



Reiner Stockhausen

Orléans



Deutsch 02 - 11

English 12 - 21

Ortskarten / Place Tiles 22 - 23

Materialliste / Components 24

dip games

Подготовка

1

Каждый игрок получает:

1 Мешок для Сторонников

5 монет



А также каждый своего цвета:



7 маркеров
(деревянные кубики)



1 планшет игрока



1 жетон купца



10 торговых постов

2

Поместите большое игровое поле (с картой местности) и поле "Благих дел" на стол

3

Разместите тайлы **Технологий** стопкой на соответствующем месте игрового поля

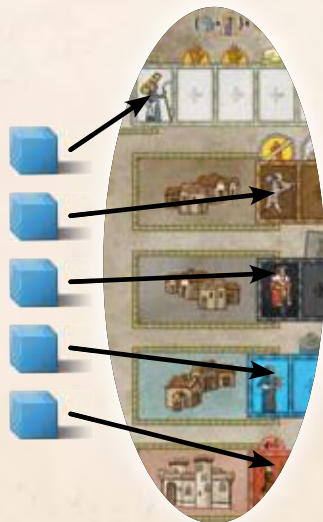


4

Удалите тайл "Паломничество (Pilgrimage)" (более светлого оттенка) из стопки тайлов **Песочных часов**, затем перемешайте оставшиеся тайлы. Поместите перемешанную стопку

5

Поместите по одному маркеру каждого игрока на первое деление каждого из треков Персонажей, а также на трек Развития.



6

Разберите **нейтральные** тайлы Персонажей (тех, что не отмечены цветом игрока) по профессиям и поместите их в соответствующие здания на игровом поле.



8

Разложите 13 тайлов **Граждан** на отмеченных местах игрового поля и поля "Благих дел". Оставшийся тайл положите на стол.



7

Положите на стол монеты так, чтобы они были под рукой.





1 набор сторонников:
Фермер, Лодочник, Умелец и Торговец



Положите свои **Торговые посты** и монеты перед собой.
Разместите **4 сторонников** своего цвета на Рынке (Market) на своем игровом планшете.

тайлов лицом вниз на соответствующее место на игровом поле и сверху положите тайл "Паломничество (Pilgrimage)". Игра будет всегда начинаться с события "Паломничество (Pilgrimage)" в первом раунде.

11

Поставьте свой жетон Купца в Орлеан.

10



Перемешайте тайлы **Товаров** в закрытую и выложите их лицевой стороной вверх на Дороги и Водные пути, по одному на каждое место. В игре на 4 игроков на каждое такое место размещается по тайлу (тогда как в игре на 2 и 3 игроков некоторые места остаются пустыми, смотри справа). Рассортируйте оставшиеся тайлы Товаров и положите их лицевой стороной вверх на Рынке Товаров (в левой части игрового поля).

9



Рассортируйте тайлы Мест по римским цифрам на обороте и положите их отдельными стопками на стол.

Благие дела

12a

Игра на троих:

Удалите из игры сторонников неиспользуемого цвета.

Удалите из игры по два нейтральных тайла Персонажей — Фермера, Лодочника, Умельца и Торговца.

Удалите из игры по три тайла Персонажей — Рыцаря, Учёного и Монаха.

Удалите из игры 6 тайлов любых Товаров.

Не размещайте тайлы Товаров на места, помеченные "4". Эти места остаются пустыми.

12b

Игра на двоих:

Удалите из игры сторонников неиспользуемых цветов.

Удалите из игры по четыре нейтральных тайла Персонажей — Фермера, Лодочника, Умельца и Торговца.

Удалите из игры по шесть тайлов Персонажей — Рыцаря, Учёного и Монаха.

Удалите из игры 12 тайлов любых Товаров.

Не размещайте тайлы Товаров на места, помеченные "3" и "4". Эти места остаются пустыми.

13

Теперь вы готовы к игре!

Цель игры

Вы пытаетесь достичь превосходства в различных областях средневековой Франции. Вы получаете товары, монеты и победные очки за производство, торговлю, развитие и за деяния, совершенные на благо общества.

