

Uwe Rosenberg

Hallertau

Ein Spiel für 1-4 Spieler ab 12 Jahren • Spieldauer: 50-140 Minuten

Im 16. Jahrhundert wurde in Ingolstadt das Bayerische Reinheitsgebot für Bier auf den Weg gebracht. Es war richtungweisend für das gesamt-deutsche Reinheitsgebot im 19. Jahrhundert und regelte nicht nur die Inhaltsstoffe, sondern gab auch den Verkaufspreis vor. Heute zeichnet sich die Hallertau, südlich von Ingolstadt, als das größte Hopfenanbauggebiet in Deutschland aus. Die Gegend rühmt sich, den ersten Hopfen in Mitteleuropa angebaut zu haben. Dieses Spiel spielt in der Zeit um 1850, als die Hallertau zu dem aufstieg, was sie heute ist. Fühlt euch als Dorfvorsteher in diese Zeit versetzt. Versorgt die örtlichen Handwerksbetriebe mit den notwendigen Waren, um euer Dorf auszubauen. Baut dazu Ackerfrüchte an, züchtet Schafe und spielt buchstäblich eure Karten richtig aus. Am Ende gewinnt, wer sein Dorf am besten erblühen ließ.



Impressum

Autor: Uwe Rosenberg
Redaktion: Grzegorz Kobiela
Illustrationen: Lukas Siegmund
Grafikdesign: Klemens Franz | atelier198



© 2020 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de



Wir bedanken uns recht herzlich bei den Spieleverlagen 2F und Hans im Glück für die freundliche Genehmigung, ihre Holzformen in diesem Spiel wiederverwenden zu dürfen. Die Form der Gerste und des Hopfens stammen aus „Fürstenfeld“ von 2F, die Form des Fleisches aus „Paleo“ von Hans im Glück. Außerdem möchten wir allen Testspielern und Korrekturlesern, vor allem Janina Kleinemenke, Karl-Heinz Kettl, Jürgen Mayrhofer, Kim Kießling, Martin Brumm, Michael Wißner, Rolf Raupach und Tristan Ruff, für ihre tolle Unterstützung danken!

Spielmaterial

Allgemeines Spielmaterial



28 Ackerplättchen



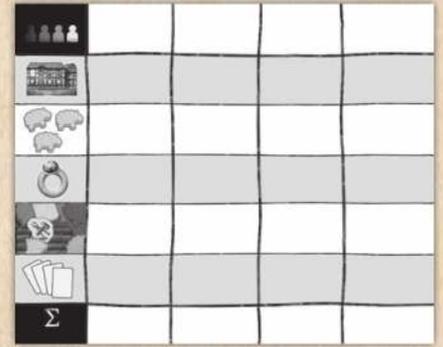
40 Geräteplättchen



1 Startspielermarke (+3 extra)

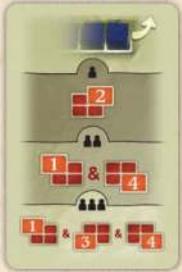


1 Aktionsplan (gefaltet)



1 Wertungsblock

336 Spielkarten



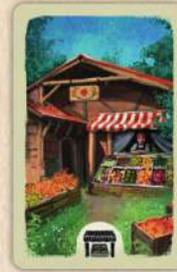
6 Viertelkarten (für das Spiel mit 1-3 Spielern)



4 Decks zu je 30 Einstiegskarten



4 Decks zu je 35 Hofkarten



1 Deck zu 45 Bonuskarten



1 Deck zu 25 Punktekarten



Holzmaterial



80 Arbeiterwürfel



30 Schafe



20 Warenanzeiger „Flachs“



20 Warenanzeiger „Gerste“



20 Warenanzeiger „Hopfen“



20 Warenanzeiger „Roggen“



16 Warenanzeiger „Lehm“



12 Warenanzeiger „Fell“



12 Warenanzeiger „Fleisch“



12 Warenanzeiger „Milch“



12 Warenanzeiger „Wolle“

Spielermaterial

Pro Spieler ein Set bestehend aus:



1 Ackerplan



1 Stallplan



5 unterschiedliche Handwerksplättchen



1 Schatullenplättchen



1 Schmuckmarke (in Form eines Rings)



10 Findlingsplättchen



1 Hausplan (gefaltet)



1 Hausplättchen

Werft, bevor es mit der Regelerklärung losgeht, einen Blick auf die Hauptmechanismen des Spiels und auf das, was ihr erreichen wollt. Ihr könnt dieses Kapitel überspringen: Alles hier Geschriebene wird im Rahmen der Regelerklärung nochmal genau erklärt.

Euer Ziel ist es, in sechs Runden so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die meisten Punkte werdet ihr durch folgende Aspekte erreichen.

Das Dorfgemeinschaftshaus

Im Zentrum eures Dorfes steht das Dorfgemeinschaftshaus. Es gilt, in die lokalen Handwerksbetriebe zu investieren. Beahlt ihr die geforderten Waren **1**, könnt ihr ein Handwerk nach rechts schieben. Das Dorfgemeinschaftshaus rutscht nach, sobald alle Handwerke nach rechts gerückt sind, wodurch euer Dorf nach und nach zum Vorschein kommt. Anfangs erhaltet ihr zusätzliche Arbeiter, später auch Siegpunkte **2**. Der Ausbau eures Dorfes wird jedoch immer teurer **3** und außerdem legt euch das Spiel wortwörtlich Steine in den Weg **4**! Schmuck **5** und Geräte **6** helfen euch, mit alledem klarzukommen.



Die Spielkarten

Ihr beginnt das Spiel mit einer kleinen Hand von fünf Karten. Es gibt Karten, für die ihr nur etwas haben sollt **1**, und solche, die ihr bezahlen müsst **2**. Manche Karten geben euch im Gegenzug Ressourcen oder nützliche Effekte und lassen euch weitere Karten ziehen **3**; andere wiederum bescherten euch ein Einkommen sowie Siegpunkte **4**. Das Besondere an den Karten in diesem Spiel ist, dass ihr sie jederzeit ausspielen könnt.



Die Handwerke zu versorgen, erfordert jede Menge Waren, vor allem Tierprodukte und Ackerfrüchte.

Schafzucht

Zur Produktion von Tierprodukten solltet ihr Schafzucht betreiben: So bekommt ihr jede Runde Milch. Außerdem könnt ihr eure Schafe scheren, um Wolle zu erhalten, oder sie gegen Fleisch und Felle eintauschen. Wie wichtig Schafe sind, wird schon allein durch die Tatsache klar, dass es einen extra Spielplan für sie gibt. Neue Schafe kommen anfangs auf eine Hofkarte **1**.

Dort sterben sie drei Runden später eines natürlichen Todes **2**. Es gibt aber Wege, das hinauszuzögern **3**. Sobald eure Schafe in der Stallung sind **4**, sind sie sicher und sogar Siegpunkte wert.



Ackerbau

Um schnell an viele Ackerfrüchte zu gelangen, solltet ihr Ackerbau betreiben. Dabei setzt ihr auf eine Zweifelderwirtschaft: Ihr sät Ackerfrüchte aus **1**, um bis zu fünfmal so viele zu ernten, wie ihr ausgesät habt **2**. Dadurch verliert der Acker an Ertragskraft **3**. Lasst ihr einen Acker brachliegen, erhöht sich seine Ertragskraft wieder **4**. Je mehr Äcker ihr habt, desto effizienter könnt ihr diesen Mechanismus nutzen.



Ein Dorf zu entwickeln, sei es auch noch so klein, erfordert sehr viel Arbeit.

Arbeiter

Die meisten der 20 Aktionsfelder des Aktionsplans könnt ihr nutzen, indem ihr dort 1-3 Arbeiter einsetzt **1**. Je mehr Spieler an einem bestimmten Aktionsfeld interessiert sind, desto teurer wird es, denn Aktionsfelder werden normalerweise nicht vollständig geleert. Anfangs bestreitet ihr das Spiel mit nur 6 Arbeitern **2**, aber durch den Fortschritt eures Dorfgemeinschaftshauses könnt ihr auf bis zu 12 Arbeiter kommen. Gelegentlich müsst ihr eure Arbeiter dazu nutzen, Geräte zu beschaffen, anstatt sie auf ein Aktionsfeld zu setzen.



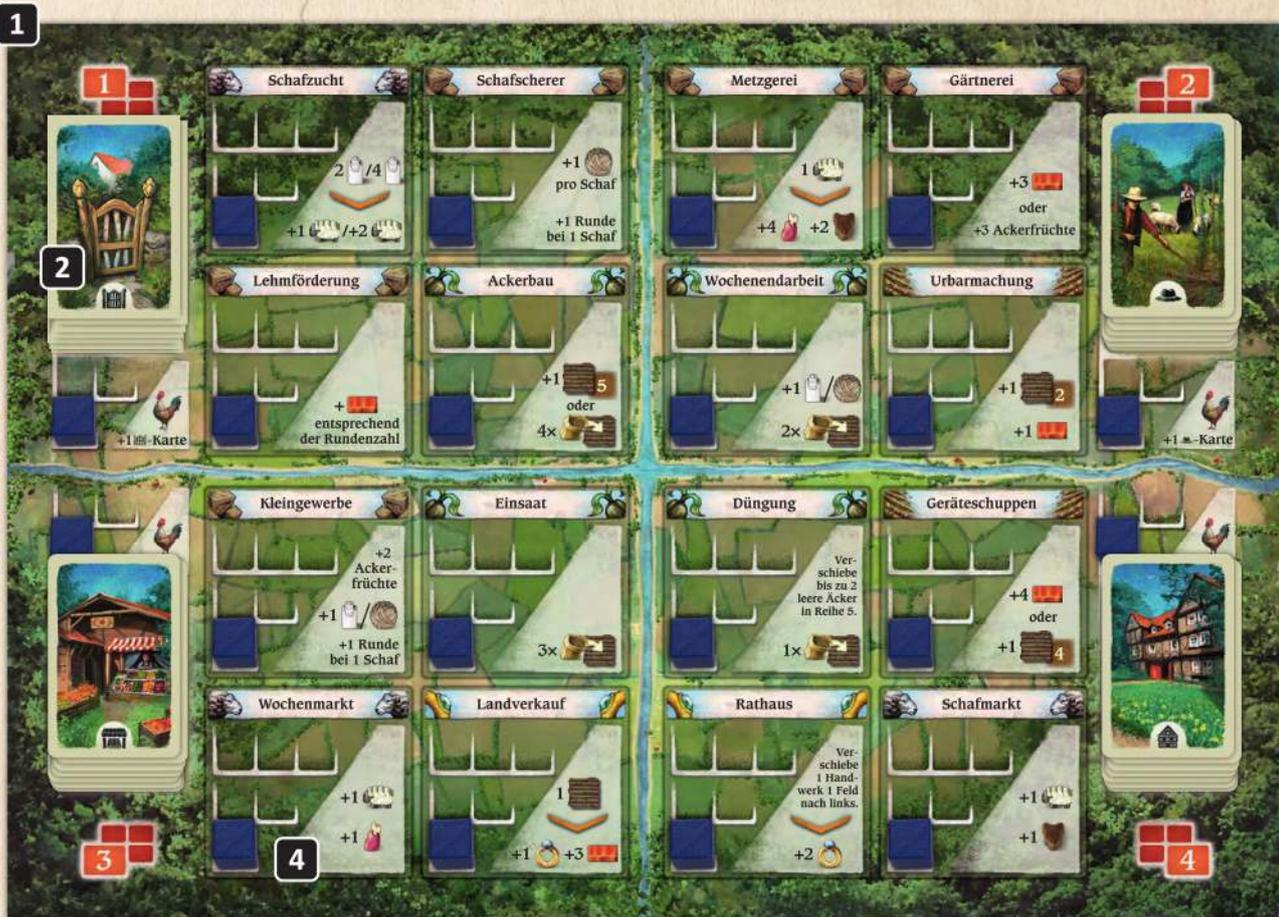
Gemeinsame Auslage

- 1** Breitet den **Aktionsplan** in der Mitte des Spielbereichs aus.
- 2** Bereitet die **Spielkarten** vor:
 - Entscheidet euch für eines der vier **Einstiegskarten-Decks** und ebenso für eines der vier **Hofkarten-Decks**. (Ihr erkennt die einzelnen Decks an den Nuancen in der Illustration der Rückseite sowie anhand der Kartennummer auf der Vorderseite. Die erste Ziffer der Kartennummer ist gleichzeitig die Kennziffer des Decks: Die Einstiegskarten-Decks tragen die Kennziffern 0-3, die Hofkarten-Decks 4-7.)
 - Tipp:** Für eure erste Partie empfehlen wir euch das Anfänger-Deck (Nr. 001-030) bzw. das Hopfen-Deck (Nr. 401-435).
 - Mischt die **Bonus- und Punktekarten** sowie die gewählten **Einstiegs- und Hofkarten** getrennt voneinander und legt die einzelnen Stapel **verdeckt** auf die vorgesehenen Felder (in den vier Ecken) des Aktionsplans: die Einstiegskarten oben links, die Hofkarten oben rechts, die Bonuskarten unten links, die Punktekarten unten rechts.
- 3** **Nur im Spiel mit 1-3 Spielern:** Mischt die **Viertelkarten** und legt sie in einem **verdeckten** Stapel neben dem Aktionsplan ab. (Spielt ihr zu viert, werden die Viertelkarten nicht verwendet und bleiben in der Spielschachtel.)
- 4** Legt **1 Arbeiter** in die jeweils unterste Reihe eines jeden Aktionsfeldes des Aktionsplans.

Tipp: Kombiniert diesen Schritt mit Phase 1 der ersten Runde:

 - ◆ Legt bei 4 Spielern keine Arbeiter auf den Aktionsplan.
 - ◆ Bei 1-3 Spielern zieht ihr eine Viertelkarte vom Stapel und legt dann **lediglich** in den Vierteln, die **nicht** auf dieser Viertelkarte angegeben sind, Arbeiter aus. (Nehmt die gezogene Viertelkarte anschließend aus dem Spiel.)

Überspringt dann in beiden Fällen Phase 1 der ersten Runde.
- 5** Platziert die **Äcker, Geräte, Schafe, Waren** und die übrig gebliebenen **Arbeiter** in der Nähe des Aktionsplans. Diese bilden den **allgemeinen Vorrat**.



Persönliche Auslage

- 1 Nehmt euch jeweils ein Set an Spielmaterial und legt den **Hausplan**, den **Ackerplan**, den **Stallplan**, das **Schatullen-** sowie das **Übersichtsplättchen** vor euch ab. (Wie ihr die Spielpläne zueinander anordnet, ist euch überlassen. Am häufigsten werdet ihr auf den Ackerplan zugreifen.)
- 2 Legt das **Hausplättchen** auf den Hausplan, so dass die Zahl „6“ im Fenster zu sehen ist.
- 3 Legt die **Handwerke** in fünf Zeilen untereinander rechts vom Hausplättchen ab, so dass sie direkt an das Hausplättchen angrenzen. Die Reihenfolge spielt keine Rolle. Wir empfehlen euch dennoch die folgende (von oben nach unten): **Zimmerei**, **Brauhaus**, **Kühlhaus**, **Backhaus**, **Manufaktur**.
- 4 Legt in jeder Handwerkszeile **2 Findlinge** wie folgt aus: einen Findling 2 Felder weiter und einen weiteren Findling 4 Felder weiter als das jeweilige Handwerk. (Anders ausgedrückt lasst ihr in jeder Zeile je ein Feld zwischen dem Handwerk und dem ersten Findling sowie zwischen den beiden Findlingen frei.)
- 5 Nehmt euch jeweils **3 Äcker** aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf die markierten Felder eures Ackerplans.

- 6 Nehmt euch jeweils je **1 Warenanzeiger „Gerste“**, **„Flachs“** und **„Roggen“** aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf das längliche **Vorratsfeld „1“** eures Ackerplans.
- 7 Zieht jeweils **6 Hofkarten** vom Stapel auf dem Aktionsplan und verteilt sie, **ohne sie euch anzusehen, verdeckt** auf die sechs Felder eures Stallplans, so dass jedes Feld eine Hofkarte enthält. (Stört euch nicht an der Tatsache, dass ihr damit wichtige Informationen abdeckt. Die Karten werden im Verlauf des Spiels nach und nach vom Stallplan entfernt, wodurch die Informationen genau dann zum Vorschein kommen, wenn sie gebraucht werden.)
- 8 Legt die **Schmuckmarke** auf das Feld „0“ eurer **Schatulle**. (Durch das Loch im Ring könnt ihr die Zahl auf dem Feld sehen.)
- 9 Zieht jeweils **4 Einstiegskarten** und **1 Punktekarte** von den entsprechenden Stapeln auf dem Aktionsplan und nehmt sie **auf die Hand**.

Bestimmt schließlich zufällig einen **Startspieler** und gebt diesem Spieler die **Startspielermarke**.

Anmerkung: Aus technischen Gründen liegen dem Spiel vier Startspielermarken bei, ihr benötigt aber nur eine. Entsorgt die anderen drei.



Ressourcen

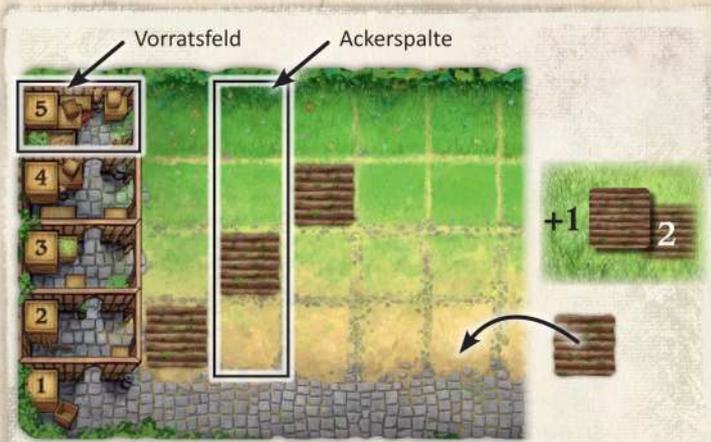
Anmerkung: Fast alles in diesem Spiel dreht sich um Ressourcen. Ihr werdet der weiteren Regelerklärung besser folgen können, wenn ihr euch vorab mit den Ressourcen des Spiels beschäftigt. Dies hier ist nicht einfach nur eine Übersicht – es handelt sich um die tatsächlichen Regeln zu Ressourcen.

„Ressource“ ist der Oberbegriff für alles, was ihr in diesem Spiel erhalten könnt: **Äcker, Geräte, Karten, Schafe, Schmuck** und **Waren**, von denen es wiederum neun Sorten gibt: **Flachs, Gerste, Hopfen** und **Roggen**, die so genannten „**Ackerfrüchte**“ (weil ihr sie auf Äckern aussäen könnt), **Fell, Fleisch, Milch** und **Wolle**, die so genannten „**Tierprodukte**“ (weil ihr sie mittels Schafzucht gewinnen könnt), sowie **Lehm**.

Äcker

Neben den Vorratsfeldern für Waren (siehe unten) weist euer Ackerplan **acht Spalten** für Äcker auf, die sich über **vier Zeilen** erstrecken: Zeilen 2, 3, 4 und 5, die ihr auch an der Zahl im Vorratsfeld erkennen könnt. (Zeile 1 kann niemals Äcker enthalten.)

Immer wenn ihr einen Acker **erhaltet**, nehmt einen aus dem allgemeinen Vorrat und platziert ihn in einer **leeren Spalte** eures Ackerplans (d. h., in einer Spalte ohne Acker), und zwar in die **Zeile**, die durch die Aktion oder Karte, die euch den Acker verschafft, vorgegeben ist. Für welche leere Spalte ihr euch entscheidet, spielt keine Rolle. Ihr dürft höchstens 1 Acker in jeder Spalte haben, d. h., ihr könnt **höchstens 8 Äcker** zur gleichen Zeit besitzen.



