Reiner Stockhausen

# Orlean

## Handel i Intryga

To rozszerzenie wzbogaca podstawową wersję gry Orlean o cztery nowe elementy rozgrywki oraz o dodatkowe kafle Budynków, które wprowadzają więcej różnorodności i przyjemności z rozgrywki.

- **„Rozkazy”** oferują zupełnie nowy sposób zdobywania Punktów Zwycięstwa. To za ich sprawą gracze wyruszają na ekspedycje handlowe, które są podstawą nowych strategii.
- Dzięki **„nowym Zdarzeniom”** podstawowa wersja gry jest bardziej zróżnicowana, przez co wymaga od graczy ciągłego przystosowywania się do nowych wyzwań, okazji i ograniczeń.
- **„Nowi Darczyńcy Miasta”** – nowa plansza wprowadza do gry zupełnie nowe nagrody, skłania graczy do szukania innych strategii i sprawia, że rozgrywka jest bardziej dynamiczna.
- **„Intryga”** zwiększa stopień interakcji między graczami i daje możliwość przeszkadzania przeciwnikom.

Do podstawowej wersji gry można dodawać dowolną liczbę tych modułów, bądź używać ich w dowolnej kombinacji. Nowe kafle Budynków mogą być użyte w dowolnym module, można je również dołączyć do kafli z podstawowej wersji gry. Budynki te są szczególnie przydatne w module „Rozkazy”.

dlp games

Autorzy: Reiner Stockhausen
Ilustracje: Klemens Franz | atelier198
Przekład na język polski dla Wydawnictwa Baldar: Jan Marcinkowski z www.GameSub.pl
Redakcja i korekta: Violetta Kijowska
Skład: Adam Czemko
© dlp games 2016
WYDAWCA W POLSCE:
WYDAWNICTWO BALDAR
MICHAŁ KRZYWICKI
ul. Królowej Bony 13/1, 80-034 Gdańsk
www.baldar.pl
wydawnictwo@baldar.pl

## Zawartość

1 plansza Darczyńców Miasta

23 karty Rozkazów

34 kafle Klepsydr

3 kafle Budynków

10 żetonów Zastępstwa

1 plansza Intrygi

# Rozkazy

## Przygotowanie

Przemieszajcie wszystkie karty Rozkazów, utwórzcie z nich zakryty stos i umieśćcie obok planszy głównej. Dobierzcie 5 kart z wierzchu stosu i połóżcie je odkryte obok siebie w jednym rzędzie.

## Przebieg rozgrywki

Na każdej karcie Rozkazu widnieje nazwa miasta i towary, które należy do niego dostarczyć. Jeżeli twój pionek Kupca znajduje się w wymaganym mieście, możesz już po wykonaniu swojej akcji, natychmiast zrealizować Rozkaz. Zapłać odpowiednimi Towarami określonymi na karcie i zabierz dany Rozkaz do swoich zasobów. Następnie odkryj nową kartę Rozkazu z wierzchu stosu i umieść ją odkrytą obok pozostałych kart Rozkazów. Towary, które „dostarczyłeś" do miasta, odłóż do pudełka - nie należy ich odkładać na planszę główną.

***UWAGA**:*

*Po wykonaniu Rozkazu **musisz** spasować. Inaczej mówiąc, zrealizowanie Rozkazu jest **ostatnią akcją**, jaką można wykonać w danej rundzie!*

## Koniec gry i podliczanie punktów

Na końcu gry dodaj do swojego wyniku dodatkowe Punkty Zwycięstwa uzyskane ze zrealizowanych kart Rozkazów.

# Nowe Zdarzenia

## Przygotowanie

Kafle Klepsydr z podstawowej wersji gry odłóżcie do pudełka – nie będą one potrzebne. Zamiast nich użyjcie 34 nowych kafli Klepsydr z tego rozszerzenia.

Odłóżcie na bok dwa kafle „Ciszy". Pozostałe kafle posortujcie według liter na ich rewersie (A, B, C i D). Tak posortowane kafle przemieszajcie i utwórzcie z nich 4 osobne stosy. Następnie przygotujcie stos 18 kafli Klepsydr w następujący sposób:

Kafel „Ciszy" umieśćcie zakryty jako pierwszy na planszy głównej, na polu przeznaczonym na kafle Klepsydr. W ten sposób rozpoczniecie budowę stosu. Następnie weźcie 4 kafle z wierzchu stosu kafli D i umieśćcie je zakryte na wierzchu tworzonego stosu kafli Klepsydr (czyli na kaflu „Ciszy"). Czynność tę powtórzcie dla stosu kafli C, B i A dokładnie w takiej kolejności. Po czym umieśćcie drugi kafel „Ciszy" na wierzchu utworzonego stosu.