Ход игры

Самый младший игрок получает жетон первого игрока.

Игра длится 18 раундов, каждый из которых состоит из 7 фаз.



Жетон первого игрока

Фаза 1

Песочные часы: Первый игрок тянет из стопки верхний тайл Песочных часов и открывает его. Тайлы Песочных часов определяют продолжительность игры. Игра заканчивается по окончании того раунда, в котором был вскрыт 18-й и последний тайл. Каждый тайл Песочных часов также вводит в игру событие, которое будет влиять на текущий раунд. Всего в игре 6 различных типов событий (смотри "Подробное описание событий"). За исключением "Паломничества (Pilgrimage)" остальные события разыгрываются в Фазе 6: "Событие".



Фаза 2

Перепись: Определите у кого больше всего и у кого меньше всего фермеров. Игрок, чей маркер стоит первым на треке Фермеров, получает 1 монету из запаса. Если ничья, то никто из игроков не получает монету. Игрок, чей маркер стоит последним на треке, должен заплатить 1 монету в запас. Если ничья, то никто из игроков не платит монету.



Пример: Синий игрок получает монету, а красный игрок должен заплатить монету.

2 ИГРОКА

Пожалуйста, обратите внимание: При игре вдвоем игрок, который находится на треке позади, не должен платить монету. Тот игрок, кто на треке впереди, все равно получает монету.

Фаза 3

Сторонники: Вытяните тайлы Персонажей из вашего мешка и положите их на рынок. Вы можете вытянуть количество тайлов Персонажей равное числу (или меньше), отмеченному вашим маркером на треке Рыцарей. В начале игры — это число 4. Поместите тайл на рынок на вашем игровом планшете. Вы не можете тянуть больше тайлов, чем может поместиться на вашем рынке. (Примечание: Тайлы Персонажей, которые вы не использовали, остаются на вашем рынке, занимая таким образом ячейки, которые могут вам понадобиться когда вы тянете тайлы).



Пример: Зеленый игрок может вытянуть 4 тайла из своего мешка. Жёлтый и синий могут вытянуть по шесть тайлов, а красный – 8 тайлов из своего мешка.

Фаза 4

Планирование: Вы можете использовать тайлы Персонажей со своего рынка для активации действия на Местах. Вы можете оставить тайлы Персонажей на своем рынке, чтобы использовать их потом в последующих раундах. Обычно это может быть сделано одновременно всеми игроками. Если вы хотите выполнить действие, которое может зависеть от действий других игроков, вы можете попросить их выполнять их действия по очереди (или попросить останавливаться после выполнения или невыполнения какого-то определённого действия).

Каждое Место предоставляет конкретное действие и требует определенного набора тайлов Персонажей для его активации. (Некоторым тайлам Мест требуется всего один тайл для активации или не требуется вовсе.)



Пример: Вам нужен лодочник и умелец, чтобы получить еще одного фермера.

Поместите требуемый тайл Персонажа на соответствующую ячейку действия на том месте, которое вы хотите активировать. Место считается активированным, как только на всех его пустых ячейках будет лежать тайл. Вы можете выполнить действие во время текущей или будущей фазы действия.

Вам не нужно размещать все необходимые тайлы во время этой же фазы планирования. Вы можете положить некоторые тайлы сейчас, а остальные — в следующих раундах. Пока вы не выложили все требуемые тайлы вы не можете активировать это действие и не можете его выполнить.

Фаза 5

Действия: Вы можете выполнять действия на тех местах, которые вы активировали, то есть там, где вы выложили сторонника (или тайл Технологии) в каждую требуемую ячейку.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок может выполнить одно действие или спасовать. Если вы спасовали, вы не можете более выполнять действия в этом раунде.

Когда вы сыграли действие, уберите Сторонников с него (например, Лодочника и Умельца с Фермерского дома) и положите их обратно в мешок.

Пожалуйста, обратите внимание: Тайлы Технологий, которые вы положили на ячейки действий, остаются на них до конца игры.