Beispiel: Du beginnst das Spiel mit 3 Äckern – je einem in den Zeilen 2, 3 und 4. Das Symbol rechts zeigt an, dass du einen neuen Acker in Zeile 2 erhältst. Lege ihn dazu in eine der verbliebenen fünf Spalten.

Anmerkung: Ein beliebter Fehler besteht darin, die Zeilen 3, 4 und 5 für die Zeilen 2, 3 bzw. 4 zu halten, weil sie doch die zweite, dritte bzw. vierte Zeile sind, in die man Äcker legen kann (weil Äcker nun mal nie im länglichen Vorratsfeld „1“ liegen können). Schaut daher immer auf die Zahl im Vorratsfeld – diese gibt euch die richtige Zeilennummer an.

Immer wenn ihr einen Acker **abgeben** sollt, entfernt einen beliebigen Acker vom Ackerplan und legt ihn in den allgemeinen Vorrat zurück. Ist dieser Acker bepflanzt (siehe „Aktion Aussäen“ auf Seite 8), müsst ihr auch die angepflanzte Ware (ersatzlos) in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

Geräte

Immer wenn ihr Geräte **erhaltet**, nehmt sie aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie vor euch aus – am besten in der Nähe des Hausplans.

Immer wenn ihr Geräte **abgebt**, kommen sie in den allgemeinen Vorrat zurück.



Karten

Immer wenn ihr eine Karte **erhaltet**, zieht eine vom entsprechenden Stapel auf dem Aktionsplan und nehmt sie auf die Hand. Ihr könnt **beliebig viele** Karten auf der Hand halten.



Immer wenn ihr eine Karte **abgebt**, nehmt sie ganz aus dem Spiel. (Sie kommt auf keinen Fall zurück auf den Aktionsplan.)

Schafe

Immer wenn ihr Schafe in den **Runden 1, 2 und 3** erhaltet, nehmt sie aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie **auf die Hofkarte**, die sich unmittelbar **unter dem aktuellen Rundenfeld** befindet. Sofern ihr keine Gegenmaßnahmen ergreift, sterben die Schafe zu Beginn der Runden 4, 5 bzw. 6 eines natürlichen Todes. (Für weitere Details siehe „Phase 2“ auf Seite 7 sowie „Aktion: Lebenserhaltung“ auf Seite 8.)

In den **Runden 4, 5 und 6** kommen Schafe **in die Stallung**, d. h., das längliche Feld ganz unten auf eurem Stallplan. Dort bleiben sie für den Rest des Spiels. (Auf dem besagten Feld sind mehrere Stallungen abgebildet. Wir werden uns auf dieses Feld dennoch im Singular beziehen.)



Beispiel: Der Pfeil zwischen den Rundenfeldern erinnert dich daran, dass du Schafe, die du in Runde 1 erhältst, auf die Karte von Runde 4 legen musst.



Beispiel: Der Pfeil zwischen dem Rundenfeld und der Stallung erinnert dich daran, dass Schafe, die du in Runde 4 erhältst, in die Stallung kommen.

Immer wenn ihr Schafe **abgebt**, entfernt sie von eurem Stallplan und legt sie in den allgemeinen Vorrat zurück. Es spielt keine Rolle, ob ihr ein Schaf von einer Hofkarte oder aus der Stallung entfernt.

Schmuck

Immer wenn ihr Schmuck erhaltet oder abgebt, passt die **Schmuckmarke** in eurer Schatulle entsprechend an. Ihr könnt **höchstens 10 Schmuck** auf einmal besitzen.



Beispiel: Du hast soeben 1 Schmuck erhalten.

Waren

Nutzt die **Warenanzeiger**, um festzuhalten, wie viele Waren ihr im Vorrat habt:

- Immer wenn ihr eine Ware **erhaltet**, nehmt einen entsprechenden Warenanzeiger aus dem allgemeinen Vorrat und legt ihn auf das **Vorratsfeld** eures Ackerplans, das der erhaltenen Menge entspricht. Alternativ könnt ihr einen vorhandenen Warenanzeiger dieser Sorte um entsprechend viele Felder hochschieben (siehe „Waren schieben“ auf Seite 11). Verwendet bei **mehr als 5 Waren** einer Sorte einfach mehrere Warenanzeiger dieser Sorte.
- Immer wenn ihr eine Ware **abgebt**, schiebt den jeweiligen Warenanzeiger entsprechend viele Felder runter oder legt ihn ggf. in den allgemeinen Vorrat zurück.

Ihr könnt **beliebig viele** Waren jeder Sorte besitzen.



Beispiel: Du hast 4 Lehm im Vorrat und erhältst durch eine Aktion 3 weitere Lehm. Lege dazu einen neuen Warenanzeiger „Lehm“ auf das Vorratsfeld „3“. Alternativ kannst du den vorhandenen auf „5“ schieben und einen neuen auf „2“ legen. Wie auch immer, du hast nun 7 Lehm im Vorrat.

- Es ist **nicht erlaubt**, eine Ressource einfach abzuwerfen, d. h., freiwillig in den allgemeinen Vorrat zurückzugeben. (Es gibt Karten, die eine Höchstmenge einer Sache fordern. Da könntet ihr schon mal auf die Idee kommen, Ressourcen einfach abzuwerfen – dürft ihr aber nicht.)
- Äcker, Geräte, Schafe und Waren sind nicht durch das vorhandene Material begrenzt. Wenn euch etwas davon ausgeht, improvisiert bitte. Wird ein Kartenstapel leer, könnt ihr keine weiteren Karten dieser Art mehr erhalten. (Ihr dürft nicht stattdessen Karten von einem anderen Stapel ziehen.)

Spielablauf

Das Spiel verläuft über 6 Runden, die aus jeweils 10 Phasen bestehen und in der folgenden Reihenfolge durchlaufen werden:

- | | |
|------------------|------------------------|
| 1. Viertel | 6. Brachliegende Äcker |
| 2. Neue Arbeiter | 7. Erntezeit |
| 3. Einkommen | 8. Melken |
| 4. Aktionen | 9. Fortschritt |
| 5. Neue Karte | 10. Findlinge |

Nahezu alle Phasen werden gleichzeitig gespielt, da sie überwiegend aus Verwaltung bestehen. In den zwei hervorgehobenen Phasen (*Aktionen und Fortschritt*) werdet ihr die meisten Entscheidungen treffen.

Phase 1: Viertel

- Entfernt im **Spiel mit 4 Spielern** von allen Aktionsfeldern des **gesamten** Aktionsplans **lediglich** die jeweils oberste Reihe von Arbeitern.
- Deckt im **Spiel mit 1-3 Spielern** die oberste **Viertelkarte** vom Stapel und sucht die für eure Spielerzahl relevante Information heraus. Entfernt dann von allen Aktionsfeldern **in den Vierteln, die von der Viertelkarte vorgegeben werden, lediglich** die jeweils oberste Reihe von Arbeitern. Nehmt anschließend die aufgedeckte Viertelkarte aus dem Spiel.

Anmerkung: Im Solospiel und zu dritt werdet ihr gelegentlich dazu aufgefordert, ein Viertel per Zufall zu bestimmen (*dargestellt durch ein Fragezeichen*), z. B. per Münz- oder Würfelwurf. (*Münzen und Würfel sind nicht im Spiel enthalten.*)

Legt in jedem Fall die entfernten Arbeiter zurück in den allgemeinen Vorrat.



Beispiel: Das Aktionsfeld links ist vollständig mit Arbeitern belegt, also werden nur die 3 Arbeiter der obersten Reihe entfernt. Die übrigen 3 Arbeiter in den unteren beiden Reihen bleiben liegen. Auf dem Aktionsfeld rechts befindet sich nur ein Arbeiter. Dieser wird entfernt, wodurch das Aktionsfeld leer wird.

Tipp: Kombiniert in der ersten Runde diese Phase mit den Spielvorbereitungen.

Phase 2: Neue Arbeiter

Alle Spieler führen die folgenden drei Schritte durch:

- Schiebt die **Hofkarte**, die sich auf dem aktuellen Rundenfeld befindet, vom Stallplan herunter, **ohne sie umzudrehen**. (In der oberen Zeile befinden sich die Rundenfelder 1-3, darunter die Rundenfelder 4-6.) Dadurch kommen neben der aktuellen Rundenzahl wichtige Informationen für Phase 9 zum Vorschein. (In welcher Runde ihr euch befindet, erkennt ihr immer an der höchsten Rundenzahl, die auf eurem Stallplan zu sehen ist.)
- Befinden sich auf dieser Hofkarte **Schafe**, kommen sie in den allgemeinen Vorrat zurück. (Die Schafe sterben eines natürlichen Todes. Ihr erhaltet dafür **keine Entschädigung**. Dieser Schritt ist im Normalfall erst ab Runde 4 relevant.)



Beispiel: Zu Beginn dieser beiden Runden wirst du jeweils ein Schaf verlieren. (In Kürze lernst du aber, wie sich das verhindern lässt.)

- Nehmt euch anschließend so viele **Arbeiter** aus dem allgemeinen Vorrat, wie die Zahl im **Fenster** eures Dorfgemeinschaftshauses anzeigt, und legt die Arbeiter auf die Hofkarte, die ihr soeben vom Stallplan genommen habt. Dies ist euer **Arbeitervorrat** für die laufende Runde.



Beispiel: Du beginnst das Spiel mit 6 Arbeitern.

Phase 3: Einkommen

Anmerkung: Überspringt diese Phase in Runde 1, da ihr noch keine Bonuskarten ausgespielt habt.

Aktiviert **alle Bonuskarten**, die offen vor euch ausliegen, in **einer Reihenfolge eurer Wahl**, um die abgebildeten Ressourcen oder Aktionen zu erhalten. Bonuskarten, die ihr auf der Hand habt, bringen euch nichts. Ihr könnt jedoch die soeben erhaltenen Ressourcen dazu einsetzen, weitere Bonuskarten während dieser Phase ins Spiel zu bringen. Wenn ihr das tut, könnt ihr die neu ausgespielten Bonuskarten ebenfalls **sofort** nutzen! (Für weitere Details siehe auch „Handkarten ausspielen“ auf Seite 11.)



Beispiel: Du hast die abgebildeten Bonuskarten vor dir ausliegen. Zuerst nimmst du dir einen neuen Acker sowie 1 Flachs aus dem allgemeinen Vorrat. Anschließend säst du den Acker aus.

Anmerkung: Wenn euch unklar ist, was die einzelnen Bonuskarten tun, könnt ihr dies im Anhang auf den Seiten 23-24 nachschlagen.

Phase 4: Aktionen

Diese Phase wird beginnend beim Startspieler reihum **im Uhrzeigersinn** gespielt. Wer an der Reihe ist, muss **entweder Arbeiter** auf dem Aktionsplan **platzieren** oder gegen Geräte **eintauschen**. In eurem nächsten Spielzug, nachdem alle anderen Spieler jeweils einmal an der Reihe waren, habt ihr wieder die Wahl zwischen diesen beiden Optionen. (Ihr könnt euch für dieselbe oder die andere Option entscheiden.) Das geht so lange weiter, bis alle Spieler alle ihre Arbeiter eingesetzt haben. Spieler, die keine Arbeiter mehr haben, werden einfach übersprungen.

Arbeiter auf dem Aktionsplan platzieren

Wähle ein Aktionsfeld auf dem Aktionsplan und platziere dort die geforderte Zahl von Arbeitern aus deinem Arbeitervorrat (d. h., von der Hofkarte, die du in Phase 2 von deinem Stallplan geschoben hast). Jedes Aktionsfeld kann bis zu zwei- oder dreimal genutzt werden je nachdem, wie viele Reihen für Arbeiter es zur Verfügung stellt.



Ist die unterste Reihe leer, musst du **1 Arbeiter** in die unterste Reihe legen.



Ist die unterste Reihe bereits belegt, musst du **2 Arbeiter** in die zweite Reihe legen.



Sind die beiden untersten Reihen bereits belegt, musst du **3 Arbeiter** in die oberste Reihe legen.



Ist ein Aktionsfeld voll belegt, d. h., es befinden sich Arbeiter in allen seinen Reihen, kannst du es nicht nutzen.

Anmerkung: Die Kartenaktionsfelder in den Ecken des Aktionsplans weisen jeweils nur zwei Reihen für Arbeiter auf.

Es versteht sich von selbst, dass ihr ein Aktionsfeld nur dann nutzen könnt, wenn ihr die geforderte Zahl von Arbeitern auch tatsächlich habt.



Nachdem ihr die geforderte Zahl von Arbeitern auf das Aktionsfeld platziert habt, führt ihr **sofort** die abgebildeten Aktionen von oben nach unten durch. Unabhängig davon, wie viele Arbeiter ihr auf das Aktionsfeld setzen musstet, führt ihr die Aktionen nur **jeweils einmal** durch.

• **Ressourcenaktionen**

Die meisten Aktionsfelder bringen euch Ressourcen – zu erkennen an einem **Pluszeichen**.



Beispiel:
Du erhältst
1 Schaf und
1 Fleisch.

• **Tauschaktionen**

Manche Aktionsfelder weisen **Kosten** auf, die oberhalb eines **Pfeils** abgebildet sind. Auf diesen Aktionsfeldern müsst ihr erst die Kosten begleichen, bevor ihr euch die Ressourcen nehmen könnt, die unterhalb des Pfeils abgebildet sind.



Beispiel:
Gib 1 Acker
ab, um
1 Schmuck
und 3 Lehm
zu erhalten.

• **Aktion: Aussäen**



Die vier Aktionsfelder im Inneren des Aktionsplans bieten euch ein bis vier Aktionen „Aussäen“. Eine **Aktion „Aussäen“** besteht darin, 1 Warenanzeiger „Flachs“, „Gerste“, „Hopfen“ oder „Roggen“ vom Vorratsfeld „1“ eures Ackerplans zu nehmen und auf einen **leeren Acker** zu legen. Die **Zeile**, in welcher der Acker liegt, gibt dabei an, wie viele Ackerfrüchte er während der Erntezeit (*Phase 7*) abwirft. Ggf. müsst ihr Warenanzeiger auf eurem Ackerplan verschieben, um eine Ackerfrucht auf das Vorratsfeld „1“ zu bekommen (*siehe „Waren schieben“ auf Seite 11*).



Beispiel: Du säst gerade Roggen auf dem leeren Acker in Zeile 4 aus. Auf dem Acker in Zeile 4 kannst du nicht aussäen, weil dort bereits Flachs angepflanzt ist. Während der Erntezeit wirst du 3 Roggen und 4 Flachs ernten.

Erhältst du mehrere Aktionen „Aussäen“ auf einmal, führe eine nach der anderen durch. Du kannst weniger Aktionen „Aussäen“ nutzen als erlaubt oder ganz auf das Aussäen verzichten. Bei jeder Aktion „Aussäen“, die du nutzt, musst du eine Ackerfrucht (*deiner Wahl*) aus deinem Vorrat auf einen leeren Acker verschieben. Ackerfrüchte aus dem allgemeinen Vorrat auszusäen oder von einem Acker auf einen anderen Acker zu verschieben, ist nicht möglich.

Anmerkung: Ein beliebter Fehler besteht darin, beim Aussäen eine Ackerfrucht vom Vorratsfeld „2“, „3“, „4“ oder sogar „5“ zu nehmen (*d. h., es werden zu viele Ackerfrüchte entfernt*). Richtig wäre, den Warenanzeiger auf das Vorratsfeld darunter zu schieben, einen neuen Warenanzeiger derselben Sorte aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen und diesen dann auf dem Acker zu platzieren (*siehe auch „Waren schieben“ auf Seite 11*).



• **Aktion: Startspieler**

Immer wenn ihr eines der vier Kartenaktionsfelder in den Ecken des Aktionsplans nutzt, erhaltet ihr neben einer Karte vom entsprechenden Stapel (*siehe „Ressourcen“ auf Seite 6*) außerdem sofort die **Startspielermarke**. Auf die laufende Phase hat dies keinen Einfluss, sondern erst in der nächsten Phase, in der es relevant



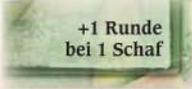
ist. Da es insgesamt vier Kartenaktionsfelder gibt und jedes davon bis zu zweimal genutzt werden kann, kann die Startspielermarke mehrmals innerhalb dieser Phase den Besitzer wechseln. Nur der letzte Spieler, der die Startspielermarke nimmt, wird tatsächlich Startspieler.

• **Aktion: Lebenserhaltung**

Die beiden Aktionsfelder „Schafscherer“ und „Kleingewerbe“ ermöglichen es euch, eure Schafe vorm natürlichen Tod zu bewahren. Wenn ihr eines dieser Aktionsfelder nutzt, könnt ihr genau 1 Schaf auf eurem Stallplan von seiner aktuellen Hofkarte auf die nächste Hofkarte (*auf dem nächsthöheren Rundenfeld*) oder von der Hofkarte der Runde 6 in die Stallung verschieben (*wo es bis zum Ende des Spiels sicher ist*).



Beispiel: Du schiebst ein Schaf von der Hofkarte der Runde 4 auf die Hofkarte der Runde 5.



Normalerweise erhaltet ihr **alle Aktionen**, die auf einem Aktionsfeld abgebildet sind, **es sei denn**, es steht dort „oder“ bzw. ein Schrägstrich. In diesem Fall müsst ihr euch für eine Option entscheiden. Schrägstriche stehen im Zusammenhang mit Ressourcen, „oder“ im Zusammenhang mit Aktionen. Das Aktionsfeld „Schafzucht“ ist in dieser Hinsicht besonders, da ihr euch für die linke oder rechte Seite vom Schrägstrich entscheiden müsst und diese Entscheidung sowohl für den Kostenteil als auch für den Teil unterm Pfeil gilt.



Beispiel: Auf dem Aktionsfeld „Schafzucht“ könnt ihr 2 Milch gegen 1 Schaf oder 4 Milch gegen 2 Schafe tauschen.

Sämtliche Aktionen sind optional! Ihr könnt so viele oder alle davon überspringen, wie ihr wollt, oder euch weniger Dinge nehmen, als euch zustehen. Es ist ausdrücklich erlaubt, Arbeiter auf ein Aktionsfeld zu platzieren und keine seiner Aktionen zu nutzen.



Beispiel: Du entscheidest dich für das Aktionsfeld „Kleingewerbe“, das drei unterschiedliche Aktionen anbietet. Da dort bereits 1 Arbeiter liegt, müsst du 2 Arbeiter in die zweite Reihe einsetzen. Für die erste Aktion nimmst du dir 1 Gerste und 1 Hopfen, für die zweite Aktion 1 Milch. Die letzte Aktion nutzt du nicht, weil du keine Schafe hast.

Anmerkung: Eine detaillierte Erklärung aller Aktionsfelder findet ihr im Anhang auf Seite 15f.

