

Uwe Rosenberg

# AGRICOLA

Das 17. Jahrhundert: keine einfache Zeit für Landwirte

(Agricola ist das lateinische Wort für „Landwirt“)

Ein auf Hofwirtschaft ausgerichtetes Entwicklungsspiel für 1-5 Spieler von Uwe Rosenberg  
Spieldauer: pro Spieler eine halbe Stunde, als Familienspiel kürzer, Alter: ab 12 Jahren

Mitteleuropa um 1670 n. Chr. Die seit 1348 wütende Pest ist überstanden. Die zivilisierte Welt befindet sich im Neuaufbau. Die Menschen bauen ihre Hütten aus und renovieren sie. Äcker müssen gepflegt, bestellt und nach einer gewissen Zeit abgeerntet werden. Die Hungersnot der zurückliegenden Jahre hat die Menschheit dazugebracht, mehr Fleisch zu essen (eine Gewohnheit, von der wir Menschen mit wachsendem Wohlstand bis heute nicht abgelassen haben).

## SPIELMATERIAL

### SPIELPLÄNE:

- **5 Hofpläne** für die Spieler (mit Aufbewahrungsplänen sowie 1 Beispielplan auf der Rückseite)
- **3 Spielpläne** für die Aktionen (darunter einer mit alternativer Rückseite für das Familienspiel sowie 2 Beispielpläne)
- **1 Plan für große Anschaffungen** (mit Wertungsübersicht auf der Rückseite)

### 360 KARTEN:

- **169 gelbe Karten** „Ausbildung“ (66 Karten für 1-5 Spieler, 41 Karten für 3-5 Spieler, 62 Karten für 4-5 Spieler)
- **139 orange Karten** „kleine Anschaffung“ (darunter 7 Aufwertungen von großen bzw. kleinen Anschaffungen)
- **10 rote Karten** „große Anschaffung“
- **14 Rundenkarten** mit Aktionsmöglichkeiten für die Runden 1 bis 14
- **16 Aktionskarten** mit Aktionsmöglichkeiten, die von der Spielerzahl abhängig sind
- **5 Bettelkarten**
- **5 Übersichtskarten**
- **2 Deckkarten** (1 interaktives Deck, 1 komplexes Deck)



### HOLZMATERIAL:

- je **5 Personensteine**, **4 Ställe** und **15 Zäune** in den fünf Spielerfarben (blau, grün, rot, natur und lila)
- **33 runde, braune Holz-Spielsteine**
- **27 runde, ockerfarbene Lehm-Spielsteine**
- **15 runde, weiße Schilf-Spielsteine**
- **18 runde, schwarze Stein-Spielsteine**
- **27 runde, gelbe Getreide-Spielsteine**
- **18 runde, orange Gemüse-Spielsteine**
- **21 weiße Schaf-Spielsteine**
- **18 schwarze Wildschwein-Spielsteine**
- **15 braune Rind-Spielsteine**
- **1 Startspielerstein**



### WEITERHIN:

- **24 Holz-/Lehmhüttenplättchen** (kurz: Hüttenplättchen)
- **33 Steinhaus-/Ackerplättchen**
- **36 gelbe NW-Marken** mit der Aufschrift „1“ (NW steht für Nährwerte)
- **9 Multiplikationsmarken** (falls man mal Tiere, Waren oder NW in Massen braucht)
- **3 Anspruchsmarken**, auf der Rückseite „Gas“
- sowie **1 Schreibblock** mit Wertungsvorlagen



## EINFÜHRUNG

Agricola lässt sich in drei verschiedenen Varianten spielen: als Familienversion, die auf den Großteil der Karten verzichtet und die zum Kennenlernen gut geeignet ist, als Kompletterversion mit allen Karten und als Solospiel. Für die ersten Partien reichen zum Kennenlernen die Regeln auf den Seite 2 bis 4 aus.

*Auf der Rückseite dieser Spielregel und eines der Hofpläne befinden sich erklärende Beispiele, die das Verständnis der Regeln erleichtern sollen.*

## DER ERSTE SCHRITT: DIE FAMILIENVERSION

Bei Agricola spielt jeder Spieler eine Bauernfamilie und versucht, den am Anfang noch fast leeren Bauernhof weiterzuentwickeln, um bei Spielende die meisten Siegpunkte zu haben. Zu Beginn hat jeder zwei Personensteine (den Bauern und seine Frau), die in einer Holzhütte mit zwei Räumen wohnen.

## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über 14 Runden. In jeder Runde kann jede eurer Personen eine eigene Aktion durchführen. Einige Aktionsfelder sind bereits auf dem Spielplan aufgedruckt. Je nach Spieleranzahl werden zusätzliche Aktionskarten (*siehe Abbildung rechts unten*) auf den Spielplan gelegt, außerdem wird zu Beginn jeder Runde eine Rundenkarte aufgedeckt, die eine weitere Aktion ins Spiel bringt.

Zu Beginn einer Runde wird immer die oberste Rundenkarte aufgedeckt und auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan gelegt. Unmittelbar danach werden die Warenfelder aufgefüllt. Auf alle Karten, auf denen Waren-Symbole und ein Pfeil abgebildet sind, werden genau diese Waren gelegt, auch wenn aus vergangenen Runden noch welche dort liegen.

Es gibt folgende **Waren**: die **Baustoffe** Holz, Lehm, Schilf und Stein, als zusätzliche **Rohstoffe** Getreide und Gemüse und außerdem die drei **Tierarten** Schaf, Wildschwein und Rind. Nicht alle davon sind schon bei Spielbeginn verfügbar. Neben den Waren gibt es auch Nährwertmarken.

Beginnend beim Startspieler setzt dann **reihum jeder Spieler genau einen Personenstein** ein, bis alle Spieler alle ihre Personensteine eingesetzt haben. Die Personensteine werden auf die Aktionsfelder, Aktionskarten oder Rundenkarten gesetzt und die Aktion wird sofort durchgeführt. Für andere Personensteine ist ein besetztes Feld dann bis zum Ende der Runde blockiert – **jede Aktion kann also jede Runde nur von einem Spieler gewählt werden!**

Sind alle Personen eingesetzt worden, kehren sie alle wieder auf den Hof zurück und werden in ihre Räume gelegt. Die Runde endet und eine neue Runde beginnt. Nach einigen Runden folgt eine Ernte. Dies wird später erklärt.

Die unterschiedlichen Aktionen helfen, den Bauernhof voranzubringen. Es gibt drei Bereiche, die man alle nicht ganz vernachlässigen sollte: Hausbau samt Familienplanung, Ackerbau und Viehzucht.

## HAUSBAU / FAMILIENPLANUNG

In der Holzhütte, in der die Bauernfamilie bei Spielbeginn wohnt, können nur zwei Personen leben, da die Hütte nur zwei Räume hat. Will man Familienzuwachs, um mehr Aktionen pro Runde spielen zu können, muss die Hütte vergrößert werden. Dazu werden Baustoffe benötigt, am Anfang Holz und Schilf. Diese Rohstoffe erhält man auf den entsprechenden Warenfeldern. Sobald ein Spieler mindestens 5 Holz und 2 Schilf hat, kann er die Aktion „Hausbauten“ nutzen. Er gibt die Waren an den Vorrat zurück und nimmt sich ein weiteres Holzhüttenplättchen, das er auf seinen Hofplan an seine Hütte anbaut. Nun hat er mehr Räume als Personen. Dies ist die Bedingung dafür, dass er die Aktion „Familienzuwachs“ wählen darf.

Familienzuwachs ist ab der zweiten Spielphase möglich, die entsprechende Aktionskarte kommt in Runde 5, 6 oder 7 ins Spiel. Wer diese Aktion nutzt, legt einen weiteren Personenstein aus seinem Vorrat auf den Personenstein, mit dem er die Aktion durchführt. Wenn die Steine am Ende der Runde nach Hause zurückkehren, wird der neue Personenstein in seinen eigenen Raum gelegt. Ab der nächsten Runde hat der Spieler eine Person und damit eine Aktion mehr zur Verfügung. Man kann auch mehrere Räume gleichzeitig anbauen, aber nur einen Nachwuchs pro Aktion erhalten.

Ebenfalls irgendwann in den Runden 5-7 kommt die Aktion „Renovierung“ ins Spiel. Auf diesem Aktionsfeld können die Spieler aus ihrer Holzhütte eine Lehmhütte machen, indem sie **alle Hüttenplättchen** umdrehen. Sie zahlen dafür 1 Schilf für die Ausbesserung des Daches plus 1 Lehm pro Raum. Im weiteren Verlauf des Spiels kann die Lehmhütte dann für 1 Schilf plus 1 Stein pro Raum weiter in ein Steinhaus renoviert werden.

*Jeder Spieler erhält einen Hofplan, legt zwei Holzhüttenplättchen auf die vorgesehenen Felder und auf jedes der Plättchen einen seiner fünf Personensteine. Die anderen drei bleiben erst einmal aus dem Spiel. Lost den Startspieler aus. Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 3 Nährwerte (NW) aus dem Vorrat – außer dem Startspieler, der*

*nur 2 NW und den gelben Startspielerstein erhält.*

*Dreht den ersten Spielplan auf die Seite mit dem **Familien**symbol.*

*Die Spielpläne werden wie folgt ausgelegt:*



*Sucht in Partien mit 3, 4 oder 5 Spielern die entsprechenden Aktionskarten heraus und legt sie beim ersten Spielplan auf die Felder links. Verwendet die Seite, auf der sich das Familien-symbol befindet.*



*Sortiert dann die Rundenkarten nach den Rückseiten in sechs Stapel und mischt diese Stapel. Legt die Stapel dann so aufeinander, dass die gemischten Karten der 1. Spielphase oben liegen, dann die der zweiten usw.*



Hat ein Spieler renoviert und lebt in einer Lehmhütte, muss er weitere Räume auf Lehmbasis errichten: Wenn er das Aktionsfeld „Hausbauten“ nutzt, zahlt er nicht mehr 5 Holz und 2 Schilf, sondern jetzt 5 Lehm und 2 Schilf, bei einem Steinhaus später 5 Stein und 2 Schilf.

### ACKERBAU

Der Ackerbau ist mühselig und kommt nur recht langsam in Gang. Mehrere Schritte sind vonnöten: Einmal braucht man die Aktion „Acker pflügen“, um seinen Hof mit einem Ackerplättchen auszubauen, dann benötigt man noch Saatgut. Zu Spielbeginn gibt es bereits das Aktionsfeld „1 Getreide nehmen“, mit dem man 1 Getreide in seinen Vorrat erhält. Später im Spiel gibt es zudem noch Gemüse. Hat man einen leeren Acker und etwas zum Aussäen, braucht man als dritten Schritt die Aktion „Aussäen“. Dabei legt man das Getreide oder Gemüse auf den Acker und erhält sofort aus dem Vorrat 2 weitere Getreide bzw. 1 Gemüse, die man darauf stapelt (siehe Abbildung). Dort bleibt es bis zur nächsten Erntezeit liegen. Zu Beginn jeder Erntezeit nimmt sich jeder Spieler von jedem seiner Äcker einen Warenstein in seinen Vorrat zurück. Leere Äcker können durch die entsprechende Aktion wieder neu eingesät werden.

Das erste Ackerplättchen kann auf ein beliebiges Hoffeld gelegt werden. Jedes weitere muss an die bestehenden angrenzen.

### VIEHZUCHT

Tiere kommen durch Aktionsfelder ins Spiel. Das Aktionsfeld „Schaf“ kommt zwischen Runde 1 und 4, das Aktionsfeld „Wildschwein“ in Runde 8 oder 9 und das Aktionsfeld „Rind“ in Runde 10 oder 11 ins Spiel. Wie bei allen Aktionsfeldern und Karten mit einem Pfeil wird jede Runde auf jedes dieser Felder 1 Tier der entsprechenden Art gelegt (siehe Abbildung). Ein Spieler, der die Aktion nutzt, nimmt sich alle auf der Karte vorhandenen Tiere. Im Gegensatz zu den anderen Waren kommen Tiere nicht in den eigenen Vorrat, sondern müssen auf dem Hofplan untergebracht werden. Doch Achtung: Die Tiere wollen weglaufen. Es gibt vier Möglichkeiten, um das zu verhindern. Mit dem Aktionsfeld „Zäune bauen“ können ein oder mehrere Hoffelder zu Weiden eingezäunt werden. Jedes Zaunteil kostet 1 Holz, jeder Spieler hat 15 Zaunteile zur Verfügung. Solche Weiden fassen pro umzäuntes Hoffeld 2 Tiere der gleichen Art. Die Kapazität der gesamten Weide verdoppelt sich, indem 1 Stall auf die Weide gebaut wird. Ställe können für je 2 Holz auf dem Aktionsfeld „Hausbauten“ errichtet werden, auf dem man auch Räume bauen kann – und sogar beides gleichzeitig. Ein Stall außerhalb von Weiden bietet Platz für 1 Tier und kann nachträglich eingezäunt werden. Schließlich kann jeder Spieler genau 1 Tier mit in sein Haus nehmen – das Haustier.

Hat man eine geeignete Anschaffung (an dem ☹-Symbol zu erkennen, z. B. eine Feuerstelle), können Tiere auch direkt in Nährwerte umgewandelt werden. Sie müssen in diesem Fall nicht erst auf dem Hof untergebracht werden.

Die erste Weide kann auf beliebigen zusammenhängenden Hoffeldern eingezäunt werden. Jede weitere muss dann an die bestehenden angrenzen. Das Vieh ist das Einzige am Hof, das seine Position jederzeit verändern darf, alles andere ist „unverrückbar“.

### DIE ERNTEZEIT

Am Ende der 4., 7., 9., 11., 13. und 14. Runde kommt es zu einer Erntezeit. Die Erntezeit besteht aus drei Teilen. Zuerst nimmt sich jeder Spieler von jedem bestellten Acker einen Warenstein zurück in seinen Vorrat. Danach muss er seine Familie ernähren. Für jeden Personenstein benötigt er 2 Nährwerte. Ausnahme: Hat er einen Personenstein in der aktuellen Runde über Familienzuwachs neu dazubekommen, dieser also noch keine eigene Aktion durchgeführt, zahlt er für ihn nur 1 Nährwert.

Nährwerte bekommt man am einfachsten durch die Aktionsfelder Fischfang, Tagelöhner, Lagerhaus und Kleinkunst. Auf „Fischfang“, „Lagerhaus“ und „Kleinkunst“ sammelt sich jede Runde 1 Nährwert an, bis jemand die Nährwerte nimmt.

Auf „Tagelöhner“ bekommt man immer genau 1 Nährwert und einen Baustoff. *In der Komplettversion bringt der Tagelöhner jede Runde 2 Nährwerte, dafür aber keinen Baustoff.*

Getreide und Gemüse im eigenen Vorrat sind ebenfalls immer 1 Nährwert wert. Diese Waren können allerdings „veredelt“ werden, so dass sie mehr Essen bringen. Hierbei helfen große Anschaffungen, auf die im nächsten Absatz eingegangen wird.

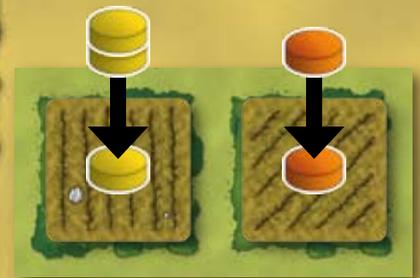
Tiere können nur mit ☹-Anschaffungen in Nahrung umgewandelt werden, lebendig bringen sie gar keine Nährwerte ein.

Am Ende der Erntezeit vermehren sich die Tiere schließlich.

Wer mindestens 2 Tiere der gleichen Art hat, bekommt ein weiteres dazu, sofern er es auf dem Hof unterbringen kann. Es ist nicht erlaubt, Tiernachwuchs sofort in Nährwerte umzuwandeln.



Steinhausplättchen befinden sich auf der Rückseite der Ackerplättchen.



Wer in der Erntezeit nicht genügend Nährwerte für seine Familie hat, muss betteln gehen und bekommt 1 Bettelkarte pro fehlendem Nährwert. Da jede Bettelkarte bei Spielende 3 Minuspunkte bringt, sollte man dies so gut wie möglich vermeiden.



Die Aktion „Kleinkunst“ gibt es nur im Spiel mit 4-5 Personen.

