ORLEANS

Setup

Ad ogni Giocatore pezzi del proprio colore, 1 Sacchetto e **5 Monete**. Gli Aiutanti iniziali vanno posizionati subito nel proprio Mercato. Ogni Giocatore posiziona un proprio cubetto nel primo spazio di ogni Tracciato e il proprio Mercante in Mappa su Orleans.

Mischiare Tessere Clessidra ponendole coperte nel proprio spazio con sopra Tessera Pellegrinaggio (primo evento del gioco).

Tessere Cittadino sui relativi spazi dei vari tracciati sul tabellone.

Formare due pile distinte coperte con le Tessere Luogo.

Mescolare coperte le Tessere Merce e posizionarne una scoperta in ogni spazio relativo della Mappa (in 2 o 3 Giocatori non tutti gli spazi vengono occupati).

3 Giocatori:

- Rimuovere 2 Tessere Contadino, Barcaiolo, Artigiano e Commerciante.
- Rimuovere 3 Tessere Cavaliere, Studioso e Monaco.
- Rimuovere 6 Tessere Merce casuali.

2 Giocatori:

- Rimuovere 4 Tessere Contadino, Barcaiolo, Artigiano e Commerciante.
- Rimuovere 6 Tessere Cavaliere, Studioso e Monaco.
- Rimuovere 12 Tessere Merce casuali.

Round

La partita dura 18 Round, ognuno formato da 7 Fasi:

1. **Clessidra –** Viene rivelata la Tessera Clessidra successiva ed il relativo evento che influenzerà il Round in corso.
2. **Censimento –** Il Giocatore più avanti sul Tracciato Contadini riceve una Moneta (nessuno la riceve in caso di pareggio), mentre il Giocatore più indietro paga 1 Moneta (nessuno la paga in caso di pareggio). In 2 Giocatori il Giocatore più indietro non deve pagare la Moneta.
3. **Aiutanti –** Ogni Giocatore pesca Aiutanti dal sacchetto pari a quanto indicato sulla casella raggiunta nel tracciato Cavalieri. **Non si possono pescare più Tessere dei posti disponibili nel Mercato**. **E' possibile rifiutarsi di pescare 1 o più Aiutanti per spostare uno o più aiutanti da un Luogo al proprio Mercato**.
4. **Pianificazione –** Ogni Giocatore può spostare uno o più Aiutanti (**non per forza tutti**) dal proprio Mercato agli spazi azione della propria Plancia. La Fase viene giocata in contemporanea, a meno che un Giocatore non richieda che venga svolta in ordine di Turno.
5. **Azioni –** In ordine di Turno ogni Giocatore esegue un'azione di un Luogo completamente occupato da propri Aiutanti (attivato), fino a che tutti non passano. Una volta eseguita l'azione rimuovere gli Aiutanti (**non le Tessere Tecnologia**) presenti su quel Luogo e **rimetterli nel sacchetto**. **Non è obbligatorio eseguire l'azione di un Luogo attivato** (si può tenerlo attivato ed eseguirla successivamente). E' possibile passare, **ma non si potranno effettuare altre azioni in questa Fase**.
6. **Eventi –** Risolvere l'evento mostrato sulla Tessera Clessidra di questo Round.
7. **Primo Giocatore –** Il Segnalino Primo Giocatore viene passato in senso orario.

Azioni

Una volta raggiunto il fondo di un tracciato non è più possibile effettuare la relativa azione.

Fattoria – Aggiungere un Contadino al proprio Sacchetto e avanzare sul Tracciato Contadini ricevendo la Merce indicata.

Villaggio – Il Giocatore aggiunge al proprio Sacchetto un Barcaiolo, un Artigiano o un Commerciante, quindi avanza sul relativo tracciato in base all'aiutante preso:

- **Barcaiolo –** Ricevere il numero di Monete indicato sullo spazio. Chi arriva per primo all'ultima casella riceve un a Tessera Cittadino.
- **Artigiano –** Il Giocatore riceve una Tessera Tecnologia. **Una volta che avrà passato** potrà posizionarla in uno degli spazi Aiutante sulla propria Plancia (**non spazio Monaco e la prima deve essere posizionata su uno spazio Contadino**). **Quello spazio sarà considerato sempre occupato. Le Tessere Tecnologia non possono essere spostate, non possono essere posizionate su Luoghi con un solo spazio e massimo una per Luogo**.
- **Commerciante** – Il Giocatore può **scegliere** una Tessera Luogo e aggiungerla alla propria plancia. Il primo spazio limita la scelta alle sole Tessere Luogo di tipo I.