Arbeiter gegen Geräte eintauschen

Anstatt Arbeiter auf den Aktionsplan zu platzieren, könnt ihr in eurem Spielzug **einen oder mehrere Arbeiter** aus eurem Arbeitervorrat in den allgemeinen Vorrat zurückgeben, um ebenso viele **Geräte** daraus zu erhalten. Legt die Geräte vor euch ab – vorzugsweise unter dem Hausplan. (*Auf eurem Ackerplan oder der Hofkarte, auf der sich euer Arbeitervorrat befindet, haben Geräte nichts zu suchen. Es gibt keinen gesonderten Ablageort für sie.*)

Anmerkung: Ihr könnt innerhalb eines einzigen Spielzuges beliebig viele Arbeiter (*aber mindestens einen*) gegen Geräte eintauschen. Ihr könnt dies auch auf mehrere Spielzüge aufteilen, indem ihr immer nur 1 Arbeiter pro Spielzug eintauscht. (*Solch ein Hinauszögern hat in diesem Spiel jedoch selten Sinn.*)

Ende der Aktionsphase

Die Aktionsphase endet, sobald alle Spieler keine Arbeiter mehr übrig haben. Wenn ihr an die Reihe kommt, aber keine Arbeiter mehr habt, müsst ihr passen. Solange ihr noch Arbeiter übrig habt, dürft ihr **nicht** passen. (Tauscht im Zweifel eure übrigen Arbeiter gegen Geräte ein.)



Beispiel: Du hast noch einen Arbeiter im Vorrat übrig. Da alle für dich interessanten Aktionsfelder bereits mindestens 1 Arbeiter enthalten, tauschst du deinen verbliebenen Arbeiter gegen 1 Gerät ein, wodurch du auf insgesamt 4 Geräte kommst.

Phase 5: Neue Karte

Sobald alle Spieler Phase 4 abgeschlossen haben, nehmt ihr die **Hofkarte**, auf der sich euer Arbeitervorrat befand (und die immer noch verdeckt neben eurem Stallplan liegt), auf die Hand. (Wenn möglich, könnt ihr sie sofort ausspielen. Siehe dazu „Handkarten ausspielen“ auf Seite 11.)

Phase 6: Brachliegende Äcker

Alle Spieler führen die folgenden zwei Schritte durch:

1. Schiebt, sofern möglich, **alle leeren Äcker** auf eurem Ackerplan jeweils **eine Zeile nach oben** (wodurch sie ertragreicher werden).
2. Anschließend schiebt ihr, sofern möglich, **genau einen leeren Acker** eine **weitere** Zeile nach oben. (Sprich einer eurer Äcker wird insgesamt zweimal verschoben.)

Äcker, die sich bereits in der obersten Zeile (d. h., Zeile 5) befinden, bleiben liegen. (Sie werden nicht ertragreicher.)

Anmerkung: Das Schieben von Äckern ist **verpflichtend**. (Ihr könnt nicht darauf verzichten.) Habt ihr nach Schritt 1 einen oder mehrere Äcker, die ihr erneut schieben könnt, müsst ihr einen dieser Äcker wählen (und nicht etwa einen in Zeile 5, den ihr ohnehin nicht weiter schieben könnt.)



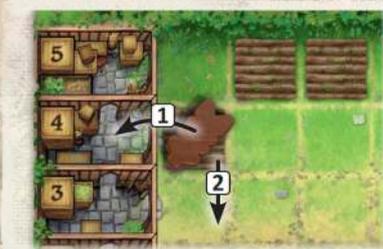
Beispiel: Du hast zwei leere Äcker: einen in Zeile 3 und einen weiteren in Zeile 5. Außerdem hast du einen bepflanzten Acker (mit Gerste). Den Acker in Zeile 5 kannst du nicht weiter hochschieben. Du schiebst somit nur den Acker in Zeile 3 zweimal, so dass auch er in Zeile 5 gelangt.

Phase 7: Erntezeit

Alle Spieler führen die folgenden beiden Schritte **für jeden bepflanzten Acker** ihres Ackerplans durch:

1. Nehmt die Ware, die auf dem Acker angepflanzt ist, vom Acker herunter und legt sie auf das Vorratsfeld, das sich links vom Acker **innerhalb derselben Zeile** befindet. (Dadurch habt ihr soeben entsprechend viele Ackerfrüchte dieser Sorte geerntet.)
2. Schiebt den soeben geernteten Acker sofort danach **eine Zeile nach unten** (wodurch er weniger ertragreich wird). Äcker, die sich bereits in der untersten Zeile (d. h., Zeile 2) befinden, bleiben liegen. (Ihr müsst sie nicht abgeben. Sie werden nicht noch weniger ertragreich.)

Es ist wichtig, dass ihr beide Schritte für einen Acker abschließt, bevor ihr mit dem nächsten Acker fortfahrt. (Es kommt sehr schnell mal vor, dass ihr vergesst, welche Äcker ihr gerade geerntet habt, vor allem wenn ihr viele Äcker habt.)



Beispiel: Du hast einen Acker in Zeile 4, auf dem Gerste angepflanzt ist. Zuerst schiebst du die Gerste auf das Vorratsfeld „4“ und so fort danach den Acker runter in Zeile 3.

Zusatzinformation: Die Hopfenernte bezeichnet man in der Hallertau als „Hopfenzupfen“, die Hopfenfelder als „Hopfengärten“.

Phase 8: Melken

Alle Spieler erhalten für jedes **Schaf** auf ihrem Stallplan jeweils **1 Milch**. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Schafe auf Hofkarten oder in der Stallung stehen. Ihr müsst dafür keine Schafe abgeben.



Beispiel: Du hast insgesamt 3 Schafe, also erhältst du 3 Milch.

Phase 9: Fortschritt

In dieser Phase gebt ihr Waren ab, um die Handwerksbetriebe auf eurem Hausplan vorzurücken. Normalerweise wird diese Phase **gleichzeitig** gespielt. In eurer ersten Partie oder, wenn jemand darauf besteht, solltet ihr diese Phase beginnend mit dem Startspieler reihum im Uhrzeigersinn spielen. (Startspieler ist, wer gerade im Besitz der Startspielermarke ist.) In diesem Fall bekommt ihr jeweils einen Spielzug, in dem ihr so viele Handwerke vorrücken dürft, wie ihr könnt und möchtet.

Fortschrittskosten

Um ein bestimmtes Handwerk vorzurücken, d. h., **ein Feld nach rechts** zu schieben, müsst ihr **entweder 1 Schmuck** (siehe auch „Schmuck“ weiter unten) **oder eine bestimmte Warenkombination** abgeben:

- Wie auf den Rundenfeldern des Stallplans abgedruckt, kostet euch jeder einzelne Schritt **so viele Waren**, wie die **aktuelle Rundenzahl** angibt. (In Runde 1 zahlt ihr demnach jeweils 1 Ware, in Runde 2 jeweils 2 Waren, in Runde 3 jeweils 3 Waren usw.)
- Die **erlaubten Sorten** samt ggf. vorhandener **Einschränkungen** sind auf den Handwerksmarken abgedruckt. Ihr könnt unter Beachtung der Einschränkung (falls vorhanden) eine beliebige Kombination der erlaubten Waren abgeben – **es müssen nicht alle genannten Sorten vertreten sein**.

Die folgende Tabelle fasst die Informationen über die erlaubten Waren und deren Einschränkungen zusammen.

Handwerk	Benötigte Waren	Einschränkung
Zimmerei	Lehm, Roggen	Pro Schritt musst du mehr Lehm als Roggen abgeben.
Brauhaus	Gerste, Hopfen	Pro Schritt musst du mehr Gerste als Hopfen abgeben.
Kühlhaus	Fleisch, Milch	Keine
Backhaus	Flachs, Gerste, Roggen	Du kannst pro Schritt höchstens 1 Flachs abgeben.
Manufaktur	Flachs, Fell, Wolle	Keine

Anmerkung: Ein beliebter Fehler besteht darin, die Einschränkungen irrtümlicherweise auf den eigenen Vorrat zu beziehen. So spielt es keine Rolle, ob ihr beispielsweise mehr Roggen als Lehm oder mehr Hopfen als Gerste im Vorrat habt. Wichtig ist nur, **was ihr pro Schritt bezahlt**.



Beispiel: In Runde 2 kostet jeder Schritt mit der Zimmerei jeweils 2 Lehm. Roggen könnt ihr aufgrund der Einschränkung erst ab Runde 3 verwenden.

Ihr könnt jedes eurer Handwerke beliebig oft vorrücken, vorausgesetzt, ihr habt genug Waren, um die Schritte zu bezahlen, und genug Werkzeuge, um mit den Findlingen klarzukommen (siehe „Findlinge verschieben“ auf Seite 10). Sobald ein Handwerk das letzte Feld (d. h., den rechten Rand) des Hausplans erreicht hat, kann es nicht weiter vorgerückt werden.

Hausplättchen

Überprüft nach jedem Handwerksschritt, ob das **Hausplättchen** nachrückt, d. h., nach rechts geschoben werden kann. Das ist immer dann der Fall, wenn rechts vom Hausplättchen eine Spalte frei ist. Das Hausplättchen „klebt“ also immer an dem Handwerk, das am weitesten links ist.

Die ersten sechs Male, die das Hausplättchen nachrückt, erhöht sich die Zahl im Fenster (*auf bis zu 12*). Dadurch steigt die Zahl der Arbeiter, die euch in der nächsten Runde zur Verfügung stehen. Sobald 12 Arbeiter im Fenster angezeigt werden, steigt die Zahl der Arbeiter nicht weiter an, sondern ihr schaltet stattdessen Siegpunkte bei Spielende frei (18, 34, 50 bzw. 70).



Beispiel:

- 1 Du hast die oberen vier Handwerke bereits vorgerückt und möchtest nun auch die Manufaktur vorrücken. Nachdem du die geforderten Waren abgegeben hast, schiebst du die Manufaktur ein Feld nach rechts.
- 2 Das Hausplättchen rückt automatisch nach und schließt die Lücke zu den Handwerken.
- 3 Dadurch stehen dir in der nächsten Aktionsphase 7 Arbeiter zur Verfügung.

Rabatte

Wie auf den Rundenfeldern des Stallplans abgedruckt, könnt ihr ab Runde 3 von Rabatten profitieren, wenn ihr **unterschiedliche Waren** abgebt:

- Die Kosten eines Schrittes **werden um 1 Ware reduziert**, falls ihr Waren von mindestens **2 unterschiedlichen Sorten** tatsächlich abgebt. Das Kühlhaus, das Backhaus und die Manufaktur können ab Runde 3 davon profitieren, die Zimmerei und das Brauhaus (*aufgrund der Einschränkung*) erst ab Runde 4.
- Die Kosten eines Schrittes **werden um 2 Waren reduziert**, falls ihr Waren von **3 unterschiedlichen Sorten** tatsächlich abgebt. Davon können nur das Backhaus und die Manufaktur ab Runde 5 profitieren, da dies die einzigen Handwerke sind, die überhaupt drei Warensorten zulassen.

Bei jedem Handwerksschritt nutzt ihr entweder den ersten oder den zweiten Rabatt oder bezahlt die vollen Kosten. Ihr müsst die geforderte Anzahl Sorten auch **tatsächlich abgeben**: Ein Rabatt kann niemals bewirken, dass ihr weniger Sorten abgebt oder eine Einschränkung missachtet.

Zusatzinformation: Die Rabattregel bewirkt, dass die Handwerke in unterschiedlichen Runden attraktiv sind. Beispielsweise sind die Runden 3 und 5 für das Backhaus und die Manufaktur optimal, da ihr in diesen Runden pro Schritt genau 2 bzw. 3 unterschiedliche Waren bezahlen könnt. Dasselbe gilt für das Kühlhaus in Runde 3. Für die Zimmerei und das Brauhaus ist Runde 4 am besten, da ihr in dieser Runde pro Schritt genau zwei Waren der Hauptsorte und eine Ware der Nebensorte abgeben könnt.



Beispiele:

- Du hast genügend viele Waren, um das Kühlhaus zweimal vorzurücken. Normalerweise kostet in Runde 3 jeder Schritt 3 Waren, aber da du zwei unterschiedliche Sorten abgeben kannst, reichen schon 1 Fleisch und 1 Milch, um das Kühlhaus einmal vorzurücken. Die übrigen 3 Fleisch ermöglichen es dir, das Kühlhaus – diesmal zum vollen Preis – ein weiteres Mal vorzurücken.
- Du hast 2 Gerste und 1 Hopfen, um das Brauhaus in Runde 3 vorzurücken. Obwohl du damit zwei unterschiedliche Sorten abgibst, erhältst du keinen Rabatt: Denn du würdest dadurch entweder nur 2 Gerste abgeben, also nur eine Sorte, oder 1 Gerste und 1 Hopfen, was gegen die Einschränkung des Brauhauses verstößt. In Runde 4 hingegen reicht genau diese Kombination aus, um das Brauhaus rabattiert vorzurücken.

Findlinge verschieben

Jedes Handwerk liegt zusammen mit zwei Findlingen in einer Zeile, die den Fortschritt des Handwerks behindern, da ein Handwerk **niemals auf ein Feld mit einem Findling** vorrücken kann. Zu Beginn dieser Phase liegt der jeweils erste Findling im Normalfall zwei Felder vom Handwerk entfernt (*der zweite vier Felder*), d. h., ihr könnt jedes Handwerk genau einmal vorrücken, bevor ihr die Findlinge wegräumen müsst.

Es gilt: **Pro Gerät**, das ihr besitzt, könnt ihr **einen Findling ein Feld** nach rechts schieben. Folglich braucht es **1 Gerät**, um ein Handwerk ein zweites Mal vorzurücken. Danach liegen die beiden Findlinge nebeneinander, wodurch fortan jeweils **2 weitere Geräte** benötigt werden, um dasselbe Handwerk vorzurücken, weil ihr dann immer beide Findlinge schieben müsst.

Es ist erlaubt, Findlinge **über den rechten Rand** des Hausplans hinweg zu schieben. In diesem Fall bleiben die Findlinge rechts neben dem Hausplan liegen und brauchen nicht weiter geschoben zu werden.



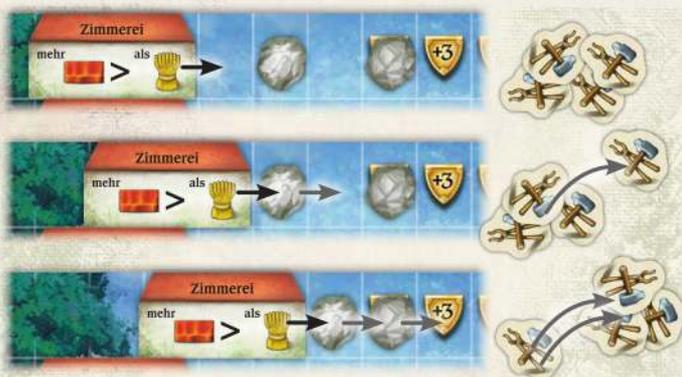
Beispiel: Zu Beginn der letzten Fortschrittsphase (in Runde 6) liegt nur noch ein Findling im Weg des Brauhauses – der andere liegt bereits neben dem Hausplan. Somit braucht es insgesamt nur noch 2 Geräte statt der üblichen 3 Geräte, um das Brauhaus die verbliebenen drei Felder vorzurücken. Findlinge, die nicht mehr auf dem Hausplan liegen, brauchst du nämlich nicht zu beachten.

Gerätegarantie

◆ **In den Runden 1 bis 5 kostet es keine Geräte**, um Findlinge zu schieben – ihr müsst sie nur haben. Schiebt dazu immer, wenn ihr einen Findling verschiebt, auch gleich ein Gerät zur Seite, wodurch es „verbraucht“ wird. Sobald alle eure Geräte verbraucht sind, könnt ihr in der laufenden Phase keine weiteren Findlinge schieben. In der Fortschrittsphase der nächsten Runde stehen euch dann alle eure Geräte erneut zur Verfügung.

◆ **In Runde 6** gehen eure Geräte schließlich doch kaputt. Legt dazu die verbrauchten Geräte **in den allgemeinen Vorrat zurück**.

Zusatzinformation: Es gibt zwei Gründe für diese Regel: Einerseits bringen übrig gebliebene Geräte Siegpunkte bei Spielende, andererseits gibt es Karten, für die ihr Geräte abgeben müsst, um Siegpunkte zu erhalten.



Beispiel: Ihr befindet euch in Runde 2. Vor dir liegen 4 Geräte und du hast genug Lehm, um die Zimmererei gleich mehrmals vorzurücken. Der erste Schritt verbraucht keine Geräte, der zweite Schritt verbraucht 1 Gerät, der dritte 2 Geräte – in Summe also 3 Geräte. Auch wenn du noch mehr Lehm hättest, könntest du die Zimmererei kein weiteres Mal vorrücken, da jeder weitere Schritt 2 Geräte verbraucht. Allerdings könntest du dank des verbliebenen Geräts ein anderes Handwerk bis zu zweimal vorrücken.

Schmuck

Anstelle von Waren könnt ihr auch **genau 1 Schmuck** abgeben, um ein Handwerk vorzurücken. Pro abgegebenen Schmuck könnt ihr ein beliebiges Handwerk **ein Feld** nach rechts schieben – unabhängig von der aktuellen Runde oder den geforderten Waren. Ihr könnt so viel Schmuck ausgeben, wie ihr wollt und habt. (In der Fortschrittsphase ist Schmuck somit eine Art Warenjoker, der anfangs 1 Ware und am Ende bis zu 6 Waren wert ist.)

Wichtig! Auch wenn ihr ein Handwerk mittels Schmuck vorrückt, müsst ihr nach wie vor Geräte verbrauchen, wenn ihr dabei Findlinge schiebt.



Beispiel: Du hast nicht genug Lehm, um die Zimmererei vorzurücken, also bezahlst du 1 Schmuck. Dadurch rückt das Hausplättchen nach.

Phase 10: Findlinge

Anmerkung: In Runde 6 könnt ihr diese Phase überspringen, weil sie dann nicht mehr von Bedeutung ist.

Sobald alle Spieler Phase 9 abgeschlossen haben, müsst ihr eure **Findlinge neu ausrichten**, so dass sie wieder 2 bzw. 4 Felder rechts vom jeweiligen Handwerk liegen (d. h., so dass ein Feld zwischen dem Handwerk und dem ersten Findling sowie zwischen den beiden Findlingen frei ist).



Beispiel:

Die Findlinge richten sich an den Positionen ihrer Handwerke aus.

Sonderfall: Es gibt eine Aktion auf dem Aktionsplan, durch die ein Handwerk **nach links** geschoben wird (siehe „Rathaus“ im Anhang auf Seite 16). Dadurch kann es sein, dass ihr in dieser Phase Findlinge nach links schieben müsst, falls ihr das betroffene Handwerk nicht wieder vorge-rückt habt. Es ist sogar möglich, dass ein Findling, der zuvor vom Hausplan geschoben wurde, wieder zurück auf den Hausplan kommt.

Rundenende

Sobald alle Spieler Phase 10 abgeschlossen haben, endet die laufende Runde. Fahrt am Ende von Runde 1-5 mit Phase 1 der nächsten Runde fort. Am Ende von Runde 6 endet das Spiel und es kommt zur Wertung (siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 13).

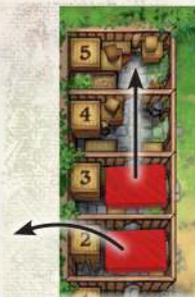
Anmerkung: Der Startspieler wechselt nicht von alleine. Um Startspieler zu werden, müsst ihr ein Kartenaktionsfeld nutzen (siehe „Aktion: Startspieler“ unter „Phase 4“ auf Seite 8). Es ist nicht unüblich, dass derselbe Spieler Startspieler in den ersten beiden Runden ist.

Jederzeit-Aktionen

Es gibt zwei Aktionen, die ihr **jederzeit** durchführen könnt, auch wenn ein anderer Spieler gerade an der Reihe ist.