## DIE GROSSEN ANSCHAFFUNGEN

Es gibt insgesamt 10 große Anschaffungen im Spiel, die über ein Aktionsfeld erworben werden können. Sie dienen hauptsächlich dazu, Waren in Nahrung umzuwandeln: Tiere zu braten, Getreide zu backen und Holz, Lehm und Schilf zu verkaufen. Besitzt man eine Anschaffung, kann man sie das ganze Spiel über benutzen. Außerdem bringen die großen Anschaffungen die links im goldenen Symbol stehenden Siegpunkte.

Will man eine große Anschaffung haben, muss man sie auf dem Aktionsfeld erwerben: die Materialkosten stehen in der rechten oberen Ecke der Karte.

Es gibt zwei Feuerstellen und zwei Kochstellen, wobei jeweils die erste günstiger ist als die zweite. Mit ihnen kann man Tiere und Gemüse jederzeit in Nährwerte umwandeln, der Umtauschkurs ist auf der Karte angegeben. Die Kochstellen sind dabei ein wenig besser als die Feuerstellen, kosten dafür aber mehr in der Anschaffung.

Auf allen Karten, mit denen man Tiere in Nährwerte umwandeln kann, findet ihr links unten in der Ecke das -Symbol.

Getreide kann zwar jederzeit wie Gemüse in 1 Nährwert umgetauscht werden, aber bringt viel mehr ein, wenn es mit der Aktion „Brot backen“ umgewandelt wird. Anschaffungen, mit denen Brot gebacken werden kann, haben das -Symbol rechts unten in der Ecke. Das sind neben den Feuer- und Kochstellen auch Stein- und Lehmofen. Wer eine dieser beiden Anschaffungen tätigt, erhält sofort eine Aktion „Brot backen“ dazu. Öfen sollten also bevorzugt dann erworben werden, wenn man bereits Getreide zum Verbacken hat.

Als weitere große Anschaffungen gibt es die Tischlerei zur Verarbeitung von Holz, die Töpferei entsprechend für Lehm und die Korbflechterei für Schilf. Mit diesen Anschaffungen kann in der Erntezeit maximal 1 entsprechender Baustoff in 2 Nährwerte (bei Holz und Lehm) bzw. 3 Nährwerte (bei Schilf) umgewandelt werden. Hat man als Besitzer einer solchen Anschaffung bei Spielende noch reichlich Vorräte des benötigten Baustoffs, gibt es zusätzlich Sondersiegpunkte.

Die zehnte große Anschaffung ist der Brunnen. Er bringt seinem Besitzer 5 Runden lang genau 1 Nährwert ein. Viel wichtiger aber ist, dass er in der Wertung 4 Siegpunkte zählt.

## STARTSPIELER

In Agricola wechselt der Startspieler nicht automatisch. Man muss eine Aktion tätigen, um sich den Startspielerstein nehmen zu dürfen. In der Familienversion ist auf dem entsprechenden Aktionsfeld noch ein Lagerhaus, in dem sich Nährwerte sammeln. Man bekommt also nicht nur den Startspielerstein, sondern auch mindestens 1 Nährwert, wenn man diese Aktion nutzt.

## SPIELLENDE UND GEWINNER DES SPIELS

Der Wertungstabelle auf der Übersichtskarte ist zu entnehmen, wofür es am Ende des Spiels Siegpunkte gibt: eigentlich für alles (außer Baustoffe und Nährwerte). Die erste Zeile zeigt für Äcker an, dass 0 bis 1 Acker mit einem Minuspunkt gewertet wird, für 2 Äcker gibt es 1 Punkt, für 3 Äcker 2 Punkte usw. Entsprechend gibt es auch für Weiden, Getreide, Gemüse und Tierarten Punkte. Mit den genauen Zahlen kann man sich im Spielverlauf vertraut machen. Wichtig ist, dass es für jedes Hoffeld, das am Ende nicht genutzt wird, einen Minuspunkt gibt. Weitere Siegpunkte gibt es für den Renovierungsgrad der Behausung, für Familienmitglieder, für Anschaffungskarten sowie für eingezäunte Ställe. *Auf der Rückseite des Plans für die großen Anschaffungen befindet sich die Wertung grafisch veranschaulicht. Wer möchte, kann diese zu Rate ziehen.*

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## DER SPRUNG ZUM HAUPTSPIEL

Zwei Kartentypen sind in der Familienversion nicht im Spiel: Ausbildungen und kleine Anschaffungen. Diese werden für die Komplettversion dazu genommen. Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn eine Kartenhand aus 7 Ausbildungen und 7 kleinen Anschaffungen. Damit bestreitet er das ganze Spiel, neue Karten kommen nicht mehr dazu.

Kleine Anschaffungen funktionieren ähnlich wie große Anschaffungen: Man kann sie mit bestimmten Aktionen ausspielen, sie kosten meist Rohstoffe und haben dazu oft eine Ausspielbedingung. Dafür haben sie eine Fähigkeit, die einem einmalig oder mehrfach weiterhilft.

Für Ausbildungen gibt es eigene Aktionsfelder. Das Ausspielen einer Ausbildung kostet oft 1 oder 2 Nährwerte. Ausbildungen geben dem Spieler ebenfalls eine neue Fähigkeit.

Sowohl Ausbildungen als auch kleine Anschaffungen können hilfreich sein, bestimmte Strategien zu spielen – man verliert aber das Spiel nicht unbedingt, nur weil man auf das Ausspielen dieser Karten verzichtet.

Auf Anschaffungen und Ausbildungen, die mit anderen Karten Wechselwirkungen haben, wird im Anhang näher eingegangen (siehe Seite 13-15).



Wertung	-1 Punkt	1 Punkt	2 Punkte	3 Punkte	4 Punkte
Äcker	0-1	2	3	4	5+
Weiden	0	1	2	3	4+
Getreide*	0	1-3	4-5	6-7	8+
Gemüse*	0	1	2	3	4+
Schaf	0	1-3	4-5	6-7	8+
Wildschwein	0	1-2	3-4	5-6	7+
Rind	0	1	2-3	4-5	6+
*angepflanztes und geerntetes Getreide bzw. Gemüse	-1 Punkt für jedes ungenutzte Feld auf dem Hof	1 Punkt pro eingezäuntem Stall, pro Lehmhüttenraum	2 Punkte pro Steinhausraum	3 Punkte pro Familienmitglied	

Die genauen Punktzahlen lassen sich jederzeit auf der Übersichtskarte nachlesen.



## DER ZWEITE SCHRITT: DAS KOMPLETTE SPIEL

Nach den ersten Partien im Familienspiel können die anderen Karten hinzugenommen werden. Ausbildungen und kleine Anschaffungen haben rechts in der Mitte einen Kennbuchstaben: E für Einsteiger, I für interaktive und K für eher komplexe Karten. Auch hier empfehlen wir, erst einmal mit den E-Karten des ersten Kartenpakets anzufangen, später die restlichen E-Karten dazuzunehmen und dann nach Belieben auch die I- und K-Karten auszuprobieren oder alle Karten zu mischen. Alle Regeln, die im ersten Schritt bereits erläutert wurden, werden hier noch einmal im Detail dargelegt.

### SPIELVORBEREITUNG

Die drei Spielpläne werden wie in der Abbildung rechts angeordnet. Der erste Plan wird auf die Seite ohne Familiensymbol gedreht.

Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und nimmt sich einen Hofplan, den er hochkant oder quer vor sich hinlegt. Auf die beiden Baustellenfelder legt er jeweils ein Holzhüttenplättchen und auf die Holzhüttenräume jeweils einen seiner Personensteine (siehe Abbildung oben). Das übrige Material in seiner Farbe (weitere Personensteine, Zäune und Ställe) bleibt vorerst in der Plastiktüte. Die restlichen Hütten- und Hausplättchen und das übrige Spielmaterial werden sortiert und an der Seite bereitgelegt.

### SPIELKARTEN

Die Spielkarten werden nach der Farbe der Rückseiten sortiert.

Es gibt blaue Rundenkarten (A), grüne Aktionskarten (B), von denen je nach Spieleranzahl unterschiedliche ins Spiel kommen, gelbe Ausbildungskarten (C), orange Karten „kleine Anschaffung“ (D), rote Karten „große Anschaffung“ (E), graue Bettelkarten (F) sowie hellorange Übersichtskarten (G).



**A.** Die blauen Rundenkarten werden auf die Rückseite gedreht und zunächst nach Spielphasen sortiert. Die einzelnen kleinen Stapel werden gemischt und dann verdeckt so aufeinander gestapelt, dass die Karte für Spielphase 6 ganz unten liegt, darauf die Karten für Spielphase 5 und so weiter – die vier Karten für Spielphase 1 liegen also oben. Mit den Rundenkarten kommen neue Aktionsmöglichkeiten ins Spiel. (Welche das sind, ist auf der Spielphasenübersicht und im Anhang auf Seite 12 und 13 aufgeführt.)



**B.** Für Partien mit 3-5 Spielern gibt es zusätzliche Aktionskarten, die offen auf die Felder der linken Seite des ersten Spielplans gelegt werden. Wie die Karten ausgelegt werden, spielt keine Rolle. Das Symbol links oben besagt, bei welcher Spieleranzahl die Karte ins Spiel kommt (siehe Abbildung). Beim Spiel zu dritt sind das 4 Karten, bei vier und fünf Spielern 6 Karten. (Siehe Anhang Seite 13.) Beim Spiel alleine und zu zweit werden keine grünen Aktionskarten benötigt. In der Komplettversion des Spiels werden die Vorderseiten der Karten (ohne das Familiensymbol) verwendet.



**C.** Links auf den gelben Ausbildungskarten ist in einem viereckigen Symbol (siehe Abbildung) angegeben, für welche Spielerzahl die jeweilige Ausbildungskarte vorgesehen ist: bedeutet für 1-5 Spieler, für 3-5 Spieler, für 4-5 Spieler. Karten, die nicht vorgesehen sind, werden aus dem Spiel genommen. Nur beim Spiel mit 4-5 Personen kommen also alle Ausbildungskarten zum Einsatz. Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt **7 Ausbildungskarten** auf die Hand und darf sie sich durchlesen. Die restlichen Karten werden aus dem Spiel genommen.

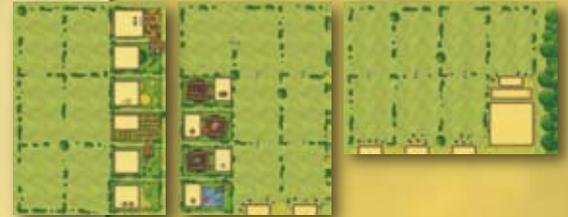


**D.** Die orangenen Anschaffungskarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt **7 Karten „kleine Anschaffung“** auf die Hand und darf sie sich durchlesen. Die restlichen Karten kommen aus dem Spiel.



Mit der Bezeichnung „Person“ bzw. „Familiemitglied“ sind im Folgenden und auf den Spielkarten immer die runden Personensteine gemeint (siehe Abbildung), mit „Spieler“ die an einer Agricola-Partie teilnehmenden Menschen.

Der Begriff „Mitspieler“ meint alle anderen Spieler – also sich selbst nicht mit eingeschlossen.



### Rückseiten:

Der erste Spielplan hat eine unterschiedliche Rückseite, die für die Familienversion benötigt wird.

Die anderen beiden Spielpläne können beim Regelerklären auf die Rückseite gedreht werden. Sie enthalten erklärende Beispiele.

Die Rückseiten einiger Hofpläne können als Ablagefelder für Spielmaterial dienen, wenn diese Hofpläne nicht gebraucht werden.

Zwei Hofpläne haben auf der Rückseite eine alternative Hofplan-Grafik.



Sobald du in einer Lehmhütte wohnst, lege je 1 NW auf die Rundenfelder der noch zu spielenden Runden. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Nährwert. (Falls du beim Ausspielen der Karte bereits in Lehmhütte oder Steinhaus wohnst, verteile die Nährwerte sofort.)

Die Karten „Ausbildung“ und „kleine Anschaffung“ sind auf drei Decks verteilt – einem **Einsteiger-Deck (E)**, einem **interaktiven Deck (I)** und einem **komplexen Deck (K)**. Die Spieler können mit den Karten eines der Decks spielen, sie können die Karten aber auch zusammenmischen. Welchem Deck eine Karte angehört, ist dem Symbol rechts auf der Karte zu entnehmen.



**E.** Die roten Karten „große Anschaffung“ werden offen auf den **Plan für große Anschaffungen** gelegt. Sobald 9 Anschaffungen gekauft wurden, wird der Plan auf die Rückseite gedreht. Die zehnte Anschaffung kommt dort auf das vorgesehene Feld.

**F.** Die grauen Bettelkarten bilden einen Stapel und werden griffbereit an die Seite gelegt.



**G.** Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte und legt diese vor sich ab: Die eine Seite der Karte gibt eine Übersicht über den Spielphasenablauf, die andere über die Wertung bei Spielende. Zwischenwertungen gibt es in diesem Spiel nicht.



In der **Variante als Familienspiel** wird auf die gelben Ausbildungs- und die orangen Anschaffungskarten verzichtet – Ausbildungen und kleine Anschaffungen gibt es dann nicht. Ansonsten gelten alle Spielregeln der Kompletterversion. Die Aktionskarten bei 3-5 Spielern werden auf die Rückseite (mit dem Familiensymbol) gedreht.

## STARTSPIELER

Ein Startspieler wird ausgelost. Er bekommt den Startspielerstein und **2 NW** (Nährwerte), seine Mitspieler erhalten **3 NW**. **Der Startspielerstein wird am Ende einer Runde übrigens nicht weitergegeben:** Den Startspielerstein bekommt, wer im Spielverlauf das Aktionsfeld „Startspieler“ wählt (siehe Abbildung rechts).



## SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft über 14 Runden.

Jede Runde hat den gleichen Ablauf und besteht aus vier Phasen, denen nach Runde 4, 7, 9, 11, 13 und 14 jeweils eine Erntezeit folgt.

### PHASE 1: BEGINN DER RUNDE, ES GIBT EINE NEUE RUNDENKARTE

Die oberste Karte vom Stapel für Rundenkarten wird aufgedeckt und auf das vorgesehene Feld des Spielplans gelegt. Dadurch ergibt sich für alle Spieler eine neue Aktionsmöglichkeit, die nicht nur in der aktuellen, sondern auch in allen folgenden Runden genutzt werden kann. Lagen auf diesem Rundenfeld bereits Plättchen, Nährwertmarken und/oder andere Spielsteine (im Beispiel 1 Acker und 1 NW-Marke), gehen sie an diejenigen Spieler, denen sie dank Ausbildungen und Anschaffungen zustehen: Manche Kartentexte weisen den Spieler nämlich an, Material auf den Rundenfeldern abzulegen (im Beispiel Pflüger und Gänseteich). Die Funktion der Karten wird auf Seite 10 erläutert. Alle Aktionen, die zu Beginn einer bestimmten Runde oder zu Beginn jeder Runde geschehen, geschehen jetzt.

### PHASE 2: AUFFÜLLPHASE, ES GIBT NEUE BAUSTOFFE, TIERE UND NÄHRWERTE

Auf viele Aktionsfelder des Spielplans (sowohl aufgedruckte als auch durch Karten ausgelegte) werden jede Runde in der Auffüllphase neue Spielsteine gelegt. Liegen dort noch welche, werden die neuen Waren bzw. Nährwerte dazugelegt. Aktionsfelder mit braunem Pfeil zeigen an, welche Ware in welcher Menge auf das Feld gelegt wird. „3 Holz“ bedeutet, dass jede Runde 3 weitere Holz auf das Feld gelegt werden, „1 Rind“ heißt, dass jede Runde 1 Rind auf das Feld gelegt wird usw. Bei „Fischfang“ und „Kleinkunst“ wird jede Runde 1 NW (Nährwert) auf das Aktionsfeld gelegt. Das Spielmaterial wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen. Über mehrere Runden hinweg kann sich einiges ansammeln – eine Obergrenze besteht nicht.

### PHASE 3: ARBEITSZEIT

Der Spieler mit dem Startspielerstein nimmt eine Person von seinem Hof, legt sie auf ein Aktionsfeld und führt die angegebene Aktion durch. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Reihum setzen die Spieler jeweils eine ihrer Personen ein – bis alle Personen eingesetzt sind. Wer an die Reihe kommt, darf immer nur eine einzige Person einsetzen. Jedes Aktionsfeld darf in jeder Runde immer nur von einem einzigen Personenstein besetzt werden.

