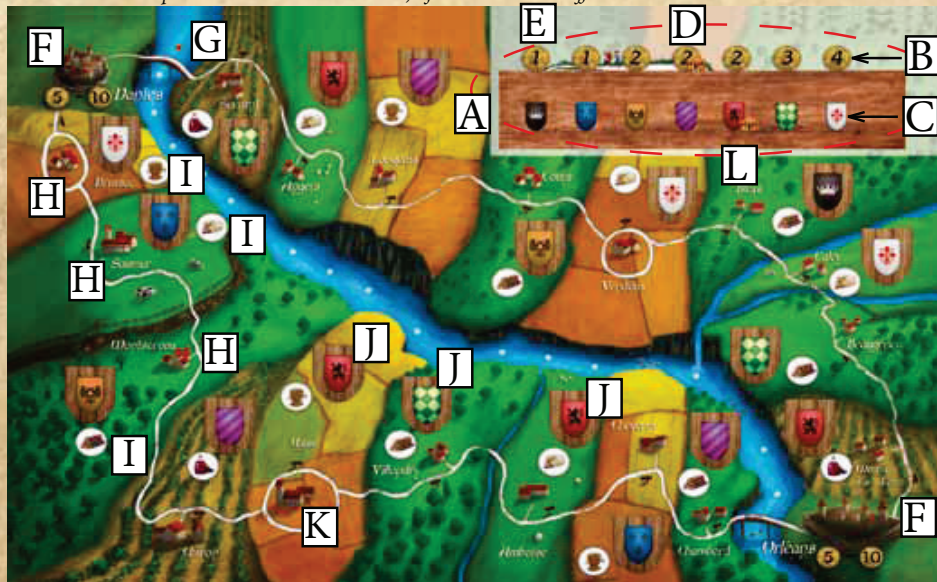


# La Loire

Emanuele Ornella

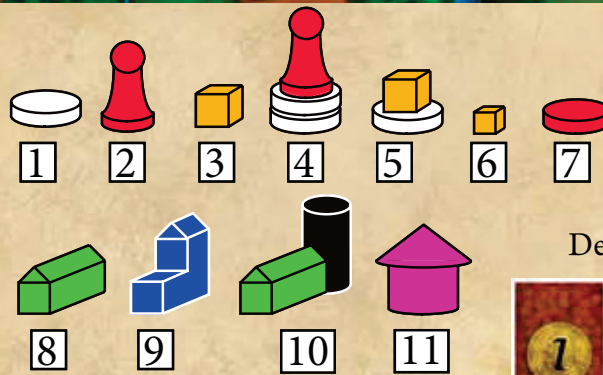
1477 schuf König Ludwig XI. den ersten königlichen Postdienst Frankreichs, der sich binnen eines Jahrhunderts zu einem weitverzweigten Netzwerk von Postboten und Warenhändlern fortentwickelte. Innerhalb weniger Jahre sprossen zahlreiche Poststationen und Warenlager empor ebenso wie ein Transportnetz bestehend aus Kutschen, Pferden und Flussschiffen.

Bald schon erfasste der Waren- und Nachrichtentransport das gesamte Loire-Tal, durch das sich Frankreichs längster Fluss seinen Weg entlang prächtiger Schlösser bahnt. So begann die Blütezeit des Fortschritts und Wohlstands der Dörfer und Kleinstädte an den Ufern der Loire...

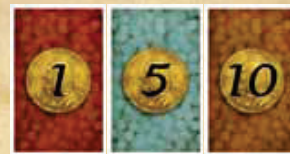


- A: Markt
- B: Marktpreis (Wareneinkauf, Einkünfte für Zustellung Stufe-1-Nachricht)
- C: Marktplättchen
- D: mittlere Position für Zirkusbewegung
- E: neue Zirkusposition nach -bewegung
- F: Städte Nantes & Orléans
- G: Loire-Schiffsstartfeld
- H: Dörfer
- I: Warensymbole in Dörfern
- J: Dörfern zugeordnete Schilde
- K: Zirkus-Startdorf
- L: Marktplättchen auf Zirkus-Seite, Schildfarbe entspricht K:

- 1: Pferd (neutrale Farbe)
- 2: roter Händler
- 3: gelber Bote
- 4: Stafette mit 2 Pferden und 1 Händler
- 5: Stafette mit 1 Pferd und 1 Boten
- 6: gelber Nachrichtenstein
- 7: rotes Schiff
- 8: grüner Bauernhof
- 9: blaues Kloster
- 10: grüne Burg (1 Bauernhof und 1 neutraler Turm)
- 11: Zirkus (neutrale Farbe)