Waren schieben

Die **Warenanzeiger** auf den **Vorratsfeldern** eures Ackerplans zeigen an, wie viele Waren ihr habt. Es spielt keine Rolle, wie viele Warenanzeiger ihr verwendet, um euch diese Zahl anzuzeigen. Nehmt euch, wenn nötig, weitere Warenanzeiger aus dem allgemeinen Vorrat oder fasst vorhandene zusammen, um die Gesamtzahl eurer Waren so darzustellen, wie es euch gerade von Nutzen ist. Ihr könnt dies **wortwörtlich jederzeit** tun, auch inmitten einer anderen Aktion oder während des Spielzugs eines anderen Spielers.



Beispiel: Du hast zwei Warenanzeiger „Lehm“, wovon einer auf dem Vorratsfeld „2“ und einer auf dem Vorratsfeld „3“ liegt. In Summe hast du also 5 Lehm. Der Übersichtlichkeit halber entscheidest du dich, einen davon in den allgemeinen Vorrat zurückzulegen und den anderen auf „5“ zu schieben.



Beispiel: Du hast einen Warenanzeiger „Flachs“ auf „3“, benötigst aber einen auf „1“ (z. B. für eine Aktion „Aussäen“, siehe Seite 8). Also schiebst du den vorhandenen von „3“ auf „2“ und legst einen neuen aus dem allgemeinen Vorrat auf „1“.

Wichtig! Achtet darauf, dass ihr beim Schieben einer Ware die Gesamtzahl dieser Ware nicht verändert!

Handkarten ausspielen

In diesem Spiel könnt ihr eure Handkarten **jederzeit** ausspielen, sogar inmitten einer anderen Aktion oder während des Spielzugs eines anderen Spielers. Legt die Karten, die ihr ausspielt, zunächst **offen** vor euch aus. Spielt ihr eine Karte außerhalb einer anderen Aktion, führt ihr ihre Effekte **sofort** aus. Andernfalls müsst ihr **die laufende Aktion abschließen**, bevor ihr die Effekte der Karte ausführt. Spielt ihr **mehrere Karten** auf einmal, führt ihr sie in einer Reihenfolge eurer Wahl eine nach der anderen aus. Sobald ihr die Effekte der Karte ausgeführt habt, lasst ihr sie bis Spielende offen vor euch ausliegen. (Das kann für andere Karten relevant sein. Wir empfehlen euch, ausgespielte Karten zu stapeln.)

Anmerkung: Im Normalfall können mehrere Spieler gleichzeitig ihre Handkarten ausspielen. Im Zweifel wird reihum im Uhrzeigersinn verfahren, beginnend mit dem aktiven Spieler (in Phase 4 bzw. Phase 9, falls ihr diese nicht gleichzeitig spielt) oder dem Startspieler (in allen anderen Situationen).

Effekte ausführen

Um eine Karte auszuspielen zu können, müsst ihr entweder eine **Voraussetzung erfüllen** oder **Ressourcen abgeben**:

Ein **Buch** in der oberen Kartenhälfte steht für eine **Voraussetzung**. Um eine solche Karte zu spielen, müsst ihr die geforderten Ressourcen **nur besitzen** bzw. den geforderten Spielzustand **erreicht haben**. Ist eine **Ware** abgebildet, muss sich die geforderte Ware **in eurem Vorrat** befinden. Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, zählen auf Äckern angepflanzte Waren **nicht**. Alle Werte sind **Mindestangaben**, es sei denn, es steht dort „genau“ oder „max.“. Sind **mehrere Ressourcen** abgebildet, müsst ihr **alle** davon besitzen, es sei denn, die Ressourcen sind durch einen **großen Schrägstrich** oder das Wort „**oder**“ getrennt. Dann braucht ihr nur die eine oder die andere Ressource zu besitzen (*oder beide*).



Buch = Voraussetzung

Beispiel: Für die abgebildete Karte benötigst du mindestens 1 Wolle in deinem Vorrat sowie mindestens 3 Schafe auf deinem Stallplan.

Ein **dunkles Buch** fordert immer eine bestimmte Situation **auf dem Aktionsplan**. Es spielt keine Rolle, ob ihr etwas dazu beigetragen habt, damit diese Situation entsteht.



Beispiel: Die abgebildete Karte fordert, dass ein Aktionsfeld vollständig mit Arbeitern belegt ist, d. h., alle seine Reihen enthalten Arbeiter. Du kannst die Karte auch dann spielen, wenn gerade ein anderer Spieler an der Reihe ist – sogar, wenn du keinen einzigen Arbeiter dazu beigesteuert hast.

Ein **Pfeil** stellt **Kosten** dar. Um eine solche Karte zu spielen, müsst ihr tatsächlich **etwas abgeben**. Ist eine **Ware** abgebildet, müsst ihr sie **aus eurem Vorrat** abgeben. Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, könnt ihr Waren **nicht** von Äckern abgeben. Ihr müsst immer die **exakten** Mengen abgeben, die gefordert werden. Sind **mehrere Ressourcen** abgebildet, müsst ihr **jede** davon bezahlen, es sei denn, die Ressourcen sind durch einen **großen Schrägstrich** oder das Wort „**oder**“ getrennt. Dann braucht ihr nur die eine oder die andere Ressource abzugeben (*nicht beide*).



Beispiel: Die abgebildete Karte kostet dich wahlweise 1 Gerste oder 1 Roggen.

Pfeil = Kosten

Führt **sofort**, nachdem ihr den oberen Teil einer Karte abgehandelt habt, die Effekte im unteren Teil **von oben nach unten** aus. Ein **Pluszeichen** gibt an, dass ihr die abgebildete Ressource erhaltet; Siegpunkte gibt es bei der Wertung am Ende des Spiels. Sämtliche Effekte erhaltet ihr **nur einmal** im Spiel. (Ihr könnt die Effekte nicht nochmal nutzen, auch wenn ihr die Kosten erneut bezahlen oder die Bedingung ein weiteres Mal erfüllen könnt.)

Anmerkung: **Bonuskarten** haben keinen sofortigen, sondern einen **wiederkehrenden** Effekt, der in Phase 3 jeder Runde aktiviert wird und das abgebildete Einkommen ausschüttet. (Spielt ihr jedoch eine Bonuskarte in Phase 3, erhaltet ihr ihre Effekte sofort.)



Beispiel: Die Karte links bringt dir, sobald du sie ausspielst, 2 Gerste und 1 Hopfen sowie 1 Bonuskarte vom Stapel. Die Karte rechts bringt ein Einkommen von 1 Roggen in Phase 3 jeder Runde sowie 3 Siegpunkte bei Spielende.

Alle Effekte im unteren Teil einer Karte sind optional: Ihr könnt beliebig viele oder alle davon auslassen, wenn ihr wollt, oder euch weniger nehmen als erlaubt. Es ist ausdrücklich erlaubt, eine Karte auszuspielen, ohne einen einzigen ihrer Effekte zu nutzen. In einem solchen Fall müsst ihr aber dennoch die Voraussetzung erfüllen bzw. die Kosten bezahlen.

Schrägstriche

Mit **Schrägstrichen** werden Dinge in Bezug gesetzt. Von allen **zutreffenden** Optionen innerhalb der ersten Gruppe von Schrägstrichen sucht ihr euch genau eine aus und erhaltet dann, was in der zweiten Gruppe innerhalb der Schrägstriche an derselben Position steht. (Ihr müsst von den zutreffenden Optionen nicht zwangsläufig einige wählen, die am weitesten rechts steht.)

Beispiel: Hast du mindestens 2 Schmuck, erhältst du 1 Fleisch. Hast du mindestens 3 Schmuck, kannst du dir aussuchen, ob du 1 Fleisch oder 1 Gerät erhältst. Hast du mindestens 5 Schmuck, kannst du dir aussuchen, ob du 1 Fleisch, 1 Gerät oder 1 Schaf erhältst.



Phasenleiste

Manche Karten geben vor, in welchen Phasen sie gespielt werden können. Dies erkennt ihr an einer **Phasenleiste** oben auf der Karte.



Beispiel: Diese Karte kannst du jederzeit, aber nur in Phase 7 ausspielen. Außerhalb von Phase 7 kannst du sie nicht ausspielen.

Beispiel: Diese Karte kannst du jederzeit ausspielen – außer in Phase 4.

Alle Bonuskarten (siehe unten) enthalten in der unteren Hälfte der Karte eine ähnliche Symbolik. Allerdings stellt dies **keine Phasenleiste** dar, sondern erinnert euch daran, dass die Karte in Phase 3 jeder Runde Einkommen ausschüttet.



Beispiel: In Phase 3 jeder Runde erhältst du das abgebildete Einkommen: 1 Roggen.

Anmerkung: Alle diese Informationen zusammen mit einer Erklärung aller Karten findet ihr auch im Anhang (siehe „Glossar“ und „Kartenverzeichnis“ auf den Seiten 14 bzw. 16-24).

Die vier Decks

Es gibt vier Kartendecks – zu erkennen an der Rückseite sowie dem Decksymbol: **Einstiegs-, Hof-, Bonus- und Punktekarten**.



Einstiegskarten haben immer eine Voraussetzung, die im Normalfall unschwer zu erfüllen ist. Ihr startet das Spiel mit 4 Einstiegskarten (*damit ihr schnell ins Spiel kommt*).



Hofkarten haben im Normalfall geringe Kosten. In Phase 5 jeder Runde erhaltet ihr immer automatisch 1 Hofkarte auf die Hand.



Bonuskarten haben im Normalfall Kosten. Sobald ihr sie ausgespielt habt, erhaltet ihr in Phase 3 jeder Runde ein Einkommen. Bonuskarten erhaltet ihr für gewöhnlich dadurch, dass ihr Einstiegs- und Hofkarten ausspielt (*falls rechts unten abgebildet*).



Punktekarten sind meist sehr teuer oder stellen euch vor große Aufgaben, die ihr eher gegen Ende des Spiels erfüllen werdet. Dafür gibt es viele Siegpunkte. Ihr startet das Spiel mit 1 Punktekarte, die euch einen ersten Hinweis darauf gibt, auf welches ferne Ziel ihr hinarbeiten könnt.

Weitere Karten jeder Sorte bekommt ihr während der Aktionsphase, indem ihr das entsprechende Aktionsfeld nutzt.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach Runde 6. Dann erhaltet ihr eine letzte Gelegenheit dazu, so viele Handkarten auszuspielen, wie ihr wollt und könnt. (Im Zweifel reihum im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Startspieler.) Nutzt anschließend den beigefügten Wertungsblock, um die Punktestände aller Spieler zu bestimmen. Siegpunkte (SP) gibt es in fünf Kategorien.

	Du				
	43				
	5				
	2				
	2				
	31				
Σ	83				

Hausplan: Wenn ihr euer Dorfgemeinschaftshaus weit genug vorgerückt habt, werdet ihr im Fenster des Hausplättchens eine **Siegpunktzahl** sehen (18, 34, 50 bzw. 70 SP – andernfalls zählt es 0 SP). Addiert zu dieser Zahl 3 SP für jedes „3 SP“-Symbol, das links von einem Handwerk zu sehen ist. (Die Symbole, die rechts von euren Handwerken zu sehen sind, zählen nicht.)



Beispiel: Du bekommst 34 SP für das Dorfgemeinschaftshaus sowie 9 SP für die Handwerke, zusammen also 34+9=43 SP für den Hausplan.

Schafe: Jedes Schaf in eurer Stallung ist (wie dort abgebildet) jeweils 1 SP wert.



Beispiel: Du bekommst 5 SP für Schafe.

Schmuck: Der übrige Schmuck in eurer Schatulle ist jeweils 1 SP wert.

Tipp: Ihr solltet euren Schmuck vorzugsweise in der letzten Fortschrittsphase ausgeben, um so viele Handwerke vorzurücken wie möglich, denn jeder solche Schritt kann 3 SP wert sein, wenn dadurch weitere „3 SP“-Symbole links vom Handwerk zum Vorschein kommen. Damit wäre euer Schmuck effektiv jeweils 3 SP wert. Der einzige limitierende Faktor dabei ist die Zahl eurer Geräte.



Beispiel: Du bekommst 2 SP für Schmuck.

Äcker, Geräte und Waren: Zählt zusammen, wie viele Waren und wie viele Geräte ihr übrig habt. Addiert dazu die „Werte“ aller eurer Äcker, d. h., die Zeilen, in denen sie liegen (2-5). Ihr bekommt 1 SP für je 5 dieser Gesamtzahl (abgerundet).

Tipp: Wir empfehlen euch, die einzelnen Marken gegeneinander zu verrechnen, um so viele davon in Zeile 5 zu verschieben wie möglich, da alles in Zeile 5 jeweils 1 SP wert ist. So könntet ihr im Beispiel die beiden Äcker vom Plan nehmen, um Lehm und Milch auf „5“ zu schieben, und die Geräte abwerfen, um Flachs auf „3“ zu schieben.



Beispiel: 1 Lehm + 1 Flachs + 2 Milch + ein Acker in Zeile 4 + ein Acker in Zeile 3 + 2 Geräte = 13. Du bekommst somit 2 SP für übrige Ressourcen.



Beispiel: Du bekommst 1+3+3+3+5+6+10=31 SP für Karten.

Die Summe aller dieser Werte ergibt euren Endstand. **Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.** Bei Gleichstand wird der „Rest“ betrachtet, der in der Kategorie „Äcker, Geräte und Waren“ abgerundet wurde. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Kartenlose Variante

Ihr könnt eure erste Partie auch ganz ohne Karten bestreiten. Es gelten dann die folgenden Änderungen. Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

- **Spielvorbereitung:** Es kommen keine Karten auf den Aktionsplan. Auch erhaltet ihr keine Handkarten. Legt lediglich sechs Hofkarten auf eurem Stallplan wie beschrieben aus. Deren einzige Funktion wird es sein, eure Schafe und Arbeiter zu halten.
- **Spielablauf:** Phase 3 entfällt. In Phase 4 stehen die Kartenaktionsfelder nicht zur Auswahl. In Phase 5 wird die Hofkarte abgeworfen.
- **Rundenende:** Der Startspieler wechselt automatisch – gebt die Startspielermarke an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.
- **Wertung:** Die Kategorie „Ausgespielte Karten“ entfällt. Siegpunkte gibt es somit nur in den anderen vier Kategorien.

Das Solospiel

Die Regeln des Solospiels sind identisch mit denen des Mehrpersonenspiels. Führe einen Spielzug nach dem anderen durch. Dein Ziel ist es, mindestens 100 SP zu erreichen. Ein Punktestand von mehr als 110 SP gilt als außerordentlich. In der kartenlosen Variante betragen die Vorgaben 80 bzw. 85 SP.

Tipps für eure erste Partie

- Beachtet, dass ihr in der ersten Runde **mindestens 1 Lehm** benötigt, um in der ersten Fortschrittsphase die Zimmerei vorzurücken. (Es gibt fünf Aktionsfelder, die Lehm bringen. Manch eine Einstiegskarte liefert ebenfalls Lehm.)
- Zieht (während der Aktionsphase) ruhig **weitere Einstiegs- und Hofkarten** nach, vor allem, wenn eure Startkarten eher mittelfristig erfüllbar sind. Hinzu kommt, dass der letzte Spieler, der das in einer Runde tut, Startspieler der nächsten Runde wird.
- **Ganz wichtig:** Arbeiter gegen **Geräte** zu tauschen, ist keine Verlegenheitsaktion! Gerade in der ersten Runde kann es sinnvoll sein, viele Geräte zu besitzen, um von den sehr geringen Fortschrittskosten zu profitieren. Betrachtet dazu das folgende Extrembeispiel.



Beispiel: In deinem ersten Spielzug tauschst du den Acker in Zeile 2 gegen 1 Schmuck und 3 Lehm. In deinem zweiten Spielzug holst du dir 1 Milch und säst Gerste auf „3“ und Flachs auf „4“ aus. Dein dritter Spielzug besteht darin, deine verbliebenen 4 Arbeiter gegen 4 Geräte zu tauschen. Damit kannst du nun in der kommenden Fortschrittsphase vier Handwerke je zweimal und das übrige Handwerk einmal vorrücken. Mehr geht nicht mit „nur“ 4 Geräten. „Nur“ ist gut: Dein Dorfgemeinschaftshaus ist hierdurch in der allerersten Runde fast zweimal nachgerückt!

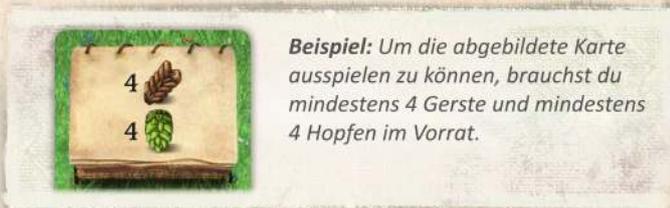
Karten mehrerer Decks mischen

Die vier Einstiegs- bzw. Hofkartendecks wurden nur in genau diesen Zusammensetzungen getestet, niemals gemischt. Mischt ihr sie zusammen, tut ihr dies „auf eigene Gefahr“. Beachtet auch, dass sich die Rückseiten der Decks dezent voneinander unterscheiden.

Teil I: Glossar

Im Folgenden werden einige wiederkehrende Begriffe und Symbole erklärt, wie sie auf den Karten und Aktionsfeldern zu finden sind.

- (1) Ein **Buch** in der oberen Kartenhälfte steht für eine Voraussetzung. Um eine solche Karte auszuspielen zu können, müsst ihr die geforderten Ressourcen nur besitzen bzw. den geforderten Spielzustand erreicht haben – ihr müsst jedoch nichts abgeben. Voraussetzungen beziehen sich immer nur auf eure eigenen Spielpläne und Ressourcen – die Auslagen anderer Spieler sind irrelevant. Ist eine Ware abgebildet, muss sich die geforderte Ware in eurem Vorrat befinden (d. h., auf einem Vorratsfeld eures Ackerplans). Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, zählen auf Äckern angepflanzte Waren nicht dazu. Alle Angaben auf einer Karte sind als Mindestwerte zu verstehen, es sei denn, es steht dort „genau“ oder „max.“. Sind mehrere Ressourcen abgebildet, müsst ihr alle davon besitzen, es sei denn, die Ressourcen sind durch einen großen Schrägstrich oder das Wort „oder“ getrennt (siehe Nr. 7).



Beispiel: Um die abgebildete Karte auszuspielen zu können, brauchst du mindestens 4 Gerste und mindestens 4 Hopfen im Vorrat.

Anmerkung: Sofern da nicht ein vollständiger Satz steht (mit einem Punkt am Ende), stellt beim Lesen der Voraussetzung „Du hast“ voran. Vor Zahlenwerten ohne Einschränkung steht implizit immer „mindestens“. Sind Waren abgebildet, denkt euch „im Vorrat“ dazu. Lest beispielsweise die oben abgebildete Karte wie folgt: „Du hast mindestens 4 Gerste und mindestens 4 Hopfen im Vorrat.“

- (2) Ein **Buch mit einem dunklen Hintergrund** fordert immer eine bestimmte Situation auf dem Aktionsplan. Dabei spielt es keine Rolle, ob ihr etwas dazu beigetragen habt, damit die geforderte Situation entsteht. Sobald ihr seht, dass die Voraussetzung erfüllt ist, könnt ihr die Karte sofort ausspielen (vor allem auch dann, wenn ein anderer Spieler gerade an der Reihe ist).



Beispiel: Um die abgebildete Karte auszuspielen zu können, muss ein Aktionsfeld vollständig mit Arbeitern belegt sein, d. h., alle seine Reihen enthalten Arbeiter. Du kannst die Karte auch dann spielen, wenn dies während des Spielzuges eines anderen Spielers geschieht – sogar, wenn du keinen einzigen Arbeiter dazu beigesteuert hast.