Wer Baustoffe, Getreide, Gemüse oder Nährwerte nimmt, legt sie offen in seinen eigenen Vorrat. Erhält ein Spieler Tiere, darf er diese nicht in seinen Vorrat legen, sondern muss sie sofort auf seinem Hof unterbringen (siehe Aktionen, Punkt D, auf Seite 9). Tiere, die er nicht unterbringen kann, gibt er entweder wieder zurück in den allgemeinen Vorrat oder wandelt sie z. B. per Feuer- oder Kochstelle (siehe Anhang, Seite 13) sofort in Nährwerte um. Wer eine Handkarte ausspielt oder eine große Anschaffung erwirbt (siehe Seite 10), muss den Text auf der Karte laut vorlesen.

Manche Aktionsfelder geben dem Spieler mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Es ist nicht erlaubt, ein Aktionsfeld zu besetzen, ohne eine Aktion durchzuführen.



Nur über die Aktion Startspieler wechselt der Startspielerstein.



Der Pflüger bekommt in künftigen Runden Äcker, der Besitzer des Gänseteichs erhält 4 Runden lang jeweils 1 NW.



Die Aktionsmöglichkeit „Kleinkunst“ gibt es nur im Vier- und Fünfspersonenspiel. In der Familienversion werden die Spieler zudem durch das „Lagerhaus“ mit Nährwerten versorgt.

Die Aktionsfelder sind im Einzelnen im Anhang auf Seite 12 und 13 aufgeführt – was sie bewirken, wird auch bereits in den nächsten Abschnitten erklärt.

Wenn ein Spieler das Aktionsfeld „Hausbauten und/oder Stallbauten“ wählt, kann er den Hausbau verfallen lassen und nur Ställe errichten. Wenn er dagegen auf „Familienzuwachs“, danach auch 1 kleine Anschaffung“ setzt, darf er nicht auf den Familienzuwachs verzichten und nur eine kleine Anschaffung ausspielen.

#### PHASE 4: HEIMKEHR

Jeder Spieler nimmt seine Personen von den drei Spielplänen wieder zurück und legt sie in seine Hütte bzw. sein Steinhaus.

#### ERNTENZEIT

Nur am Ende der Runden 4, 7, 9, 11, 13 und 14 gibt es eine Erntezeit (siehe Spielpläne 2 und 3). In der Erntezeit wird die Familienversorgung durchgeführt. Die Erntezeit besteht aus drei Teilen, die nacheinander gespielt werden.

##### TEIL 1 DER ERNTENZEIT: DIE ACKERPHASE

Die Spieler nehmen von jedem bepflanzten Acker genau 1 Getreide- bzw. Gemüsestein (siehe Abbildung) und legen ihn in ihren eigenen Vorrat. Ggf. nehmen sie sich für offen ausliegende Karten zusätzliche Nährwerte.

##### TEIL 2 DER ERNTENZEIT: DIE ERNÄHRUNGSPHASE

In der Ernährungsphase müssen die Spieler für ihre Familienmitglieder Nährwerte aufbringen. Haben sie nicht die zur Ernährung benötigten Nährwerte, können sie Waren in Nährwerte umwandeln.

Jedes Getreide und Gemüse ist grundsätzlich 1 NW wert und kann jederzeit eingetauscht werden, Tiere haben roh keinen Nährwert. Feuer- und Kochstellen sowie andere geeignete Ausbildungen und Anschaffungen erlauben es dem Spieler, Gemüse jederzeit zu einem besseren Tauschkurs umzuwandeln bzw. überhaupt die Tiere zu verwerten.

Anschließend geben alle Spieler **pro Familienmitglied 2 NW** ab. Für Nachwuchs, der in der laufenden Runde geboren wurde (gewöhnlich durch eine Aktion „Familienzuwachs“), benötigen sie einmalig nur 1 NW, in der nächsten Erntezeit dann ganz normal 2 NW.



#### BETTELN

Sollte ein Spieler die benötigten Nährwerte nicht aufbringen wollen oder können, muss er pro Nährwert, der ihm fehlt, eine Bettelkarte nehmen – es ist nicht erlaubt, stattdessen Familienmitglieder abzugeben.



##### TEIL 3 DER ERNTENZEIT: DIE VERMEHRUNGSPHASE

Wer mindestens 2 Tiere von der gleichen Art hat, bekommt 1 Jungtier dieser Art als Nachwuchs – aber nur dann, wenn das Lamm, der Frischling bzw. das Kalb auch am Hof (oder auf einer der Anschaffungskarten Tierhof, Tiergarten oder Waldweide) untergebracht werden kann. Jungtier und Elterntiere können nicht unmittelbar nach der Geburt gegen Nährwerte getauscht werden. Die Tiere bekommen ihren Nachwuchs, unabhängig davon, wo sich die Elterntiere befinden (siehe Beispiel) – die Elterntiere dürfen auch räumlich getrennt sein.

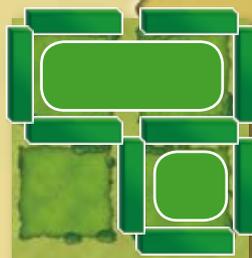


Wer 3 Tiere oder mehr von der gleichen Art hat, bekommt keinen mehrfachen Nachwuchs. Für das Jungtier ist im Stall Platz.

#### SPIELENDEN

Das Spiel endet nach 14 Runden. Zur 14. Runde gehört noch eine letzte Erntezeit.

Danach wird gewertet. Wenn nicht schon geschehen, wird der Plan für große Anschaffungen leer geräumt und auf die Rückseite gedreht, damit die Wertungsübersicht sichtbar wird. Die Siegpunkte werden auf dem Wertungsformular notiert und zusammengerechnet. Die Punktevergabe kann auch mit der Übersichtskarte „Wertung“ vorgenommen werden. In den meisten Fällen ist die Wertungstabelle selbsterklärend (nähere Erläuterungen finden sich rechts). Vollständig aufgeschlüsselt findest du die Wertung auf Seite 11. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



Bei der Wertung ist zu beachten, dass mit Weiden eingezäunte Gebiete gemeint sind – nicht die einzelnen Weidenfelder. Das Beispiel links stellt also 2 Weiden dar (nicht 3).

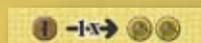
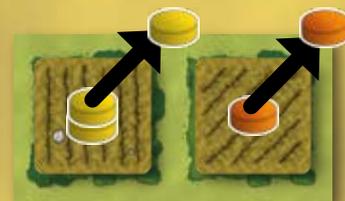
#### DIE AKTIONEN

Jeder Spieler hat einen Hof, der aus 15 Hoffeldern besteht. Zwei Hoffelder sind bei Spielstart bereits durch Holzhüttenräume belegt. Die restlichen 13 Felder stehen dem Spieler zur freien Verfügung. Die Spieler können ihre Holzhütte ausbauen und renovieren (A). Eine ausgebaute Hütte ermöglicht Familienzuwachs (B). Die Spieler können Äcker pflügen und die Äcker mit Saatgut bestellen (C) sowie Zäune errichten und Tiere halten (D).



Mit ungenutzten Feldern ist jedes Feld auf dem Hofplan gemeint, auf dem kein Raumplättchen liegt, das nicht zum Acker umgepflügt wurde, das nicht eingezäunt wurde und auf dem auch kein Stall steht.

Es ist nicht erlaubt, seinen eigenen Vorrat geheim zu halten oder seine ausgespielten Karten nachträglich komplett zu verdecken.



Weitere Ernährungsmöglichkeiten bieten z. B. Tischlerei, Töpferei und Korbflechterei. Mit diesen großen Anschaffungen können Holz, Lehm bzw. Schilf während der Erntezeit in Nährwerte umgewandelt werden (siehe Anhang, Seite 13).

Das Symbol  zeigt an, dass Tiere umgewandelt werden können, das Symbol  markiert Anschaffungen zum Backen.

Für jede Bettelkarte erhält der Spieler am Ende des Spiels 3 Minuspunkte, die in der Wertungskategorie „Punkte für Karten“ verrechnet werden.

## A – HOLZHÜTTE AUSBAUEN UND ZU LEHMHÜTTE UND STEINHAUS RENOVIEREN

Die Spieler haben bei Spielbeginn eine Holzhütte mit zwei Räumen. Sie können ihre Wohnstätte ausbauen – neue Räume müssen an die bereits existierenden senkrecht oder waagrecht angrenzen (siehe Abbildung rechts). Ausgebaut wird durch die Aktion „Hausbauten“, die sich oben auf dem linken Spielplan befindet (siehe Abbildung darunter).

**Neue Räume sind immer von der gleichen Sorte wie der Rest der Wohnstätte.**

An eine Holzhütte können also nur Holzräume angebaut werden, an eine Lehmhütte nur Lehmräume und an ein Steinhaus nur Steinräume.

Für einen Ausbau als Holzhütte werden 5 Holz sowie 2 Schilf (für das Dach) benötigt, als Lehmhütte 5 Lehm sowie 2 Schilf und als Steinhaus 5 Steine sowie 2 Schilf.

Die Holzhütte kann im Verlauf des Spiels zu einer Lehmhütte und später zu einem Steinhaus renoviert werden. Das erste Aktionsfeld „Renovierung“ kommt in Spielphase 2 (also zwischen Runde 5 und 7) ins Spiel.

Für die erste Renovierung – von einer Holzhütte in eine Lehmhütte – wird so viel Lehm benötigt, wie der Spieler Holzhüttenräume hat, zusätzlich genau 1 Schilf (wiederum für das Dach). Die Holzhüttenplättchen werden dann auf die Rückseite, die Lehmhütteseite, gedreht. Für die zweite Renovierung – von einer Lehmhütte in ein Steinhaus – werden so viele Steine benötigt, wie der Spieler Lehmhüttenräume hat, zusätzlich wiederum 1 Schilf. Die Lehmhüttenplättchen werden dann gegen die Steinhausplättchen ausgetauscht.

**Hütten können nur komplett renoviert werden.** Man kann nicht nur einzelne Räume renovieren, falls man zu wenig Baustoffe hat. Außerdem ist es nicht erlaubt, seine Holzhütte mit nur einer Aktion in ein Steinhaus umzuwandeln.

## ZUSATZAKTIONEN BEI „HAUSBAUTEN“ UND NACH EINER „RENOVIERUNG“

Wenn man das Aktionsfeld „Hausbauten“ (siehe Abbildung) nutzt, können beliebig viele Räume angebaut werden. Pro Anbau werden 5 Baustoffe (je nach Niveau der Wohnstätte entweder 5 Holz, 5 Lehm oder 5 Steine) und 2 Schilf verlangt. Zusätzlich oder alternativ können für jeweils 2 Holz auch insgesamt bis zu 4 Ställe errichtet werden.

Die Ställe bieten den Tieren Unterschlupfmöglichkeiten (siehe Seite 10 oben).

Nutzt man das Aktionsfeld „Renovierung“, ist nur eine Renovierung auf einmal möglich. Eine Doppelrenovierung von der Holzhütte zum Steinhaus ist nicht erlaubt. Auf dem Renovierungsfeld der 2. Spielphase darf der Spieler nach der Renovierung (siehe Abbildung) zusätzlich eine große (oder kleine) Anschaffung (siehe Seite 10) tätigen – er kann allerdings nicht auf die Renovierung verzichten und nur die Anschaffung ausspielen. Erst in der letzten Runde des Spiels kommt ein zweites Renovierungsfeld ins Spiel (siehe Abbildung). Auf diesem können nach einer Renovierung Zäune aufgestellt werden (siehe Punkt D auf Seite 9).

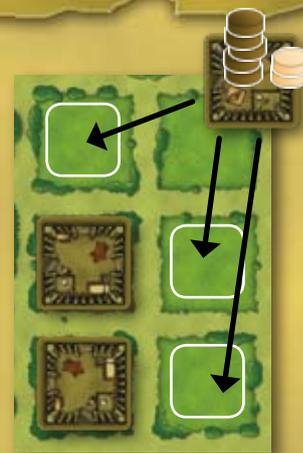
## B – FAMILIENZUWACHS

Um das Aktionsfeld „Familienzuwachs, danach auch 1 kleine Anschaffung“ nutzen zu können, das in der 2. Spielphase (also zwischen Runde 5 und 7) ins Spiel kommt, muss man Platz für den Nachwuchs in der Hütte haben, also mehr Hütten- bzw. Hausräume haben als Personensteine (Familienmitglieder). Nach einem Familienzuwachs ist eine kleine Anschaffung möglich (siehe Seite 10). In der 5. Spielphase (Runde 12 oder 13) kommt die Aktionskarte „Familienzuwachs auch ohne Platz in Hütte/Haus“ ins Spiel. Wer seine Familie hier vergrößern möchte, muss keine Rücksicht auf die Anzahl seiner Räume nehmen.



Wer seine Person auf ein Aktionsfeld „Familienzuwachs“ setzt, bekommt die neue Person, seinen Nachwuchs, zunächst auf genau dieses Feld gelegt (siehe Abbildung links).

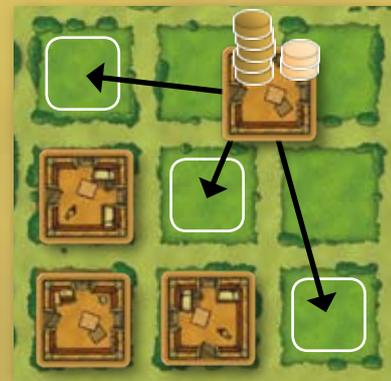
In der **Heimkehrphase** der Runde wird der neue Personenstein dann mit zurück ins Haus genommen und auf seinen Raum gelegt. Wenn er keinen eigenen Raum hat, wird er zu einer anderen Person in den Raum gelegt. Spieler, die auf Familienzuwachs gegangen sind, haben also von der folgenden Runde an für ihre Aktionen eine (erwachsene) Person mehr zur Verfügung. Das bedeutet, dass der Spieler in der Runde, in der er Familienzuwachs bekommen hat, **noch keine** zusätzliche Aktion bekommt – der Nachwuchs muss erst noch aufwachsen. Die Familiengröße ist auf 5 Personen begrenzt. Wer bereits 5 Personen ins Spiel gebracht hat, darf die Aktionsfelder „Familienzuwachs“ nicht mehr nutzen.



Jede Person im Haushalt benötigt einen eigenen Raum als Wohnraum (Ausnahme: siehe B - Familienzuwachs).



Beispiel: Der Spieler setzt auf das Aktionsfeld „Hausbauten“ und errichtet für 5 Holz und 2 Schilf seinen 3. Holzhüttenraum (siehe Abb. oben). Dann wählt er ein Aktionsfeld „Renovierung“ (siehe Rundenkarten oben), gibt 3 Lehm und 1 Schilf ab und dreht seine drei Holzhüttenräume auf die Lehmseite. Er geht wieder auf „Hausbauten“ und erweitert für 5 Lehm und 2 Schilf seine Lehmhütte um einen Raum (siehe Abbildung unten).



Danach könnte er weiter ausbauen oder wieder mit „Renovierung“ für 4 Steine und 1 Schilf seine vier Lehmhüttenplättchen in vier Steinhausplättchen tauschen – weitere Räume wären dann nur noch auf Steinhausniveau möglich.

## C – ACKERBAU: ÄCKER PFLÜGEN, GETREIDEÄCKER UND GEMÜSEÄCKER



Ein Spieler, der die Aktion „1 Acker pflügen“ nutzt, nimmt sich ein Ackerplättchen und legt es auf ein bislang ungenutztes Feld seines Hofes. Wenn er bereits Äcker hat, muss der neue Acker senkrecht oder waagrecht an seine bisherigen Äcker grenzen. Mit der Aktion „1 Getreide nehmen“ nimmt er sich 1 Getreide und legt es in seinen eigenen Vorrat – mit der in der 3. Spielphase (in Runde 8 oder 9) ins Spiel kommenden Aktion „1 Gemüse nehmen“ 1 Gemüse.

Mit der Aktion „Aussäen“ können 1 oder mehrere leere Äcker bepflanzt werden: Der Spieler nimmt 1 Getreide aus seinem eigenen Vorrat und legt es auf einen leeren Acker. Dann nimmt er 2 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat und stapelt diese auf das eben eingesäte eigene Getreide.



Statt Getreide kann er auf Äckern auch Gemüse anbauen: Er nimmt 1 Gemüse aus seinem eigenen Vorrat und legt es auf den leeren Acker. Dann nimmt er 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat, welches er ebenfalls auf den Acker legt.