Вы можете выполнять свои действия в любом порядке. Вы не должны выполнять уже активированное действие. Вы можете спасовать даже если у вас есть возможность выполнить больше действий. Фаза действий заканчивается, когда спасуют все игроки. Если вы спасовали, вы не можете больше участвовать в текущей фазе действий. Активированные действия, которые вы не использовали в текущем раунде остаются активированными и могут быть использованы в следующих раундах. Не убирайте тайлы Персонажей с действий, которые вы еще не использовали.

Фаза 6

Событие: Разыграйте событие, указанное на тайле Песочных часов в этом раунде.

(Событие действует на всех игроков. Смотри далее "Подробно о событиях")



Фаза 7

Первый игрок: Текущий первый игрок предает жетон первого игрока соседу слева.



Действия/Места

Каждое Место представляет конкретное действие. На вашем игровом планшете представлены самые распространенные места. По ходу игры вы сможете приобрести дополнительные Места (смотри далее, "Расширение города").

Вы можете выполнить действие, если оно активировано (все ячейки заняты). Когда вы сыграли действие, уберите тайлы Сторонников (кроме тайлов Технологий), использованных для активации, обратно в мешок.

Замечание: Если ваш маркер достигает последнего деления на треке, вы больше не можете использовать соответствующее действие.

Подробнее о Местах и их действиях:

Ферма

Возьмите тайл Фермера из Фермы на игровом поле и положите его в свой мешок. Затем передвиньте свой маркер на одно деление на треке Фермеров и получите изображенный на нем товар. Позиция вашего маркера на этом треке также играет роль в фазе 2: "Перепись".



Деревня

В деревне вы можете получить еще одного Лодочника, Умельца или Торговца. Вы можете выбрать одно из следующих действий (Лодочник, Умелец, Торговец):



Лодочник

Возьмите тайл Лодочника с игрового поля и положите его в свой мешок. Затем передвиньте свой маркер на одно деление на треке Лодочников и получите изображенное на нем количество монет. Первый из игроков, кто достигнет последней позиции на этом треке, получает жетон Гражданина вместо монет.



Умелец

Возьмите тайл Умельца с игрового поля и положите его в свой мешок. Затем передвиньте свой маркер на одно деление на треке Умельцев и получите тайл Технологий. Положите тайл Технологий рядом со своим игровым планшетом. Вы сможете использовать его только после того как спасуете.



Технология: Вы можете положить тайл Технологий на любую ячейку действия по своему выбору взамен требуемого тайла Персонажа до конца игры. После того как вы сыграете действие тайл Технологий не убирается. Он остается на этой ячейке до конца игры.

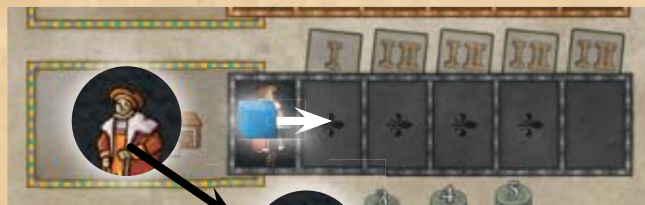
Ограничения:

- Первый тайл Технологий, который вы выложите должен заменить Фермера.
- Последующие тайлы Технологий могут заменять любой тайл Персонажа за исключением Монаха.
- Монахи никогда не могут быть заменены тайлами Технологий.
- Вы не можете положить больше одного тайла Технологий в одном Месте.
- Вы не можете положить тайл Технологий в том Месте, где требуется только один тайл Персонажа.
- Вы не можете убрать тайл Технологий после того как выложили его.



Торговец

Возьмите тайл **Торговца** с игрового поля и положите его в свой мешок. Затем передвиньте свой маркер на одно деление на треке Торговцев и расширьте свой город при помощи тайла Мест.



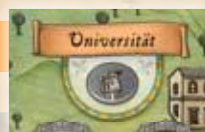
Расширение города: Вы можете выбрать тайл Места. Всего в игре два типа тайлов Мест, I и II. Когда вы продвигаетесь по треку Торговцев в первый раз, вы можете выбрать тайл только из стопки I. В дальнейшем при продвижении по треку вы сможете выбирать тайл из стопок I или II. Разместите выбранный тайл Места рядом со своим игровым планшетом. Теперь у вас есть еще одно Место для активации или использования его специальной способности.