## Denarkarten



Warenkarten: Holz, Getreide, Käse, Wein, Bier



## Zeichenerklärung

- : Siegpunkte bei Spielende
- : Loire-Schiff 1 Feld vorwärts bewegen
- : Nachrichtenkarte
- : Pferd
- : Händler und /oder Bote

Nachrichtenkarten: Stufe 1, 2, 3 und 4 (=Klosternachricht)



## Personenkarte



## Gebäudekarte



- Kartentitel
- Siegpunkte
- Baukosten
- Illustration
- Wer nutzt die Karte?
- Beschreibung der Sonderfunktion

## Spielvorbereitung

Lösen Sie vor dem ersten Spiel aus dem 4-teiligen Spielplan vorsichtig die Schilde aus den Aussparungen.

Setzen Sie den Spielplan zusammen und verteilen Sie die Schilde zufällig auf die zugehörigen Aussparungen.

Dabei dürfen keine gleichen Schilde in benachbarten Dörfern platziert werden (ggf. manuell anpassen).

Verteilen Sie auf dem Markt zufällig die verdeckten Marktplättchen mit der Schild-Seite (ohne Zirkus) nach oben.

Die Zirkusfigur wird im Dorf "Ussé" platziert und das dem dortigen Schild entsprechende Marktplättchen auf die Zirkus-Seite gedreht.

Je nach Spielerzahl wird in folgenden Dörfern je 1 Pferd platziert (überzählige werden aussortiert):

Bei 1-2 Spielern in Montsoreau, Ussé, Amboise, Langeais, Vendôme und Talcy.

Bei 3-4 Spielern in Saumur, Chinon, Villandry, Cheverny, Angers, Tours, Blois und Beaugency.

### Auslage der Karten:

- Waren und Denare (Münzkarten mit aufgedrucktem Wert) werden nach Sorte bzw. Wert getrennt bereitgelegt.

- Die 6 Basisgebäudekarten sind nur zur Ansicht und entsprechen Elementen auf dem Spielplan: Bauernhof, Burg, Kloster, Nantes, Orléans und Zirkus.

Alle folgenden Karten werden nach Farbe oder Ort gruppiert für alle Spieler sichtbar neben dem Spielfeld ausgebreitet:  
- Für die beiden Städte Nantes und Orléans gibt es je 4 zu erwerbende Palastgebäude in doppelter Ausführung (d. h. insgesamt 16 Karten), die bei der jeweiligen Stadt offen ausgebreitet werden.

- Die Anzahl jeweils zu verwendender Personenkarten Bankier, Bürgermeister, Gehilfe und Lehrling entspricht der Spieleranzahl, blaue Personenkarten sind nur 1-mal verfügbar.

- Alle anderen Personenkarten werden bei 1-2 Spielern je 1-mal und bei 3-4 Spielern je 2-mal offen ausgelegt.

- Überzählige Karten kommen zurück in die Spielschachtel.

- Nachrichtenkarten haben die Stufen 1-4 entsprechend der Anzahl an Denar-Münzen auf ihrer Rückseite. Sie werden nach Stufe getrennt verdeckt gemischt und bereitgelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe, erhält alle zugehörigen Spielsteine und platziert von den beiden kleinen Nachrichtensteinen je 1 auf den roten Personenkarten Gehilfe und Lehrling.

Die runden Schiffe starten auf dem mit einem roten Punkt markierten Loire-Feld nahe Nantes.

Jeweils mit 2 Pferden reitet in Nantes der Händler und in Orléans der Bote jedes Spielers los.

Als Startkapital erhält jeder Spieler 7 Denar sowie 1 Nachricht der Stufe 1 und legt beides offen vor sich aus.

Im weiteren Spielverlauf bleiben Denar- und Nachrichtenvorräte der Spieler dauerhaft offen ebenso wie die später ins Spiel kommenden Warenkarten. Wer zuletzt auf der Loire Schiff gefahren ist, beginnt das Spiel.

## Übersicht eines Spielzuges

**Mindestguthaben:** Befindet sich die Händlerfigur des aktiven Spielers bei Zugbeginn in einer Stadt (Nantes oder Orléans, Boten-Standort irrelevant) und besitzt er **weniger als 5 Denar**, erhält der Spieler 1 Denar aus dem allg. Vorrat und sein **gesamter** Spielzug ist sofort beendet. Ist ein Spieler am Zug, führt er mit seinem Händler und dem Boten die folgenden Schritte durch. Dabei entscheidet er selbst, mit welcher Figur er beginnt.