**Wersja alternatywna**: zacznijcie budować stos kafli Klepsydry od kafla „Pospolitego ruszenia" ze stosu kafli D. Następnie dobierzcie 4 losowe kafle D i połóżcie je na wierzchu tworzonego stosu, to samo powtórzcie kolejno dla kafli ze stosu C, B i A. W ten sposób w ostatniej rundzie rozgrywki rozpatrywać będziecie Zdarzenie „Pospolitego ruszenia" zamiast „Ciszy".

## Przebieg rozgrywki

W fazie 1 odwróćcie kafel Klepsydry z wierzchu stosu tak, jak w podstawowej wersji gry. Odkryte w ten sposób Zdarzenie będzie rozpatrywane jak zwykle w fazie 6. Na niektórych kaflach Klepsydr znajduje się symbol . Zdarzenia z tym symbolem mogą wystąpić w różnych momentach gry, a także mogą mieć wpływ na całą rundę.

**Zasada dotycząca Zdarzeń, które wymagają wniesienia opłaty w monetach:** za każdym razem kiedy musisz zapłacić, a nie masz wystarczającej liczby monet, otrzymujesz karę chłosty na takich samych zasadach jak w podstawowej wersji gry Orlean.

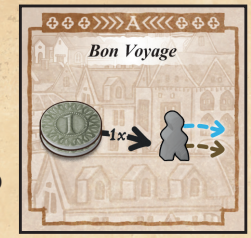
## A

**Odpust:** każdy gracz może kupić dowolny żeton Poddanego za 2 monety. Nie można w ten sposób kupować Mnichów. Włóż nowego Poddanego do swojej sakiewki. Nie przesuwaj swojego znacznika na odpowiadającej mu Ścieżce Poddanych.

**Szkolenie:** każdy gracz może zapłacić 2 monety, aby przesunąć swój znacznik w prawo na wybranej przez siebie Ścieżce. Gracz otrzymuje w ten sposób premię powiązaną z wybraną Ścieżką, lecz nie pobiera żetonu Poddanego.

**Żniwa:** obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

**Bon Voyage:** począwszy od Gracza Rozpoczynającego, każdy gracz może zapłacić 2 monety, aby przesunąć swój pionek Kupca wzdłuż Traktu lub Szlaku Wodnego do sąsiedniego miasta. Jeżeli na drodze znajduje się żeton Towaru, można go zabrać.




**Kongres** : w bieżącej rundzie nie można rekrutować Uczonych.

**Krucjata** : w bieżącej rundzie nie można rekrutować Rycerzy.

**Strajk** : w bieżącej rundzie nie można rekrutować Rzemieślników.

**Podatki:** każdy gracz musi zapłacić podatek w wysokości 3 monet.

## B

**Podróż:** każdy gracz, którego pionek Kupca znajduje się w Orleanie, musi zapłacić 4 monety.

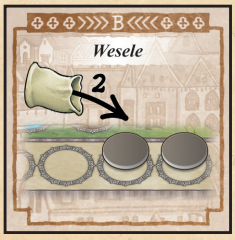
**Przychód:** każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbca dwa razy więcej monet, niż wynosi jego aktualny Poziom Rozwoju (cyfra w złotej gwiazdce).

**Żniwa:** obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

**Łowisko:** każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbca tyle monet, ile wynosi jego aktualna pozycja na Ścieżce Flisaków. Cyfra nadrukowana nad zajmowanym polem określa liczbę należnych monet.

**Przeszkolenie:** każdy gracz może oddać do zasobów ogólnych swój dowolny Towar, aby przesunąć się w prawo na Ścieżce Rozwoju. Gracz przesuwa swój znacznik o tyle pól, ile wynosi wartości Punktów Zwycięstwa danego Towaru (czyli 1 pole za zboże, 2 pola za ser i tak dalej). Jeżeli gracz nie może lub nie chce oddać swojego Towaru na ten cel, musi zapłacić karę finansową w wysokości 3 monet. W takiej sytuacji gracz nie przesuwa się na Ścieżce Rozwoju.