Примечание: Игроки могут просматривать стопки тайлов Мест в любое время. Смотри приложение для подробного описания тайлов Мест.

Университет

Возьмите тайл **Учёного** с игрового поля и положите его в свой мешок. Затем передвиньте свой маркер на одно деление на треке Учёных и получите изображенное на нем количество очков **Развития**. За каждое очко Развития, полученное в игре, передвигайте свой маркер на одно деление на треке Развития, если возможно.



Замок

Возьмите тайл **Рыцаря** с игрового поля и положите его в свой мешок. Затем передвиньте свой маркер на одно деление на треке Рыцарей. Трек Рыцарей показывает сколько Странников вы сможете тянуть из мешка и выкладывать на рынок в Фазе 3. В начале игры вы можете вытягивать по 4 странника в каждом раунде. Вы можете увеличить это число, нанимая Рыцарей.

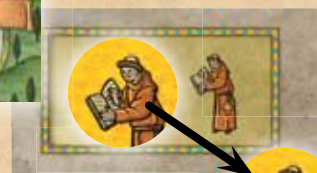


Примечание: Когда вы получаете своего четвертого Рыцаря, это число (7) не увеличивается, но вы можете получить тайл Гражданина, если первым добрались до него.

Замечание: Если ваш маркер достигает последнего деления на треке, вы больше не можете использовать соответствующее действие.

Монастырь

Возьмите тайл **Монаха** с игрового поля и положите его в свой мешок. Тут нет никаких дополнительных бонусов, как на других действиях. Монахи могут быть использованы вместо **любого из тайлов Персонажей**. (Однако, вселенная несправедлива, и вы не можете использовать тайл другого Персонажа или Технологий вместо Монаха.)



Корабль

Передвиньте свой жетон Купца из текущей локации по **Водному пути** (голубое соединение) в соседний город. Если на пути есть тайл Товара, вы можете его взять. Если товаров несколько, вы можете выбрать один из них. Положите тайл Товара рядом со своим игровым планшетом.



Повозка

Это действие похоже на действие "Корабль", только двигаться нужно не по Водному пути. Передвиньте свой жетон Купца по **Дороге** (коричневое соединение) и возьмите один товар, если он доступен.



Гильдия

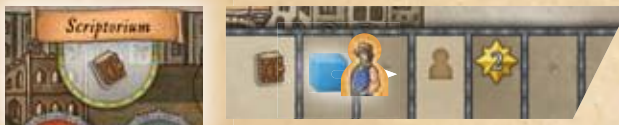
Постройте **Торговый пост** в городе, в котором стоит ваш жетон Купца, при условии, что там еще нет Торгового поста (неважно какому игроку он принадлежит). В одном городе может быть только один Торговый пост.



Исключение: В Орлеане каждый игрок может построить один Торговый пост.

Скрипторий

Получите 1 очко Развития. Передвиньте свой маркер на одно деление вперед на треке **Развития**.



Ратуша

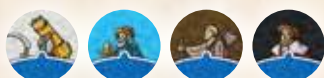
Во время Фазы планирования вы можете положить один или два тайла **Персонажей** в Ратушу. (Чтобы активировать Ратушу вам не нужно заполнять обе ячейки на ней). Когда используете действие Ратуши переложите один или оба тайла Персонажей из Ратуши на любую подходящую ячейку на поле **"Благих дел"**. Вы получаете изображенную там награду (1, 2 или 3 монеты, а в случае с Канализацией – 1 монету или 1 очко Развития) за каждого Персонажа.

Когда вы завершаете Благое дело (то есть выкладываете тайл на последнее незанятое место) вы получаете за него тайл Гражданина. Вы не можете заменять тайлы Персонажей, необходимых для Благого дела, другими тайлами (например, Монахом). Вы должны всегда использовать именно тот тайл Персонажа, который изображен в ячейке.

Тайл Персонажа, использованный для Благого дела, остается там до конца игры.



