurtenis), maar in fase 5 (Acties).



Inkomen (3x)

Je krijgt zoveel munten als je bereikte niveau op het ontwikkelingsspoor.



Oogst (3x)

Je moet 1 eetwaar (*graan, kaas of wijn*) afgeven. Leg het fiche terug op de warenmarkt. Als je geen warenfiche kunt afgeven, moet je 5 munten betalen. Als je niet (*volledig*) kunt betalen, wordt je gefolterd (*zie pagina 11*).



Belasting (3x)

Tel het aantal warenfiches dat je bezit. Betaal 1 munt voor elke 3 warenfiches die je bezit. Als je niet (*volledig*) kunt betalen, wordt je gefolterd (*zie pagina 11*).



Handelsdag (3x)

Je krijgt 1 munt voor elk handelshuis dat je hebt gebouwd.



De pest (3x)

Je verliest 1 personenfiche. Trek een volgeling uit je volgelingenpak en leg het fiche terug op het speelbord (*het fiche is weer beschikbaar*). Je verplaatst je telsteen niet terug op het bijbehorende spoor. Je kunt geen eigen volgelingen (*boer, schipper, vakman en handelaar in je spelerskleur*) verliezen. Als je één van deze fiches trekt, heb je geluk, en verlies je deze ronde geen personenfiche.

Foltering (bankroet)

Telkens wanneer je iets moet betalen (*bijv. bij volkstelling of belasting*) en je dit niet kunt, wordt je gefolterd. Elke munt die je tekort komt moet worden gecompenseerd met iets uit onderstaande lijst:

- een **handelshuis** (*gebouwd of ongebouwd*)
- een **volgeling** (*trek er één uit de volgelingenzak; eigen volgelingen tellen niet en gaan terug, trek een nieuwe*)
- een **ontwikkelingspunt** (*verplaats je telsteen 1 veld terug op het ontwikkelingsspoor, maar niet op of voorbij een veld met munten*)
- een **warenfiche**
- een **locatietegel**
- een **techniefiche**

Je mag missende munten compenseren met elke combinatie van bovenstaande items (*bijv. als je 5 munten schuldig bent, mag je deze vervangen door 1 volgeling, 2 handelshuizen en 2 ontwikkelingspunten*).

Alle items verloren door foltering gaan uit het spel. Alleen ontwikkelingspunten kunnen weer opnieuw verdiend worden.

Algemene regels bij het spel

Fiches raken op

personen-, techniek- en warenfiches zijn gelimiteerd in het spel. Je kunt zo'n fiche niet krijgen als het er niet meer is. Als een specifiek fiche op is, kun je een actie waarmee je dit fiche verdient, niet uitvoeren. Door gebeurtenissen kunnen bepaalde fiches opnieuw in het spel komen (*'oogst', 'de pest'*). Als dit gebeurt, komt de actie weer beschikbaar.

Je volgelingen controleren

Op elk moment tijdens het spel mag je controleren welke en hoeveel volgelingen er in je volgelingenpak zitten. Na de controle meng je de fiches goed zodat je daarna geen specifiek fiche kunt trekken.

Lege wegen en waterwegen

Je mag je koopman over lege wegen en waterwegen verplaatsen, maar je krijgt dan geen warenfiche.

Volgelingen in je spelerskleur

De in je spelerskleur gemarkeerde volgelingen (*die je aan het begin van het spel hebt gekregen*) blijven altijd bij jouw (*in je volgelingenpak, op je spelersbord of op een locatietegel*). Je kunt ze niet gebruiken voor de goede daden, noch verliezen aan de pest, noch afgeven bij foltering.

Geplaatste personenfiches

Je kunt geplaatste personenfiches niet verplaatsen van het ene actieveld naar het andere. Echter, als je volgelingen trekt in fase 3 (Volgelingen), dan mag je voor elke volgeling die je niet trekt, maar wel mag trekken, een personenfiche van een actieveld terugleggen op je markt. **Voorbeeld:** Stefan mag 6 volgelingen trekken. Hij trekt er maar 4 en legt 2 volgelingen van actievelden terug op zijn markt.

Betalingen

Betaal munten altijd aan de algemene voorraad en neem ze daarvandaan als je munten krijgt.

