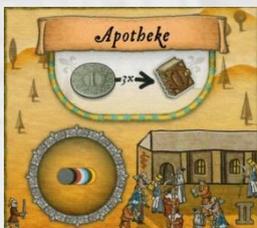


Orléans - Le Tessere Luogo

Variante ufficiale per le Tessere Luogo aggiuntive (<https://www.dlp-games.de/orleans/tipps-varianten>)

Le espansioni "Orléans: Invasione" e "Orléans: Intrigo" e i Kit Promo aggiungono ulteriori Tessere Luogo al gioco. Dividete tutte le tessere in due pile secondo il loro dorso (I e II). Mescolate entrambe le pile a faccia in giù e selezionate casualmente da ciascuna pila 13 tessere da usare nella vostra partita. Se avete meno di 13 tessere in una pila, giocate con quelle che avete a disposizione.



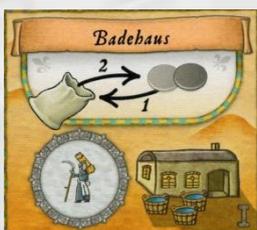
Apotheke / Farmacia (II)

Potete attivare la Farmacia con una qualsiasi Tessera Aiutante. Come azione, potete spendere fino a 3 Monete per avanzare sul Tracciato Sviluppo. Per ogni Moneta spesa (min. 1), potete spostare il vostro indicatore di uno spazio in avanti sul Tracciato Sviluppo.



Bäckerei / Forno (II)

Pagate 2 Monete e piazzate fino a 3 Tessere Grano sul Forno. Queste Tessere Grano sono ora considerate Pane, che è sia Merce sia cibo (può essere usato per il Raccolto). Il Pane è una Merce e conta quando si pagano le Tasse. Alla fine del gioco il Pane vale tanti Punti Vittoria quanto è il vostro Livello di Sviluppo.



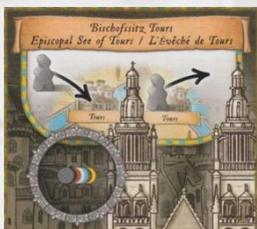
Badehaus / Bagni Pubblici (I)

Durante la Fase 3, potete pescare 2 Tessere Aiutante aggiuntive, poi rimettete una delle tessere pescate in questo turno nel vostro Sacchetto Aiutanti. (Dovete sempre avere lo spazio libero nel vostro Mercato per tenere le tessere pescate, dopo averne rimessa una nel Sacchetto).



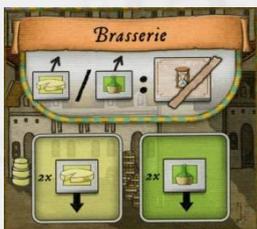
Bibliothek / Biblioteca (I)

Ricevete 2 Punti Sviluppo.



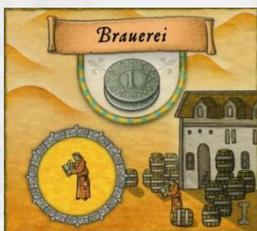
Bischofssitz Tours / Sede Episcopale di Tours (I)

Quando attivate questa Tessera Luogo, potete spostare la vostra Pedina Mercante direttamente a Tours oppure, se la vostra Pedina Mercante si trova già a Tours, in qualsiasi altra città.



Brasserie / Birreria (I)

Posizionate immediatamente 2 Formaggi e 2 Vino sulla tessera Birreria (o meno se la riserva non è sufficiente). Nella Fase 6, potete scartare una Merce da questa tessera per evitare gli effetti di un evento. Potete spendere le Merci che sono immagazzinate su questa tessera in qualsiasi momento (ad esempio per un Ordine). Dovrete tuttavia pagare eventuali Tasse per il loro possesso; le Merci valgono come al solito Punti Vittoria alla fine della partita.



Brauerei / Birrificio (I)

Ricevete 2 Monete dalla riserva.