### Bote:

1. Bewegungsphase
2. Aktionsphase

### Händler:

1. Maximalguthaben evtl. prüfen
2. Bewegungsphase
3. Aktionsphase

**Maximalguthaben:** Befindet sich die Händlerfigur des aktiven Spielers unmittelbar vor Beginn ihrer Bewegungsphase in einer Stadt (Nantes oder Orléans; der Bote kann zu diesem Zeitpunkt seine Phasen bereits abgeschlossen haben), so muss der Spieler alles über 10 Denar hinausgehende Geld zum allg. Vorrat zurücklegen, bevor er seine Bewegungsphase beginnt.

Auf dem Spielplan gibt es 20 verschiedene Orte (18 Dörfer sowie die beiden Städte Nantes und Orléans), auf denen die Spielfiguren sich bewegen und Aktionen ausführen können.

### Bewegungsphase

Die Bewegungsweite einer Spielfigur (Händler oder Bote) ist um 1 höher als die Anzahl ihrer Pferde und muss voll ausgeschöpft werden. Figur und Pferde werden dabei zusammen als Stafette vom Ausgangs- zum Zielort bewegt.

Möchte ein Spieler mit seiner Stafette weniger Orte weit ziehen, muss er vor Bewegungsbeginn entsprechend viele Pferde auf dem Ausgangsort zurücklassen. Die Mindestbewegungsweite beträgt somit 1 Feld (Figur mit 0 Pferde).

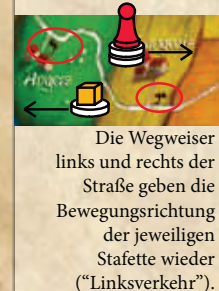
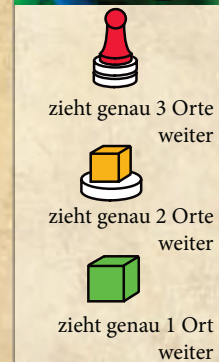
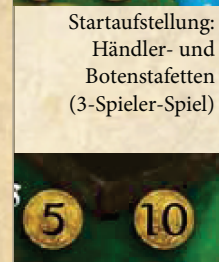
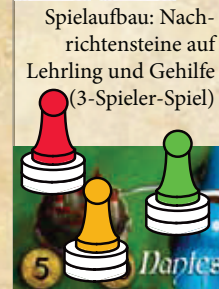
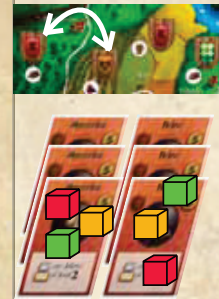
Ebenso darf ein Spieler zur Vergrößerung seiner Bewegungsweite vor Bewegungsbeginn genau 1 freies, am Ausgangsort ausliegendes Pferd unter seiner Stafette stapeln, die danach **max. 2 Pferde** umfassen darf.

### Bewegungsrichtung

Befindet sich eine Stafette bei Zugbeginn auf einer Stadt, darf sie sich aussuchen, in welche Richtung sie ihre Reise fortsetzt.



Die eingeschlagene Richtung bleibt für alle folgenden Spielzüge erhalten, bis die Stafette wieder in einer Stadt haltmacht (und wieder frei wählen darf).

Gegen den Uhrzeigersinn bewegte Stafetten werden auf der der Loire zugewandten Straßenseite platziert und umgekehrt ("Linksverkehr"), was durch die kleinen Wegweiser am Straßenrand illustriert wird.



## Aktionsphase

Unmittelbar nach der Bewegungsphase einer Figur darf diese am Zielort genau 1 Aktion durchführen oder lassen.

	Händler 	Bote 
Nantes oder Orléans	- Waren verkaufen, - 6 / 10 Denar für 1 / 2 SP verschiffen, - 1 Basis- oder Palastgebäude errichten.	- 1 Nachricht erwerben (Stufen 1-3), - 1 Klosternachricht zustellen (Stufe 4).
Dorf	- 1 Ware kaufen	- 1 Nachricht zustellen (Stufen 1-3)
Dorf mit Bauernhof	1 Ware kaufen für 1 Denar Rabatt; Besitzer bewegt Schiff 1 Loire-Feld vorwärts.	- Besitzer: 1 Nachricht erwerben (Stufen 1-3).
Dorf mit Kloster	- 1 Ware kaufen für 1 Denar Rabatt + 1 SP an Besitzer, - Besitzer kauft 1 Bier + erhält 1 SP.	- Besitzer: 1 Klosternachricht erwerben (Stufe 4).
Dorf mit Burg	- 1 Ware kaufen für 2 Denar Rabatt; Besitzer bewegt Schiff 1 Loire-Feld vorwärts.	- Besitzer: 1-2 Nachrichten erwerben (Stufen 1-3).
Zirkus	- 1 Ware kaufen, 1 Denar Rabatt zusätzlich. - 1 Personenkarte anwerben	- 1 Personenkarte anwerben

### Händler-Aktion: 1 Ware kaufen

In einem Dorf darf der Händler 1 Warenkarte der dort abgebildeten Sorte kaufen, sofern diese noch im allg. Vorrat verfügbar ist.