- (3) Ein **gepflasterter Platz mit Pfeil darunter** stellt Kosten dar. Um eine solche Karte auszuspielen zu können, müsst ihr tatsächlich etwas abgeben. Ist eine Ware abgebildet, müsst ihr sie aus eurem Vorrat abgeben. Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, könnt ihr Waren nicht von Äckern abgeben. Ihr müsst immer die exakten Mengen abgeben, die gefordert werden. (Ihr dürft nicht – aus welchem Grund auch immer – überzahlen.) Sind mehrere Ressourcen abgebildet, müsst ihr jede davon bezahlen, es sei denn, die Ressourcen sind durch einen großen Schrägstrich oder das Wort „oder“ getrennt (siehe Nr. 7).



Beispiel: Um die abgebildete Karte auszuspielen zu können, musst du eine Ackerfrucht jeder Sorte abgeben.

Anmerkung: Sofern da nicht ein vollständiger Satz steht (mit einem Punkt am Ende), stellt beim Lesen der Kosten „Bezahle“ voran. Alle Zahlenwerte sind exakt. Sind Waren abgebildet, denkt euch „aus deinem Vorrat“ dazu. Lest beispielsweise die oben abgebildete Karte wie folgt: „Bezahle genau 1 Flachs, 1 Gerste, 1 Hopfen und 1 Roggen aus deinem Vorrat.“

- (4) Auf manch einer Karte ist oben eine **Phasenleiste** abgebildet, in der eine bestimmte Phase hervorgehoben ist. Ist genau eine Phase ausgegraut (siehe linkes Beispiel), könnt ihr die Karte jederzeit ausspielen, aber nicht in dieser Phase. Andernfalls könnt ihr die Karte nur in dieser Phase ausspielen (siehe rechtes Beispiel).



- (5) Ein **Pluszeichen** bedeutet, dass ihr etwas aus dem allgemeinen Vorrat erhaltet. Legt es auf den dafür vorgesehenen Platz:
- Waren (d. h. Ackerfrüchte, Tierprodukte und Lehm) kommen auf die Vorratsfelder eures Ackerplans.
 - Äcker kommen in die angegebene Zeile in einer freien Spalte eures Ackerplans (d. h., in einer Spalte, in der gerade kein Acker liegt). Ihr könnt höchstens 8 Äcker auf einmal besitzen. Erhaltet ihr mehr Äcker, als ihr Platz habt, nehmt euch nur so viele, wie ihr könnt.
 - Schafe kommen auf den Stallplan: in den Runden 1, 2 und 3 auf die Hofkarte der Runde 4, 5 bzw. 6, ab Runde 4 in die Stallung.
 - Schmuck wird in der Schatulle angezeigt. Ihr könnt höchstens 10 Schmuck auf einmal besitzen.
 - Geräte legt ihr vor euch aus.
 - Karten zieht ihr vom entsprechenden Stapel auf dem Aktionsplan und nehmt sie auf die Hand.



- (6) Mit **Schrägstrichen** werden Dinge in Bezug gesetzt. Von allen zutreffenden Optionen innerhalb der ersten Gruppe von Schrägstrichen sucht ihr euch genau eine aus und erhaltet dann, was in der zweiten Gruppe innerhalb der Schrägstriche an derselben Position steht. (Ihr müsst von den zutreffenden Optionen nicht zwangsläufig diejenige wählen, die sich am weitesten rechts befindet.)



Beispiel: 1 Fleisch steht in Bezug zu 0 Geräten, 2 Fleisch stehen in Bezug zu 1 Gerät, 5 Fleisch stehen in Bezug zu 2 Geräten.

- (7) Ein einzelner großer **Schrägstrich** bzw. der Begriff „oder“ stellt euch vor die Wahl zwischen zwei Dingen. In der Voraussetzung einer Karte könnt ihr euch aussuchen, was ihr davon erfüllen möchtet. (Es ist auch möglich, beides zu erfüllen, was euch aber keinen zusätzlichen Vorteil verschafft.) Im Kosten- und Funktionsfeld einer Karte müsst ihr die Entscheidung für das eine oder das andere treffen und könnt nicht beides wählen. Das gleiche gilt auf Aktionsfeldern.



Beispiel: Um diese Karte auszuspielen zu können, musst du mindestens 7 Gerste oder mindestens 2 Hopfen im Vorrat haben. Erfüllst du beide Voraussetzungen, erhältst du trotzdem nur 1 Schaf.

(8) Das untenstehende Symbol steht für die Aktion „Aussäen“. Normalerweise könnt ihr nur Ackerfrüchte (d. h., Flachs, Gerste, Hopfen oder Roggen) aussäen. Gelegentlich erlauben euch Karten, bestimmte andere Waren auszusäen (z. B. Wolle, siehe rechtes Beispiel). Erhaltet ihr über eine Karte oder ein Aktionsfeld mehr als eine Aktion „Aussäen“, könnt ihr auch weniger aussäen als erlaubt. Denkt daran, dass ihr nur auf leeren Äckern aussäen könnt.

(10) Die Abbildung eines Ackers bedeutet immer „beliebiger Acker“ (linkes Beispiel). Es spielt keine Rolle, ob der Acker bepflanzt ist oder nicht. (Werden bepflanzte oder leere Äcker gefordert, steht das explizit in Textform da.) Gelegentlich wird eine bestimmte Zeile angegeben, in welcher der Acker liegen soll (mittleres Beispiel), oder ein bestimmtes Saatgut, das dann auf dem Acker abgebildet ist (rechtes Beispiel).



(9) Ein kaufmännisches Und (im Zusammenhang mit der Formulierung „in Summe“) bedeutet, dass zwei Dinge zusammengezählt werden, bevor die Voraussetzung ausgewertet wird.



Teil II: Die Aktionsfelder

Im Folgenden werden die einzelnen Aktionsfelder des Aktionsplans nach Viertel geordnet erklärt.

1 Erstes Viertel

Einstiegskarte

Ziehe 1 Einstiegskarte vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Nimm dir außerdem die Startspielermarke.



2 Zweites Viertel

Hofkarte

Ziehe 1 Hofkarte vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Nimm dir außerdem die Startspielermarke.



Schafzucht

Gib wahlweise 2 Milch ab, um 1 Schaf zu erhalten, oder 4 Milch, um 2 Schafe zu erhalten.



Metzgerei

Gib 1 Schaf ab, um 4 Fleisch und 2 Felle zu erhalten. (Es spielt keine Rolle, ob du das Schaf von einer Hofkarte oder aus der Stallung nimmst.)

Schafscherer

Du erhältst so viel Wolle, wie du insgesamt Schafe auf deinem Stallplan hast. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Schafe auf Hofkarten oder in der Stallung stehen. (Alle deine Schafe zählen. Du brauchst hierfür keine Schafe abzugeben.) Außerdem kannst du genau 1 Schaf von seiner Hofkarte auf die nächste Hofkarte (auf dem nächsthöheren Rundenfeld) oder von der Hofkarte von Runde 6 in die Stallung verschieben.



Gärtnerei

Du erhältst wahlweise 3 Lehm oder 3 Ackerfrüchte deiner Wahl. Bei den Ackerfrüchten hast du die freie Wahl zwischen Flachs, Gerste, Hopfen und Roggen. (Du kannst nur eine Sorte wählen oder eine beliebige Kombination dieser Sorten.) Eine Kombination aus Lehm und Ackerfrüchten zu nehmen, ist nicht erlaubt. Du musst dich für eins davon entscheiden.



Lehmförderung

Du erhältst so viel Lehm, wie die aktuelle Rundenzahl angibt, d. h., 1 Lehm in Runde 1, 2 Lehm in Runde 2 usw.



Wochenendarbeit

Du erhältst wahlweise 1 Milch oder 1 Wolle. Außerdem kannst du auf bis zu 2 Äckern aussäen.

Ackerbau

Du kannst dir entweder einen neuen Acker nehmen, der in Zeile 5 kommt, oder alternativ auf bis zu 4 Äckern aussäen.



Urbarmachung

Du kannst dir einen neuen Acker nehmen, der in Zeile 2 kommt. Außerdem erhältst du 1 Lehm. (Im Unterschied zum Aktionsfeld „Geräteschuppen“ darunter, erhältst du hier sowohl einen Acker als auch Lehm.)



3 Drittes Viertel

Bonuskarte

Ziehe 1 Bonuskarte vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Nimm dir außerdem die Startspielermarke.



Kleingewerbe

Du erhältst 2 Ackerfrüchte deiner Wahl. Du hast die freie Wahl zwischen Gerste, Flachs, Hopfen und Roggen. (Du kannst zwei gleiche oder zwei unterschiedliche Ackerfrüchte wählen.) Zusätzlich erhältst du wahlweise 1 Milch oder 1 Wolle. Außerdem kannst du genau 1 Schaf von seiner Hofkarte auf die nächste Hofkarte (auf dem nächsthöheren Rundenfeld) oder von der Hofkarte von Runde 6 in die Stallung verschieben.

Einsaat

Du kannst auf bis zu 3 Äckern aussäen.



Wochenmarkt

Du erhältst 1 Schaf und 1 Fleisch.

Landverkauf

Gib 1 Acker von deinem Ackerplan ab, um 1 Schmuck und 3 Lehm zu erhalten. Gibst du einen bepflanzten Acker ab, so verlierst du auch die Saat.



4 Viertes Viertel

Punktekarte

Ziehe 1 Punktekarte vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Nimm dir außerdem die Startspielermarke.



Düngung

Du kannst bis zu 2 leere (d. h., nicht bepflanzte) Äcker in Zeile 5 verschieben. Anschließend kannst du unabhängig davon, ob du überhaupt irgendeinen Acker verschoben hast, auf 1 Acker aussäen – auf einem der verschobenen oder einem anderen Acker.

Geräteschuppen

Du erhältst wahlweise 4 Lehm oder einen neuen Acker, der in Zeile 4 kommt. (Im Unterschied zum Aktionsfeld „Urbarmachung“ darüber, erhältst du hier nicht beides, sondern musst dich für den Lehm oder den Acker entscheiden.)



Rathaus

Schiebe 1 Handwerk auf deinem Hausplan um ein Feld nach links, um 2 Schmuck zu erhalten. Kannst du keines deiner Handwerke nach links schieben, weil alle direkt am Hausplättchen dran liegen, erhältst du auch keinen Schmuck. Das Hausplättchen kannst du nicht nach links schieben. (Es kann sich nur nach vorne bewegen.)

Anmerkung: Die Findlinge bleiben, wo sie sind. Folglich kannst du das betroffene Handwerk in der kommenden Fortschrittsphase zweimal vorrücken, ohne Geräte dafür zu verbrauchen. Solltest du das Handwerk gar nicht vorrücken, werden seine Findlinge in Phase 10 ebenfalls nach links geschoben (siehe „Sonderfall“ auf Seite 11).

Schafmarkt

Du erhältst 1 Schaf und 1 Fell.



Teil III: Kartenverzeichnis

Im Folgenden werden die 330 Karten beschrieben, die ihr im Verlauf des Spiels auf die Hand bekommen und ausspielen könnt.

1 Die Einstiegskarten



Hiervon gibt es vier Decks zu je 30 Karten, von denen immer nur eines im Spiel ist. Die Decks sind nach zunehmender Komplexität durchnummeriert: Anfänger (001-030), Kenner (101-130), Experten (201-230) und Profi (301-330). Die Einstiegskarten geben euch erste Spielziele vor und erleichtern den Spieleinstieg dadurch, dass sie immer nur fordern, dass ihr etwas besitzt. Um sie auszuspielen, müsst ihr niemals etwas abgeben.

a) Die Karten des Anfänger-Decks

- 001 Du hast mind. 2, 3 oder 4 Schafe.
Du kannst 1 Schaf einmal, zweimal bzw. dreimal in Folge auf die jeweils nächste Hofkarte verschieben. (Du kannst dies nicht auf mehrere Schafe aufteilen.) Von der Hofkarte von Runde 6 kommt das Schaf in die Stallung. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 002 Du hast mind. 7 Gerste oder mind. 2 Hopfen im Vorrat.
Du erhältst 1 Schaf.
- 003 Du hast mind. 1 Wolle im Vorrat sowie mind. 3 Schafe.
Du erhältst 1 Schaf.
- 004 Du hast mind. so viel Lehm im Vorrat, wie die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses anzeigt.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 4 kommt.
- 005 Du hast mind. 4 Schafe.
Du erhältst 1 Wolle und 1 Acker, der in Zeile 2 kommt.
- 006 Du hast mind. 4 Gerste sowie mind. 4 Hopfen im Vorrat.
Du erhältst 1 Gerät und 1 Bonuskarte.
- 007 Du hast mind. 1, 2 oder 5 Fleisch im Vorrat.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Geräte sowie 1 Bonuskarte.
- 008 Du hast mind. 3 Flachs sowie mind. 2 Wolle im Vorrat.
Du erhältst 1 Gerät und 1 Bonuskarte.
- 009 Ein Aktionsfeld ist vollständig mit Arbeitern belegt. (Es spielt keine Rolle, ob du dieses Aktionsfeld genutzt hast oder nicht.)
Du erhältst 1 Schmuck und 1 Bonuskarte.
- 010 Du hast mind. 2 Felle oder mind. 2 Fleisch im Vorrat.
Du erhältst 2 Lehm und 1 Bonuskarte.
- 011 Du hast mind. 1 Milch sowie mind. 1 Wolle im Vorrat.
Du erhältst 1 Lehm und 1 Bonuskarte.

- 012 Du hast mind. 4 Geräte.**
Du erhältst 1 Lehm, 1 Milch und 1 Wolle.
- 013 Du hast mind. 3 Schafe.**
Du erhältst 1 Lehm. Außerdem kannst du einmal aussäen.
- 014 Du hast mind. 1, 2, 4 oder 6 Äcker in Zeile 5.**
Du kannst keinmal, einmal, bis zu zweimal bzw. bis zu dreimal aussäen. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 015 Du hast mind. 4, 5, 6 bzw. 7 Äcker.**
Du erhältst 1, 2, 3 bzw. 4 Ackerfrüchte unterschiedlicher Sorten. *(Du kannst die Sorten frei wählen, aber jede höchstens einmal.)*
- 016 Du hast mind. 3 Geräte sowie mind. 3 Hopfen im Vorrat.**
Du erhältst 1 Bonuskarte und wahlweise 2 Gerste oder 2 Roggen.
- 017 Du hast mind. 2 Äcker, auf denen Hopfen angepflanzt ist.**
Du erhältst 2 Gerste, 1 Roggen und 1 Bonuskarte.
- 018 Du hast mind. so viel Gerste im Vorrat, wie die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses anzeigt.**
Du erhältst 2 Flachs und 1 Bonuskarte.
- 019 Du hast mind. 6 Äcker.**
Du erhältst 1 Roggen, 1 Fell und 1 Bonuskarte.
- 020 Du hast soeben deinen letzten Schmuck ausgegeben. (Du hattest also vorhin noch mind. 1 Schmuck und hast nun 0 Schmuck. Du kannst Schmuck nicht freiwillig reduzieren.)**
Du erhältst 1 Hopfen und 1 Milch.
- 021 Du hast mind. 1, 2, 4 oder 7 Schafe.**
Du erhältst 1, 2, 3 bzw. 4 Waren einer Sorte. Dabei kannst du nur zwischen Hopfen und Fleisch wählen. *(Du musst dich für eine Sorte entscheiden.)*
- 022 Du hast genau 1 oder 2 bepflanzte Äcker.**
Du kannst 1 Acker sofort ernten *(auch außerhalb von Phase 7)*. Du musst den geernteten Acker wie üblich 1 Zeile nach unten schieben *(es sei denn, er befindet sich bereits in der untersten Zeile)*. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 023 Du hast keine leeren Acker. (Du hast also entweder gar keine Äcker oder alle deine Äcker sind bepflanzt.)**
Du kannst jeden deiner Äcker 1 Zeile nach oben schieben. *(Dadurch werfen deine Äcker mehr Ertrag ab. Äcker in der obersten Zeile kannst du nicht hochschieben.)*
- 024 Du hast mind. 6, 9 oder 12 Roggen im Vorrat.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Milch sowie 1 Bonuskarte.
- 025 Du hast mind. 4, 5 oder 7 Lehm im Vorrat.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Milch.
- 026 Du hast mind. 3 Geräte sowie mind. 2 Schafe.**
Du erhältst 1 Milch, 1 Wolle und 1 Bonuskarte.
- 027 Du hast genau 1 leeren Acker.**
Du kannst sofort auf diesem Acker 1 Wolle aus deinem Vorrat aussäen, als wäre Wolle eine Ackerfrucht. Die Wolle wird in Phase 7 regulär geerntet. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 028 Du hast mind. 2, 3 oder 4 Schmuck.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Felle sowie 1 Bonuskarte.
- 029 Du hast mind. 2, 4 oder 6 Karten auf der Hand, die keine Einstiegs-karten sind (also Hof-, Bonus- und/oder Punktekarten).**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Fleisch.
- 030 Du hast mind. 1 Schmuck sowie mind. 2, 4 oder 6 Äcker.**
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 **Hofkarten** (!) sowie 1 Lehm und 1 Bonuskarte.

b) Die Karten des Kenner-Decks

- 101 Du hast mind. 4, 6 oder 8 Flachs im Vorrat.**
Du kannst 1, 2 bzw. 3 unterschiedliche Schafe auf die jeweils nächste Hofkarte verschieben. *(Du kannst hierüber kein Schaf mehr als einmal verschieben.)* Von der Hofkarte von Runde 6 kommen Schafe in die Stallung. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 102 Du hast mind. 8 Ackerfrüchte einer Sorte im Vorrat.**
Du erhältst 1 Schaf.
- 103 Du hast mind. 3 Felle, mind. 3 Fleisch sowie mind. 3 Wolle im Vorrat.**
Du erhältst 1 Schaf und 1 Bonuskarte.
- 104 Du hast mind. 2, 3, 4 oder 5 Hopfen im Vorrat.**
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 2, 3, 4 bzw. 5 kommt.
- 105 Du hast mind. so viele Schafe wie Äcker.**
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 3 kommt.
- 106 Ein Aktionsfeld ist vollständig mit Arbeitern belegt. (Es spielt keine Rolle, ob du dieses Aktionsfeld genutzt hast oder nicht.)**
Du erhältst 2 Geräte, 1 Hopfen und 1 Bonuskarte.
- 107 Du hast mind. 1, 2 oder 4 Felle im Vorrat.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Geräte.
- 108 Du hast mind. 6, 11 oder 16 Gerste im Vorrat.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Geräte sowie 1 Bonuskarte.
- 109 Du hast bereits insgesamt mind. 3, 7 oder 11 Karten aus demselben Deck ausgespielt.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Schmuck.
- 110 Du hast mind. 2, 5 oder 7 Flachs sowie mind. ebenso viel Gerste und Roggen. (Betrachte hier also, wovon du am wenigsten hast.)**
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 1 Hopfen und 1 Lehm.
Beispiel: Du hast 6 Flachs, 3 Gerste und 7 Roggen im Vorrat. Der kleinste dieser Werte ist 3. Du erhältst also 1 Hopfen und 1 Lehm, aber keine Bonuskarte.
- 111 Du hast mind. 3, 4 oder 6 Geräte.**
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 1 Roggen und 1 Lehm.
- 112 Du hast genau 1 leeren Acker.**
Du kannst sofort auf diesem Acker 1 Lehm aus deinem Vorrat aussäen, als wäre Lehm eine Ackerfrucht. Der Lehm wird in Phase 7 regulär geerntet. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 113 Du hast genau 1 leeren Acker.**
Du erhältst 1 Hopfen. Danach kannst du einmal aussäen *(z. B. den neu erworbenen Hopfen oder eine andere Ackerfrucht)*.
- 114 Du hast mind. 5, 6 oder 7 Äcker.**
Du erhältst wahlweise 1 Flachs, 1 Gerste, 1 Hopfen oder 1 Roggen. Danach kannst du keinmal, einmal bzw. bis zu zweimal aussäen *(z. B. die neu erworbene oder eine andere Ackerfrucht)*. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 115 Du hast mind. 4 Äcker sowie mind. 3 Geräte.**
Du erhältst wahlweise 3 Flachs, 3 Gerste, 3 Hopfen oder 3 Roggen.
- 116 Du hast mind. so viel Flachs im Vorrat, wie die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses anzeigt.**
Du erhältst 3 Roggen und 1 Bonuskarte.
- 117 Du hast mind. 2, 4 oder 6 Hopfen im Vorrat.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Gerste sowie 1 Bonuskarte.
- 118 Ein Aktionsfeld ist vollständig mit Arbeitern belegt. (Es spielt keine Rolle, ob du dieses Aktionsfeld genutzt hast oder nicht.)**
Du erhältst 2 Gerste, 1 Hopfen und 1 Bonuskarte.
- 119 Du hast mind. 6 Gerste sowie mind. 6 Roggen im Vorrat.**
Du erhältst 1 Flachs, 1 Hopfen und 1 Bonuskarte.
- 120 Du hast mind. 3 Äcker in Zeile 5, die bepflanzt sind.**
Du erhältst 1 Hopfen, 1 Wolle und 1 Bonuskarte.
- 121 Du kannst diese Karte nur in Phase 4 spielen!**
Auf der Hofkarte, die deinen Arbeitervorrat beherbergt, befinden sich nur noch 1-3 Arbeiter.
Du kannst jeden deiner leeren Äcker jeweils 1 Zeile nach oben schieben. *(Dadurch werfen diese Äcker zukünftig mehr Ertrag ab. Äcker in der obersten Zeile kannst du nicht hochschieben.)* Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 122 Du hast genau 2 bepflanzte Äcker.**
Du kannst jeden dieser beiden Äcker jeweils 1 Zeile nach oben schieben. *(Dadurch werfen diese Äcker mehr Ertrag ab. Äcker in der obersten Zeile kannst du nicht hochschieben.)* Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 123 Du hast mind. 1, 3, 4 oder 6 Geräte.**
Du erhältst 0, 1, 2 bzw. 3 Milch sowie 1 Bonuskarte.
- 124 Du hast mind. 1, 2 oder 3 Fleisch im Vorrat.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Milch.
- 125 Du hast mind. 2 Wolle im Vorrat.**
Du erhältst 1 Milch und 1 Bonuskarte.
- 126 Du hast bereits insgesamt mind. 1, 3 oder 4 Hofkarten ausgespielt.**
Du erhältst 0, 2 bzw. 3 Fleisch sowie 2 Milch.