Пожалуйста, обратите внимание: Вы не можете использовать сторонников своего цвета (то есть ваших начальных Фермера, Лодочника, Умельца и Торговца) в Ратуше.



Трек развития

На некоторых делениях трека Развития изображены монеты или лежат тайлы Гражданин. Если вы передвигаете свой маркер на деление с изображением монеты или проходите через него вы получаете обозначенное количество монет из запаса. Если вы первым передвинулись на деление с тайлом Гражданина или прошли через него вы получаете этот тайл.

Деления статуса Развития отображают ваш уровень развития. Если вы передвигаетесь на такое деление или проходите через него, ваш статус Развития незамедлительно повышается до указанного значения. В начале игры это значение равно 1.



Примечание: Ваш статус Развития влияет на событие "Прибыль (Income)" (вы получаете монеты в количестве равном вашему статусу Развития), Госпиталь, а также на значение победных очков за ваши тайлы Гражданин и Торговые посты в конце игры.

Окончание игры и подсчет очков

Игра заканчивается после 18 раунда. Перед подсчетом очков игрок, который построил больше всего Торговых постов, получает оставшийся тайл Гражданина. Если ничья, то никто не получает этот тайл. Теперь определите финальный счет. Вы получаете победные очки (ПО) за:

Монеты: 1 ПО за монету

Товары:

Парча: 5 ПО

Шерсть: 4 ПО

Вино: 3 ПО

Сыр: 2 ПО

Зерно: 1 ПО

Торговые посты и тайлы Гражданин: Стоимость каждого построенного вами Торгового поста и каждого собранного вами тайла Гражданина увеличивается в соответствии с вашим статусом Развития.

(Пример: Клеменс построил 5 Торговых станций и собрал 2 тайла Гражданина. Его текущий статус Развития равен 4, как указано на треке Развития. Он получает $(5+2) \times 4 = 28$ ПО).

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает. Если ничья, выигрывает тот, кто дальше других продвинулся на треке Развития.

Если все равно ничья, то победителей несколько.



Дополнительное правило: Исключение тайлов Мест (рекомендуется для опытных игроков)

В начале игры (перед первым раундом), начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может исключить один тайл Места из игры (из категорий I или II). Уберите исключенный тайл обратно в коробку. При игре вдвоем каждый игрок исключает по два тайла.



Зх Паломничество (Pilgrimage):

Когда разыгрывается это событие, вы не можете нанимать Монахов в этом раунде. Паломничество - единственное событие, которое срабатывает не в фазе 6 "Событие", а в фазе 5 "Действия".



Зх Доход (Income):

Получите монеты в количестве, равном вашему статусу Развития.



Зх Урожай (Harvest):

Вы должны заплатить 1 еду (зерно, сыр или вино). Верните заплаченную еду обратно на рынок Товаров. Если не можете заплатить едой, то заплатите 5 монет. Если не можете сделать и этого, то будете подвергнуты пыткам (смотри ниже) за каждую монету, которую не сможете заплатить.



Зх Налоги (Taxes):

Посчитайте количество ваших Товаров. Заплатите 1 монету за каждый ваши три Товара. Если не можете заплатить, то будете подвергнуты пыткам (смотри ниже).



Зх Торговый день (Trading Day):

Получите 1 монету за каждый построенный вами Торговый пост.



Зх Чума (Plague):

Вы теряете один тайл Персонажа. Вытяните один тайл Персонажа из мешка и верните его на игровое поле (он снова становится доступным). Не передвигайте свой маркер обратно на соответствующем треке. Вы не можете потерять тайл Персонажа своего цвета (то есть ваших начальных Фермера, Лодочника, Умельца или Торговца). Если вы вытянули одного из них, то вы не теряете тайл Персонажа в этом раунде.