Das dem dortigen Schild entsprechende Marktplättchen gibt den **Grundpreis** von 1 Warenkarte wieder.

(Die auf der Warenkarte abgebildete Denar-Zahl entspricht dem **Verkaufswert** der Warenkarte.)

Anschl. kommt ein **Gebäuderabatt** von 1 Denar zum Tragen, wenn im Dorf ein Bauernhof oder ein Kloster eines beliebigen Spielers errichtet ist bzw. 2 Denar bei einer Burg.

In einem **Dorf mit eigenem Kloster** darf der Händler anstelle der abgebildeten Warensorte alternativ 1 Bier kaufen, für das der doppelte Grundpreis und kein Gebäuderabatt anfällt.

Befindet sich ein **Zirkus** im Dorf, erhält der Händler 1 Denar Rabatt, der zu evtl. Gebäuderabatten hinzukommt. Der ermittelte Kaufpreis 1 Warenkarte beträgt mind. 0 Denar und wird an den allg. Vorrat bezahlt; die erworbene Warenkarte kommt in die offene Auslage des Spielers.

**Warenlimit:** Während ein Spieler beliebig viel Holz transportieren kann, beträgt das Warenlimit für jede andere Warensorte je 1 Karte.

**Siegpunkt:** Wurde eine Ware in einem Dorf mit Gebäude erworben, so bewegt dessen Besitzer sein Schiff auf der Loire 1 Feld vorwärts (auch, wenn er selbst Käufer der Ware ist oder der Kaufpreis 0 Denar beträgt oder über den Holzfäller 2 Holz erworben wurden).

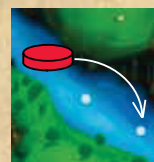
### Händler-Aktion: Waren verkaufen

In Nantes oder Orléans darf ein Spieler seine Warenkarten in beliebiger Anzahl und Sorte zum aufgedruckten Preis verkaufen. Die Warenkarten kommen zurück in den allg. Vorrat, von wo die Denar-Einkünfte genommen werden.

Der rote Händler hält in Nantes, verkauft dort 1 Holz und 1 Käse und erhält 2+5=7 Denar.

### Händler-Aktion: 6 oder 10 Denar verschiffen

In Nantes oder Orléans darf ein Spieler entweder 6 oder 10 Denar bezahlen, um sein Schiff auf der Loire um 1 bzw. 2 Felder vorwärts zu bewegen.



### Marktpreis-Anpassung

Immer, wenn eine Ware in einem Dorf gekauft wird, wandert das dem dortigen Schild entsprechende Marktplättchen ganz nach rechts (4 Denar) und die anderen Schilde rücken nach links auf (Bild siehe nächste Seite).

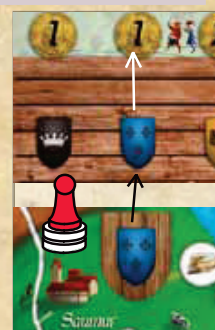
### Zirkusbewegung

Wenn am Ende der Marktpreis-Anpassung das Zirkus-Marktplättchen in der Mitte ist (2 Denar mit Zirkussymbol), so wird es auf die Schild-Seite umgedreht.

Danach versetzt der aktive Spieler die Zirkusfigur auf dem Spielplan in ein Dorf seiner Wahl, das dem Schild des linken Marktplättchens (bei 1 Denar) entspricht und dreht Letzteres am Markt auf die Zirkus-Seite.

### Händler-Aktion: 1 Basisgebäude bauen

In Nantes oder Orléans darf der Spieler genau 1 Basisgebäude bauen. Dazu bezahlt er die auf der jeweiligen



Der rote Händler hält in Saumur und kauft 1 Käse für 1 Denar.



Der rote Händler hält in Saumur, kauft 1 Käse kostenlos (Grundpreis 1 Denar minus Bauernhof-Gebäuderabatt von 1 Denar). Spieler gelb erhält dadurch 1 Siegpunkt und bewegt sein Schiff 1 Loire-Feld vorwärts.