Auf neu bepflanzt Getreideäckern liegen somit 3, auf Gemüseäckern nur 2 Warensteine (siehe Abbildung rechts oben).



Geerntet werden Getreide und Gemüse in der Erntezeit (siehe Spielverlauf auf Seite 7, Erntezeit). Getreide sowie Gemüse, das im eigenen Vorrat liegt, kann jederzeit gegen 1 NW getauscht werden, bei einer geeigneten Anschaffung sogar in mehr als 1 NW.

In der 5. Spielphase (in Runde 12 oder 13) wird es möglich, mit einer einzigen Aktion einen Acker zu pflügen und sofort danach einen oder mehrere leere Äcker zu bepflanzen (siehe Abbildung). Wenn ein Acker leer geworden ist, kann er mit einer Aktion „Aussäen“ wieder neu bepflanzt werden – ein abgeernteter Acker muss also nicht erneut gepflügt werden.

### BROT BACKEN ALS ZUSATZAKTION BEIM AUSSÄEN

Auf dem Aktionsfeld „Aussäen und/oder Brot backen“ muss der Spieler sich für jedes einzelne Getreide in seinem Vorrat überlegen, was er damit machen möchte. Er kann es auf leere Äcker aussäen (siehe oben), durch Brot backen in Nährwerte umwandeln oder in seinem Vorrat lassen. Um Brot zu backen, benötigt der Spieler eine Anschaffung mit dem -Symbol. Mit einer Feuerstelle lässt sich Getreide in 2 NW umwandeln, mit einer Kochstelle in 3 NW. Mit einem Steinofen lassen sich bis zu 2 Getreide in jeweils 4 NW und mit einem Lehmofen maximal 1 Getreide in 5 NW umwandeln (siehe auch „große Anschaffungen“ im Anhang, Seite 13).

## D – VIEHZUCHT: ZÄUNE BAUEN, STÄLLE, SCHAFE, WILDSCHWEINE UND RINDER

In ihrer Wohnstätte – unabhängig von der Anzahl an Räumen und dem Baumaterial – dürfen die Spieler genau ein Tier halten – das Haustier. Den Personen nimmt das Haustier keinen Wohnraum weg.

Um mehr Tiere halten zu können, müssen die Spieler Weiden einzäunen. Mit der Aktion „Zäune“ kann ein Spieler Holz 1:1 gegen Zäune der eigenen Spielfarbe tauschen, die er dann sofort bauen muss.

Zäune werden entlang den Hoffeldern gelegt und grenzen Weiden ab. Eingezäunte Hoffelder gelten als genutzt. Eine Weide ist geschlossen, wenn sie an allen Seiten Zaun hat. Der Hofplanrand, Ställe, Äcker und Räume dienen nicht als Zaun. Zaunteile dürfen nur dann gebaut werden, falls daraus geschlossene Weiden entstehen.

Einmal gebaute Zäune dürfen nicht wieder abgerissen werden. Wer bereits eingezäunte Weiden hat, muss die neuen Weiden an seine bisherigen angrenzen lassen. Zaunteile können zwei Weiden gleichzeitig als Abgrenzung dienen. Bestehende Weiden dürfen durch Zäune geteilt werden (hierzu siehe Beispiel im Anhang Seite 12).

Jeder Spieler kann maximal 15 Zäune bauen. Äcker und Räume dürfen nicht eingezäunt werden. Auf jeder Weide können nur Tiere der gleichen Sorte gehalten werden – also entweder Schafe, Wildschweine oder Rinder. Auf einer Weide können pro Hoffeld bis zu 2 Tiere leben: Ein Hoffeld große Weiden fassen also 2 Tiere, zwei Hoffelder große Weiden 4 Tiere, drei Hoffelder große Weiden 6 Tiere usw. Im Spielverlauf dürfen die Tiere ihre Position auf dem Hof jederzeit und beliebig verändern, solange diese Regeln eingehalten werden. Man kann sie auch weglaufen lassen (in den allgemeinen Vorrat zurückgeben), um Platz für andere Tiere am Hof zu schaffen.



Aus 1 Getreide werden 3, aus 1 Gemüse 2. Man kann mit einer Aktion „Aussäen“ Getreide und Gemüse auf mehrere leere Äcker aussäen. Ein Acker merkt sich nicht, ob vorher Getreide oder Gemüse auf ihm gepflanzt war. Wurde er ganz abgeerntet, kann auf ihm beliebig neu gesät werden.

Beispiel: Der Spieler hat 2 leere Äcker, sowie 1 Getreide und 1 Gemüse im eigenen Vorrat liegen. Er nutzt sein Getreide und sein Gemüse als Saatgut und bepflanzt mit der Aktion „Aussäen und/oder Brot backen“ seine Äcker. Auf dem einen Acker liegen nach der Aussaat 3 Getreide, auf dem anderen 2 Gemüse. In den beiden folgenden Erntezeiten erntet der Spieler jedesmal 1 Getreide und 1 Gemüse. Der Gemüseacker ist danach wieder leer. Der Spieler pflügt einen dritten Acker und geht erneut auf die Aktion „Aussäen und/oder Brot backen“. Seine beiden geernteten Gemüse pflanzt er auf die beiden leeren Äcker. Auf seinen dritten Acker darf er nichts aussäen, denn auf diesem Acker liegt noch 1 Getreide. Seine beiden Getreide verbackt er mit einer Backanschaffung zu Brot.



Aus 11 Zäunen sind 3 Weiden gebaut worden. Auf der einen stehen 2 weiße Schafe (damit ist die Weide voll), auf der nächsten 1 schwarzes Wildschwein und auf der großen Weide (unten) grasen 3 braune Rinder.

## STALLBAUTEN

Mit einem Stall auf einer Weide **verdoppelt** sich das Fassungsvermögen der gesamten Weide (*siehe auch Beispiel auf Seite 12*). Ställe bekommt man für 2 Holz auf dem Aktionsfeld „Hausbauten und/oder Stallbauten“. Sie können auf jedem Hoffeld errichtet werden, auf dem kein Raum- oder Ackerplättchen liegt, und dürfen nicht wieder abgerissen werden. Pro Hoffeld darf maximal 1 Stall gebaut werden. Ställe müssen nicht eingezäunt sein. In jedem Stall, der nicht eingezäunt ist, kann **genau 1 Tier** gehalten werden. Man kann Ställe nachträglich einzäunen, um der neu geschaffenen Weide doppeltes Fassungsvermögen zu geben. In der Erntezeit vermehren sich die Tiere ganz zum Schluss (*siehe Seite 7*).



Nach dem Stallbau ist Platz für weitere 4 Tiere.

## DIE AUSBILDUNGS- UND ANSCHAFFUNGSKARTEN

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler 7 Ausbildungskarten und 7 Anschaffungskarten auf die Hand.

### AUSBILDUNGSKARTEN



Auf den Aktionsfeldern „1 Ausbildung“ kann ein Spieler genau eine dieser Ausbildungskarten ausspielen und offen vor sich hinlegen.

Auf dem aufgedruckten Aktionsfeld „1 Ausbildung“ des linken Spielplans ist die erste Ausbildung eines Spielers kostenlos, jede weitere im Spielverlauf kostet ihn 1 NW.

Im Spiel mit 3-5 Spielern gibt es noch ein zweites

Ausbildungsfeld mit je nach Spielerzahl variierenden Ausbildungskosten (*siehe entsprechende Aktionskarten*).



Der Text auf den Ausbildungen gilt für den Spieler, sobald er die Karte ausgespielt hat. Karten, die sich auf der Hand eines Spielers befinden, haben keinen Einfluss aufs Spiel. *Auf den Ausbildungen Landwirt, Akrobat und Netzer sind Anspruchsmarken abgebildet, die der Spieler benötigt, um eigene Ansprüche zu kennzeichnen.*



Die Bedeutung des Netzers: Sobald man mit einer Person Schilf nimmt, wird die grüne Anspruchsmark auf das Feld „Fischfang“ gelegt. Befinden sich in der Heimkehrphase noch Nährwerte auf dem Feld, erhält der Netzer sie.

### ANSCHAFFUNGSKARTEN

Neben den kleinen gibt es auch 10 große Anschaffungen. Während in jeder Partie unterschiedliche kleine Anschaffungen im Spiel sind, stehen immer die gleichen großen Anschaffungen zur Verfügung und sind für alle zugänglich.

Im 2. Kapitel des Anhangs werden sie beschrieben.

Auf dem Aktionsfeld „1 große oder kleine Anschaffung“ kann entweder eine große oder eine kleine Anschaffung getätigt werden – so auch auf einem der beiden Renovierungsfelder. Kleine Anschaffungen können – im Anschluss an eine andere Aktion – auf den Aktionsfeldern „Startspieler“ und „Familienzuwachs“ getätigt werden. Es ist nicht erlaubt, das Aktionsfeld „Familienzuwachs, danach auch kleine Anschaffung“ zu wählen und sich nur auf die Anschaffung zu beschränken: Eine Anschaffung ist hier nur nach einem Familienzuwachs möglich (*siehe Aktionen, B*). In der rechten oberen Ecke der Anschaffungskarten stehen die „Kosten“: welche Waren ein Spieler abgeben muss, damit er die jeweilige Karte offen vor sich auslegen darf. Einige kleine Anschaffungskarten fordern nicht, dass der Spieler etwas abgeben muss, sondern nur, dass er etwas „haben“ muss – dies steht dann in der linken oberen Ecke.

Viele kleine und alle großen Anschaffungen sind bei Spielende Punkte wert. Wie viele es sind, verrät ein Symbol links unter der Abbildung. Manche Karten geben zusätzlich variable Sonderpunkte. Wie viele Punkte es gibt, steht im Kartentext, zudem weist ein Sonderpunktsymbol darauf hin, damit diese Punkte bei Spielende nicht vergessen werden.



Einige kleine Anschaffungen sind Wanderkarten: Sie werden ausgespielt, durchgeführt und dann dem linken Sitznachbarn auf die Hand gegeben. Zu erkennen sind Wanderkarten an den nach links zeigenden Pfeilen.

Sieben kleine Anschaffungen sind Aufwertungen: **Kochstelle, Kochecke, Backofen, Backstube, Backhaus, Dorfbrunnen** und **Holzmanufaktur**. Die Kosten zum Ausspielen dieser Karten betragen nicht nur Waren, sondern enthalten auch das Zurückgeben einer bereits ausgespielten bzw. erworbenen Anschaffung.



## DIE WERTUNG

Nach der Erntezeit von Runde 14 findet die Wertung statt. Als Hilfsmittel dienen die Übersichtskarten mit der Wertungstabelle bzw. die Rückseite des Plans für große Anschaffungen sowie der Wertungsblock. Folgende Kategorien werden nacheinander gewertet:

**Äcker:** Es werden alle Ackerplättchen gewertet, die auf dem Hofplan des Spielers liegen, unabhängig davon, ob sie brach liegen oder bepflanzt sind. Für 0 bis 1 Acker gibt es 1 Minuspunkt, für 2 Äcker 1 Punkt, für 3 Äcker 2 Punkte, für 4 Äcker 3 Punkte und für 5 und mehr Äcker 4 Punkte.

**Weiden:** Punkte werden für eingezäunte Gebiete vergeben („Weiden“), nicht für die Anzahl der Hoffelder, die eingezäunt wurden („Weidenfelder“). Die Größe der einzelnen Weiden ist unerheblich. Wer keine Weide hat, erhält 1 Minuspunkt. Für die ersten 4 Weiden eines Spielers gibt es je 1 Punkt. Wer mehr als 4 Weiden hat, bekommt dennoch nur 4 Punkte.

**Getreide und Gemüse:** Alles Getreide und Gemüse des Spielers wird gewertet – sowohl das auf Äckern als auch das im Vorrat. Wer kein Getreide hat, erhält 1 Minuspunkt. Für mindestens 1/4/6/8 Getreide gibt es 1/2/3/4 Punkte. Wer kein Gemüse hat, erhält 1 Minuspunkt. Für die ersten 4 Gemüse wird je 1 Punkt vergeben. Wer mehr als 4 Gemüse hat, bekommt dennoch nur 4 Punkte.

**Tiere:** Für jede Tierart, die einem Spieler fehlt, erhält er in der entsprechenden Kategorie 1 Minuspunkt. Je 1/2/3/4 Punkte gibt es für mindestens 1/4/6/8 Schafe, für mindestens 1/3/5/7 Wildschweine, wie auch für mindestens 1/2/4/6 Rinder.

**Ungenutzte Hoffelder:** Pluspunkte werden in dieser Wertungskategorie nicht vergeben. Für jedes ungenutzte Hoffeld auf dem Hofplan erhält der Spieler 1 Minuspunkt. Hoffelder gelten als „genutzt“, falls auf ihnen ein Raumplättchen liegt, falls sie eingezäunt wurden, falls auf ihnen ein Ackerplättchen liegt oder falls auf ihnen ein nicht eingezäunter Stall steht. Als „ungenutzt“ gelten demnach alle leeren, nicht eingezäunten Hoffelder.

**Eingezäunte Ställe:** Wer keinen Stall errichtet hat, bekommt dafür keinen Minuspunkt. Pro eingezäunten Stall gibt es 1 Punkt. Für nicht eingezäunte Ställe werden keine Punkte vergeben. Ein nicht eingezäunter Stall hat den Vorteil, dass dem Spieler 1 Minuspunkt in der Kategorie „Ungenutzte Hoffelder“ erspart bleibt.

Pro **Lehmhüttenraum** gibt es 1 Punkt. *Wer also z. B. 4 Räume hat, bekommt 4 Punkte.*

Pro **Steinhausraum** gibt es 2 Punkte. *Wer also z. B. 4 Räume hat, bekommt 8 Punkte.*

Für **Holzhüttenräume** gibt es keine Punkte.

Pro **Personenstein** gibt es 3 Punkte, insgesamt also maximal 15 Punkte, da die Anzahl der Personensteine auf 5 begrenzt ist.

**Punkte für Karten:** Links auf den kleinen und großen Anschaffungskarten werden Punkte auf einer goldenen Kreisfläche angezeigt. Ggf. müssen Minuspunkte auf den Bettelkarten mit Pluspunkten auf den Anschaffungskarten verrechnet werden.

**Sonderpunkte:** Durch den Text auf verschiedenen Anschaffungs- und Ausbildungskarten werden zusätzliche Punkte vergeben. Diese Punkte fallen in den Wertungsbereich „Sonderpunkte“. Karten, die Sonderpunkte einbringen, haben im unteren Bereich ein Sonderpunktsymbol.

## BESCHRÄNKUNG DES SPIELMATERIALS

Das einzige Spielmaterial, das absichtlich in der Anzahl beschränkt ist, sind die 5 Personensteine, die 4 Ställe und die 15 Zaunteile jedes Spielers. Sollte von dem Spielmaterial, das allen Spielern zugänglich ist, welches ausgehen, so muss „vervielfacht“ oder improvisiert werden. Dazu gibt es Multiplikationsmarken, die verdreifachen (für Getreide), vervierfachen (für Tiere) oder verfünffachen (für Baustoffe). Um zu zeigen, für welche Ware die Multiplikationsmarke gilt, wird eine der entsprechenden Waren daraufgelegt. Vorgedruckt ist auf der Verfünffachungsseite eine Nährwertmarke, da Nährwerte in diesem Spiel am häufigsten vervielfacht werden.

## SOLITÄRVERSION (FÜR 1 PERSON AB 10 JAHREN)

Der Solospieler startet mit 0 NW. Er führt einen Spielzug nach dem anderen durch. Die linken Felder auf dem linken Spielplan bleiben wie im Spiel zu zweit leer. Es wird ganz normal nach Mehrpersonenregeln gespielt. Ausnahmen: Die erwachsenen Familienmitglieder müssen in der Erntezeit mit 3 NW ernährt werden (Neugeborene nach wie vor mit 1 NW). Auf das Aktionsfeld „3 Holz“ kommen jede Runde nur 2 Holz.

*Auf der Rückseite des Ablageplans für die großen Anschaffungen findet sich eine Punkte-Übersicht.*



5 Nährwerte  
(voreingestellt)



5 Lehm



3 Getreide  
(voreingestellt)



4 Schafe

Wenn eine kleine Anschaffung laut Anweisung an den linken Sitznachbarn gegeben werden soll, wird sie aus dem Spiel genommen.