- 127** Du hast mind. 3, 4, 5, 6 oder 7 bepflanzte Äcker.
Du erhältst 0, 1, 2, 3 bzw. 4 Wolle sowie 1 Bonuskarte.
- 128** Du hast mind. 4 Geräte.
Du erhältst 1 Flachs und 2 Felle.
- 129** Zählst du zusammen, wie viele Felle und wie viel Wolle du im Vorrat hast, kommst du auf mind. die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses.
Du erhältst 3 Fleisch.
- 130** Du hast mind. 1 Fell sowie mind. 1 Fleisch im Vorrat.
Du erhältst 1 **Hofkarte** (!) und wahlweise 1 Hopfen oder 1 Lehm.

c) Die Karten des Experten-Decks

- 201** Du hast mind. so viele Schafe wie Äcker.
Du kannst bis zu 2 **unterschiedliche** Schafe auf die jeweils nächste Hofkarte verschieben. *(Du kannst hierüber kein Schaf mehr als einmal verschieben.)* Von der Hofkarte von Runde 6 kommen Schafe in die Stallung. Außerdem erhältst du 1 Milch und 1 Bonuskarte.
- 202** Ein Aktionsfeld ist vollständig mit Arbeitern belegt. *(Es spielt keine Rolle, ob du dieses Aktionsfeld genutzt hast oder nicht.)*
Du erhältst 1 Milch, 1 Schaf und 1 Bonuskarte.
- 203** Du hast keine Äcker in den Zeilen 2 und 3. *(Du hast also entweder gar keine Äcker oder alle deine Äcker befinden sich in Zeile 4-5.)*
Du erhältst 1 Schaf.
- 204** Du hast mind. 2, 3, 4 oder 5 Schafe.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 2, 3, 4 bzw. 5 kommt.
- 205** Du hast 6 oder 7 Äcker. *(Du kannst diese Karte auch spielen, wenn du 8 Äcker hast. Allerdings hat sie dann keinen unmittelbaren Effekt.)*
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 2 bzw. 5 kommt.
- 206** Du hast mind. 2, 3 oder 5 Schmuck.
Du erhältst 1 Fleisch. Hast du mind. 3 Schmuck, kannst du dir stattdessen 1 Gerät nehmen. Hast du mind. 5 Schmuck, kannst du dir stattdessen 1 Schaf nehmen.
- 207** Du hast mind. 5 Äcker sowie mind. 0, 2 oder 4 Hopfen im Vorrat.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Geräte sowie 1 Bonuskarte.
- 208** Du kannst diese Karte nur in Phase 7 spielen!
Zählst du zusammen, wie viele Waren du in dieser Phase von allen deinen Äckern erhalten hast, kommst du auf mind. 16.
Du erhältst 1 Gerät und 1 Bonuskarte.
- 209** Du hast mind. 3, 5 oder 6 Schafe, die auf ein und derselben Hofkarte stehen. *(Die Stallung ist keine Hofkarte.)*
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Schmuck.
- 210** Du hast mind. 2 Hopfen im Vorrat.
Du kannst alle Arbeiter von einem Aktionsfeld deiner Wahl entfernen und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 211** Du hast mind. 3 Lehm oder mind. 3 Hopfen im Vorrat.
Hast du mind. 3 Lehm, erhältst du 2 Hopfen. Hast du mind. 3 Hopfen, erhältst du 2 Lehm. Erfüllt du beide Voraussetzungen, musst du dich für Hopfen oder Lehm entscheiden. Unabhängig davon erhältst du 1 Bonuskarte.
- 212** Du hast mind. 5, 6 oder 7 Geräte.
Du erhältst so viel Lehm, wie sich aus der Differenz von 12, 13 bzw. 14 und der Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses ergibt.
Beispiel: Du hast 7 Geräte und die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses beträgt 11. Du erhältst 14-11=3 Lehm.
- 213** Du hast mind. 1 Acker, auf dem Hopfen angepflanzt ist.
Du erhältst wahlweise 1 Milch oder 1 Lehm. Außerdem kannst du einmal aussäen.
- 214** Du hast genau 1 leeren Acker.
Du erhältst wahlweise 2 Flachs, 2 Gerste, 2 Hopfen oder 2 Roggen. Danach kannst du die gewählte Sorte einmal aussäen. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 215** Du hast mind. 3, 4, 5 oder 6 Karten auf der Hand, die keine Einstiegskarten sind *(also Hof-, Bonus- und/oder Punktekarten).*
Du erhältst 1, 2, 3 bzw. 4 Ackerfrüchte unterschiedlicher Sorten. *(Du kannst die Sorten frei wählen, aber jede höchstens einmal.)* Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 216** Zählst du zusammen, wie viele Geräte und wie viel Schmuck du hast, kommst du auf mind. 7.
Du erhältst so viel Roggen, wie du bepflanzte Äcker hast.
- 217** Du hast mind. 3 Schmuck.
Du erhältst so viel Gerste, wie du Schafe auf ein und derselben Hofkarte stehen hast. *(Hast du Schafe auf mehreren Hofkarten stehen, musst du dich für eine dieser Karten entscheiden.)* Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 218** Du hast mind. so viel Roggen im Vorrat, wie die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses anzeigt.
Du erhältst 2 Gerste, 1 Hopfen und 1 Bonuskarte.
- 219** Du hast mind. 5 Milch im Vorrat.
Du erhältst so viel Flachs, wie sich aus der Differenz von 13 und der Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses ergibt.
Beispiel: Du hast 6 Milch im Vorrat und die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses beträgt 9. Du erhältst 13-9=4 Flachs.
- 220** Du hast mind. 3, 4 oder 6 bepflanzte Äcker.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 1 Hopfen und 1 Fleisch.
- 221** Du hast mind. 2 bepflanzte Äcker sowie mind. 3 Geräte.
Du kannst bis zu 2 Äcker ernten *(auch außerhalb von Phase 7)*. Du musst die geernteten Äcker wie üblich 1 Zeile nach unten schieben *(es sei denn, sie befinden sich bereits in der untersten Zeile)*. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 222** Du kannst diese Karte nur in Phase 4 spielen!
Du hast unmittelbar vor deiner letzten Aktion in dieser Phase keine bepflanzten Äcker. *(Du hast also entweder gar keine Äcker oder alle deine Äcker sind leer. Deine letzte Aktion ist die, in der du deinen letzten Arbeiter aus gibst.)*
Du kannst bis zu 3 deiner Äcker jeweils 1 Zeile nach oben schieben. *(Dadurch werfen diese Äcker zukünftig mehr Ertrag ab. Äcker in der obersten Zeile kannst du nicht hochschieben.)* Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 223** Du hast mind. 1, 2 oder 3 Schafe sowie mind. ebenso viel Schmuck. *(Betrachte hier also, wovon du weniger hast.)*
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Milch.
Beispiel: Bei 4 Schafen und 2 Schmuck erhältst du 2 Milch.
- 224** Du hast mind. 1, 2 oder 3 Tierprodukte jeder Sorte. *(Betrachte hier also das Tierprodukt, von dem du am wenigsten hast.)*
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 3 Milch.
Beispiel: Du hast 2 Felle, 3 Fleisch, 6 Milch und 2 Wolle im Vorrat. Der kleinste dieser Werte ist 2. Du erhältst also 1 Bonuskarte und 3 Milch.
- 225** Auf mind. 2 Hofkarten und in der Stallung steht jeweils mind. 1 Schaf.
Du erhältst 1 Fleisch, 1 Milch, 1 Wolle und 1 Bonuskarte.
- 226** Du hast mind. 3 Schafe sowie mind. 3 Schmuck.
Du erhältst 1 Flachs, 1 Fell, 1 Milch und 1 Wolle.
- 227** Du hast mind. 3, 5 oder 6 Karten auf der Hand, die keine Einstiegskarten sind *(also Hof-, Bonus- und/oder Punktekarten).*
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Wolle sowie 1 Bonuskarte.
- 228** Zählst du zusammen, auf wie vielen Äckern du Gerste und auf wie vielen du Roggen angepflanzt hast, kommst du auf mind. 4.
Du erhältst 2 Felle und 1 Bonuskarte.
- 229** Du hast genau 1 leeren Acker.
Du kannst sofort auf diesem Acker 1 Fleisch aus deinem Vorrat aussäen, als wäre Fleisch eine Ackerfrucht. Das Fleisch wird in Phase 7 regulär geerntet.
- 230** Du hast mind. 1, 2, 3 oder 4 Schafe.
Du erhältst 0, 1, 2 bzw. 3 Hopfen sowie 1 **Hofkarte** (!).

d) Die Karten des Profi-Decks

- 301** Auf der Hofkarte, die als nächste vom Stallplan genommen wird, steht mind. 1 Schaf. (D. h., wenn es dort verbleibt, stirbt es in der kommenden Phase 2 eines natürlichen Todes. Du kannst die Karte auch in Phase 2 spielen, unmittelbar bevor du eine Hofkarte vom Stallplan nimmst.) Du kannst bis zu 3 unterschiedliche Schafe auf die jeweils nächste Hofkarte verschieben. (Auf diese Weise kannst du ein Schaf, das kurz davor ist, eines natürlichen Todes zu sterben, vor dem Tod bewahren. Du kannst hierüber kein Schaf mehr als einmal verschieben.) Von der Hofkarte von Runde 6 kommen Schafe in die Stallung. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 302** Du kannst diese Karte nur in Phase 4 spielen!
Auf der Hofkarte, die deinen Arbeitervorrat beherbergt, befinden sich nur noch 1-2 Arbeiter.
Du kannst von den 3 Aktionsfeldern „Schafmarkt“, „Schafzucht“ und „Wochenmarkt“ jeweils die oberste Reihe von Arbeitern entfernen und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Entscheidest du dich, Arbeiter zu entfernen, musst du dies von allen genannten Aktionsfeldern tun (also ganz oder gar nicht).
- 303** Du kannst diese Karte nur in Phase 1 spielen!
Aus einem einzigen Viertel wurden soeben mind. 6, 7, 8, 9 oder 10 Arbeiter entfernt. (Ist dies in mehreren Vierteln der Fall, betrachte das Viertel, aus dem die meisten Arbeiter entfernt wurden.)
Du erhältst 0, 1, 2, 3 bzw. 5 Roggen sowie 1 Schaf.
- 304** Du hast mind. 3, 7 oder 10 Geräte.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Schafe sowie 1 Acker, der in Zeile 2 kommt.
- 305** Du kannst diese Karte nur in Phase 9 spielen!
Du hast in dieser Phase ein Handwerk nacheinander mind. 3, 4 oder 5 Felder nach rechts versetzt. (Ist dies für mehrere Handwerke der Fall, betrachte das Handwerk, das du in dieser Phase am weitesten vorgerückt hast. Es spielt keine Rolle, ob sich das Hausplättchen in der Zwischenzeit verschoben hat oder nicht.)
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 1 Acker, der in Zeile 5 kommt.
- 306** Du hast mehr Schmuck als Äcker oder mehr Schafe als Äcker. (Betrachte Schmuck und Schafe unabhängig voneinander.)
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 2 kommt. Danach kannst du einmal aussäen. (Du kannst auf dem neuen oder einem anderen Acker aussäen.)
- 307** Du hast mind. 1, 3 oder 6 Schmuck.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 2 Lehm und 1 Gerät.
- 308** Du hast bereits insgesamt mind. 1, 3, 7 oder 12 Karten ausgespielt.
Du erhältst 1, 2, 3 bzw. 4 Geräte.
- 309** Du hast soeben ein Aktionsfeld genutzt, woraufhin sich mind. 9, 11 oder 13 Arbeiter in dem zugehörigen Viertel befinden.
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Gerste sowie 1 Gerät.
- 310** Du hast soeben mind. 2, 3 oder 4 Geräte auf einmal erhalten (z. B., indem du in Phase 4 Arbeiter gegen Geräte getauscht hast).
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Hopfen sowie 1 Gerät.
- 311** Du hast mind. 7, 14 oder 21 Ackerfrüchte einer Sorte im Vorrat.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 1 Schmuck.
- 312** Du kannst diese Karte nur in Phase 4 spielen!
Du hast 6, 7 oder 8 Äcker.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten. Außerdem kannst du (außerhalb von Phase 9) ein Handwerk um 1 Feld nach rechts verschieben, ohne die üblichen Kosten dafür zu bezahlen. (Ggf. rückt dadurch dein Hausplättchen nach, was sich aber erst ab der nächsten Runde auf deinen Arbeitervorrat auswirkt.)
- 313** Du kannst diese Karte nur in Phase 4 spielen!
Auf der Hofkarte, die deinen Arbeitervorrat beherbergt, befindet sich nur noch 1 Arbeiter.
Du kannst diesen Arbeiter in die zweite Reihe eines Aktionsfeldes legen, dessen zweite Reihe leer ist, und das Aktionsfeld sofort nutzen. Es spielt dabei keine Rolle, ob die erste Reihe dieses Aktionsfeldes bereits belegt ist oder nicht. Auf jeden Fall wird hierdurch die zweite Reihe blockiert. (Es liegt dann ausnahmsweise nur ein Arbeiter in der zweiten Reihe, der auch nur als ein Arbeiter zählt. Es wird auch kein Arbeiter aus dem allgemeinen Vorrat dazugelegt.
- Die zweite Reihe bleibt auf diese Weise so lange blockiert, bis sie geräumt wird. Ist die erste Reihe noch frei, kann sie regulär genutzt werden.) Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 314** Es gibt mind. 2 Aktionsfelder, auf denen jeweils genau 3 Arbeiter liegen (d. h., es sind jeweils die untersten beiden Reihen voll belegt).
Du kannst alle Arbeiter von einem dieser Aktionsfelder entfernen (wodurch es leer wird) und in die dritte Reihe eines anderen Aktionsfeldes mit genau 3 Arbeitern verschieben (wodurch es voll wird), ohne eines dieser Aktionsfelder zu nutzen. Entscheidest du dich, Arbeiter zu entfernen, musst du sie auch entsprechend der Anweisung verschieben. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 315** Du kannst diese Karte nur in Phase 4 spielen!
Du hast mind. 4 Schmuck.
Du kannst von einem Aktionsfeld deiner Wahl alle Arbeiter aus der obersten Reihe, die mit Arbeitern gefüllt ist, entfernen und in deinen Arbeitervorrat dieser Runde legen. (Dadurch hast du diese Runde mehr Arbeiter zur Verfügung. Du kannst diese Karte auch spielen, nachdem du deinen letzten Arbeiter eingesetzt hast, wodurch du wieder regulär an Phase 4 teilnimmst, ggf. sogar als letzter Spieler.)
- 316** Spiele diese Karte in Runde 1, 2 oder später.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten. Außerdem kannst du bis zu 3 unterschiedliche Findlinge jeweils 1 Feld nach rechts verschieben (auch außerhalb von Phase 9), ohne dafür Geräte zu verbrauchen. (Du kannst hierüber keinen Findling mehr als einmal verschieben.)
- 317** Du hast mind. 1 bepflanzten Acker.
Du erhältst so viel Lehm, wie du leere Äcker hast.
- 318** Du hast ein Handwerk, das mind. 3, 4 oder 5 Felder weiter ist als ein anderes deiner Handwerke. (Ist das mehrmals der Fall, betrachte die beiden Handwerke, die den größten Abstand zueinander haben.)
Du erhältst 3, 4 bzw. 5 Lehm sowie 1 Bonuskarte.
- 319** Du hast mind. 1, 3 oder 6 Hopfen im Vorrat.
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Lehm sowie 1 Roggen und 1 Bonuskarte.
- 320** Du hast mind. 2, 4, 6 oder 7 Geräte.
Du erhältst 0, 1, 2 bzw. 3 Gerste sowie 2 Flachs und 1 Bonuskarte.
- 321** Du hast mind. so viel Gerste im Vorrat, wie sich aus der Differenz von 10 und deiner Anzahl Schmuck ergibt. (Bei 10 Schmuck kannst du diese Karte auch ohne Gerste im Vorrat spielen.)
Du erhältst 2 Flachs, 1 Hopfen und 1 Bonuskarte.
- 322** Du hast soeben eines der Aktionsfelder „Ackerbau“, „Düngung“, „Einsaat“ oder „Wochenendarbeit“ genutzt.
Du erhältst wahlweise 1 Flachs, 1 Gerste, 1 Hopfen oder 1 Roggen. Danach kannst du die gewählte Ackerfrucht sofort aussäen (zusätzlich zu den Aussaaten über das genutzte Aktionsfeld). Du erhältst die Ackerfrucht auch dann, wenn du sie nicht aussäen kannst oder willst.
- 323** Du hast genau 1 leeren Acker.
Du kannst diesen Acker in Zeile 4 verschieben (unabhängig davon, in welcher Zeile er gerade liegt) und danach einmal aussäen. (Du kannst auch aussäen, ohne den Acker zu verschieben, oder auf das Aussäen verzichten.) Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 324** Die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses ist größer als die Summe aus der aktuellen Rundenzahl und 5, 6 oder 7.
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Milch.
- 325** Du hast mind. 0, 10, 16 bzw. 23 Ackerfrüchte im Vorrat. (Die Sorten spielen keine Rolle. Es können sogar Ackerfrüchte einer einzigen Sorte sein.)
Du erhältst 0, 1, 2 bzw. 3 Milch sowie 1 Bonuskarte.
- 326** Du hast mind. 1 Schaf auf der Hofkarte von Runde 4, auf einer späteren Hofkarte oder in der Stallung.
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Wolle sowie 1 Bonuskarte.
- 327** Du hast mind. 2, 3 oder 7 Schafe.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie so viele Felle, wie sich Hofkarten auf deinem Stallplan befinden, auf denen keine Schafe stehen. (Dazu zählen auch die Hofkarten der Runden 2 und 3, auf denen normalerweise niemals Schafe stehen können.)