Università – Aggiungere al proprio Sacchetto uno Studioso, quindi avanzare di un passo sul tracciato Studiosi. Avanzare del numero indicato di passi sul Tracciato Sviluppo. Si riceve immediatamente il bonus indicato sulla casella raggiunta del Tracciato Sviluppo. Il primo Giocatore che raggiunge una casella con una Tessera Cittadino la prende.

Castello – Aggiungere al proprio Sacchetto un Cavaliere e avanzare di un passo sul Tracciato Cavalieri.

Monastero – Aggiungere un Monaco al proprio Sacchetto. **I Monaci valgono come Aiutanti jolly e possono attivare qualunque spazio**.

Nave – Il Mercante può essere spostato lungo una tratta blu ricevendo **una sola** delle eventuali Merci presenti sulla tratta.

Carro - Il Mercante può essere spostato lungo una tratta marrone ricevendo **una sola** delle eventuali Merci presenti sulla tratta.

Corporazione – Costruire una Stazione Commerciale nella città dove è presente il Marcante, se libera. Ogni Città può avere una sola Stazione Commerciale (ad eccezione di Orleans che può averne una a Giocatore).

Scriptorium – Avanzare di un passo sul Tracciato Sviluppo.

Municipio – Durante la Fase 4 si possono posizionare 1 o 2 Aiutanti (**non iniziali**) nel Municipio. **Il Municipio può essere utilizzato anche con un solo Aiutante**. Attivando il Municipio si può spostare **uno o entrambi** gli Aiutanti nella plancia delle Opere Benefiche. L'Aiutante deve essere del colore corretto (**non si possono usare Monaci al posto degli altri Aiutanti**) e **rimarrà lì per il resto della partita, fornendo subito il bonus indicato**. Se eseguendo l'azione completo un Tracciato Opera Benefica ricevo la relativa Tessera Cittadino.

Tortura

Ogni volta che si devono pagare delle Monete ma non se ne possiedono si deve sostituire ogni Moneta non pagata con una qualunque combinazione di:

- 1 Stazione Commerciale (**già costruita o dalla riserva**).
- 1 Aiutante pescato dal sacchetto (non può essere un Aiutante iniziale, in questo caso rimetterlo nel Sacchetto e pescarne un altro).
- 1 Punto Sviluppo (non si può raggiungere o superare uno spazio che indica Monete).
- 1 Tessera Merce.
- 1 Tessera Luogo.
- 1 Tessera Tecnologia.

Fine del Gioco

Il Giocatore che ha costruito più Stazioni Commerciali riceve una Tessera Cittadino.

Quindi si esegue il conteggio:

- 1 PV per ogni Moneta.
- 5 PV per ogni Broccato (rosso).
- 4 PV per ogni Lana (grigio).
- 3 PV per ogni Vino.
- 2 PV per ogni Formaggio.
- 1 PV per ogni Grano.
- Ogni Tessera Cittadino e ogni Stazione Commerciale hanno un valore in PV pari al proprio livello di Sviluppo (raggiunto sul Tracciato Sviluppo).

Il Giocatore con più PV vince la partita, in caso di pareggio vince chi è più avanti sul Tracciato Sviluppo, in caso di ulteriore pareggio vittoria condivisa.

Variante esclusione Tessere Luogo

Ad inizio partita ogni Giocatore può escludere una Tessera Luogo a sua scelta da una qualsiasi pila. In 2 Giocatori ogni Giocatore esclude 2 Tessere.

Note:

Leggi effetti Tessere Luogo e Eventi.

Peste – Se viene pescato un Aiutante iniziale lo si rimette nel Sacchetto e non viene perso nessun Aiutante.

Si può sempre guardare nel Sacchetto (tranne durante la pesca) e si possono sempre guardare le Tessere Luogo.

Tutte le risorse sono limitate.