**Wesele:** każdy gracz losuje 2 żetony Poddanych z sakiewki i umieszcza ich na swoim Rynku.




**Sabotaż** : żetony Usprawnień nie działają. W bieżącej rundzie nie można wykonywać akcji, które wspomagane są przez żetony Usprawnień.

**Podatki:** każdy gracz musi zapłacić podatek w wysokości 3 monet.

## C

**Amnestia** : każdy nowy żeton Poddanego, którego gracz zdobędzie w bieżącej rundzie, można od razu umieścić na niezajętym polu akcji. Jeżeli w ten sposób gracz aktywuje jakiś Budynek, może z niego skorzystać w tej samej rundzie.

**Awaria:** każdy gracz musi odrzucić swój dowolny żeton Usprawnienia i odłożyć go na planszę główną.

**Chłosta:** każdy gracz musi oddać 5 przedmiotów (z wyjątkiem monet) zgodnie z zasadami chłosty.

**Dzień targowy:** każdy gracz otrzymuje z miejskiego skarbca 1 monetę za każdą zbudowaną przez siebie Faktorię.

**Zaraza:** obowiązują zasady z podstawowej wersji gry.

**Urlop** : odrzuć ten kafel i zastąp go natychmiast kolejnym kaflem ze stosu. Liczba rund zmniejsza się tym samym z 18 do 17.

**Palenie ksiąg:** każdy gracz musi cofnąć swój znacznik na Ścieżce Rozwoju na pierwsze dostępne pole z gwiazdką (dotyczy to także sytuacji, w której znacznik znajduje się na polu z gwiazdką). Jeśli w ten sposób gracz minie pole z monetami, nie traci ich. Jeżeli później w trakcie gry, gracz zatrzyma się lub przekroczy to pole z monetami, to ponownie je otrzymuje.

**Podatek od towarów:** każdy gracz musi zapłacić podatek w wysokości 1 monety za każde 3 posiadane żetony Towarów.

## D

**Należności:** każdy gracz musi odrzucić jeden lub więcej Towarów o łącznej wartości **przynajmniej** 5 Punktów Zwycięstwa (np. 1 żeton zboża i 1 żeton wełny). Jeśli gracz odrzuci mniej (to nie jest kwestia wyboru), musi poddać się karze chłosty zgodnie z liczbą punktów, których mu zabrakło.

**Pospolite ruszenie** : w bieżącej rundzie (w fazie 4) Chłopi mogą zastąpić każdego Poddanego oprócz Mnichów. W fazie 6 gracze muszą odłożyć do sakiewki wszystkie żetony Chłopów znajdujące się wciąż na polach akcji przeznaczonych dla innych Poddanych.

**Podatek mechanizacyjny:** każdy gracz musi zapłacić 1 monetę za każdy swój żeton Usprawnienia umieszczony na polu akcji.

**Zebranie:** każdy gracz musi przenieść z powrotem swój pionek Kupca do Orleanu (nie zbierając po drodze żadnych Towarów) lub musi zapłacić karę w wysokości 5 monet.

**Żniwa:** każdy gracz musi zapłacić daninę w wysokości 2 żetonów żywności (zboże, ser lub wino). Jeśli gracz nie posiada wymaganego Towaru, musi zapłacić karę w wysokości 5 monet za każdy brakujący towar.

**Głód:** każdy gracz musi odłożyć 3 swoich dowolnych Poddanych na planszę główną. Poddanych można zabrać ze swojej planszy i/ lub sakiewki. Nie można odłożyć żadnego z 4 żetonów początkowych Poddanych (w swoim kolorze).

**Podatek pogłówny:** każdy gracz musi zapłacić 2 monety za każdego Poddanego znajdującego się na planszy gracza (łącznie z Rynkiem) oraz na kaflach Budynków.

**Dziesięcina:** każdy gracz musi zapłacić 1 monetę za każde posiadane 10 monet.

# Nowi Darczyńcy Miasta

## Przygotowanie

Planszę Darczyńców Miasta z podstawowej wersji gry odłóżcie do pudełka – nie będzie ona potrzebna. Zamiast niej użyjcie nowej planszy z tego rozszerzenia. Plansza ta wprowadza nowe projekty (tzw. „cele").

W grze 2- i 3-osobowej użyjcie żetonów Zastępstwa, aby zakryć nimi wszystkie pola znajdujące się najbardziej na prawo każdego projektu na tej planszy. Ponadto w grze 2-osobowej „Badania naukowe" i „Izba biegłych sądowych" są niedostępne.