Пытки (Банкротство)

Каждый раз, когда вы должны заплатить что-нибудь (например, во время Переписи или Налогов), но не можете этого сделать, вы подвергаетесь пыткам. Вместо каждой недостающей монеты вы должны отдать следующее:

- **Торговый пост** (уже построенный или из своего запаса)
- **Сторонника** (вытяните одного из мешка; если вытянули Сторонника своего цвета, то верните его обратно в мешок и тяните снова, пока не достанете Сторонника не своего цвета)
- Очко **Развития** (передвиньте свой маркер на треке Развития на одно деление влево, но не ставьте или не проходите деление с монетами)
- Тайл **Товара**
- Тайл **Места**
- Тайл **Технологий**

Вы можете отдавать любой из предметов из этого списка вместо недостающих монет (например, если вы должны отдать 5 монет, вместо них можете отдать 1 Сторонника, 2 Торговых поста и 2 очка Развития).

Все предметы потерянные таким образом убираются из игры. Восстановлены могут быть только очки Развития.

Основные правила игры

Нехватка тайлов:

Тайлов Персонажей, Технологий и Товаров в игре ограниченное количество. Вы не можете получить тайл, если его больше нет в наличии. Если у вас заканчиваются определенные тайлы, вы больше не сможете выполнить действие, требующее именно этот тайл. Однако, вы все еще сможете приобретать тайлы Персонажей, даже если дополнительные доходы (товары, монеты, технологи и т.д.) уже закончились. Вы не можете брать тайлы Персонажей если вы уже достигли конца трека соответствующего Персонажа. В результате События некоторые тайлы могут снова стать доступными (Урожай, Чума). Когда это происходит, вы снова можете сыграть соответствующее действие. Если в запасе недостаточно монет (временно), игроки не могут получать монеты (в данный момент).

Проверка Сторонников:

В любой момент игры вы можете заглянуть в свой мешок и проверить какие и сколько Сторонников там осталось. (После того как посмотрите, перемешайте тайлы в мешке, чтобы в дальнейшем не вытащить нужный вам тайл)

Пустые Дороги и Водные пути:

Вы можете использовать пустые Дороги и Водные пути. Просто вы не получите товар.

Помеченные Сторонники:

Сторонники, помеченные вашим цветом (которых вы получаете во время подготовки), всегда остаются с вами (как в мешке, так и на поле). Вы не можете использовать их для Благих дел, не теряете их во время Чумы и не расплавиваетесь ими при пытках.

Размещенные тайлы Персонажей:

Вы не можете перекладывать тайлы Персонажей из одной ячейки Действий в другую. Однако, когда вы тянете Сторонников из мешка во время фазы 3: "Сторонники", за каждого Сторонника, которого вы откажетесь вытянуть, вы можете переложить по одному тайлу Персонажа из ячейки Действия на ваш рынок. (Пример: Стефан может вытянуть 6 Сторонников. Он вытягивает только 4 Сторонников, а двоих - перекладывает из ячейки Действий на свой рынок)

Платежи:

Платите монеты в общий запас и берите их оттуда, когда должны получить монеты.

Порядок хода:

Большинство фаз могут быть сыграны одновременно. В фазе 4 (Планирование) начинайте планирование вместе. Затем скажите другим игрокам, когда закончите планирование. Если необходимо делайте это по очереди, то есть, начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке. Совершайте платежи в таком же порядке.

Подробно о тайлах Мест



Сеновал (Hayrick), Сыроварня (Cheese Factory), Винный завод (Winery), Заводчик шерсти (Wool Manufacturer) и Ателье (Tailor Shop)

Вы получаете изображенный товар с рынка Товаров. Вы не можете применять это действие, если на рынке Товаров нет соответствующего типа товара.



Судоходство (Shipping Line)

Получите 1 очко Развития



Пивоварня (Brewery)

Получите 2 монеты



Библиотека (Library)

Получите 2 очка развития



Мельница (Windmill)

Получите 2 монеты из запаса и 1 очко Развития



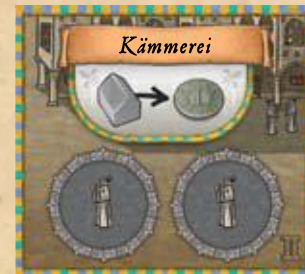
Погреб (Cellar)

Получите 4 монеты из запаса



Аптека (Pharmacy)

Вы можете активировать Аптеку любым тайлом Персонажа. Выполняя это действие, вы можете потратить до трёх монет, чтобы продвинуться по треку Развития. За каждую потраченную монету (минимум 1) вы можете сдвинуть свой маркер на одно деление вправо.