Wer in der Solitärvariante mehrere Partien in Folge spielen möchte, sucht sich nach seiner ersten Partie von den Ausbildungen, die er ausgespielt hat, eine aus. Diese so gesicherte Ausbildung legt er bei Beginn der zweiten Partie direkt aus, ohne dafür eine Aktion aufwenden zu müssen. Jede weitere Partie startet er mit einer schon bei Spielstart ausgespielten Ausbildung zusätzlich. Die zusätzliche Ausbildung wählt er jedes Mal unter den in der letzten Partie ausgespielten aus. Er bekommt nur so viele neue Ausbildungen auf die Hand, dass er insgesamt auf 7 kommt. Eine einmal gesicherte Ausbildung muss in allen folgenden Partien zu Beginn ausgelegt werden.

Da der Spieler von Partie zu Partie immer mehr Start-Ausbildungen bekommt, steigt die Zielpunktzahl, die er erreichen muss: in der ersten Partie sind es 50 Punkte, in der nächsten 55, dann 59, 62, 64, 65, 66, 67 Punkte. Nach der achten Partie hat der Spieler das Spielziel erreicht. Zu Beginn jeder Partie erhält er als Startkapital Nährwerte entsprechend der Punktzahl, um die er seine letzte Zielpunktzahl übertroffen hat, geteilt durch 2 (abgerundet). Alle Karten, die nicht in den Ausbildungsfundus übergehen, werden am Ende jeder Partie den übriggebliebenen Karten wieder beigemischt. Wenn der Spieler möchte, kann er nach seiner achten Partie mit seinem Bestand an Ausbildungskarten noch weiterspielen. Die Zielpunktzahl erhöht sich weiter pro Partie um 1 Punkt.

Reizvoll ist es auch, sich die Handkarten frei auszuwählen, mit denen eine Partie bestritten wird. Selbst über die Reihenfolge, in der die Aktionskarten ins Spiel kommen, darf der Spieler frei entscheiden. Uns ist ein Spielverlauf belegt, bei dem (ohne jede Start-Ausbildung) über 120 Punkte erreicht wurden. Wer uns einen Spielverlauf mit mindestens 100 Punkten schickt, kann dieses Dokument über [agricola-challenge@lookout-games.de](mailto:agricola-challenge@lookout-games.de) anfordern. Neu schreiben wir folgende drei „Wettbewerbe“ aus: Die Ausbildungs- und Anschaffungskarten sollen auf die Stapel E, I bzw. K beschränkt werden.

## ANHANG

Der Anhang besteht aus 8 Kapiteln:

1. Die Aktionsfelder	12	5. Die Karten im zeitl. Verlauf der Erntezeit	15
2. Die großen Anschaffungen	13	6. Varianten	16
3. Die kleinen Anschaffungen	13	7. Häufig gestellte Fragen	16
4. Die Ausbildungskarten	14	8. Credits	16

### 1. DIE AKTIONSFELDER

Es gibt Aktionsfelder, die auf den Spielplänen aufgedruckt sind (1.1.), und Aktionsfelder auf Karten. Im Laufe der Partie kommt jede Runde eine neue Rundenkarte ins Spiel (1.2.), je nach Spieleranzahl werden bei Spielbeginn zudem noch bis zu 6 bestimmte Karten ausgelegt (1.3.).

#### 1.1. AUF DEM SPIELPLAN AUFGEDRUCKTE AKTIONSFELDER

Die auf den Spielplänen aufgedruckten Aktionsfelder sind in allen Partien gleich. Nur im Solospiel und in der Familienversion gibt es kleine Unterschiede (siehe unten).

**Auf allen Aktionsfeldern mit braunem Pfeil gilt:** Wer mit seiner Person ein solches Aktionsfeld nutzt, nimmt sich alle Baustoffe, Tiere oder Nährwerte (abgezinst NW), die auf dem Feld liegen. Nährwerte gibt es auf den Aktionsfeldern „Lagerhaus“ (nur in der Familienversion), „Fischfang“ und „Kleinkunst“. Ansonsten sind die Aktionsfelder nach den Waren benannt, die auf die Felder verteilt werden.

Für alle folgenden Aktionsfelder gilt die Grundregel, dass ein Spieler sie nicht nutzen darf, ohne eine der aufgeführten Aktionen auch durchzuführen.

**Hausbauten und/oder Stallbauten:** Der Spieler darf mit seiner Person beliebig viele Räume und insgesamt maximal 4 Ställe bauen. Jeder Stall kostet 2 Holz und muss sofort auf ein eingezäuntes oder nicht eingezäuntes, aber leeres Hoffeld eingesetzt werden. Ein eingezäunter Stall verdoppelt das Fassungsvermögen einer Weide. Auf jedem Hoffeld kann nur 1 Stall errichtet werden. Dagegen ist erlaubt, dass auf verschiedenen Feldern der Weide je 1 Stall steht. Die Kapazität der Weide wird dann vervierfacht, verachtfach usw. Ein nicht

eingezäunter Stall kann maximal 1 Tier beherbergen und darf nachträglich eingezäunt werden. Der Hausbau wurde bereits auf Seite 8 ausführlich erläutert (siehe Aktionen, Punkt A).

Ein neuer Raum muss senkrecht oder waagrecht an die bisherigen Räume grenzen.

**Startspieler und/oder kleine Anschaffung:** Der Spieler nimmt sich den Startspielerstein bzw. behält ihn. Er darf maximal 1 kleine Anschaffung, die er als Karte auf der Hand hält, ausspielen: Manche Karten werden offen vor dem Spieler abgelegt, andere müssen dem linken Sitznachbarn auf die Hand gegeben werden (Wanderkarten, siehe Seite 10). In jedem Fall wird die Karte laut vorgelesen. Unter den Karten „kleine Anschaffung“ befinden sich auch Aufwertungen von großen Anschaffungen.

**1 Getreide nehmen:** Der Spieler nimmt sich 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in seinen eigenen Vorrat. Er darf das Getreide nicht sofort aussäen, selbst wenn er brachliegende Äcker hat. Um es auszusäen, muss er eines der Aktionsfelder „Aussäen“ wählen (siehe Anhang 1.2. sowie Seite 9, Aktionen, Punkt C).

**1 Acker pflügen:** Der Spieler legt 1 Ackerplättchen auf ein nicht eingezäuntes, freies Hoffeld seiner Wahl. Wer bereits Äcker hat, muss den neuen Acker an seine bisherigen Äcker senkrecht oder waagrecht grenzend pflügen (siehe Aktionen, Punkt C, auf Seite 9). Es ist nicht erlaubt, bereits gepflügte Hoffelder nachträglich wieder zu glätten (die Ackerplättchen also zu entfernen), um eine Einzäunung oder den Bau eines Raumes möglich zu machen.

**1 Ausbildung:** Der Spieler legt genau 1 Ausbildungskarte, die er auf der Hand hält, offen vor sich ab und liest die Karte laut vor. Die erste Ausbildungskarte, die er in einer Partie auslegt, ist kostenlos, jede weitere, die er ausspielen wird, kostet 1 NW (siehe Seite 10). In der Familienversion wird dieses Aktionsfeld ersetzt durch ein Feld, auf dem man Brot backen und/oder maximal 1 Stall für 1 Holz bauen kann.

**Tagelöhner:** Der Spieler nimmt sich 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat. In der Familienversion erhält der Spieler auf diesem Feld 1 NW und zusätzlich einen Baustoff seiner Wahl.

#### 1.2. AKTIONSFELDER, DIE ÜBER RUNDENKARTEN IM LAUFE EINER PARTIE INS SPIEL KOMMEN

Das Spiel ist unterteilt in 6 Spielphasen – die erste Phase besteht aus 4 Runden, die zweite aus 3 Runden, die dritte bis fünfte aus je 2 Runden und die sechste aus 1 Runde. Mit jeder Runde kommt ein neues Aktionsfeld ins Spiel, das in der Runde selbst bereits genutzt werden kann. Jede der 6 Spielphasen endet mit einer Erntezeit.

Die Aktionsfelder werden hier in der Reihenfolge der Spielphasen beschrieben.

**Aussäen und/oder Brot backen (1. Spielphase):** Die Aussaat wurde bereits erläutert (siehe Aktionen, Punkt C, auf Seite 9). Man muss beim Aussäen nicht alle leeren Äcker bestellen, es dürfen auch leere Äcker übrig bleiben. „Brot backen“ bedeutet, dass der Spieler Getreide aus seinem Vorrat, welches er also nicht auf seinen Äckern liegen hat, mit einer Feuer- oder Kochstelle in je 2 bzw. 3 NW umwandeln darf. Verschiedene Ofen-Anschaffungen (unter anderem die großen Anschaffungen Lehmofen und Steinofen) ermöglichen dem Spieler, für sein Getreide noch mehr Nährwerte zu bekommen.

**1 große oder kleine Anschaffung (1. Spielphase):** Der Spieler darf entweder eine große oder eine kleine Anschaffung tätigen. Große Anschaffungen sind auf roten Karten und allen Spielern zugänglich. Kleine Anschaffungen sind auf orangen Karten. Jeder Spieler hat eine Auswahl von kleinen Anschaffungen auf der Hand und als Einziger Zugriff auf diese Karten.

**1 Schaf (1. Spielphase):** In der Auffüllphase jeder Runde wird 1 Schaf auf dieses Aktionsfeld gelegt. Wer sich die Schafe auf dem Aktionsfeld nimmt, muss sie entweder auf seinem Hof unterbringen (siehe Aktionen, Punkt D, auf Seite 9) oder mit Feuerstelle, Kochstelle, Kochecke, Fleischer oder Metzger gegen Nährwerte tauschen. Schafe, die weder untergebracht noch verwertet werden können, gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.

**Zäune (1. Spielphase):** Zäune, die einmal gebaut wurden, dürfen nicht wieder abgerissen werden. Hütten bilden keine natürliche Abgrenzung einer Weide – auch an Hütten grenzend muss eine Weide durch Zaunteile abgegrenzt werden. Dies gilt auch für den Hofplanrand, Äcker und Ställe. Es ist erlaubt, eine Weide nachträglich durch neue Zaunteile in mehrere Weiden zu teilen (siehe Beispiel). Gebaut werden Zaunteile, indem sie 1:1 durch Holz eingetauscht werden. Wie Tiere in eingezäunten Weiden gehalten werden, wird auf Seite 9 unter Aktionen – D. Viehzucht beschrieben.



Beispiel: Links ist eine Weide mit Stall zu sehen. Ihr Fassungsvermögen beträgt 8. Im Beispiel rechts ist die Weide nachträglich getrennt worden. Auf die erste Weide passen nur noch 2, auf die zweite Weide mit Stall 4 Tiere.



**1 Stein (2. Spielphase):** Dieses Aktionsfeld ist ein normales Warenfeld wie unter 1.1. beschrieben. In der 4. Spielphase (Runde 10 bis 11) kommt ein zweites Stein-Feld ins Spiel.

**1 Renovierung, danach auch 1 große oder kleine Anschaffung (2. Spielphase):** Wie mit einer Renovierung zu verfahren ist, steht unter Aktionen, Punkt A (Seite 8). Die große oder kleine Anschaffung darf nur tätigen, wer auch renoviert. Es ist nicht erlaubt, mit einem einzigen Gang auf das Renovierungsfeld beide Renovierungen im Spiel, die Lehmhütten-Renovierung und die Steinhaus-Renovierung, direkt hintereinander durchzuführen.

**Familienzuwachs, danach auch 1 kleine Anschaffung (2. Spielphase):** Ein Familienzuwachs auf diesem Aktionsfeld ist nur erlaubt, sofern der Spieler mehr Hütten- bzw. Hausräume hat als Familienmitglieder. Dabei ist unerheblich, wie er zu seinem Familienzuwachs gekommen ist und ob sich die Familienmitglieder auf dem Spielplan oder dem Hof befinden. Es ist nicht erlaubt, den Familienzuwachs verfallen zu lassen, um nur die kleine Anschaffung durchzuführen. Der „Gast“ – eine Karte, die unter „kleine Anschaffungen“ fällt – zählt nicht zu den Familienmitgliedern. Der Familienzuwachs wird auf Seite 8 unter Aktionen, Punkt B, erläutert, die kleine Anschaffung auf Seite 10.

**1 Gemüse nehmen (3. Spielphase):** Der Spieler nimmt sich 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in seinen eigenen Vorrat. Wie auch bei Getreide gilt: Er darf das neu erworbene Gemüse nicht sofort aussäen. Um Gemüse auszusäen, muss er einen Personenstein auf eines der Aktionsfelder „Aussäen“ setzen.

**1 Wildschwein (3. Spielphase):** Dieses Aktionsfeld entspricht der Rundenkarte „1 Schaf“, nur dass statt Schafe Wildschweine ins Spiel kommen.

**1 Stein (4. Spielphase):** Dieses Aktionsfeld ist ein normales Warenfeld (siehe oben).

**1 Rind (4. Spielphase):** Dieses Aktionsfeld entspricht der Rundenkarte „Schaf“, nur dass statt Schafe Rinder ins Spiel kommen.

**1 Acker pflügen und/oder Aussäen** (5. Spielphase): Der Spieler darf 1 Acker pflügen und anschließend zusätzlich eine Aussaat vornehmen: Er darf auf allen Äckern, die leer sind, Getreide oder Gemüse, welches er in seinem Vorrat liegen hat, aussäen (siehe *Aktionen, Punkt C, auf Seite 9*). Man muss beim Aussäen nicht alle leeren Äcker bestellen, es dürfen auch leere Äcker übrig bleiben.

**Familienzuwachs auch ohne Platz** (5. Spielphase): Im Gegensatz zu dem anderen Familienzuwachs ist dieser Zuwachs unabhängig von der Anzahl der Räume. Durch dreimaligen Familienzuwachs auf diesem Aktionsfeld ist es z. B. möglich, mit 5 Familienmitgliedern in nur 2 Räumen zu leben. Zu beachten ist: Wer auf diesem Aktionsfeld seine Familie vergrößert hat, ohne Platz in seiner Wohnstätte zu haben, und sich danach einen neuen Raum leistet, darf anschließend nicht auf den gewöhnlichen Familienzuwachs (siehe oben) gehen: Den neu geschaffenen Platz in der Wohnstätte eignet sich das Familienmitglied an, das bisher ohne Raum leben musste.

**Nach Renovierung auch Zäune** (6. Spielphase): Runde 14 ist die einzige Runde im Spiel, in der es 2 Renovierungsfelder gibt (damit mehrere Spieler noch zu einem Steinhaus kommen können). Nur wer renoviert, darf auf diesem Aktionsfeld anschließend auch Zäune bauen. Es ist grundsätzlich nicht erlaubt, mit dem Gang auf ein Renovierungsfeld beide Renovierungen im Spiel in einer einzigen Aktion durchzuführen.

### 1.3. BESONDERE AKTIONSFELDER, DIE ABHÄNGIG VON DER SPIELERZAHL SIND

Im Spiel mit 1-2 Personen gelten weitgehend die gleichen Regeln wie im Spiel mit 3-5 Personen. Damit auch für 3-5 Spieler in jeder Runde genügend Aktionsfelder zur Verfügung stehen, haben die Spieler zusätzliche Felder zur Auswahl. Für die Kompletversion des Spiels werden die Aktionsfelder im Folgenden einzeln vorgestellt, sofern sie nicht einfach nur Baustoffe oder Nährwerte liefern.

**1 Ausbildung** (bei 3 Spielern): Der Spieler spielt genau 1 Ausbildungskarte, die er auf der Hand hält, offen vor sich aus. Die Ausbildung kostet auf diesem Feld 2 NW und ist damit wesentlich teurer als die Ausbildung auf dem anderen Ausbildungsfeld (siehe *Anhang 1.1*).

**1 Schilf, 1 Stein und 1 NW nehmen** (bei 4 Spielern): Der Spieler nimmt sich 1 Schilf, 1 Stein und 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in seinen eigenen Vorrat.

**1 Ausbildung** (bei 4 Spielern): Der Spieler spielt genau 1 Ausbildungskarte, die er auf der Hand hält, offen vor sich aus. Die ersten beiden Ausbildungen eines Spielers kosten auf diesem Aktionsfeld 1 NW, alle weiteren Ausbildungen kosten 2 NW.