Der rote Händler hält in Saumur beim eigenen Kloster und darf entweder 1 Käse kostenlos (1 minus 1 Denar) oder 1 Bier für 2 Denar (2-mal 1 Denar) kaufen. Anschl. fährt das rote Schiff 1 Loire-Feld vorwärts.

Basisgebäudekarte angegebenen Baukosten an den allg. Vorrat und platziert die Gebäudefigur seiner Farbe gemäß der dafür geltenden Regeln auf dem Spielplan:

**Kloster.** Baukosten: 4 Denar und 2 Holz. Um ein Kloster zu bauen, muss ein in einem früheren Spielzug gebauter eigener Bauernhof vom Spielplan in den persönlichen Vorrat zurückgenommen und im selben Dorf eine Klosterfigur platziert werden.

**Burg.** Baukosten: 6 Denar und 1 Holz. Um eine Burg zu bauen, muss zu einem in einem früheren Spielzug gebauten eigenen Bauernhof ein schwarzer Turmmarker aus dem allg. Vorrat dazugestellt werden und bildet fortan eine Burg. Da es nur 4 neutrale Türme gibt, können auf dem Spielplan insgesamt max. 4 Burgen gebaut werden.

**Bauernhof.** Baukosten: 4 Denar und 1 Holz. Ein Bauernhof wird immer in einem gebäudelosen Dorf errichtet (der Zirkus ist kein Gebäude).

Beim Platzieren eines Bauernhofs muss der Spieler darauf achten, dass seine Gebäude gleichmäßig auf beide Loire-Seiten verteilt sind.

Befindet sich nördl. der Loire 1 Kloster und südl. kein eigenes Gebäude, muss der neue Bauernhof zwingend südl. der Loire errichtet werden. Der darauffolgende Bauernhof dürfte wiederum frei platziert werden etc.

Ausnahme: Besitzt der Spieler den Mensor, darf er seine Gebäude beliebig auf beide Loire-Seiten verteilen (bzw. sogar alle auf derselben Flussseite errichten).

### Händler-Aktion: 1 Palastgebäude bauen

In Nantes oder Orléans darf der Spieler 1 der dort ausliegenden Palastgebäude bauen, das er noch nicht besitzt (Bank von Nantes und Orléans sind 2 verschiedene Gebäude). 1 Palastgebäude kostet 4 Denar und ist 2 Siegpunkte wert. Der Spieler nimmt das errichtete Gebäude, platziert es vor sich in seiner Auslage und darf erst ab dem nächsten Spielzug dessen Sonderfunktion nutzen.

### Händler-ODER-Boten-Aktion: 1 Personenkarte anwerben

Landet der Spieler mit einer seiner Figuren auf einem Dorf mit Zirkus, so darf er genau 1 Personenkarte beliebiger Farbe anwerben. Der Spieler darf die Person nicht bereits in seiner Auslage besitzen.

Dazu bezahlt er die erforderliche Anzahl Denare an den allg. Vorrat, platziert die Personenkarte vor sich in seiner Auslage und darf sofort ihre Sonderfunktion nutzen, die das gesamte Spiel über erhalten bleibt.

Selbst wenn sowohl Bote als auch Händler eines Spielers im selben Zug beim Zirkus ihre Bewegung beenden, darf insgesamt nur eine der beiden Figuren die Aktion "1 Personenkarte anwerben" auswählen.

### Boten-Aktion: 1-2 Nachrichten erwerben

In Nantes oder Orléans oder in einem Dorf mit eigenem Bauernhof darf der Bote 1 Nachricht bzw. mit eigener Burg bis zu 2 beliebige Nachrichten der Stufen 1 bis 3 erwerben.

In einem Dorf mit eigenem Kloster kann 1 Nachricht der Stufe 4 (= Klosternachricht) erworben werden.

Der Kaufpreis entspricht der jeweiligen Nachrichtenstufe.

Nachrichten der Stufen 2 und 3 dürfen auch dann erworben werden, wenn der Spieler die für deren Zustellung erforderlichen roten Personenkarten Lehrling (für Stufe 2) oder Gehilfe (für Stufe 3) noch nicht besitzt.

Transportlimit: Ein Bote kann max. 2 Nachrichten und davon max. 1 Klosternachricht gleichzeitig transportieren, die beim Erwerb offen in der Auslage des Spielers platziert werden.

Erst, wenn eine davon zugestellt und somit auf ihre Denar-Seite umgedreht wird, kann wieder eine neue Nachricht erworben werden.