Brunnen / Pozzo (II)

Eseguite un'azione a scelta della vostra plancia o di un'altra vostra Tessera Luogo, indipendentemente dal fatto che sia o meno attivata. Dopo aver svolto l'azione, solo gli Aiutanti del Pozzo vengono rimossi e rimessi nel Sacchetto. Con il Pozzo potete anche svolgere nuovamente un'azione che avete già attivato nel turno corrente.



Bürgerhaus / Dimora Borghese (II)

Scegliete uno dei seguenti bonus: 5 Monete, 3 avanzamenti sul Tracciato Sviluppo, 1 Merce a scelta, 1 movimento della vostra Pedina Mercante (lungo una Strada oppure lungo un Canale).



Festsaal / Sala da ballo (II)

Comprate per 2 Monete una Tessera Luogo a scelta dalla pila I oppure per 3 Monete una Tessera Luogo dalla pila II.



Gericht / Tribunale (II)

Spostate la Pedina Mercante di un avversario a vostra scelta ad una città adiacente (lungo un Canale o lungo una Strada). Se lungo il percorso è presente una Tessera Merce, potete prenderla. Date al proprietario della Pedina Mercante che avete spostato 1 Moneta in cambio.



Goldschmiede / Orafo (II)

Pagate 1 Merce e avanzate sul Tracciato Sviluppo di un numero di spazi pari alle Stazioni Commerciali che avete costruito.



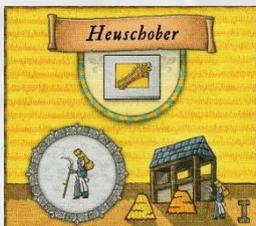
Hafen / Porto (I)

Alla fine della partita ottenete 10 Punti Vittoria se avete piazzato 4 Stazioni Commerciali adiacenti collegate lungo Canali. Se avete collegato 5 o più Stazioni Commerciali adiacenti, ottenete invece 15 Punti Vittoria.



Handelshaus / Dimora Mercantile (I)

Alla fine della partita, ottenete 4 Punti Vittoria per ogni tipo di Merce di cui avete la maggioranza rispetto agli altri giocatori.



Heuschober / Pagliaio (I)

Ricevete 1 Tessera Grano dal Mercato delle Merci. Non è possibile giocare questa azione se nel Mercato delle Merci non ci sono Tessere Grano.



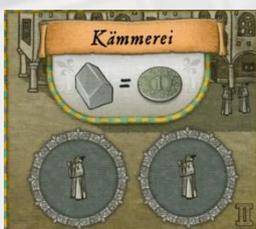
Hof / Fattoria (I)

Prendete dalla riserva la Merce che corrisponde al vostro attuale Livello sul Tracciato Contadini. Se questa Merce non è disponibile nella riserva, non potete utilizzare la Fattoria.



Hospital / Ospedale (I)

Ricevete un numero di Monete dalla riserva pari al vostro attuale Livello di Sviluppo.



Kämmerei / Ufficio (II)

Ricevete 1 Moneta dalla riserva per ogni Stazione Commerciale che avete costruito.



Käserei / Caseificio (I)

Ricevete 1 Tessera Formaggio dal Mercato delle Merci. Non è possibile giocare questa azione se nel Mercato delle Merci non ci sono Tessere Formaggio.



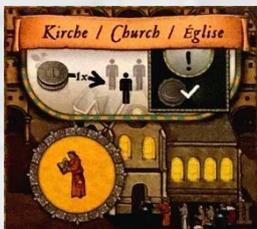
Kaserne / Caserma (I)

Potete usare qualsiasi altro Aiutante al posto di un Cavaliere



Kathedrale / Cattedrale (II)

La Cattedrale incrementa immediatamente il valore del vostro Livello di Sviluppo in modo permanente di 1. Questo valore si applica agli eventi futuri (Rendita), alle Tessere Luogo (per esempio l'Ospedale) e al conteggio alla fine della partita.



Kirche / Chiesa (II)

Pagate 2 Monete ad un avversario e usate l'effetto di una delle sue Tessere Luogo. Potete usare solo Tessere Luogo che sono in questo momento attivate, ossia occupate da Aiutanti. (Non potete usare Tessere Luogo che non richiedono Aiutanti per essere attivate). Alla fine solo il Monaco sulla Tessera Chiesa viene rimosso. La Tessera Luogo dell'avversario resta attivata e può essere usata in seguito dal suo proprietario.