- 328** Du kannst diese Karte nur spielen, wenn du das Aktionsfeld „Metzgerei“ nutzt.
Anstatt für die Aktion der „Metzgerei“ 1 Schaf abzugeben, kannst du stattdessen 1 Schmuck bezahlen (auch dann, wenn du gar kein Schaf hast, mit dem du die Aktion durchführen könntest). Außerdem erhältst du 2 zusätzliche Felle und 1 Bonuskarte.
- 329** Auf dem Aktionsfeld „Gärtnerei“ befinden sich (mind.) 1, 3 oder 6 Arbeiter. (Es brauchen keine Arbeiter zu sein, die du dort eingesetzt hast.)
Du erhältst 0, 2 bzw. 7 Fleisch sowie 1 Bonuskarte.

2 Die Hofkarten



Hiervon gibt es vier Decks zu je 35 Karten, von denen immer nur eines im Spiel ist. Die Decks sind durchnummeriert und lehnen sich thematisch an einen Aspekt des Spiels an: Hopfen (401-435), Schaf (501-535), Acker (601-635) und Schmuck (701-735). Die Hofkarten haben drei Funktionen: Auf eurem Stallplan beherbergen sie Schafe. Jede Runde wird eine davon neben den Stallplan gelegt und bietet Platz für eure Arbeiter dieser Runde. Danach kommt sie auf die Hand. Im Gegensatz zu den Einstiegskarten fordern etwa zwei von drei Hofkarten, dass ihr etwas abgibt, um die Karte spielen zu können.

a) Die Karten des Hopfen-Decks

- 401** Gib wahlweise 1 Gerste oder 1 Roggen ab.
Du kannst bis zu 2 unterschiedliche Schafe auf die jeweils nächste Hofkarte verschieben. (Du kannst hierüber kein Schaf mehr als einmal verschieben.) Von der Hofkarte von Runde 6 kommen Schafe in die Stallung. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 402** Du hast keine Äcker in den Zeilen 2, 3 und 4. (Du hast also entweder gar keine Äcker oder alle deine Äcker sind in Zeile 5.)
Du erhältst 1 Milch und 1 Schaf.
- 403** Du hast bereits insgesamt mind. 5 Einstiegskarten ausgespielt.
Du erhältst 1 Schaf.
- 404** Gib so viel Roggen ab, wie sich aus der Differenz von 8 und der Anzahl deiner Äcker ergibt. (Bei 8 Äckern ist die Karte kostenlos.)
Du erhältst 1 Schaf und 1 Bonuskarte.
- 405** Gib 1 Flachs, 1 Gerste, 1 Hopfen und 1 Roggen ab.
Du erhältst 1 Milch, 2 Wolle, 1 Schaf und 1 Bonuskarte.
- 406** Gib 4 Hopfen ab.
Du erhältst 2 Hopfen (zurück), 1 Schaf und 1 Bonuskarte.
- 407** Du hast mind. 7 Äcker.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 3 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 408** Gib 1 Schaf ab.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 5 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 409** Gib 2 Lehm und 1 Acker aus Zeile 5 ab.
Du erhältst bis zu 3 Äcker, die alle in Zeile 2 kommen.
- 410** Gib 1 Schmuck ab.
Du erhältst bis zu 2 Äcker, die beide in Zeile 2 kommen.
- 411** Gib 4 Hopfen ab.
Du erhältst bis zu 2 Äcker, die beide in Zeile 3 kommen.
- 412** Gib wahlweise 3, 5 oder 7 Hopfen ab.
Du erhältst 0, 3 bzw. 6 Hopfen (zurück) sowie 1 Acker, der in Zeile 4 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 413** Gib wahlweise 1, 2 oder 3 Schafe ab.
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Geräte. Außerdem erhältst du 1, 2 bzw. 3 Bonuskarten.
- 414** Nimm 2 beliebige Karten, die du auf der Hand hast, aus dem Spiel.
Du erhältst 1 Gerät und 1 Bonuskarte.
- 415** Gib 7 Geräte ab.
Du erhältst 3 Geräte (zurück) und 2 Schmuck.
- 416** Du hast mind. 11 Schafe oder 8 Äcker.
Du erhältst 1 Schmuck.
- 417** Du hast mind. so viel Wolle im Vorrat, wie die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses anzeigt.
Du erhältst 1 Schmuck.
- 418** Gib wahlweise 5, 6 oder 8 Hopfen ab.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 2 Schmuck.
- 419** Du kannst diese Karte jederzeit spielen, außer in Phase 4!
Gib 1 Schmuck ab.
Du kannst ein Aktionsfeld sofort nutzen, auf dem höchstens 1 Arbeiter liegt. Belege es entsprechend mit 1 oder 2 Arbeitern aus dem allgemeinen Vorrat (je nachdem, ob die erste bzw. erst die zweite Reihe frei ist).
- 420** Gib 2 Geräte ab.
Du erhältst 2 Lehm und 2 Bonuskarten.
- 421** Gib 1 Acker ab.
Du erhältst 5 Lehm.
- 422** Du hast mind. 1, 2 oder 3 Äcker, auf denen Hopfen angepflanzt ist.
Du erhältst 0, 2 bzw. 4 Gerste sowie 1 Bonuskarte.
- 423** Du hast mind. 5 Fleisch sowie mind. 3 Wolle im Vorrat.
Du erhältst 3 Flachs und 1 Bonuskarte.
- 424** Gib 3 Hopfen ab.
Du erhältst 5 Roggen und 1 Bonuskarte.
- 425** Gib 8 Hopfen ab.
Du erhältst 3 Hopfen (zurück), 3 Gerste und 2 Bonuskarten.
- 426** Du kannst diese Karte nur in Phase 7 spielen!
Du hast mind. 6 Geräte.
Ein Acker, den du gerade erntest, wirft doppelt so viel Ertrag ab. (D. h., nimm dir einen identischen Warenanzeiger aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn auf dasselbe Vorratsfeld wie die geerntete Ware.)
- 427** Du kannst diese Karte jederzeit spielen, außer in Phase 7!
Gib wahlweise 0, 1 oder 3 Milch ab.
Du kannst einmal, bis zu zweimal bzw. bis zu dreimal aussäen.
- 428** Zählst du zusammen, wie viele Äcker und wie viel Schmuck du hast, kommst du auf mind. die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses.
Du erhältst 1 Fell, 1 Milch, 1 Wolle und 1 Bonuskarte.
- 429** Du hast mind. so viele Schafe wie Äcker.
Du erhältst 2 Felle und 1 Wolle.
- 430** Gib 1 Gerät ab.
Du erhältst 2 Milch und 1 Bonuskarte.
- 431** Gib wahlweise 1, 3 oder 5 Milch ab.
Du erhältst 1, 3 bzw. 5 Felle sowie 1 Bonuskarte.
- 432** Gib wahlweise 1, 2, 3 oder 4 Hopfen ab.
Du erhältst 0, 1, 2 bzw. 3 Waren einer Sorte. Dabei kannst du nur zwischen Fell und Wolle wählen. (Du musst dich für eine Sorte entscheiden.) Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 433** Gib 1 Schmuck ab.
Du erhältst 2 Fleisch, 2 Milch und 1 Bonuskarte.
- 434** Gib 2 Äcker ab.
Du erhältst 6 Fleisch.
- 435** Gib wahlweise 1, 3 oder 6 Gerste ab.
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Einstiegskarten (!).

Beispiel: Auf diesem Aktionsfeld sind die untersten beiden Reihen mit jeweils 1 Arbeiter belegt (weil zuvor Karte Nr. 313 gespielt wurde). Folglich erhältst du zwar kein Fleisch, aber wenigstens 1 Bonuskarte.

- 330** Du kannst diese Karte nur in Phase 4 spielen!
Du hast in dieser Phase insgesamt mind. 1, 3 oder 5 Geräte erhalten (z. B., indem du Arbeiter gegen Geräte getauscht hast).
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Einstiegskarten (!) sowie 1 Bonuskarte.

b) Die Karten des Schaf-Decks

- 501 Du hast mind. 5, 7 oder 10 Wolle im Vorrat.
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Felle sowie 1 Schaf.
- 502 Du hast mind. 4, 5, 6 oder 8 Schmuck.
Du erhältst 0, 1, 2 bzw. 3 Roggen sowie 1 Schaf.
- 503 Du hast mind. 3, 5 oder 7 Äcker sowie mind. ebenso viel Schmuck.
(Betrachte hier also, wovon du weniger hast.)
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Schafe sowie 2 Fleisch.
Beispiel: Du hast 6 Äcker und 4 Schmuck. Du erhältst also 2 Fleisch, aber keine Schafe.
- 504 Gib 1 Acker ab.
Du erhältst 1 Fell und 1 Schaf.
- 505 Gib 1 Schmuck ab.
Du erhältst 1 Schaf und 1 Bonuskarte.
- 506 Gib so viel Lehm ab, wie sich aus der Differenz von 8 und der Anzahl deiner Äcker ergibt. (Bei 8 Äckern ist die Karte kostenlos.)
Du erhältst 1 Milch, 1 Schaf und 1 Bonuskarte.
- 507 Gib so viel Roggen ab, wie sich aus der Differenz von 10 und deiner Anzahl Schmuck ergibt. (Bei 10 Schmuck ist die Karte kostenlos.)
Du erhältst 2 Schafe und 1 Bonuskarte.
- 508 Gib so viel Flachs ab, wie sich insgesamt Schafe auf allen Hofkarten deines Stallplans befinden. (Schafe in der Stallung zählen nicht mit. Hast du keine Schafe auf Hofkarten, ist die Karte kostenlos.)
Du erhältst 1 Schaf.
- 509 Du hast höchstens 4 Äcker, 2 Äcker, 1 Acker oder gar keine Äcker.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 2, 3, 4 bzw. 5 kommt. Außerdem erhältst du 0, 1, 2 bzw. 2 Bonuskarten.
- 510 Gib 2 Hopfen ab.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 4 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 511 Gib wahlweise 4 Flachs, 4 Gerste, 4 Hopfen oder 4 Roggen ab.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 2 kommt, und 2 Bonuskarten.
- 512 Gib 1 Acker aus Zeile 5 ab.
Du erhältst bis zu 2 Äcker, die beide in Zeile 3 kommen.
- 513 Gib 1 Schmuck ab.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 5 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 514 Gib 2 Waren einer Sorte deiner Wahl ab.
Du erhältst 1 Gerät und 1 Acker, der in Zeile 2 kommt.
- 515 Gib so viel Gerste ab, wie sich aus der Differenz von 8 und der Anzahl deiner Äcker ergibt. (Bei 8 Äckern ist die Karte kostenlos.)
Du erhältst 2 Geräte und 1 Bonuskarte.
- 516 Entferne eine angepflanzte Ware von ihrem Acker und lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück. (Behalte den Acker.)
Du erhältst 2 Geräte und 1 Bonuskarte.
- 517 Gib 3 Schafe ab.
Du erhältst 2 Geräte, 2 Schmuck und 2 Bonuskarten.
- 518 Gib wahlweise 1, 2 oder 4 Äcker ab.
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Schmuck.
- 519 Gib so viel Lehm ab, wie du Äcker hast. (Hast du keine Äcker, ist die Karte kostenlos.)
Du erhältst 2 Schmuck.
- 520 Gib 3 Hopfen ab.
Du erhältst 1 Schmuck und 1 Bonuskarte.
- 521 Gib wahlweise 1, 2 oder 3 Hopfen ab.
Du erhältst 1, 3 bzw. 5 Lehm.
- 522 Gib 1 Gerät ab.
Du kannst sofort auf einem Acker 1 Lehm aus deinem Vorrat aussäen, als wäre Lehm eine Ackerfrucht. Der Lehm wird in Phase 7 regulär geerntet.
- 523 Du hast mind. 4 Geräte sowie mind. 5 Äcker.
Du erhältst wahlweise 4 Flachs, 4 Gerste, 4 Hopfen oder 4 Roggen.
- 524 Du hast mind. 1, 2 oder 3 Äcker, auf denen Hopfen angepflanzt ist.
Du erhältst 2, 3 bzw. 4 Gerste. Außerdem erhältst du 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten.
- 525 Zählst du zusammen, wie viele Äcker und wie viele Geräte du hast, kommst du auf mind. 9, 10, 11 oder 12.
Du erhältst 2, 3, 4 bzw. 5 Flachs.
- 526 Du kannst diese Karte jederzeit spielen, außer in Phase 7!
Gib 2 Milch ab.
Du kannst bis zu dreimal aussäen.
- 527 Du hast mind. so viel Milch im Vorrat, wie die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses anzeigt.
Du erhältst 1 Roggen, 1 Fell, 1 Fleisch und 1 Bonuskarte.
- 528 Du hast mind. 4, 5 oder 7 bepflanzte Äcker.
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Bonuskarten sowie 1 Wolle.
- 529 Du hast mind. 10 Ackerfrüchte einer Sorte im Vorrat.
Du erhältst 2 Fleisch und 1 Bonuskarte.
- 530 Gib 1 Hopfen ab.
Du erhältst 3 Milch.
- 531 Verschiebe 2 unterschiedliche Schafe auf die jeweils vorherige Hofkarte. (Dadurch können Schafe auch auf die Hofkarte von Runde 3 gelangen.) Von der Hofkarte der aktuellen Runde kommen Schafe in den allgemeinen Vorrat zurück. Schafe aus der Stallung kommen auf die Hofkarte von Runde 6. (In Runde 6 kommen sie stattdessen in den allgemeinen Vorrat zurück. Hast du weniger als 2 Schafe, kannst du die Karte nicht ausspielen.)
Du erhältst 1 Bonuskarte und wahlweise 4 Wolle oder 1 Schmuck.
- 532 Gib 2 Schafe ab.
Du erhältst 3 Felle, 6 Fleisch und 1 Bonuskarte.
- 533 Gib 1 Schaf ab.
Du erhältst 4 Felle und 1 Bonuskarte.
- 534 Gib 1 Schmuck ab.
Du erhältst wahlweise 5 Felle, 5 Fleisch, 5 Milch oder 5 Wolle.
- 535 Gib wahlweise 1, 2 oder 4 Lehm ab.
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Punktekarten (!) sowie 1 Bonuskarte.

c) Die Karten des Acker-Decks

- 601 Du hast mind. 6 Äcker.
Du erhältst 1 Schaf.
- 602 Du hast mind. 2 Wolle im Vorrat sowie mind. 4 Geräte.
Du erhältst 1 Schaf.
- 603 Gib 1 Acker aus Zeile 5 ab.
Du erhältst 2 Schafe.
- 604 Gib so viel Flachs ab, wie sich aus der Differenz von 8 und der Anzahl deiner Äcker ergibt. (Bei 8 Äckern ist die Karte kostenlos.)
Du erhältst 2 Schafe.
- 605 Du kannst diese Karte jederzeit spielen, außer in Phase 8!
Gib 3 Milch ab.
Du erhältst 1 Schaf und 1 Bonuskarte.
- 606 Du hast mind. 3 Äcker, die alle mit der gleichen Ackerfrucht bepflanzt sind.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 3 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 607 Du hast mind. 6 Geräte sowie mind. 4 Schmuck.
Du erhältst 2 Äcker, die du so auf deinem Ackerplan platzieren musst, dass die Summe ihrer Zeilen deiner Anzahl Schmuck entspricht. Bei 4 oder 5 Schmuck kannst du auch nur 1 Acker nehmen und in die entsprechende Zeile legen. (Ab 6 Schmuck musst du genau 2 Äcker nehmen oder auf die Äcker verzichten.)
Beispiel: Du hast 6 Schmuck. Du kannst wahlweise beide Äcker in Zeile 3 legen oder einen in Zeile 2 und den anderen in Zeile 4.
- 608 Du hast mind. 1, 2, 5 oder 7 Fleisch im Vorrat.
Du erhältst 0, 1, 2 bzw. 3 Wolle sowie 1 Acker, der in Zeile 4 kommt.
- 609 Zählst du zusammen, wie viele Schafe und wie viel Schmuck du hast, kommst du auf mind. die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses.
Du erhältst 1 Gerät und 1 Acker, der in Zeile 5 kommt.
- 610 Gib 3 Hopfen ab.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 5 kommt, und 1 Bonuskarte.