(Einmal erworbene Nachrichten können nicht ungenutzt abgeworfen sondern müssen zugestellt werden. Zum Spielende nicht (vollständig) zugestellte Nachrichten sind je 1 Siegpunkt wert.)

### Boten-Aktion: 1 Nachricht zustellen ODER 1 Zwischenstation erreichen

Eine **Nachricht der Stufe 1** wird im darauf angegebenen Dorf zugestellt, und die Position des dem dortigen Schild entsprechenden Marktplättchens gibt die Höhe der Denar-Einkünfte wieder.

Der Spieler nimmt sich die Einkünfte aus dem allg. Vorrat und dreht die Nachricht auf ihre Denar-Seite um.

Eine **Nachricht der Stufe 2** kann nur von Boten in Begleitung eines Lehrlings (rote Personenkarte) zugestellt werden, über den der Spieler einen Nachrichtenstein erhält.

Diesen verwendet der Bote, um das Erreichen der **Zwischenstation** zu markieren (1. Boten-Aktion), die einem beliebigen der beiden Schilde auf der Nachricht entspricht.

Erreicht der Bote in einem späteren Spielzug ein Dorf mit dem zweiten Schild, so kann die Nachricht zugestellt und auf die Denar-Seite umgedreht werden (2. Boten-Aktion), und der Nachrichtenstein kommt zurück zum Vorrat des Spielers.

Eine **Nachricht der Stufe 3** kann nur von Boten in Begleitung des Lehrlings und des Gehilfen (rote Personenkarten) zugestellt werden, über die der Spieler insgesamt 2 Nachrichtensteine erhält.

Diese verwendet der Bote, um das Erreichen der beiden **Zwischenstationen** zu markieren (1.+2. Boten-Aktion), die zwei beliebigen der drei Schilde auf der Nachricht entsprechen.

Erreicht der Bote in einem späteren Spielzug ein Dorf mit dem dritten Schild, so kann die Nachricht zugestellt und



auf die Denar-Seite umgedreht werden (3. Boten-Aktion), und die Nachrichtensteine kommen zurück zum Vorrat des Spielers.

Es ist möglich, in 2 Boten-Aktionen je 1 Zwischenstation unterschiedlicher Nachrichten mittels Nachrichtensteinen zu markieren. Im Falle einer Strategieänderung darf ein Spieler in einer späteren Aktion auch einen bereits zuvor gesetzten Nachrichtenstein in sein aktuelles Boten-Dorf versetzen.

Eine **Nachricht der Stufe 4** (Klosternachricht) bedarf keiner Voraussetzung und wird in der darauf angegebenen Stadt zugestellt. Lehrling oder Gehilfe werden dafür folglich nicht benötigt.

**Spielende**

Das Spielende wird durch Erreichen einer der folgenden beiden Bedingungen eingeleitet:

- Ein Schiff erreicht bei 1/2/3/4 Spielern das Loire-Zielfeld 20/20/17/15, über das (bei der jeweiligen Spielerzahl) nicht hinausgezogen werden darf. Aktionen, die Letzteres verursachten, sind dennoch erlaubt.
- Ein Spieler stellt seine x-te Nachricht zu: Bei 1/2/3/4 Spielern 15/12/10/8 Nachrichten.

Außer dem Spieler, in dessen Zug das Spielende eingeleitet wurde, dürfen alle Mitspieler noch einen vollständigen Spielzug durchführen bevor das Spiel endet.

**Endwertung**

Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Summe an Siegpunkten (SP) bestehend aus

a) 1 SP für jedes mit dem Schiff zurückgelegte Loire-Feld,	d) den auf angeworbenen Personenkarten angegebenen SP,
b) den auf zugestellten Nachrichten angegebenen SP,	e) Sonderpunkten durch blaue Personenkarten und
c) 1 SP je transportierter, nicht (vollständig) zugestellter Nachricht,	f) Palastgebäudepunkten.

**Gleichstand**

Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Siegpunkten, gewinnt von ihnen derjenige mit den meisten Burgen. Besteht der Gleichstand fort, wird die Gebäudeanzahl verglichen (Bauernhöfe, Klöster und Palastgebäude).

**Einsteigerspiel**

Um die grundlegenden Mechanismen von La Loire kennen zu lernen, kommen im Einsteigerspiel alle Personen- und Palastkarten zurück in die Schachtel ebenso wie der Zirkus und die zugehörige Basisgebäudekarte.