Kräutergarten / Giardino delle Erbe (I)

Come proprietario del Giardino delle Erbe, potete utilizzare Barcaioi al posto di Artigiani, Commercianti e Contadini.



Laboratorium / Laboratorio (II)

Ricevete una Tessera Tecnologia che potete piazzare su uno Spazio Azione a vostra scelta (eccetto spazi che richiedono Monaci) alla fine del turno. Si applicano le normali regole per le Tessere Tecnologia. Potete piazzare una Tessera Tecnologia nel Laboratorio, se volete.



Lagerhaus / Deposito (II)

Ogni set di 5 Merci diverse (Grano, Formaggio, Vino, Lana e Broccato) vale alla fine della partita 5 punti.



Marktstand / Bancarella (II)

Potete comprare e/o vendere fino a 2 Merci, uguali o diverse. Il prezzo corrisponde al valore della Merce (vedi tabella). Le Merci vendute vanno nella riserva. Se la riserva di una Merce è esaurita, non è possibile acquistare tale Merce.



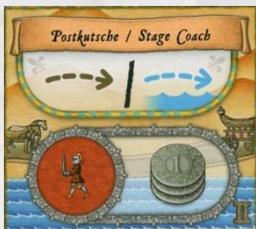
Oper / Opera (I)

Se non ci sono più Studiosi, fate un passo sul Tracciato Studiosi e ottenete il numero corrispondente di Punti Sviluppo. Questa Tessera Luogo non può essere attivata finché ci sono ancora Studiosi nella riserva. Se il vostro indicatore si trova già sull'ultimo spazio del Tracciato, ricevete comunque il bonus (6 Punti Sviluppo).



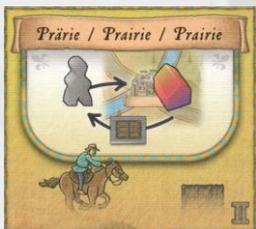
Pferdewagen / Carro Cavalli (II)

Spostate la vostra Pedina Mercante lungo una Strada fino a una città adiacente e prendete una Tessera Merce, se disponibile.



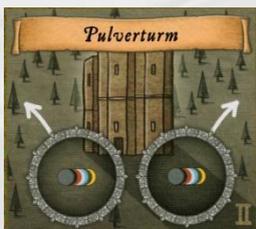
Postkutsche / Diligenza (II)

Pagate 3 Monete e muovete la vostra Pedina Mercante lungo un Canale o lungo una Strada. Se c'è una Tessera Merce lungo il percorso, potete prenderla.



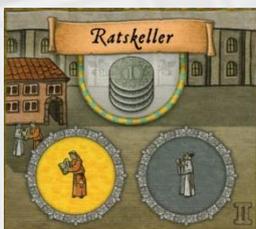
Prärie / Prateria (II)

Ogni volta che muovete la vostra Pedina Mercante in una città in cui uno o più avversari hanno già costruito una Stazione Commerciale, scegliete uno di questi giocatori. Egli dovrà darvi (se possibile) una Merce a sua scelta.



Pulverturm / Santa Barbara (II)

La Santa Barbara espande il vostro Mercato di 2 spazi. Durante la Fase Aiutanti, potete piazzare 1 o 2 Tessere Aiutante qui. Durante la Fase Pianificazione, potete piazzare 1 o entrambe queste tessere sugli Spazi Azione, oppure potete usarle per le Opere Benefiche durante la Fase Azioni. *(Potete usare entrambe le tessere per le Opere Benefiche in un'unica azione)*. Non potete comunque usare Aiutanti del vostro colore per le Opere Benefiche.



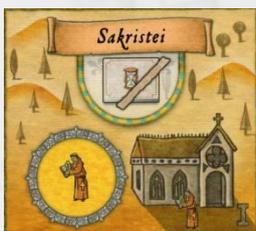
Ratskeller / Cantina (II)

Ricevete 4 Monete dalla riserva.