**1 Schilf, zusätzlich 1 Stein, 1 Holz nehmen** (bei 5 Spielern): An diesem Aktionsfeld ist besonders, dass jede Runde 1 Schilf auf die Aktionskarte gelegt wird. 1 Stein und 1 Holz gibt es zusätzlich – Stein und Holz sammeln sich auf diesem Aktionsfeld aber nicht an. Im Fünfpersonenspiel gibt es drei Aktionsfelder, auf denen sich der Spieler zwischen Aktionsmöglichkeiten entscheiden muss. Auch auf diese Aktionsfelder darf in jeder Runde nur ein einziger Personenstein gesetzt werden.

**Tiere nehmen** (bei 5 Spielern): Der Spieler, der dieses Aktionsfeld nutzt (siehe *Abbildung rechts*), hat die Auswahl zwischen 3 Aktionen. Entweder nimmt er 1 Schaf und 1 NW oder er nimmt 1 Wildschwein oder er zahlt für 1 Rind 1 NW. Das Tier wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen und sofort auf den Hof gestellt oder mit einer geeigneten Anschaffung (Feuerstelle, Kochstelle, Kochecke) bzw. Ausbildung (Fleischer, Metzger) in Nährwerte umgewandelt.

**1 Ausbildung oder ab Runde 5 Familienzuwachs** (bei 5 Spielern): Der Spieler spielt eine Ausbildungskarte, die er auf der Hand hält, offen vor sich aus. Die ersten beiden Ausbildungen des Spielers kosten auf diesem Aktionsfeld 1 NW, alle weiteren 2 NW. Ab einschließlich Runde 5 kann der Spieler auf diesem Aktionsfeld alternativ zur Ausbildung Familienzuwachs betreiben.

**1 Hausbau oder Kleinkunst** (bei 5 Spielern): Wer dieses Aktionsfeld nutzt, hat die Wahl zwischen dem Bau eines Raumes und der Kleinkunst. In Gegensatz zum Aktionsfeld „Hausbauten und/oder Stallbauten“ kann auf diesem Aktionsfeld nur ein einziger Raum gebaut werden. Auf das Kleinkunst-Feld kommt jede Runde 1 NW. Sofern ein Spieler sich für Hausbau entscheidet, bleiben die Nährwerte auf dem Kleinkunst-Feld liegen. Sie können in dieser Runde von keinem Spieler genommen werden, weil das Aktionsfeld belegt ist.



### 2. DIE GROSSEN ANSCHAFFUNGEN

Es gibt 10 Spielkarten „große Anschaffung“. Für die großen Anschaffungen gibt es einen eigenen Spielplan, auf dem die Karten präsentiert werden. Jede Anschaffungskarte hat ihren Platz auf diesem Plan. Sobald alle großen Anschaffungen bis auf eine verkauft worden sind, wird der Plan auf die Rückseite gedreht. Die Rückseite gibt noch einmal einen Überblick über die anstehende Wertung. Die zehnte große Anschaffung hat einen eigenen Platz auf der Wertungsseite. Sie kann immer noch erworben werden.

**Feuer- und Kochstellen:** Es ist erlaubt, mehrere Feuer- und Kochstellen zu besitzen. Die zwei Feuerstellen unterscheiden sich nur im Preis. Es gibt eine günstige für 2 Lehm und eine teure für 3 Lehm. Die zwei Kochstellen unterscheiden sich ebenfalls nur im Preis. Es gibt eine günstige für 4 Lehm und eine teure für 5 Lehm. Wer nicht ganz so viel Lehm in seine Kochstelle investieren möchte, kann zunächst eine Feuerstelle erwerben und diese durch eine weitere große Anschaffung zu einer Kochstelle aufwerten. Wer seine Feuerstelle aufwertet, nimmt sich eine Kochstelle und legt seine große Anschaffung „Feuerstelle“ zurück zu den großen Anschaffungen. Die Feuerstelle kann dann neu erworben werden. Feuer- und Kochstelle sind 1 Punkt wert. Mit Feuer- und Kochstelle ist Gemüse mehr als 1 NW wert, der Spieler kann Tiere verwerten und außerdem auf einem dafür vorgesehenen Aktionsfeld Brot backen (siehe *Anhang 1.2*), was sein Getreide wertvoller macht. Feuer- und Kochstelle unterscheiden sich dadurch, dass die Kochstelle beim Brot backen und bei Gemüse, Wildschweinen und Rindern 1 NW mehr gibt als die Feuerstelle.

**Lehmofen und Steinofen** ermöglichen effizienteres Brot backen und sind 2 bzw. 3 Punkte wert. Brot zu backen ist auch direkt anschließend an den Erwerb eines Ofens möglich. Die Öfen kosten 3 Lehm und 1 Stein bzw. 1 Lehm und 3 Steine. Sie können ggf. durch kleine Anschaffungen zu Backofen, Backstube oder Backhaus aufgewertet werden.

**Tischlerei, Töpferei und Korblechtere** bieten eine zusätzliche Verwertungsmöglichkeit für Holz, Lehm und Schilf. In jeder Erntezeit kann maximal 1 entsprechender Baustoff in 2 bzw. 3 NW umgewandelt werden. Am Ende des Spiels gibt es für viele gleiche Baustoffe bis zu 3 Punkte. Mehr als 3 Sonderpunkte sind nicht möglich. Die Werkstätten kosten je 2 Steine und dazu 2 Holz, 2 Lehm bzw. 2 Schilf. Sie sind bei Spielende 2 Punkte wert.

**Der Brunnen** gibt 5 Runden lang genau 1 NW. Sofern nur noch weniger als 5 Runden zu spielen sind, werden entsprechend weniger NW-Marken verteilt. Viel bedeutender ist, dass der Brunnen bei Spielende 4 Punkte wert ist. Der Brunnen kostet 3 Steine und 1 Holz.

### 3. DIE KLEINEN ANSCHAFFUNGEN

Die 169 Karten „Ausbildung“ (siehe *Kapitel 4*) und 139 Karten „kleine Anschaffung“ teilen sich auf drei Kartendecks auf. Dieses Kapitel klärt Fragen zu kleinen Anschaffungen. Folgende Abkürzungen wurden dabei verwendet: Die Karten des Einsteigerdecks sind mit dem Symbol **E** gekennzeichnet, die des interaktiven Kartendecks mit einem **I** und die des komplexen Kartendecks mit **K**. Viele Anschaffungen sind Punkte wert und bieten die Möglichkeit, zusätzlich Sonderpunkte zu bekommen. Der Punktwert ist als Zahl angegeben. Sonderpunkte sind mit **S** gekennzeichnet. Aufwertungen sind mit **Aw** gekennzeichnet. Es gibt kleine Anschaffungen, die nach dem Ausspielen an den linken Sitznachbarn weitergegeben werden müssen. Diese „Wanderkarten“ haben ein **W**. Zwei kleine Anschaffungen, die Taverne und der Lehmhügel, dienen allen Spielern als Aktionsfeld (Af), wenn sie ausgespielt wird. Weitere kleine Anschaffungen haben die Funktion eines Hoffeldes (Hf).

Viele kleine Anschaffungen haben als Bedingung, z. B. 2 Getreideäcker oder 2 Ausbildungen „zu haben“. Selbstverständlich sind diese Bedingungen auch dann erfüllt, wenn ein Spieler mehr als 2 Getreideäcker oder 2 Ausbildungen hat.

**Abstechpflug** (I, 1): Der Spieler kann mit 2 Ackerplättchen, die er auf die Karte legt, anzeigen, dass er den Pflug noch zweimal verwenden darf. Pro Aktion „1 Acker pflügen“ kann nur 1 Pflug angewendet werden.

**Acker** (E, W): Wer diese Karte ausspielt, kann nicht von Pflug oder Egge profitieren.

**Ackerfläche** (K, Hf): Wer durch Ausbildungen wie Ackermann und Kleinbauer 4 Getreide auf Äcker bekommt, die er aussät, bekommt auch auf die Ackerfläche 4 Getreide.

**Almosen** (I, W): Die aktuelle Runde zählt nicht als „komplett gespielte“ Runde.

**Backhaus** (K, 5, Aw): Der alte Ofen wird zurückgegeben: Lehm- und Steinofen werden zu den großen Anschaffungen gelegt, Holz- und Backofen aus dem Spiel genommen. Die Backstube kann nicht zum Backhaus aufgewertet werden.

**Backofen** (E, 3, Aw): Der alte Ofen wird zurückgegeben: Lehm- und Steinofen werden zu den großen Anschaffungen gelegt, der Holzofen wird aus dem Spiel genommen.

**Backstube** (I, 4, Aw): siehe *Backhaus*.

**Bienenstock** (K, 1): Es zählen nur die Anschaffungen und Aufwertungen, die der Spieler offen vor sich ausliegen hat.

**Bohnenfeld** (E, 1, Hf): Es ist mit Kartoffelstecher, Ackermann und Kleinbauer kombinierbar. Sofern der Spieler noch Gemüsemarken auf seinem Bohnenfeld hat, wird dies als Anschaffungsbedingung für Kräutergarten und Erdbeerbeet gewertet.

**Brauerei** (K, 2): Das Getreide, mit dem die Brauerei gekauft wird, und eines, welches der Spieler in 3 NW umwandeln möchte, dürfen nicht auf Äckern liegen, sondern müssen sich im eigenen Vorrat befinden.

**Brotstieher** (K): Diese Karte kann mit Puppenspieler und Ausbilder kombiniert werden. Wenn du mehrere Ausbildungen mit einer einzigen Aktion durchführst, darfst du auch mehrfach Brot backen. Auch wenn du im Spielzug eines Mitspielers ausbilst, darfst du Brot backen.

**Bücherregal** (K, 1): In Verbindung mit dem Schreibpult werden die 3 NW doppelt ausgeschüttet. Der Mäzen gibt zusätzlich 2 NW.

**Dorfbrunnen** (I, 5, Aw): Die große Anschaffung „Brunnen“ wird zurückgegeben und kann danach neu erworben werden – auch vom Besitzer des Dorfbrunnens. Der Brunnen gibt über 5 Runden hinweg je 1 NW. Diese NW bleiben erhalten, auch wenn durch den Dorfbrunnen weitere 3 NW ausgeschüttet werden.

**Dreibeinkessel** (E, 1): Sofern der Spieler 4 Waren auf einmal umwandelt, erhält er entsprechend 2 NW zusätzlich, bei 6 Waren 3 NW usw.

**Egge** (I): Die Egge kann nicht mit den Pflügen kombiniert werden. Der Besitzer der Egge darf Mitspielern die Egge nicht verweigern.

**einfache Feuerstelle** (E, 1): Zur Kochstelle aufgewertet, wird sie aus dem Spiel genommen.

**Erdbeerbeet** (I, 2): Gemüseäcker sind Äcker oder Anschaffungskarten, auf denen mindestens 1 Gemüsemarke liegt, ein leer geernteter Acker zählt nicht als Gemüseacker.

**Erdstampfer** (I): Falls ein Mitspieler in seiner Aktion nicht mehr als 1 Acker pflügt, kann der Spieler mit seinem Erdstampfer keinen Acker nehmen.

**Fachwerkhäuser** (E, S): Sofern es nicht zur Renovierung zum Steinhaus kommt oder falls der Spieler neben dem Fachwerkhäuser auch die Villa ausgespielt hat, bietet es keinen Vorteil.

**Ferienhütte** (I, 8): Sie kostet entweder 3 Holz/2 Schilf oder 3 Lehm/2 Schilf. Der Spieler kann beim Bau Lehm- und Reisigdach und Strohdach nicht einsetzen. Für den Spieler entfällt die Phase „Arbeitszeit“ in Runde 14 – von der Phase „Rundenbeginn“ kann er nach wie vor profitieren.

**Furchenpflug** (K, 1): Der Spieler kann mit 2 Ackerplättchen, die er auf die Karte legt, anzeigen, dass er den Pflug noch zweimal verwenden darf. Pro Aktion „1 Acker pflügen“ kann nur 1 Pflug genutzt werden.

**Futtertrog** (E, S): Entscheidend ist die Anzahl der eingezäunten Hoffelder. Um wie viele Weiden es sich hierbei handelt, ist unerheblich.

**Gast** (I, W): Zur Kennzeichnung der Gast-Person nimmt der Spieler eine Anspruchsmarke und dreht sie auf die Rückseite. Der Gast dient als Personenstein.

Wer bereits 5 Personen hat, kann ausnahmsweise eine Runde mit 6 Personen bestreiten. Bei der Bestimmung, ob noch Platz in der Hütte (bzw. im Haus) ist, zählt der Gast nicht mit.

**Getreidespeicher** (K, 1): Es ist nicht erlaubt, den Speicher mit 2 Holz/1 Lehm zu bauen bzw. mit 1 Holz/2 Lehm. Er kann nicht mit Getreidefuhre, Kornschaukel, Akkordarbeiter, Getreideschmuser, Samenhändler, Gemüsehändler, Marktschreier und Feldhüter kombiniert werden.

**Gewächshaus** (K, 1): Falls man den 1 NW nicht ausgeben möchte, um das Gemüse zu bezahlen, wird das Gemüse zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

**Gülle** (K): Äcker, die beim Ausspielen der Karte bepflanzt sind, profitieren von der Gülle erst, sobald sie leer sind und neu bepflanzt werden. Gülle kann mit Korndarre, Kartoffelstecher, Lehnbeet, Bohnenfeld, Rübenacker, Salatfeld, Ackermann und Kleinbauer kombiniert werden.

**Hakenpflug** (K, 1): Der Spieler kann mit 1 Ackerplättchen, das er auf die Karte legt, anzeigen, dass er den Pflug noch verwenden darf. Pro Aktion „1 Acker pflügen“ kann nur 1 Pflug genutzt werden.

**Harke** (I): Wenn eine Harke und ein Pflug gespielt wurden, der Pflug dann mit der Marienfigur entsorgt wird, tut die Harke am Ende so, als hätte es den Pflug nicht gegeben.

**Hausziege** (K, 1): Die Hausziege war das erste Haustier in der *Menschheitsgeschichte*. Sie kann nicht freiwillig wieder abgegeben werden. Dem Spieler wird empfohlen, so viele NW-Marken auf diese Karte zu legen, wie noch Erntezeiten gespielt werden. So vergisst er den NW nicht.



**Hirtenstab** (I): Falls z. B. eine Sechser- oder Fünfer-Weide zur Vierer-Weide geteilt wird, gilt dies nicht als „neu eingezäunt“ und wird nicht erneut mit 2 Schafen belohnt.

**Holzacker** (I, 1, Hf): Wer durch Ausbildungen z. B. 4 Getreide auf seine Äcker säen könnte, bekommt auch auf den Holzacker ein bzw. zwei Mal je 4 Holz.

**Holzbock** (K): Wer anderweitig kostenlose Zäune errichtet, kann die Gratis-Zäune nicht aufheben. *Beispiel: Der Spieler will seine ersten 3 Zäune bauen und erhält mit Heckenwart 3 weitere hinzu. Der 3. ist kostenlos, der 6. war es ohnehin. Er zahlt 2 Holz.*

**Holzfuhre** (I): Auf dem Aktionsfeld „1 Schilf, zusätzlich 1 Stein und 1 Holz“ aus dem Fünfpersonenspiel lässt sich die Holzfuhre nicht nutzen.

**Holzgarten** (I, 1): Sobald der Besitzer des Holzgartens seine Holzmarke vom Mitspieler einfordert, ist dieser berechtigt, seine Aktion rückgängig zu machen – man übersieht allzu leicht den Holzgarten.

**Holzhüttenanbau** (I, W): Es ist auf dem Aktionsfeld „Familienzuwachs“ nicht möglich, erst die kleine Anschaffung durchzuführen und dann mit dem neu geschaffenen Raum den Familienzuwachs.

**Holzkrän** (I, 1): Auf den Aktionsfeldern „1 Schilf, 1 Stein und 1 NW nehmen“ aus dem Vierpersonenspiel und „Schilf, zusätzlich 1 Stein und 1 Holz“ aus dem Fünfpersonenspiel lässt sich der Holzkrän nicht nutzen.

**Holzmanufaktur** (K, 3, Aw): Nachdem die Tischlerei aufgewertet wurde, kann sie wieder von allen Spielern erworben werden.

**Holzpantoffel** (E): Er ist auch dann 2 Punkte wert, wenn der Spieler schon für Fachwerkhaus oder Villa Sonderpunkte bekommt. Er ist mit der Häuptlingstochter kombinierbar.