Jeder Spieler erhält von Beginn an seine beiden Nachrichtensteine und darf Nachrichten der Stufen 1 bis 4 zustellen. Bei der Anzahl zugestellter Nachrichten dürfen von der nächsthöheren Stufe max. genauso viele zugestellt worden sein wie von der darunterliegenden. Klosternachrichten dürfen beliebig viele zugestellt werden.

Beispiel: Wenn ein Spieler je 1 Nachricht der Stufe 1 und Stufe 2 zugestellt hat, so müsste die nächste zugestellte Nachricht von Stufe 1 oder 3 sein, während Stufe 2 erst wieder nach Zustellung einer zweiten Stufe-1-Nachricht erlaubt wäre.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

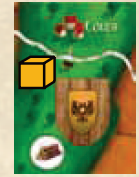
**Solospiel**

Der Spielaufbau ist mit dem für 2 Spieler identisch.

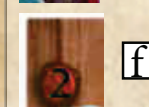
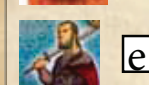
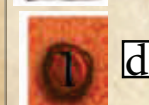
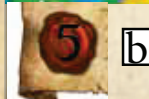
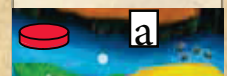
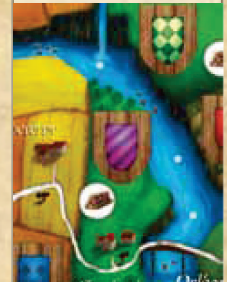
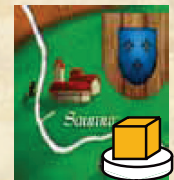
Spätestens nach dem 60. Spielzug ist die Partie zu Ende.

Ein vorzeitiges Spielende kann - wie oben angegeben - nach 20 Schiffspunkten oder 15 zugestellten Nachrichten eintreten.

Absolvierte Spielzüge werden mit den 3 Schiffen der nicht verwendeten Spielerfarben auf der Loire abgetragen, sodass nach Ankunft eines Schiffes auf dem letzten Loire-Feld das nächste seine Fahrt beginnt, bis alle 3 Schiffe dort angekommen sind (oder ein vorzeitiges Spielende eintritt, s. o.).



Der gelbe Bote hat Zwischenstation (gelbes Schild) erreicht und stellt mit weiterer Aktion bei blauem Schild die Stufe-2-Nachricht zu.



## Personenkarten

<b>Holz-, Getreide-, Käse- und Weinhändler:</b> Der Verkaufspreis der jeweiligen Warensorte erhöht sich um 1 Denar je Warenkarte.	<b>Getreidebauer und Milchwändler:</b> Das Getreide- bzw. Käse-Warenlimit von je 1 Karte ist für den Händler aufgehoben.	<b>Holzfaller:</b> Der Händler darf 2 statt 1 Holz zum selben Preis kaufen. Evtl. Gebäudebesitzer erhält nur 1 SP (und nicht 2).
<b>Bankier:</b> Der Händler darf Nantes oder Orléans mit bis zu 15 Denar verlassen (statt 10).	<b>Hofdame:</b> Der Händler und/oder der Bote dürfen 2 Personenkarten anwerben, von denen die zweite 1 Denar mehr kostet. Darf direkt bei Hofdamen-Erwerb genutzt werden. Gilt auch für Palatium Balivi.	<b>Hexe:</b> Händler und/oder Bote kaufen alle Personenkarten (außer der Hexe selbst) für je 1 Denar weniger.
<b>Magister artium:</b> Der Händler bezahlt für jedes Basis-/Palastgebäude 1 Denar weniger.	<b>Economus:</b> Der Händler darf 2 (statt 1) Basis-/Palastgebäude bauen (auch 1+1 mögl.), von denen das zweite 1 Denar mehr kostet.	<b>Patronus:</b> Der Händler darf bei den Basisgebäudekosten einmal pro Gebäude anstelle von 1 Holz 2 Denar bezahlen. Mit Economus: Gilt bei beiden Gebäuden.
<b>Mensor:</b> Der Händler darf einen Bauernhof auf beliebiger Loire-Seite bauen und muss seine Gebäude nicht auf beide Ufer gleichverteilen.	<b>Knappe:</b> Händler und/oder Bote dürfen 2 freie Pferde (statt 1 Pferd) im selben Zug nehmen. Mit Hufschmied: 1 der Pferde darf von beliebigem Ort gekauft werden.	<b>Kundschafter:</b> Händler und/oder Bote dürfen bis zu 3 statt 2 Pferde nutzen (Stapellimit um 1 erhöht).
<b>Hufschmied:</b> Entweder der Händler oder der Bote darf für 1 Denar von einem beliebigen Ort 1 freies Pferd nehmen. Pferdelimit beachten. Darf nur 1-mal pro Spielzug genutzt werden.	<b>Narr:</b> Händler und/oder Bote dürfen unabhängig von der Anzahl an Pferden beim Zirkus vorzeitig ihre reguläre Bewegung beenden. Mindestbewegungsweite beachten (mind. 1 Feld).	<b>Stadtwache:</b> Händler und/oder Bote dürfen unabhängig von der Anzahl an Pferden in Nantes oder Orléans vorzeitig ihre reguläre Bewegung beenden. Mindestbewegungsweite beachten (mind. 1 Feld).
<b>Bürgermeister:</b> Der Bote darf bis zu 4 Nachrichten (statt 2) transportieren, die noch nicht (vollständig) zugestellt sind, davon max. 1 Klosternachricht.	<b>Vasall:</b> Der Bote darf 1 Nachricht der Stufe 1-3 mehr kaufen (nicht im Kloster). Transportlimit beachten. Mit Postamt und Bürgermeister: 3. Nachricht kostet Normalpreis.	<b>Spion:</b> Bei der Boten-Aktion "1-2 Nachrichten erwerben" dürfen pro Kauf 3 Nachrichten (statt 1) gezogen und 1 davon behalten werden. Die übrigen Beiden kommen unter den Stapel zurück. Mit Burg, Postamt oder Vasall: mehrmals 1 aus 3.
<b>Lehrling:</b> Der Bote darf Nachrichten der Stufe 2 zustellen und erhält zum Markieren einer erreichten Zwischenstation 1 Nachrichtenstein. Voraussetzung für Gehilfe.	<b>Gehilfe:</b> Darf erst nach dem Lehrling angeworben werden. Der Bote darf Nachrichten der Stufe 3 zustellen und erhält zum Markieren erreichter Zwischenstationen 1 weiteren Nachrichtenstein.	<b>General, Liebhaberin, Philosoph, Profos und Richter:</b> Bei Spielende erhält der Besitzer für jede seiner vollständig zugestellten Nachrichten des jeweiligen Symbols zusätzlich 2 SP.