Reederei / Spedizioniere (I)

Ricevete 1 Punto Sviluppo.



Sakristei / Sacrestia (I)

La Sacrestia può proteggervi da eventi negativi (come *Raccolto*, *Tasse* o *Peste*). Durante la Fase Eventi, rimuovete il Monaco dalla Sacrestia e rimettetelo nel vostro Sacchetto invece di subire gli effetti negativi dell'evento.



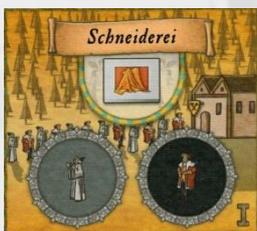
Schafsfarm / Allevamento Ovino (II)

Spendete 1 Formaggio per ottenere 1 Lana o 4 Monete, o per avanzare di 3 spazi sul Tracciato Sviluppo.



Schleuse / Chiusa (II)

Quando prendete un Barcaiole, anziché avanzare sul Tracciato Barcaiole potete avanzare su un tracciato diverso a vostra scelta.



Schneiderei / Sartoria (I)

Ricevete 1 Tessera Broccato dal Mercato delle Merci. Non è possibile giocare questa azione se nel Mercato delle Merci non ci sono Tessere Broccato.



Schule / Scuola (II)

Come proprietario della Scuola, potete usare Studiosi al posto delle altre Tessere Aiutante, eccetto i Monaci.



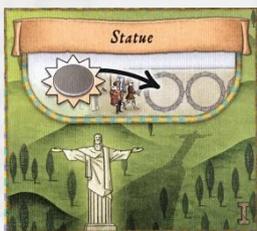
Schwarzmarkt / Mercato Nero (II)

Scambiate 2 Merci uguali qualsiasi con 1 altra Merce a vostra scelta. Le Merci scambiate vanno nella riserva. Se la riserva di una Merce è esaurita, non è possibile ricevere in cambio tale Merce.



Spielboxenzimmer / Sala da Gioco (II)

Inviare 1 Contadino, 1 Studioso e 1 Cavaliere alla Sala da Gioco come per le Opere Benefiche (tramite il Municipio o la Santa Barbara). Le Tessere Aiutante non possono essere sostituite da altre Tessere. Non appena il gruppo è completo, rifornite la Sala da Gioco con 1 Vino e 1 Formaggio mettendo le relative Tessere Merce sugli appositi spazi. Se la riserva di una o entrambe le Merci è esaurita in quel momento, non viene aggiunta nessuna Merce. Le Merci nella Sala da Gioco sono soggette alle Tasse. Tutte le tessere rimangono fino alla fine del gioco. Se la Sala da Gioco sarà completata, fornirà 3 Tessere Cittadino in aggiunta alle Tessere Cittadino già raccolte. Le due Tessere Merce valgono Punti Vittoria in base al loro valore e contano per eventuali altri bonus di fine partita che si riferiscano a quelle Merci.



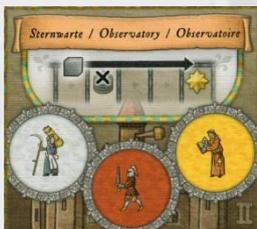
Statue / Statua (I)

La statua vi permette di mettere ogni nuova Tessera Aiutante che ottenete da un'azione nella fase 5 sul Mercato invece che nel Sacchetto degli Aiutanti.



Steinbruch / Cava (II)

Costruite una Stazione Commerciale in una città a vostra scelta, in cui non vi siano ancora Stazioni Commerciali. Pagate 2 Monete se la costruite nella città dove si trova la Vostra Pedina Mercante. Se la costruite in un'altra città, pagate 2 Monete aggiuntive per ciascun passo che la separa dalla città in cui si trova il vostro Mercante.



Sternwarte / Osservatorio (II)

Avanzate nel Tracciato Sviluppo fino alla prossima Stella. Non ottenete le Monete o le Tessere Cittadino che si trovano eventualmente lungo il percorso.