**Hornflöte** (E): Sie ist nicht mit dem Stallmeister kombinierbar.

**Hühnerstall** (I, 1): Er wird wahlweise mit 2 Holz/1 Schilf oder mit 2 Lehm/1 Schilf gebaut.

**Karpfenteich** (E, 1): Es zählt nur eine Anschaffung, die offen vor dem Spieler ausliegt.

**Kartoffelstecher** (E): Er ist mit Bohnenfeld, Rübenacker und Salatfeld kombinierbar.

**Kehrbesen** (K): Sofern nur mit den Karten des komplexen Decks gespielt wird, werden die neuen Karten auch vom komplexen Deck gezogen.

**Kescher** (K): Sofern der Holzverteiler Holz auf das Aktionsfeld „1 Schilf“ gelegt hat, gibt es auf dem diesem Feld nur 1 NW zusätzlich.

**Kochecke** (I, 3, Aw): Wer die große Anschaffung „Kochstelle“ aufwertet, legt sie zurück zu den anderen großen Anschaffungen. Wird die kleine Anschaffung „Kochstelle“ zurückgegeben, wird sie aus dem Spiel genommen.

**Kochstelle** (K, 1, Aw): *entsprechend der Kochecke – nur mit Feuerstellen.*

**Korndarre** (I, 1): Sie wird wahlweise mit 2 Holz/1 Schilf oder mit 2 Lehm/1 Schilf gebaut. Sie wird in der Erntezeit zeitgleich mit Wassermühle und vor Erntehelfer abgehandelt.

**Kräutergarten** (K, 1): Ein Gemüseacker ist ein Acker bzw. eine Anschaffungskarte, auf dem oder der mindestens 1 Gemüsemarke liegt. Ein leer geernteter Acker zählt nicht als Gemüseacker.

**Krug** (I): Wird nach dem Dorfbrunnen der normale Brunnen ein zweites Mal gebaut, werden die NW erneut verteilt. Liegt beim Ausspielen des Kruges bereits der Dorfbrunnen aus, werden die NW nicht doppelt ausgeschüttet. Liegen dagegen beim Ausspielen Dorfbrunnen und Brunnen beide aus, werden die NW doppelt ausgeschüttet.

**Lasso** (I): Wenn sein Besitzer das erste Mal in der Phase „Arbeitszeit“ an die Reihe kommt und 2 Personen einsetzt, kann er, sobald er das zweite Mal an die Reihe kommt, bereits seine 3. Person einsetzen. Wer 4 oder 5 Personen hat, kann das Lasso zweimal in der gleichen Runde anwenden.

**Lehmdach** (E, 1): Bei Hausbauten ist es erlaubt, die Baustoffe Lehm und Schilf zu mischen: Statt 2 Schilf können 1 Lehm und 1 Schilf verbaut werden.

**Lehmhüttenanbau** (I, W): Es ist auf dem Aktionsfeld „Familienzuwachs“ nicht möglich, erst die kleine Anschaffung durchzuführen und dann mit dem neu geschaffenen Raum den Familienzuwachs.

**Lehmstake** (E): *Eine Lehmstake ist eine Stange bei der Verfertigung einer Lehmwand.* Es ist dem Spieler erlaubt, im gleichen Spielzug einen Raum für 5 Lehm und 2 Schilf und einen weiteren Raum für 2 Lehm, 1 Holz und 1 Schilf zu bauen. Die Lehmstake kann nicht mit Axt, Zimmermann und Lehmdecker kombiniert werden.

**Lehnbeet** (I): *Ein Lehnbeet ist ein Beet, das an einer Mauer lehnt.* Eine nachträgliche „Nachbarschaft“ führt nicht zur nachträglichen Korrektur der Aussaat.

**Marktstand** (E, W): Das Getreide, welches abgeben werden soll, darf nicht auf einem Acker liegen. Der Marktstand ist nicht mit dem Akkordarbeiter, wohl aber mit der Marktfrau kombinierbar. Wer kein Getreide vorrätig hat, kann den Marktstand nicht nutzen – auch nicht in Verbindung mit der Marktfrau.

**Miniweide** (E, W): Die neue Weide muss an die bisherigen Weiden grenzen. Die Miniweide lässt sich mit Heckenwart, Farmer, Stalljunge und Tierzüchter kombinieren.

**Mist** (I): Für den Mistbesitzer gibt es nach jeder Runde eine Ackerphase, mit dem Unterschied, dass außerhalb der Erntezeit Molkerei, Spinnrocken, Stampfbutterfass, Melkschemel und Webstuhl keine zusätzlichen NW einbringen.

**Molkerei** (I, 2): Zu den Tieren an den Höfen zählen auch die Haustiere und die (lebendigen) Tiere auf Anschaffungskarten. Die Molkerei kommt in der Erntezeit vor Spinnrocken, Stampfbutterfass, Melkschemel und Webstuhl zum Einsatz.

**Mühlstein** (E): Mit dem Bäcker bekommt der Spieler pro Erntezeit maximal 2 NW extra.

**Reisigdach** (K, 1): Bei Hausbauten ist es erlaubt, die Baustoffe Holz und Schilf zu mischen: Statt 2 Schilf können 1 Holz und 1 Schilf verbaut werden.

**Reuse** (I): Karten, die Schilf bringen, wie z. B. die „Nachbarschaftshilfe“, berechtigen mit der Reuse nicht zum Fischfang.

**Rübenacker** (K, 1, Hf): Er ist mit Kartoffelstecher, Ackermann und Kleinbauer kombinierbar. Sofern der Spieler Gemüsemarken auf seinem Rübenacker hat, gilt dieser als Anschaffungsbedingung für Kräutergarten oder Erdbeerbeet.

**Salatfeld** (E, 1, Hf): Um die 4 NW für geerntetes Gemüse zu erhalten, muss der Spieler das Gemüse sofort nach der Ernte in NW umwandeln. *Ansonsten siehe Rübenacker.*

**Schilfhütte** (K, 1): Die neue Person kann noch in der gleichen Runde eingesetzt werden, da sie sich nach Ausspiel der Karte arbeitsbereit in „ihrem eigenen“ Raum befindet. Sie wird bei der Berechnung, ob ein gewöhnlicher Familienzuwachs erlaubt ist, nicht mit einbezogen. Sie zählt nicht zur Familie.

**Schilltausch** (I, W): Es ist nicht erlaubt, für entweder 1 Holz oder 1 Lehm nur 1 Schilf zu nehmen oder 1 Holz und 1 Lehm gegen 2 Schilf zu tauschen.

**Schlafecke** (K, 1): Sie bezieht sich auf beide Aktionsfelder „Familienzuwachs“. Getreideacker sind Äcker, auf denen Getreidemarken liegen. Leer geerntete Äcker zählen nicht.

**Schnapsbrennerei** (I, 2): Das Gemüse, mit dem die Schnapsbrennerei gekauft wird, und eines, welches der Spieler in 4 NW umwandeln möchte, dürfen nicht auf Äckern liegen, sondern müssen sich im eigenen Vorrat befinden.

**Schweinezucht** (K, W): Das Wildschwein kann mit Feuerstelle, Kochstelle, Kochecke, Fleischer oder Metzger sofort in NW umgewandelt werden.

**Steintausch** (K, W): Es ist nicht erlaubt, für entweder 1 Holz oder 1 Lehm nur 1 Stein zu nehmen oder 1 Holz und 1 Lehm gegen 2 Steine zu tauschen.

**Strohach** (I, 1): Getreideacker sind Äcker oder Anschaffungskarten, auf denen Getreidemarken liegen. Leer geerntete Äcker zählen nicht als Getreideacker.

**Taverne** (I, 2, Af, S): Wie bei jedem anderen Aktionsfeld kann jede Runde maximal 1 Person die Taverne nutzen. Der Besitzer der Taverne kann sich – anstatt 3 NW zu nehmen – 2 Sonderpunkte auf dem Wertungsblock gutschreiben lassen, wenn er selber mit einer Person dort eine Aktion durchführt.

**Tierfelle** (K): Die Tierfelle können mit Gerber oder Beckenbauer kombiniert werden.

**Tierfutter** (I): Bei der Anschaffungsbedingung ist es egal, ob die Äcker mit Getreide oder Gemüse bepflanzt sind. Bohnenfeld und andere kleine Anschaffungen zählen, nur der Holzacker zählt nicht. Es ist erlaubt, Tiere in den Vorrat zurückzulegen, um für die Neuankommlinge Platz zu schaffen.

**Viehmarkt** (E, W): Das Rind kann mit Feuerstelle, Kochstelle, Kochecke, Fleischer oder Metzger sofort in NW umgewandelt werden.

**Wagenpflug** (E, 2): Der Spieler kann mit 2 Ackerplättchen, die er auf die Karte legt, anzeigen, dass er den Pflug noch zweimal verwenden darf. Pro Aktion „1 Acker pflügen“ kann nur 1 Pflug genutzt werden.

**Waldweide** (K, 1, Hf): Auch die Wildschweine auf dieser Karte werden in der Kategorie „Wildschweine“ gewertet.

**Wendepflug** (E, 1): Der Spieler kann mit 1 Ackerplättchen, das er auf die Karte legt, anzeigen, dass er den Pflug noch verwenden darf. Pro Aktion „1 Acker pflügen“ kann nur 1 Pflug genutzt werden.

**Wochenmarkt** (I, W): Das Getreide, welches der Spieler für das Gemüse abgeben muss, darf nicht auf Äckern liegen. Der Wochenmarkt ist mit der Marktfrau kombinierbar, nicht mit dem Akkordarbeiter.

#### 4. DIE AUSBILDUNGSKARTEN

Dieses Kapitel klärt Wechselwirkungen der Ausbildungskarten. In Klammern ist angegeben, welchem Deck die Karte angehört und für das Spiel mit wie vielen Personen die Karte vorgesehen ist. Es gibt drei Decks (das Einsteigerdeck, interaktive Deck und komplexe Deck) und drei Mitspielerspannen (1-5 Spieler, 3-5 Spieler und 4-5 Spieler). Weiters ist angegeben, ob die Karte Sonderpunkte verleiht (S) oder die Funktion eines Hoffeldes hat (Hf).

**Ackermann** (I, 1-5): Er kann mit Förster, Holzacker, Salatfeld, Bohnenfeld, Rübenacker und Ackerfläche kombiniert werden. Die Ackerfläche ermöglicht – direkt auf der Anschaffungskarte – die Bepflanzung von bis zu 2 Äckern.

**Adoptivkinder** (K, 1-5): Auch für ein Adoptivkind, das kurz vor der Erntezeit in die Obhut genommen wird, muss der Spieler in der Ernährungsphase 2 NW statt 1 NW zahlen.

**Akkordarbeiter** (K, 1-5): Er bezieht sich nur auf Waren, die direkt durch ein Aktionsfeld erworben werden, nicht auf Anschaffungen und Ausbildungen.

**Akrobat** (K, 4-5): Nutzt er das Aktionsfeld „Kleinkunst“, muss er Anspruchsmarken auf freie Aktionsfelder „1 Getreide nehmen“, „1 Acker pflügen“ und „1 Acker pflügen und Aussäen“ legen, um seine späteren Ansprüche zu kennzeichnen.

**Amme** (K, 1-5): Die neuen Personen werden auf die Person gelegt, die auf das Aktionsfeld „Hausbau“ eingesetzt wurde. Bereits in der darauffolgenden Runde stehen die Neugeborenen für Aktionen zur Verfügung.

**Ausbilder** (K, 4-5): Wenn ein Mitspieler mehrere Ausbildungen mit einer einzigen Aktion durchführt, darf der Ausbilder ebenfalls mehrfach ausbilden.

**Beckenbauer** (K, 4-5, S): Geschlachtete Wildschweine können entweder auf den Gerber gelegt oder für den Beckenbauer verwendet werden, nicht beides. Das Holz des Beckenbauers zählt nicht für die Tischlerei.

**Beerensammler** (E, 3-5): Der Text bezieht sich auch auf das Aktionsfeld „1 Schilf, zusätzlich 1 Stein und 1 Holz“, das beim Fünfpersonenspiel zum Einsatz kommt.

**Brotverkäufer** (E, 3-5): Mit „jedem Brot“ ist jedes Getreide gemeint, dass durch Backen in NW getauscht wird. Gebacken wird nicht, falls Schnaps gebrannt und Bier gebraut wird, ebenso nicht beim Einsatz von Wasser-, Bock- und Handmühle.

**Brunnenbauer** (I, 1-5): Nach Aufwertung zum Dorfbrunnen kann der Brunnen ein zweites Mal gebaut werden. Auch beim zweiten Brunnenbau gelten für den Brunnenbauer die vergünstigten Konditionen.

**Bummelstudent** (K, 4-5): Werden Häuptling oder Liebhaber gezogen, müssen die zusätzlichen NW gezahlt werden. Falls sie nicht gezahlt werden können, müssen Bettelkarten genommen werden.

**Emporkömmling** (I, 4-5): Der Spieler erhält die Steine sofort nach der Renovierung, so dass er sie gleich für die anschließende Anschaffung nutzen kann.

**Erntehelfer** (I, 3-5): Es ist nicht erlaubt, sich das zusätzliche Getreide vom eigenen Acker zu nehmen. Der Erntehelfer muss der Korndarre den Vorrat lassen. Er kann das Getreide auch von der kleinen Anschaffung „Ackerfläche“ nehmen (*siehe Kapitel 5*).

**Familienoberhaupt** (E, 4-5): Es ist nicht erlaubt, in der gleichen Runde mit 2 eigenen Personen das gleiche Aktionsfeld zu nutzen. Im Fünfpersonenspiel ist es mit dem Familienoberhaupt möglich, auf dem Aktionsfeld „Hausbau oder Kleinkunst“ die Kleinkunst zu nutzen, obwohl ein anderer Spieler bereits den Hausbau genutzt hat.

**Farmer** (E, 4-5): Auch wenn mit der gleichen Aktion mehrere neue Weiden auf einmal geschaffen werden, bekommt der Spieler nur 1 einziges Tier neu hinzu.

**Feldarbeiter** (I, 3-5): Er wird auch aktiv, sobald ein Mitspieler die Korndarre einsetzt.

**Feldhüter** (I, 1-5): Bei Anwendung des Feldhüters haben Pflug und Egge keinen Nutzen.

**Fischer** (E, 3-5): Es kann passieren, dass der Spieler mehr Abgaben zahlen muss, als er NW bekommt. Eine Kombination mit dem Netzer ist nicht möglich.

**Fleischer** (E, 1-5): Nach der Aufwertung eines Ofens zur Backstube oder zum Backhaus kann der Fleischer nicht mehr eingesetzt werden.

**Flurschütze** (E, 4-5): *siehe Familienoberhaupt.*

**Förster** (K, 1-5, Hf): Der Spieler legt bis zu 3 Holz aus seinem Vorrat nebeneinander auf die Karte und stapelt weitere Holz aus dem allgemeinen Vorrat auf seine eigenen 1 bis 3 Holzmarken. Wer durch Ausbildungen z. B. 4 Getreide auf seine Äcker säen dürfte, bekommt auch auf den Holzacker (ein bis drei Mal) 4 Holz – wer 5 Getreide bekäme, erhält 5 Holz. Wer den Ackermann hat, bekommt bei einer reinen Holzpflanzung insgesamt 5 gestapelte Holz auf die Förster-Karte, bei zwei reinen Holzpflanzungen je 4 Holz. Natürlich wird das Holz bei der Wertung nicht als Getreide gewertet.

**Gärtner** (I, 1-5): Alle Gemüseäcker des Spielers bleiben bis Spielende unberührt. Dies gilt auch für Bohnenfeld, Rübenacker und Salatfeld.

**Gelehrter** (K, 1-5): Auch bei Anwendung des Gelehrten schlagen Bücherregel, Bummelstudent und Mäzen zu Buche. Pro Runde ermöglicht der Gelehrte das zusätzliche Ausspielen von maximal 1 Karte. Einen Nährwert, den der Spieler in Phase 1 einer Runde erhält, kann er direkt für das Ausspielen einer Ausbildung nutzen.

**Gemeindevorsteher** (I, 1-5, S): Wer erst im Verlauf der 14. Runde seine 5. Person bekommen hat, erfüllt die Bedingung für die Sonderpunkte nicht.

**Gerber** (K, 3-5, S): Geschlachtete Wildschweine können nur auf den Gerber gelegt oder für den Beckenbauer verwendet werden, nicht beides.