Umieśćcie właściwe Towary na polach znajdujących się pod projektem „Dziękczynienia" i „Owczą farmą". Obok „Żeglugi" połóżcie po 1 żetonie Usprawnienia z zasobów ogólnych za każde wolne pole na tym projekcie.

## Przebieg rozgrywki

Nowe cele dla Darczyńców Miasta działają według tych samych zasad, jakie obowiązują w podstawowej wersji gry Orlean (przede wszystkim na polach projektów nie można umieszczać żetonów swoich początkowych Poddanych). Jeśli gracz położy żeton Poddanego, zajmując ostatnie dostępne pole danego projektu, cel uważa się za ufundowany. Za ukończenie projektu przysługuje określona nagroda.

***UWAGA:***

*Premie za „Usługę holowniczą", „Prawa miejskie" oraz „Żeglugę" w niektórych okolicznościach mogą ci nic nie dać. Dalej możesz wysyłać swoich Poddanych na tę planszę, nawet jeśli nie przyniesie ci to żadnych korzyści. Otrzymujesz żeton Mieszczanina nawet wtedy, gdy nie możesz skorzystać z nagrody przewidzianej za ukończenie danego projektu na planszy Darczyńców Miasta.*

## Nowi Darczyńcy Miasta - opis projektów

- **Alchemia:** możesz tu wysyłać dowolne żetony Poddanych. Po umieszczeniu Poddanego na jednym z pól możesz od razu wylosować z sakiewki kolejny żeton i położyć go na dowolnym polu akcji - na swojej planszy gracza lub na kaflu Budynku. Jeżeli w ten sposób aktywujesz jakiś Budynek, to możesz z niego skorzystać w tej samej rundzie (w późniejszym kroku). W ten sposób możesz aktywować jedną akcję kilka razy w ciągu jednej rundy. Jeżeli umieścisz dwa żetony Poddanych na projekcie Alchemii, to wylosuj natychmiast 2 żetony Poddanych z sakiewki i umieść je na wybranych polach akcji - najlepiej takich, które aktywują kolejne działania. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.
- **Izba biegłych sądowych:** możesz tu wysyłać dowolne żetony Poddanych. Otrzymujesz 1 monetę za każdego wysłanego Poddanego. Gracz, który ukończy projekt, może natychmiast wykonać dowolną akcję (ze swojej planszy gracza lub kafla Budynku) niezależnie od tego, czy akcja jest aktywowana, czy nie. Żetony Poddanych z takiej akcji, nie są usuwane i pozostają na swoich miejscach.
- **Dziękczynienie/Owcza farma:** weź żeton Towaru z pola, na którym umieściłeś swój żeton Poddanego. Ukończenie projektu jest nagradzane 2 monetami z miejskiego skarbca.
- **Mennica:** otrzymujesz 3 monety za każdy umieszczony tu żeton Poddanego. Ukończenie projektu jest nagradzane dodatkowymi 3 monetami z miejskiego skarbca.
- **Badania naukowe:** przesuń się o 2 pola w prawo na Ścieżce Rozwoju za każdy umieszczony tu żeton Poddanego. Ukończenie projektu jest nagradzane możliwością przesunięcia swojego znacznika o dodatkowe 3 pola w prawo.
- **Usługa holownicza:** za każdy umieszczony tu żetonu Flisaka możesz natychmiast przesunąć pionek swojego Kupca do sąsiedniego miasta wzdłuż Szlaku Wodnego (i zebrać po drodze żeton Towaru jeśli jest dostępny). Jeżeli twój Kupiec nie znajduje się w mieście z dostępem do Szlaków Wodnych, to nie przesuwasz swojego pionka. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.
- **Architektura:** otrzymujesz 1 żeton Mieszczanina za każdy umieszczony tu żeton Poddanego. Gracz, który ukończy projekt, może natychmiast wybudować Faktorię w mieście, w którym przebywa jego Kupiec, o ile nie ma tam już jakiejś Faktorii. W przeciwnym wypadku ta akcja przepada. Wyjątek: jeżeli gracz posiada Tawernę, to może wybudować tę Faktorię, nawet jeśli w danym mieście znajduje się Faktoria innego gracza. Dzieje się to **niezależnie od tego**, czy gracz posiada jakiegoś Poddanego w swojej Tawernie, czy nie. Inne kafle Budynków nie wpływają na tę dodatkową akcję!
- **Prawa miejskie:** za każdy umieszczony tu żeton Poddanego otrzymujesz 1 kafel Budynku ze stosu I lub II zgodnie z pozycją, jaką twój znacznik zajmuje na Ścieżce Handlarzy. Jeżeli twój znacznik przesunął się o 1 pole na tej ścieżce, możesz zabrać dowolny kafel Budynku ze stosu I. Jeśli znacznik leży bardziej na prawo, możesz wziąć dowolny kafel Budynku ze stosu I lub stosu II. Ta akcja przepada, jeśli twój znacznik nadal znajduje się na pierwszym polu na tej ścieżce. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.
- **Żegluga:** za każdy umieszczony tu żeton Poddanego otrzymujesz 1 żeton Usprawnienia (ze stosu leżącego obok Żeglugi), który możesz użyć zgodnie z pozycją, jaką twój znacznik zajmuje na Ścieżce Rzemieślników. Do zdobytego w ten sposób żetonu Usprawnienia odnoszą się te same zasady, jakie obowiązują w grze podstawowej. Jeżeli twój znacznik przesunął się o 1 pole na tej ścieżce, to żeton Usprawnienia musisz położyć na polu akcji Chłopa. Jeżeli znacznik przesunął się o 2 pola lub więcej, to żeton Usprawnienia możesz położyć na dowolnym polu (oprócz pola Mnicha) oraz kaflach Budynków, które posiadają więcej niż 1 pole akcji. Ta akcja przepada, jeśli twój znacznik nadal znajduje się na pierwszym polu na tej ścieżce. Ukończenie projektu jest nagradzane 1 żetonem Mieszczanina.