Als er (*tijdelijk*) niet genoeg munten beschikbaar zijn, ontvang je geen munten.

De locatietegels in detail



Hooischaar, kaasmakerij, wijnmaker, wolmaker en kleermaker

Je krijgt de afgebeelde waren van de warenmarkt. Je kunt deze actie niet uitvoeren als het afgebeelde waar niet op de warenmarkt ligt.

De locatietegels in detail (vervolg)



Rederij

Je krijgt 1 ontwikkelingspunt.



Brouwerij

Je krijgt 2 munten.



Bibliotheek

Je krijgt 2 ontwikkelingspunten.



Raads Keller

Je krijgt 4 munten.



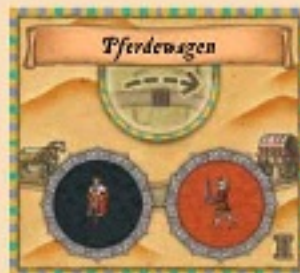
Hospitaal

Je krijgt munten gelijk aan je niveau op het ontwikkelings-spoor.



School

Je kunt geleerden inzetten als elke andere persoon (m.u.v. monnik).



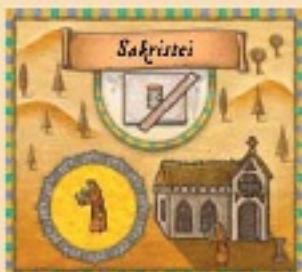
Paard en wagen

Je mag je koopman over een weg naar een aangrenzende stad verplaatsen.



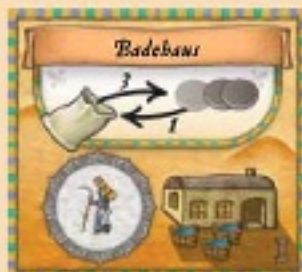
Kruidentuin

Je kunt schippers inzetten als vakman, handelaar en boer.



Sacristie

De sacristie kan je deze ronde beschermen tegen de gevolgen van gebeurtenissen, zoals bijv. 'oogst', 'belasting' of 'pest'. De monnik waarmee je de sacristie hebt geactiveerd gaat in de fase 6 (Gebeurtenissen) terug in je zak, in plaats van dat je de gevolgen van de gebeurtenis ondergaat.



Badhuis

Trek 3 personen uit je volgelingszak en kies er 2 van. Leg die direct op actievelden (*maar niet op het badhuis*). Doe de 3^{de} terug, samen met de volgelings van het badhuis. Kan je niet beide getrokken volgelings op actievelden leggen, dan leg je er minder. De rest gaat terug in de volgelingszak.



Apotheek

Je kunt de apotheek met elk personenfiche activeren. Je betaalt maximaal 3 munten om vooruit te gaan op het ontwikkelings-spoor. Voor iedere betaalde munt gaat je telsteen 1 veld naar rechts.



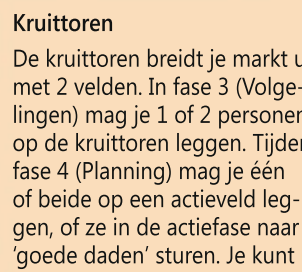
Laboratorium

Je krijgt 1 techniekfiche dat je op een actieveld naar keuze mag leggen (*m.u.v. een actieveld voor een monnik*). De gewone regels voor techniek moeten gevolgd worden. Je mag het techniekfiche ook op een actieveld van het laboratorium leggen.



Windmolen

Je krijgt 2 munten uit de algemene voorraad en 1 ontwikkelingspunt.



Kruittoren

De kruittoren breidt je markt uit met 2 velden. In fase 3 (Volgelings) mag je 1 of 2 personen op de kruittoren leggen. Tijdens fase 4 (Planning) mag je één of beide op een actieveld leggen, of ze in de actiefase naar 'goede daden' sturen. Je kunt ze beide tegelijk naar goede daden sturen. Eigen volgelings (*in je spelerskleur*) kunnen niet naar de goede daden gestuurd worden.



Palterium



Kantoor

Je krijgt 1 munt voor elk handelshuis dat je hebt gebouwd.