**Geschäftsmann** (I, 3-5): In Verbindung mit dem Handelsreisenden können auf dem Aktionsfeld „Startspieler“ bis zu 3 kleine Anschaffungen in Folge ausgespielt werden. In Verbindung mit dem Kaufmann können auf „Startspieler“ erst 1 kleine Anschaffung und dann für 1 NW noch 2 große oder wahlweise 2 kleine Anschaffungen getätigt werden.

**Getreideschmuser** (I, 4-5): *Getreideschmuser war eine Bezeichnung für einen Schwätzer oder Unterhändler.* Es sollte beachtet werden, dass sich im interaktiven Kartendeck für die Mitspieler genügend Karten befinden, mit deren Hilfe sie dem Aktionsfeld „1 Getreide nehmen“ aus dem Weg gehen können.

**Handelsreisender** (K, 1-5): In Verbindung mit dem Kaufmann ist es möglich, auf dem Aktionsfeld „1 große oder kleine Anschaffung“ für 1 NW bis zu 4 kleine Anschaffungen in Folge zu spielen, oder auf einem Aktionsfeld „1 kleine Anschaffung“ für 1 NW 2 große Anschaffungen in Folge zu spielen. In Verbindung mit dem Geschäftsmann können auf dem Aktionsfeld „Startspieler“ bis zu 3 kleine Anschaffungen in Folge getätigt werden.

**Häuptling** (E, 1-5, S): Der Häuptling kann mit Fachwerkhaus oder Villa kombiniert werden.

**Hauslehrer** (I, 1-5, S): Der Spieler darf sich die Sonderpunkte sofort auf dem Wertungsblock notieren, kann seine Ausbildungen aber auch einfach in der Reihenfolge auslegen, in der er sie ausspielt.

**Hebamme** (I, 4-5): Der Gast zählt nicht mit.

**Heckenwart** (E, 1-5): Er ist mit Zaunaufseher, -aufsteller und -lieferant sowie mit Farmer, Stalljunge, Schnitzer und Holzbock kombinierbar. Der Spieler erhält 3 Zäune zusätzlich. Erst mit Bau der zusätzlichen Zäune müssen die Bauvorschriften eingehalten werden.

**Hofverwalter** (I, 1-5): Er erlaubt maximal 1 Familienzuwachs ohne Platz in der Hütte. Kommt es nach dem Familienzuwachs zum Bau eines Raumes, bezieht der Nachwuchs den neuen Wohnraum.

**Holzaufkäufer** (I, 3-5): Der Text bezieht sich auch auf das Aktionsfeld „1 Schilf, zusätzlich 1 Stein und 1 Holz“ aus dem Fünfpersonenspiel.

**Holzfüller** (E, 1-5): siehe *Holzaufkäufer*.

**Holzverteiler** (K, 1-5): Durch Ausbildungen wie den Schweinsfänger und den Pilzsucher ist es möglich, dass auf dem Holzfeld Holz liegt, welches nicht gleichmäßig aufgeteilt werden kann – dann bleiben 1 oder 2 Holz auf dem Aktionsfeld liegen. Holzverteiler, Vorarbeiter und Vorkoster können aufeinander reagieren. Wer die Ausbildung nutzen will, kann von der Entscheidung nicht mehr zurücktreten. Wer seine Ausbildung nicht nutzen will, kann es sich bis zu Beginn der Phase Arbeitszeit noch anders überlegen.

**Hüttenbauer** (E, 4-5): Es wird empfohlen, bei Ausspielen der Karte einen Hüttenraum auf das Rundenfeld 11 zu legen.

**Kämmerer** (I, 1-5): *Ein Kämmerer ist der Vorsteher einer Schatzkammer.* Die Reihenfolge, in der die Aktionsfelder „1 Acker pflügen und Aussäen“ und „Familienzuwachs auch ohne Platz in der Hütte“ ins Spiel kommen, wird durch das Ausspielen des Kämmerers frühzeitig festgelegt.

**Kaufmann** (E, 1-5): Wer das Aktionsfeld „1 große oder kleine Anschaffung“ nutzt, kann entweder 2 große oder 2 kleine Anschaffungen oder 1 große sowie 1 kleine Anschaffung tätigen. In Verbindung mit dem Handelsreisenden ist es möglich, für 1 NW auf diesem Aktionsfeld bis zu 4 kleine Anschaffungen in Folge zu spielen, oder für 1 NW auf einem Aktionsfeld „1 kleine Anschaffung“ 2 große Anschaffungen in Folge zu tätigen. In Verbindung mit dem Geschäftsmann können auf dem Aktionsfeld „Startspieler“ erst 1 kleine Anschaffung und dann für 1 NW noch 2 kleine oder große Anschaffungen getätigt werden.

**Kleinbauer** (K, 1-5): Er ist mit Tränke und Hornflöte kombinierbar. Holzacker, Ackerfläche, Bohnenfeld, Rübenacker und Salatfeld zählen bei der Höchstgrenze von 2 Äckern nicht mit. Weder sie noch der Förster können mit dem Kleinbauern kombiniert werden.

**Köhler** (E, 3-5): Der Spieler kann je 1 NW und 1 Holz auf die betreffenden, noch zu vergebenden großen Anschaffungen legen. Auf diese Weise vergisst er nicht, sich den NW und das Holz zu nehmen.

**Kuhhirt** (I, 3-5): Im Fünfpersonenspiel gibt es ein Aktionsfeld, auf dem der Spieler genau 1 beliebiges Tier erwerben kann. Der Kuhhirt kann hier kein zusätzliches Rind erwerben.

**Landwirt** (K, 4-5): Wählt er eines der Aktionsfelder „1 Getreide nehmen“ oder „1 Gemüse nehmen“, muss er Anspruchsmarken auf die noch freien Aktionsfelder „Aussäen“ legen, um seine späteren Ansprüche zu kennzeichnen. Es gibt 2 Aktionsfelder „Aussäen“. Die zweite Rundenkarte mit dieser Aktion kommt erst in der 5. Spielphase ins Spiel. Der Landwirt bezieht sich auf beide „Aussäen“-Felder.

**Lehmarbeiter** (K, 1-5): Im Fünfpersonenspiel gibt es ein Aktionsfeld, auf dem der Spieler neben anderen Baustoffen immer auch genau 1 Holz erhält. Der Lehmarbeiter bekommt auch hier 1 zusätzlichen Lehm.

**Lehmdecker und -kleber** (I, 1-5): Beide sind nicht miteinander kombinierbar.

**Liebhaber** (K, 3-5): Kommt es nach dem Liebhabernachwuchs zum Bau eines Raumes, bezieht der Nachwuchs den neuen Wohnraum. Es ist also besser, wenn der Spieler zuerst seine Hütte ausbaut, sich dann einen gewöhnlichen Familienzuwachs gönnt und den Liebhaber sich erst danach entfallen lässt.

**Marktfrau** (K, 1-5): Die Marktfrau ist mit Gewächshaus, Marktstand und Wochenmarkt kombinierbar. Sie ist nicht kombinierbar mit Ausbildungen. Nimmt der Spieler, der die Marktfrau ausliegen hat, Marktstand oder Wochenmarkt in Anspruch, muss er erst Getreide abgeben, um danach Getreide „zurückzubekommen“.

**Maurer** (E, 1-5): Der Spieler kann sich ein Raumplättchen auf die Ausbildung legen – zum Zeichen, dass er sich den Hausanbau noch nicht genommen hat.

**Netzer** (I, 1-5): Sobald der Spieler 1 Person auf ein Aktionsfeld mit Schilf setzt, muss er seine Ansprüche auf den Fischfang mit einer Anspruchsmarke kennzeichnen. Nimmt er sich die NW, hat er durch Fischer, Angel, Floß, Kanu und Reuse keinen zusätzlichen Vorteil.

**Pflüger** (K, 1-5): Verzichtet er auf den Erwerb eines Ackers, kommt das Ackerplättchen zurück in den allgemeinen Vorrat.

**Pflughalter** (E, 1-5): Er kann mit den 5 im Spiel vorkommenden Pflügen und der Egge nicht kombiniert werden.

**Pflugmacher** (E, 1-5): Im Gegensatz zum Pflughalter kann der Pflugmacher mit den Pflügen

und der Egge kombiniert werden.

**Puppenspieler** (I, 4-5): Sofern der Puppenspieler keinen NW hat, kann er auch keine Ausbildung ausspielen – auch keine, die ihm 1 sofortigen NW einbringt.

**Rattenfänger** (E, 3-5): Beim Familienzuwachs und der Frage, ob Platz in der Hütte (bzw. im Haus) ist, zählen die aussetzenden Personen mit.

**Restaurator** (E, 1-5): Er ist nicht mit dem Steinklopfer kombinierbar.

**Schafbauer** (K, 3-5): Im Fünfpersonenspiel gibt es ein zusätzliches Tierfeld. Auch hier wird der Schafbauer aktiv. Der Schafbauer kann nicht mit Schäferknecht, Tierhalter, Schaf-flüsterer oder Schafmeister kombiniert werden.

**Schäferknecht** (K, 4-5): Für die laufende Runde bekommt der Spieler kein Schaf geschenkt. Die geschenkten Schafe können mit einer -Anschaffung nach Erhalt sofort in NW umgewandelt werden.

**Schilfaufkäufer** (I, 4-5): Der Mitspieler darf den Schilfkauf nicht ablehnen. Wird ein weiteres Mal in einer Runde Schilf genommen, kann der Schilfaufkäufer nicht einschreiten.

**Schnapsbrenner** (K, 1-5): Für die Umwandlung des Gemüses benötigt der Spieler keine -Anschaffung.

**Schnitzer** (K, 1-5): Er kann in jeder Runde nur ein einziges Mal genutzt werden. Der Spieler kann seinen Holzvorrat auf die Schnitzer-Karte legen. So vergisst er den Rabatt nicht.

**Stalljunge** (E, 1-5): Stalljunge und Zaunaufseher ergänzen sich. Möglich wäre dann, Zäune zu bauen, sich 1 Stall schenken zu lassen, den der Spieler dann wiederum kostenlos einzäunen kann. Dafür bekommt er danach aber keinen zweiten Stall mehr geschenkt.

**Stallknecht** (K, 4-5): Holz, das der Spieler durch Privatforst, Holzsammler oder Holzlieferant zeitgleich bekommt, kann er sofort zum Erwerb von 1 Stall nutzen.

**Stallmeister** (E, 1-5): Stallmeister und Hornflöte ergänzen sich nicht.

**Steinaufkäufer** (I, 4-5): Der Mitspieler darf den Steinkauf nicht ablehnen. Wird ein weiteres Mal in einer Runde Steine genommen, kann der Steinaufkäufer nicht einschreiten.

**Steinklopfer** (E, 3-5): Er ist nicht mit dem Restaurator kombinierbar.

**Steinschneider** (E, 3-5): Z. B. muss der Spieler bei der Karte „Bauholz“ keinen Stein abgeben.

**Tänzer** (E, 4-5): Wer Tänzer und Geschichtenerzähler hat, erhält 4 NW und 1 Gemüse und lässt 1 NW auf dem Feld „Kleinkunst“ liegen. Der Tänzer kann nicht mit dem Jongleur kombiniert werden.

**Tierarzt** (K, 4-5): Wenn der Spieler 2 ungleiche Plättchen zieht, muss er beide zurück in das Behältnis werfen. Falls er 2 gleiche Plättchen zieht, kann er das Tier, welches ihm zusteht, mit einer -Anschaffung sofort in NW umwandeln.

**Tierhalter** (K, 4-5): Zahlt der Spieler den 1 NW, darf er das Tier auch sofort in NW umwandeln. Der 1 NW darf aber nicht mit dem Erlös verrechnet werden.

**Tierzüchter** (K, 4-5): Mindestens 1 Hoffeld muss neu genutzt werden, damit die Bedingung erfüllt ist. Sie ist also auch dann erfüllt, wenn z. B. eine zwei-Hoffeld-große Weide mit 1 Stall eingezäunt wird.

**Viehreiber** (I, 3-5): Im Fünfpersonenspiel gibt es ein Aktionsfeld, auf dem der Spieler genau 1 Tier seiner Wahl erwerben kann. Auf diesem Aktionsfeld kann der Viehreiber kein zusätzliches Tier aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. *Ansonsten siehe Tierhalter.*

**Vorarbeiter** (K, 4-5): Holzverteiler, Vorarbeiter und Vorkoster können aufeinander reagieren: Wer seine Ausbildung nutzen möchte, darf von dieser Entscheidung nicht mehr zurücktreten. Wer die Ausbildung nicht nutzen möchte, kann es sich bis zu Beginn der Phase „Arbeitszeit“ noch anders überlegen.

**Vorkoster** (I, 4-5): Ist z. B. der rechte Sitznachbar des Vorkosters Startspieler, zahlt der Vorkoster ihm 1 NW und setzt die 1. Person ein. Der Startspieler setzt dann die 2. Person ein, die 3. Person stammt aufgrund der normalen Sitzreihenfolge dann wieder von dem Spieler, der den Vorkoster ausgespielt hat. *Ansonsten siehe Vorarbeiter.*

**Wasserträger** (I, 1-5): Die NW werden kein weiteres Mal verteilt, sofern der Brunnen zum Dorfbrunnen aufgewertet wird, wohl aber, wenn der Brunnen ein zweites Mal gebaut wird.

**Werkstoffhändler** (K, 1-5): Die Baustoffe können sowohl zu Rundenbeginn als auch in der Phase „Arbeitszeit“ erworben werden. Es ist möglich, durch Ausbildungskarten wie Holzverteiler, Lagerverwalter oder Lehmarbeiter mit einer einzigen Aktion mehr als 1 Ware vom Werkstoffhändler zu bekommen.

**Zaunaufseher** (K, 1-5): Er lässt sich mit Farmer, Tierzüchter, Stalljunge und Stallknecht kombinieren. Zusammen mit dem Stalljungen ist es möglich, regulär Zäune zu bauen und sich 1 Stall schenken zu lassen, welcher dann wiederum für 1 NW eingezäunt werden kann. Dafür bekommt der Spieler danach aber keinen 2. Stall mehr geschenkt, da nur 1 Stall pro Runde gesponsort wird. Kombiniert mit dem Stallknecht ergibt sich: Erst errichtet der Spieler außer der Reihe 1 Stall, den er dann sofort mit Zäunen umgibt.

**Zaunaufsteller** (I, 1-5): Der Zaunbau folgt immer nach allen anderen Aktionen auf dem Aktionsfeld. Wie immer gilt: Weiden dürfen nur abgeschlossen errichtet werden – es ist nicht erlaubt, Weiden zwischenzeitig offen zu halten.

**Zaunlieferant** (I, 1-5): Es ist nicht erlaubt, die Zäune vorzeitig vom Rundenfeld zurückzunehmen, um sie regulär zu bauen. Wer nur 1-3 Zäune bauen möchte, zahlt dennoch 2 NW. Die restlichen Zäune gehen dann zurück in den Vorrat des Spiels. Es ist nicht erlaubt, Weiden zwischenzeitig offen zu halten.

**Zimmermann** (E, 1-5): Er ist nicht mit Axt oder Lehmdecker kombinierbar.

## 5. DIE KARTEN IM ZEITLICHEN VERLAUF DER ERNTEZEIT

Die Erntezeit besteht aus drei Abschnitten. Durch die Funktion der Ausbildungen und Anschaffungen kann eine Erntezeit in bis zu elf Teilabschnitte unterteilt werden.

1. Zu Beginn der Ackerphase: Molkerei.
2. Während der Ackerphase: Förster, Melker, Holzacker, Stampfbutterfass, Spinnrocken, Webstuhl, Melkschemel, Bohnenfeld, Rübenacker, Salatfeld, Ackerfläche.
3. Am Ende der Ackerphase: Wassermühle, Korndarre.
4. Zwischen Acker- und Ernährungsphase: Erntehelfer.
5. Zu Beginn der Ernährungsphase: Bäcker.
6. Während der Ernährungsphase: Koch, Schnapsbrenner, Schnapsbrennerei, Braumeister, Brauerei, Handmühle, Hobel, Bratspieß, Hausziege.
7. Am Ende der Ernährungsphase: Schlachter.
8. Zwischen Ernährungs- und Vermehrungsphase: – nicht besetzt –
9. Zu Beginn der Vermehrungsphase: – nicht besetzt –
10. Während der Vermehrungsphase: Schäfer, Waldweide, Tiergarten, Tierhof.
11. Am Ende der Vermehrungsphase: – nicht besetzt –