Контора (Office)

Получите по одной монете за каждый построенный вами Торговый пост



Купальня (Bathhouse)

Во время Фазы 3 вы можете вытянуть дополнительно еще два тайла Персонажей, затем вернуть один из них обратно в мешок. (Вам по-прежнему необходимо свободное место на рынке для полученного тайла, после возвращения другого в мешок).

Примечание: Это изменение первой редакции игры. Если хотите, можете играть по правилам первой редакции, которые таковы:

(Поместите сюда одного фермера, чтобы активировать это здание); Вытяните три тайла Персонажей из мешка и выберите два из них. Тут же положите выбранные тайлы на соответствующие ячейки Действий. (Вы не можете положить их на тайл Купальни) Верните третий вытянутый вами тайл, а также Сторонника из Купальни обратно в мешок. Если вы не можете выложить 2 вытянутых вами тайла на ячейки Действий, положите только один или не кладите вовсе и верните оставшиеся обратно в мешок.



Госпиталь (Hospital)

Получите монеты в количестве, равном вашему статусу Развития.



Школа (School)

Будучи владельцем Школы, вы можете использовать Учёных вместо других тайлов Персонажей, кроме Монахов.



Гужевая повозка (Horse Wagon)

Передвиньте свой жетон Купца по Дороге в соседний город и соберите один товар, если возможно.



Огород (Herb Garden)

Будучи владельцем Огорода, вы можете использовать Лодочников вместо Умельцев, Торговцев или Фермеров.



Ризница (Sacristy)

Ризница может защитить вас от активированных негативных событий (таких как Урожай, Налоги или Чума). Во время фазы Событий уберите Монаха из Ризницы и верните его в мешок вместо того, чтобы пострадать от негативного эффекта сыгранного события.



Пороховая башня (Gunpowder Tower)

Пороховая башня увеличивает ваш Рынок на 2 ячейки. Во время фазы 3: "Сторонники" вы можете поместить 1 или 2 тайла Персонажей в Пороховую башню. Во время фазы планирования вы можете положить один или оба этих тайла на ячейки Действий или использовать их для Благих дел в фазе Действий. (Вы можете использовать оба этих тайла для Благих дел в одном действии) Вы не можете использовать Сторонников вашего цвета для Благих дел.



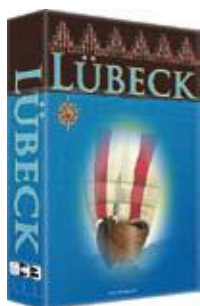
Лаборатория (Laboratory)

Получите тайл Технологий, который вы можете положить на любую ячейку Действий по своему выбору до конца раунда (за исключением ячеек Монахов). Применяются обычные правила для тайлов Технологий. Если хотите, то можете положить тайл Технологий и в Лабораторию.

Игровые компоненты

- 1 большое игровое поле
- 1 маленькое поле "Благих дел"
- 4 планшета игроков
- 4 мешка для Стронников
- 4 жетона Купцов
- 40 Торговых постов
- 28 деревянных кубиков
- 104 тайла Персонажей
- 90 Товаров
 - 24 x Зерна
 - 21 x Сыра
 - 18 x Вина
 - 15 x Шерсти
 - 12 x Парчи
- 16 тайлов Технологий
- 14 тайлов Граждан
- 47 Монет
- 20 тайлов Мест
- 18 тайлов Песочных часов
- 2 карты обзора
- 1 жетон первого игрока
- 1 книга правил

**Noch mehr Spannung am Spieltisch von dlp games:
More thrilling boardgames from dlp games:**



dlp games

Author: Reiner Stockhausen
Illustrations: Klemens Franz | atelier198
Translation: Grzegorz Kobiela
Lektorat/Proofreading: Stefan Malz
© dlp games 2014
www.dlp-games.de
E-mail: info@dlp-games.de