## Intryga

### Przygotowanie

Planszę Darczyńców Miasta z podstawowej wersji gry odłóżcie do pudełka – nie będzie ona potrzebna. Zamiast niej użyjcie planszy Intrygi z tego rozszerzenia.

W grze 2- i 3-osobowej użyjcie żetonów Zastępstwa, aby zakryć nimi wszystkie pola znajdujące się najbardziej na prawo każdej postaci Intryganta na tej planszy.

Ponadto w grze 2-osobowej postacie „Podpalacza" i „Szpiega" są niedostępne.

## Przebieg rozgrywki

Podobnie jak w przypadku planszy Darczyńców Miasta, możecie wysyłać swoich Poddanych na tę planszę do różnych Intrygantów, aby z ich pomocą zyskać przewagę nad przeciwnikiem lub mu przeszkodzić. Kolejność umieszczania żetonów Poddanych na dostępnych polach pod poszczególnymi postaciami nie ma znaczenia – nie macie obowiązku umieszczać Poddanych w kierunku od lewej do prawej strony.

Na planszy Intrygi nie można umieszczać żetonów swoich początkowych Poddanych. Nawet jeśli nie jesteś w stanie skorzystać z akcji określonej postaci, to i tak możesz umieścić na jego polu swojego Poddanego - akcję taką zawsze można pominąć (jej użycie nie jest obowiązkowe). Jeśli gracz położy żeton Poddanego zajmując ostatnie dostępne pole pod daną postacią, projekt Intrygi uważa się za ukończony. Za ukończenie projektu przysługuje określona nagroda.

## Łapówki

Jeżeli jesteś celem działania innego gracza, możesz spróbować dać mu łapówkę w postaci monet i/lub Towarów, aby ustrzec się przed negatywnymi skutkami. Jeżeli gracz przyjmie zaproponowaną mu łapówkę, to efekty jego akcji nie wpływają na ciebie.