- 611 Gib wahlweise 1, 3 oder 5 Hopfen ab.**
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 1 Acker, der in Zeile 4 kommt.
- 612 Gib 2 Flachs ab.**
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 3 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 613 Gib 2 Geräte ab.**
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 4 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 614 Gib 2 Schafe ab.**
Du erhältst bis zu 2 Äcker, die beide in Zeile 4 kommen, und 1 Bonuskarte.
- 615 Du hast mind. 5, 6, 7 oder 8 Schmuck.**
Du erhältst 2 Geräte. Hast du mind. 6 Schmuck, kannst du dir stattdessen bis zu 2 Äcker nehmen, die beide in Zeile 2 kommen. Hast du mind. 7 Schmuck, kannst du dir stattdessen bis zu 2 Äcker nehmen, die beide in Zeile 5 kommen. Hast du mind. 8 Schmuck, kannst du dir stattdessen 3 Schafe nehmen.
- 616 Du hast mind. 1, 2, 5 oder 7 Felle im Vorrat.**
Du erhältst 1, 2, 3 bzw. 4 Fleisch sowie 1 Gerät.
- 617 Gib 1 Schmuck ab.**
Du erhältst 3 Felle, 1 Gerät und 1 Bonuskarte.
- 618 Gib 1 Schaf ab.**
Du erhältst 2 Milch, 2 Geräte und 1 Bonuskarte.
- 619 Du hast mind. 4, 9 oder 16 Wolle im Vorrat.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Schmuck.
- 620 Gib wahlweise 3, 8 oder 13 Milch ab.**
Du erhältst 0, 6 bzw. 12 Milch (*zurück*) sowie 1 Schmuck und 1 Bonuskarte.
- 621 Gib wahlweise 1, 5 oder 10 Hopfen ab.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Schmuck.
- 622 Gib 4 Hopfen ab.**
Du erhältst 7 Lehm.
- 623 Gib 2 Äcker ab.**
Du erhältst 5 Lehm.
- 624 Zählst du zusammen, wie viele Schafe und wie viele Äcker du hast, kommst du auf mind. die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses.**
Du erhältst 2 Flachs und 1 Bonuskarte.
- 625 Du hast mehr Schmuck als Äcker.**
Du erhältst 1 Gerste, 1 Hopfen, 1 Roggen und 1 Bonuskarte.

d) Die Karten des Schmuck-Decks

- 701 Du hast mind. 11 Gerste im Vorrat.**
Du erhältst 1 Schaf.
- 702 Du kannst diese Karte nur in Phase 4 spielen!**
Du hast soeben innerhalb deines Spielzuges mind. 3 Arbeiter gegen Geräte getauscht.
Du erhältst 1 Schaf.
- 703 Ein Aktionsfeld ist vollständig mit Arbeitern belegt. (Es spielt keine Rolle, ob du dieses Aktionsfeld genutzt hast oder nicht.)**
Du erhältst 1 Schaf und 1 Acker, der in Zeile 2 kommt.
- 704 Du hast mind. 4 Schafe sowie höchstens 7, 5, 4 oder 3 Äcker.**
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 2, 3, 4 bzw. 5 kommt.
- 705 Du hast mind. 4 Schafe sowie höchstens 7 Geräte, 4 Geräte oder 1 Gerät.**
Du erhältst 1, 2 bzw. 3 Geräte sowie 1 Bonuskarte.
- 706 Du kannst diese Karte nur in Phase 7 spielen!**
Du hast von deinen Äckern soeben insgesamt mind. 11 Ackerfrüchte einer Sorte erhalten. (*Es spielt keine Rolle, was du sonst noch geerntet hast.*)
Du erhältst 1 Gerät und 1 Schmuck.
- 707 Du hast mind. 2, 6 oder 10 Geräte.**
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Schmuck sowie 1 Fell und 1 Bonuskarte.
- 708 Zählst du zusammen, wie viele Geräte und wie viele Äcker du hast, kommst du auf mind. 12.**
Du erhältst 1 Schmuck.
- 709 Du hast ein Handwerk, das mind. 4 Felder weiter ist als ein anderes deiner Handwerke. (Dies kann auch mehrmals der Fall sein.)**
Du erhältst 1 Schmuck. (*Auch wenn die Voraussetzung auf mehrere Handwerke zutrifft, erhältst du hierüber nur 1 Schmuck.*)

- 626 Gib 1 Acker ab.**
Du erhältst 3 Gerste, 1 Hopfen und 3 Roggen.
- 627 Du hast mind. 7 Geräte.**
Du kannst bis zu 2 Ackerfrüchte einer Sorte auf ein und demselben Acker aussäen. Folglich wirst du in Phase 7 gleich 2 Ackerfrüchte von diesem Acker ernten.
- 628 Auf deinen Äckern sind alle vier Sorten von Ackerfrüchten angepflanzt.**
Du kannst bis zu 3 Äcker sofort ernten (*auch außerhalb von Phase 7*). Du musst die geernteten Äcker wie üblich 1 Zeile nach unten schieben (*es sei denn, sie befinden sich bereits in der untersten Zeile*). Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 629 Du hast mind. 3, 5, 6 oder 7 Schafe sowie mind. ebenso viel Schmuck. (Betrachte hier also, wovon du weniger hast.)**
Du erhältst 1, 2, 3 bzw. 4 Felle. Außerdem erhältst du 1, 2, 3 bzw. 4 Fleisch.
Beispiel: Du hast 6 Schafe und 4 Schmuck. Du erhältst also 1 Fell und 1 Fleisch.
- 630 Du hast mind. 6 bepflanzen Äcker.**
Du erhältst 1 Fell, 1 Fleisch, 1 Wolle und 1 Bonuskarte.
- 631 Gib 2 Geräte ab.**
Hast du weniger Felle im Vorrat als Geräte, erhältst du so viele Felle dazu, dass du ebenso viele Felle wie Geräte hast. (*Hast du gleich viele oder mehr Felle, erhältst du keine Felle dazu, musst aber auch keine abgeben.*) Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 632 Gib 2 Äcker ab.**
Du erhältst so viel Fleisch, wie sich aus der Differenz von 14 und der Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses ergibt, sowie 2 Bonuskarten.
Beispiel: Die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses beträgt 11. Du erhältst 14-11=3 Fleisch und 2 Bonuskarten.
- 633 Gib 1 Schaf ab.**
Du erhältst 2 Felle, 2 Fleisch und 2 Wolle.
- 634 Nimm 2 beliebige Karten, die du auf der Hand hast, aus dem Spiel.**
Du erhältst 1 Wolle und 2 Bonuskarten.
- 635 Nimm 2 Punktekarten, die du auf der Hand hast, aus dem Spiel.**
Du erhältst 1 **Einstiegskarte** (!) und 2 Bonuskarten.

- 710 Zählst du zusammen, wie viele Geräte und wie viele Schafe du hast, kommst du auf mind. 8, 11 oder 16.**
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 2 Gerste, 1 Hopfen und 2 Lehm.
- 711 Zählst du zusammen, wie viele Geräte und wie viel Schmuck du hast, kommst du auf mind. die Zahl im Fenster deines Dorfgemeinschaftshauses.**
Du erhältst 3 Roggen und 1 Bonuskarte.
- 712 Du hast mind. 3, 5 oder 7 Schmuck oder mind. 6, 8 oder 10 Geräte. (Erfüllst du beide Voraussetzungen, betrachte diejenige, die für dich vorteilhafter ist.)**
Du erhältst 2, 3 bzw. 4 Flachs sowie 1 Bonuskarte.
- 713 Du hast soeben eine andere Karte auf die Hand bekommen und sofort darauf ausgespielt. (Spiele diese Karte hier in dem Moment, in dem du die andere Karte ausspielst, führe aber zuerst die Effekte der anderen Karte aus, bevor du die Effekte dieser Karte nutzt.)**
Du erhältst 1 Milch, 1 Bonuskarte und wahlweise 1 Flachs, 1 Gerste, 1 Hopfen oder 1 Roggen.
- 714 Du hast mind. 1, 2 oder 3 Äcker, auf denen Flachs angepflanzt ist.**
Du erhältst 1, 3 bzw. 4 Wolle sowie 1 Bonuskarte.
- 715 Du hast mehr Schafe als Äcker.**
Du erhältst 2 Fleisch und 1 Bonuskarte.
- 716 Gib wahlweise 1, 2, 4 oder 5 Schmuck ab.**
Du erhältst 1, 2, 3 bzw. 4 Schafe sowie 1 Bonuskarte.
- 717 Gib wahlweise 2, 3 oder 5 Hopfen ab.**
Du erhältst 0, 1 bzw. 2 Bonuskarten sowie 1 Schaf.
- 718 Gib wahlweise 3 Felle oder 4 Hopfen ab.**
Du erhältst bis zu 2 Äcker, die beide in Zeile 3 kommen, und 1 Bonuskarte.

- 719 Gib wahlweise 2, 7 oder 9 Schmuck ab.**
Du erhältst 0, 6 bzw. 9 Schmuck (*zurück*) sowie bis zu 2 Äcker, die beide in Zeile 3 kommen, und 1 Bonuskarte.
- 720 Gib 1 Schaf ab.**
Du erhältst 2 Lehm, 2 Geräte und 1 Bonuskarte.
- 721 Gib 1 Schmuck ab.**
Du erhältst 3 Geräte, 1 Bonuskarte und wahlweise 1 Flachs, 1 Gerste, 1 Hopfen oder 1 Roggen.
- 722 Gib 3 Hopfen ab.**
Du erhältst 1 Gerät, 1 Schmuck und 1 Bonuskarte.
- 723 Gib wahlweise 7 Flachs, oder 5 Flachs plus 1 Fell, oder 3 Flachs plus 2 Felle, oder 1 Flachs plus 3 Felle, oder 4 Felle ab.**
Du erhältst 2 Schmuck und 1 Bonuskarte.
- 724 Du kannst diese Karte jederzeit spielen, außer in Phase 7!**
Gib so viel Gerste ab, wie du leere Äcker hast. (Hast du gar keine Äcker oder sind alle deine Äcker bepflanzt, ist die Karte kostenlos.)
Du erhältst 1 Schmuck.
- 725 Gib 1 Gerät ab.**
Du kannst von den beiden Aktionsfeldern „Landverkauf“ und „Rathaus“ jeweils die oberste Reihe von Arbeitern entfernen und in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Entscheidest du dich, Arbeiter zu entfernen, musst du dies von beiden genannten Aktionsfeldern tun (*also ganz oder gar nicht*). Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 726 Du kannst diese Karte jederzeit spielen, außer in Phase 4!**
Gib 1 Schmuck ab.
Du kannst ein Aktionsfeld sofort nutzen, auf dem höchstens 1 Arbeiter liegt. Belege es entsprechend mit 1 oder 2 Arbeitern aus dem allgemeinen Vorrat (*je nachdem, ob die erste bzw. erst die zweite Reihe frei ist*).
- 727 Gib wahlweise 1 Schmuck oder 3 Geräte ab.**
Du erhältst 7 Lehm.

- 728 Hast du mehr als 3 Ackerfrüchte im Vorrat, musst du alle bis auf drei davon abgeben. (Diese Karte reduziert lediglich deine Ackerfrüchte – deine anderen Waren sind nicht davon betroffen. Hast du 3 oder weniger Ackerfrüchte im Vorrat, ist die Karte kostenlos.)**
Du kannst bis zu dreimal aussäen. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 729 Gib 1 Schmuck ab.**
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 4 kommt. Danach kannst du einmal aussäen (*z. B. auf dem neuen oder einem anderen Acker*).
- 730 Gib so viel Roggen ab, wie du leere Hofkarten auf dem Stallplan hast (d. h., auf denen kein Schaf steht). Dazu zählen auch die Hofkarten von Runde 2 und 3, falls noch vorhanden. (In Runde 6 bzw., wenn auf allen Hofkarten des Stallplans jeweils mind. 1 Schaf steht, ist die Karte kostenlos.)**
Du erhältst 3 Milch und 1 Bonuskarte.
- 731 Gib 1 Gerät ab.**
Du erhältst halb so viel Gerste und halb so viel Wolle, wie du Felle im Vorrat hast. (*Bei einer ungeraden Anzahl von Fellen wird abgerundet. Behalte die Felle.*) Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
Beispiel: Du hast 5 Felle im Vorrat. Du erhältst 2 Gerste, 2 Wolle und 1 Bonuskarte.
- 732 Gib 1 Schmuck ab.**
Du erhältst 1 Bonuskarte und wahlweise 4 Felle oder 5 Wolle.
- 733 Gib so viel Gerste ab, wie sich aus der Differenz von 10 und deiner Anzahl Schmuck ergibt. (Bei 10 Schmuck ist die Karte kostenlos.)**
Du erhältst 6 Felle, 2 Fleisch und 1 Bonuskarte.
- 734 Gib wahlweise 2, 6 oder 9 Schmuck ab.**
Du erhältst 0, 5 bzw. 9 Schmuck (*zurück*) sowie 5 Fleisch und 1 Bonuskarte.
- 735 Gib 1 Schmuck ab.**
Du erhältst 2 **Hofkarten** (!) und 2 Bonuskarten.

3 Die Bonuskarten



Hiervon gibt es ein Deck aus 45 Karten (801-845), das in jeder Partie im Spiel ist. Bonuskarten erhaltet ihr häufig, wenn ihr Einstiegs- oder Hofkarten ausspielt. Bonuskarten versorgen euch in Phase 3 jeder Runde mit Ressourcen. Ähnlich zu den Hofkarten fordern etwa drei von fünf Bonuskarten, dass ihr etwas abgibt, um die Karte spielen zu können. Im Unterschied zu den Einstiegs- und Hofkarten bringen euch Bonuskarten statt weiterer Karten direkt Siegpunkte (SP).

- 801 Gib 1 Wolle ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Fleisch.
Bei der Wertung bekommst du 1 SP.
- 802 Gib 1 Hopfen ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Gerste.
Bei der Wertung bekommst du 2 SP.
- 803 Gib 2 Fleisch ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Schaf.
Bei der Wertung bekommst du 2 SP.
- 804 Gib 1 Fleisch ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Wolle.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 805 Gib 1 Schaf ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 2 Felle.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 806 Gib 1 Schaf ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 2 Milch.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 807 Gib 2 Äcker ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Schaf.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 808 Gib 2 Felle ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 2 Wolle.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 809 Gib 2 Geräte ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Gerste und 1 Hopfen.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 810 Gib 2 Hopfen ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Roggen.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 811 Gib 3 Flachs ab, die du soeben geerntet hast. (Dabei kann der Flachs auch von mehreren Äckern stammen.)**
In Phase 3 jeder Runde kannst du 1 Flachs aus deinem Vorrat aussäen. Der Flachs wird in Phase 7 regulär geerntet.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 812 Gib 3 Gerste ab, die du soeben geerntet hast. (Dabei kann die Gerste auch von mehreren Äckern stammen.)**
In Phase 3 jeder Runde kannst du 1 Gerste aus deinem Vorrat aussäen. Die Gerste wird in Phase 7 regulär geerntet.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 813 Gib 3 Hopfen ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Gerät.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 814 Gib 3 Lehm ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Roggen und 1 Lehm.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 815 Nimm 3 beliebige Karten, die du auf der Hand hast, aus dem Spiel.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 **Einstiegskarte** (!).
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 816 Gib 3 Roggen ab, die du soeben geerntet hast. (Dabei kann der Roggen auch von mehreren Äckern stammen.)**
In Phase 3 jeder Runde kannst du 1 Roggen aus deinem Vorrat aussäen. Der Roggen wird in Phase 7 regulär geerntet.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 817 Gib 1 Schmuck ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Gerät.
Bei der Wertung bekommst du 4 SP.
- 818 Gib 1 Schmuck und 1 Gerät ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Flachs und 1 Wolle.
Bei der Wertung bekommst du 4 SP.

- 819** **Gib 2 Äcker ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Acker, der in Zeile 4 kommt.
Bei der Wertung bekommst du 4 SP.
- 820** **Gib 2 Geräte ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Fleisch.
Bei der Wertung bekommst du 4 SP.
- 821** **Gib 4 Lehm ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 2 Lehm.
Bei der Wertung bekommst du 4 SP.
- 822** **Gib wahlweise 3 Flachs, 3 Gerste, 3 Hopfen oder 3 Roggen ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Hopfen.
Bei der Wertung bekommst du 5 SP.
- 823** **Gib 2 Schafe ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Schaf.
Bei der Wertung bekommst du 5 SP.
- 824** **Gib 1 Acker ab, der bepflanzt ist. (Die Saat geht dabei ebenfalls verloren und kommt in den allgemeinen Vorrat zurück.)**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Acker, der in Zeile 3 kommt.
Bei der Wertung bekommst du 6 SP.
- 825** **Gib 3 Äcker ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Acker, der in Zeile 5 kommt.
Bei der Wertung bekommst du 6 SP.
- 826** **Gib 2 Schmuck ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 2 Gerste.
Bei der Wertung bekommst du 7 SP.
- 827** **Gib 3 Schmuck ab.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Schmuck.
Bei der Wertung bekommst du 8 SP.
- 828** **Du hast keine leeren Äcker. (Du hast also entweder gar keine Äcker oder alle deine Äcker sind bepflanzt.)**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Hopfen.
Bei der Wertung bekommst du 2 SP.
- 829** **Du hast mind. 5 Schafe.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Wolle.
Bei der Wertung bekommst du 2 SP.
- 830** **Du hast mind. 7 Lehm im Vorrat.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Lehm.
Bei der Wertung bekommst du 2 SP.
- 831** **Du hast keine Äcker in den Zeilen 2, 3 und 4. (Du hast also entweder gar keine Äcker oder alle deine Äcker sind in Zeile 5.)**
In Phase 3 jeder Runde kannst du einmal aussäen.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 832** **Du hast keine Äcker in den Zeilen 2, 3 und 4. (Du hast also entweder gar keine Äcker oder alle deine Äcker sind in Zeile 5.)**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Milch.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 833** **Du hast mind. doppelt so viel Milch im Vorrat, wie die aktuelle Rundenanzahl angibt.**
Beispiel: In Runde 3 hast du mind. 6 Milch im Vorrat.
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Fell.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 834** **Du hast mind. 3 Felle im Vorrat.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Fell.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 835** **Du hast mind. 5 Schmuck.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Fleisch.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 836** **Du hast mind. 6 Hopfen im Vorrat.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Roggen.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 837** **Du hast mind. 6 Wolle im Vorrat.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Wolle.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 838** **Du hast mind. 7 Flachs im Vorrat.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Flachs.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 839** **Du hast mind. 8 Geräte.**
In Phase 3 jeder Runde kannst du genau 1 Gerät gegen 1 Schmuck tauschen (*musst du aber nicht*).
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 840** **Du hast mind. 3 Geräte, mind. 3 Schafe sowie mind. 3 Schmuck.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 **Hofkarte** (!).
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 841** **Du hast mind. 10 Gerste im Vorrat.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Gerste.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 842** **Du hast mind. 7 Gerste sowie mind. 5 Hopfen im Vorrat.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Gerste.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 843** **Du hast mind. 7 Milch im Vorrat sowie mind. 6 Schafe.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Schaf.
Bei der Wertung bekommst du 3 SP.
- 844** **Du hast mind. 6 Roggen sowie mind. 5 Fleisch im Vorrat.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Roggen und 1 Fleisch.
Bei der Wertung bekommst du 4 SP.
- 845** **Du hast mind. 6 Fleisch im Vorrat.**
In Phase 3 jeder Runde erhältst du 1 Fleisch.
Bei der Wertung bekommst du 6 SP.

4 Die Punktekarten



Hiervon gibt es ein Deck aus 25 Karten (901-925), das in jeder Partie im Spiel ist. Punktekarten erhaltet ihr in der Regel nur, indem ihr das entsprechende Aktionsfeld nutzt. Sie stellen euch vor große Aufgaben, belohnen euch aber auch mit vielen Siegpunkten (SP). Etwa vier von fünf Punktekarten fordern, dass ihr etwas abgibt, um die Karte spielen zu können.

- | | | | |
|---|-------|---|-------|
| 901 Du hast bereits mind. 1 andere Punktekarte oder insgesamt mind. 7 Bonuskarten ausgespielt. | 2 SP | 913 Gib wahlweise 11 Flachs, 11 Gerste, 11 Hopfen oder 11 Roggen ab. | 10 SP |
| 902 Du hast bereits mind. 1 andere Punktekarte ausgespielt. | 3 SP | 914 Gib 6 Flachs und 6 Hopfen ab. | 10 SP |
| 903 Gib 3 Geräte ab. | 4 SP | 915 Gib 6 Hopfen und 6 Roggen ab. | 10 SP |
| 904 Du hast bereits insgesamt mind. 6 Einstiegskarten ausgespielt. | 5 SP | 916 Gib 12 Lehm ab. | 10 SP |
| 905 Gib 4 Geräte ab. | 6 SP | 917 Gib 12 Wolle ab. | 10 SP |
| 906 Du hast bereits insgesamt mind. 6 Hofkarten ausgespielt. | 6 SP | 918 Gib wahlweise 13 Wolle oder 16 Milch ab. | 10 SP |
| 907 Gib jeweils 5 Waren von zwei Sorten deiner Wahl ab (z. B. 5 Gerste und 5 Wolle). | 7 SP | 919 Gib 14 Waren einer Sorte deiner Wahl ab (z. B. 14 Lehm). | 10 SP |
| 908 Gib jeweils 4 Waren von drei Sorten deiner Wahl ab (z. B. 4 Roggen, 4 Milch und 4 Lehm). | 8 SP | 920 Gib 14 Milch ab. | 10 SP |
| 909 Gib 2 Felle und 3 Schmuck ab. | 10 SP | 921 Gib 4 Schmuck ab. | 12 SP |
| 910 Gib 5 Fleisch ab. | 10 SP | 922 Gib insgesamt 7 Äcker aus beliebigen Reihen außer Reihe 2 ab. | 12 SP |
| 911 Gib 6 Gerste und 2 Schmuck ab. | 10 SP | 923 Gib 8 Schafe ab. | 12 SP |
| 912 Gib 10 Hopfen ab. | 10 SP | 924 Gib 8 Äcker ab. | 13 SP |
| | | 925 Gib wahlweise 5 Schmuck oder 10 Schafe ab. | 14 SP |