## Palastgebäude

Die Sonderfunktion eines soeben erworbenen Palastgebäudes entfaltet erst ab dem nächsten Spielzug ihre Wirkung.

<b>Bank:</b> Händler und/oder Bote erhalten je 3 Denar, wenn deren Bewegung in der jeweiligen Stadt endet (also max. 6 Denar pro Spielzug). Ist der Spielzug ausgefallen, weil der Händler bei Zugbeginn in einer Stadt weniger als 5 Denar hatte, wirft die Bank nichts ab.	<b>Herzogspalast:</b> Wenn der Bote in einer Stadt eine Nachricht kauft, darf sie aus dem jeweiligen Stapel ausgesucht werden. Anschl. Stapel verdeckt mischen. Mit Postamt und/oder Vasall: Mehrmals nutzbar, verschiedene Stufen erlaubt.
<b>Palatium Balivi:</b> Entweder der Händler oder der Bote darf vor oder nach seiner regulären Aktion zusätzl. in der jeweiligen Stadt genau 1 rote Personenkarte anwerben. Mit Hofdame: Bis zu 2 rote Personenkarten erlaubt.	<b>Postamt:</b> Bei der Boten-Aktion "1-2 Nachrichten erwerben" darf der Bote in der jeweiligen Stadt 1 weitere beliebige Nachricht (Stufe 1 -3) für 1 Denar weniger kaufen. Transportlimit beachten.

## Danksagungen

Herzlichen Dank an alle Testspieler- und Unterstützer/-innen, insbesondere an Barbara Pivetta, Alice and Leonardo Ornella, David Simiand, David Pernot, Jean-Baptiste (JB) Dutot, Clémence Ménis, Alain Pissinier, Philippe Keyaerts, Aurèle Aubert, Fabien Conus, Sabrina Ferlisi, Cédric & Anne-Cécile Lefebvre, Sébastien Pauchon, Adrian Dinu und an alle anderen Testspieler/-innen vom Schweizer Spieleautorentreffen sowie dem Ludopathic Gathering.

Vielen Dank an Ralf Kuhn für die deutsche Übersetzung und das Lektorat der deutschen und englischen Fassung.

Vielen Dank an Brad Keen und Nathan Morse für das Lektorat der englischen Fassung sowie

für ihre wertvollen Verbesserungsvorschläge.

Grafik: Mattia Mentastro.

Copyright 2012 Emanuele Ornella  
www.mindthemove.com  
info@mindthemove.com