### Szczegółowy opis Intrygantów

- **Oszust:** wybierz innego gracza i wymień 1 swój Towar na wybrany przez siebie Towar z zasobów przeciwnika. Ukończenie projektu: 1 dowolny żeton Towaru z zasobów ogólnych.
- **Podpalacz:** możesz usunąć Faktorię z miasta, w którym przebywa twój Kupiec. Faktoria wraca do zasobów właściciela. Ukończenie projektu: zbuduj 1 Faktorię w mieście, w którym przebywa twój Kupiec.
- **Porywacz:** weź 1 monetę z miejskiego skarbca i cofnij do Orleanu pionek Kupca należący do innego gracza. Ukończenie projektu: 1 żeton Mieszczanina.
- **Oprawca:** weź 1 monetę z miejskiego skarbca. Pozostali gracze muszą oddać po 1 przedmiocie zgodnie z zasadami chłosty. Ukończenie projektu: 1 żeton Mieszczanina.
- **Kat:** weź 2 monety z miejskiego skarbca. Wskaż gracza, który straci 1 Poddanego. Wybrany gracz musi wylosować 1 żeton Poddanego z sakiewki – podobnie jak podczas zdarzenia Zarazy. Jeżeli gracz wylosuje żeton początkowego Poddanego, nic się nie dzieje. W innym przypadku wylosowany żeton Poddanego należy odłożyć na planszę główną. Ukończenie projektu: 1 żeton Mieszczanina.
- **Sabotażysta:** weź 1 monetę z miejskiego skarbca i wskaż innego gracza. Usuń z jego pola akcji 1 żeton Poddanego. Usunięty żeton wraca do sakiewki właściciela. Jeżeli w ten sposób akcja zostaje zdezaktywowana, to wybrany gracz nie może jej wykonać w bieżącej rundzie. Ukończenie projektu: 1 żeton Mieszczanina.
- **Szpieg:** zabierz 1 żeton Usprawnienia z planszy innego gracza i umieść go na tym samym polu akcji na własnej planszy. Jeżeli w ten sposób aktywujesz jakiś Budynek, to możesz z niego skorzystać. Jeżeli w ten sposób akcja innego gracza zostanie zdezaktywowana, to nie może on jej użyć w bieżącej rundzie. Ukończenie projektu: 1 żeton Usprawnienia (użyj go zgodnie z zasadami ogólnymi).
- **Poborca podatkowy:** wszyscy pozostali gracze muszą ci zapłacić po 2 monety. Jeżeli gracz ma mniej monet, to musi ci oddać wszystkie, jakie posiada. Ukończenie projektu: dodatkowe 2 monety z miejskiego skarbca.
- **Zdrajca:** przesuń swój znacznik o 1 pole w prawo na wybranej ścieżce. Następnie cofnij znacznik innego gracza o 1 pole w lewo na tej samej ścieżce. Aby to zrobić, znacznik wybranego gracza musi **przed wykonaniem tej akcji** znajdować się bliżej prawej strony ścieżki niż twój znacznik. W rezultacie ani ty, ani przeciwnik nie otrzymujecie i nie tracicie żadnych Poddanych ani premii związanych z daną Ścieżką. Jeżeli cofniesz znacznik innego gracza na Ścieżce Rozwoju i w rezultacie przemieści się on przez pole z monetami, to gracz ten otrzyma te monety, kiedy jego znacznik ponownie zatrzyma się na tym polu lub je minie. Ukończenie projektu: 1 żeton Mieszczanina.

## Nowe kafle Budynków

## Przygotowanie

Dodaj nowe kafle Budynków z tego rozszerzenia do tych, które już posiadasz.

### Szczegółowy opis nowych kafli Budynków

**Piwiarnia:** natychmiast umieść na kaflu Piwiarni 2 żetony sera i 2 żetony wina (lub mniej, jeśli nie ma tylu w zasobach ogólnych na planszy głównej). W fazie 6 możesz wydać Towar z tego kafla, aby uniknąć skutków aktualnego Zdarzenia. Towary z tego kafla możesz zużywać w każdej chwili (na przykład aby spełnić wymagania na karcie Rozkazu). Towary te bierze się pod uwagę podczas rozpatrywania zdarzenia Podatków, a dodatkowo uwzględnia się je przy liczeniu Punktów Zwycięstwa na końcu gry.

**Dom kupiecki:** na końcu gry otrzymujesz 4 Punkty Zwycięstwa za każdy typ Towaru, którego masz najwięcej.

**Owcza farma:** możesz wydać 1 żeton sera, aby otrzymać w zamian 1 żeton wełny ALBO 4 monety ALBO przesuń się o 3 pola w prawo na Ścieżce Rozwoju.

# Duże rozszerzenie. 6 różnych scenariuszy!

Reiner Stockhausen, Inka & Markus Brand

Orlean

INWAZJA

## Stara sakiewka, nowe możliwości!

Po wielu latach pokoju i dostatku, Olrean musi zmierzyć się z nadchodzącą zawieruchą. Najeźdzcy zagrażają miastu! Nadszedł czas, by porzucić spory i połączyć siły, by bronić Orleanu... Odkryj zupełnie nowy świat tej poularnej gry i zmierz się aż z 6 nowymi regrywalnymi scenariuszami!

# ZAGRAJ W NASZE GRY

WWW.BALDAR.PL