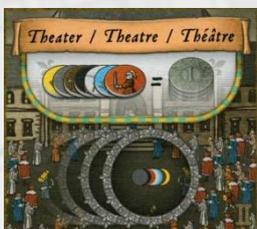
Straße / Strada (I)

Costruite una Stazione Commerciale e piazzatela sulla tessera Strada. Qui potete costruire al massimo 4 Stazioni Commerciali. (Valgono alla fine della partita per il conteggio della maggioranza di Stazioni Commerciali costruite).



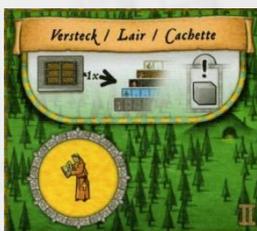
Taverne / Taverna (II)

Con la Taverna un giocatore può costruire una Stazione Commerciale anche nelle città dove si trova una Stazione Commerciale avversaria (massimo 1). L'azione Taverna viene svolta insieme all'azione Corporazione (insieme valgono come 1 azione).



Theater / Teatro (II)

Mettete un numero di Tessere Aiutante a piacere sul Teatro (non più di 1 Tessera per tipo). Quando svolgete l'azione del Teatro, rimettete tutte le Tessere Aiutante nel Sacchetto e ricevete 1 Moneta per ciascuna di esse.



Versteck / Nascondiglio (II)

Pagate 1 Merce e ottenete il bonus di uno dei seguenti tracciati: Contadino, Artigiano, Commerciante, Barcaio o Studioso.

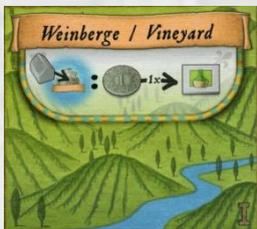


Weihnachtsmarkt / Mercatino di Natale (II)

Lanciate un dado e ricevete i seguenti bonus in base al risultato:

Con 1: prendete 1 Grano. Con 2: prendete 1 Formaggio. Con 3: prendete 1 Vino. Con 4: prendete 1 Lana. Con 5: prendete 1 Broccato. La Merce viene presa dalla riserva. Se la riserva di quella Merce è vuota, non ricevete niente.

Con 6: spostate la vostra Pedina Mercante in una città adiacente. Se c'è una Tessera Merce lungo il percorso, potete prenderla.



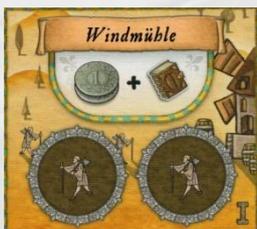
Weinberge / Vigneto (I)

Ogni volta che costruite una Stazione Commerciale lungo un Canale, potete acquistare 1 Vino per 1 Moneta.



Werkstatt / Officina (II)

Pagate 1 Moneta e spostate una Tessera Tecnologia in un altro spazio azione libero. (Potete svolgere l'azione su cui avete spostato la tessera già nel turno corrente, fintanto che tutti gli spazi azione sono occupati). Tutte le altre regole riguardanti le Tessere Tecnologia restano invariate.



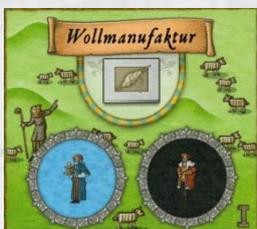
Windmühle / Mulino a Vento (I)

Ricevete 2 Monete dalla riserva e 1 Punto Sviluppo.



Winzerei / Azienda Vinicola (I)

Ricevete 1 Tessera Vino dal Mercato delle Merci. Non è possibile giocare questa azione se nel Mercato delle Merci non ci sono Tessere Vino.



Wollmanufaktur / Lanificio (I)

Ricevete 1 Tessera Lana dal Mercato delle Merci. Non è possibile giocare questa azione se nel Mercato delle Merci non ci sono Tessere Lana.



Ziehbrücke / Ponte Levatoio (II)

Quando spostate la vostra Pedina Mercante, potete muovervi lungo i Canali anche se usate l'azione Carro e potete muovervi lungo le Strade anche se usate l'azione Nave. Non potete usare il Ponte Levatoio con altre azioni diverse dalle azioni Carro o Nave.