

Consul Dirigens

Deck

Spielmaterial

48 kleine Anschaffungen, darunter

24 mit dem Deckbuchstaben „C“

24 mit dem Deckbuchstaben „D“

48 Ausbildungen, darunter

24 mit dem Deckbuchstaben „C“

24 mit dem Deckbuchstaben „D“

24 Elternkarten, darunter

12 Mutterkarten

12 Vaterkarten

Über diese Erweiterung

Diese Erweiterung enthält 48 kleine Anschaffungen sowie 48 Ausbildungen, die vormals den Agricola Miniaturensets beilagen. Wie gewohnt könnt ihr diese Karten mit allen anderen Karten des Grundspiels und jeglicher Kartenerweiterungen kombinieren.

Die zusätzlichen **24 Elternkarten** bilden eine eigene Minierweiterung, die ihr als Variante in euren Agricola-Partien einbinden könnt. Sie versorgen euch mit einer zusätzlichen Ressource, die ihr in einer bestimmten Runde erhalten werdet, sowie einem Nebenziel, dass euch einen weiteren Vorteil verschafft, sobald ihr es erfüllt habt. Dadurch wird das Spiel ein bisschen einfacher.

Einsatz der Elternkarten

Spielvorbereitung: Mischt die Mutter- und Vaterkarten separat und teilt euch **je zwei Karten** jeder Sorte aus (*d. h. zwei Mutter- und zwei Vaterkarten*). Unmittelbar bevor die erste Spielrunde beginnt, müsst ihr jeweils eine Mutter- und eine Vaterkarte abwerfen und die beiden Karten, die ihr behalten habt, aufdecken. Sofern ihr die Draftvariante spielt, macht ihr das, nachdem ihr eure Handkarten gedraftet habt.

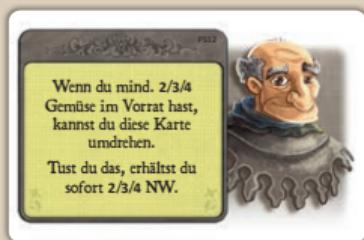
Mütter: Eure Mutter schenkt euch in einer gegebenen Runde eine Ressource. Führt, sobald ihr eure Mutterkarte aufgedeckt habt, den Text auf der Karte aus und legt die entsprechende Ressource auf das angegebene Rundenfeld. Ihr erhaltet sie zu Beginn der jeweiligen Runde.



- Nährwerte, Baustoffe bzw. Ackerfrüchte kommen dabei in euren Vorrat.
- Tiere müsst ihr entweder auf eurem Hof unterbringen, mittels eines geeigneten Effekts (*z. B. über eine Feuerstelle*) in Nährwerte umwandeln oder weglaufen lassen.
- Einen Stall oder Acker platziert ihr nach den üblichen Regeln auf eurem Hofplan.

Außerdem weist eure Mutterkarte eine **Bruchzahl** auf. Auf zehn dieser Karten ist ein (*positives*) Vielfaches von $\frac{1}{10}$ abgedruckt, auf den anderen beiden Karten $-\frac{1}{4}$ bzw. $-\frac{3}{4}$. Dieser Wert wird am Ende zu eurer Gesamtpunktzahl addiert (*bzw. davon subtrahiert*), wodurch jegliche Gleichstände automatisch aufgelöst werden.

Väter: Euer Vater stellt euch vor eine Aufgabe und bietet euch dafür **Belohnungen auf drei Stufen** an. Dazu müsst ihr die zugehörige Bedingung erfüllen. Sobald ihr das getan habt, nehmt ihr euch die Belohnung, die euch zusteht, und dreht die Karte auf die Rückseite. Ihr könnt eure Aufgabe nämlich **nur einmal** erfüllen. Allerdings müsst ihr das nicht sofort tun, wenn ihr die erste Belohnungsstufe erreicht habt. Ihr könnt auch warten, bis ihr eine höhere Stufe erreicht.



Handicap für Erfahrene

Seid ihr unterschiedlich stark in Agricola, könnt ihr die Elternkarten auch dazu nutzen, den Erfahrenen unter euch ein Handicap aufzuerlegen, indem ihr ihnen keine Elternkarten austeilt. In diesem Fall kommen die Kommazahlen auf den Mutterkarten nicht zur Anwendung. Gleichstände werden dann nach den Grundregeln aufgelöst (*meiste übrige Waren im Vorrat*).

Über die Deckstruktur

Mit dem Erscheinen dieser und der vorhergehenden Kartenerweiterungen (*Artifex, Bubulcus, Corbarius und Dulcinaria*) habt ihr nun vier vollständige Buchstabendecks A-D zu je 168 Karten (bzw. *180 Karten, wenn ihr die Erweiterung für 5-6 Spielerinnen berücksichtigt*). Jedes dieser Decks ist exakt gleich aufgebaut: Die Karten 001-084 sind kleine Anschaffungen (*wovon 001-009 immer Wanderkarten darstellen*), die Karten 085-126 sind „1+“-Ausbildungen, die Karten 127-147 sind „3+“-Ausbildungen und die Karten 148-168 sind „4+“-Ausbildungen. Zudem steht jede Kartennummer für eine ganz bestimmte Art von Effekt, zu erkennen am Typsymbol links vom

Deckbuchstaben. (*Diese Symbole werden euch auch im Anhang des Grundspiels auf Seite 2 erklärt.*)

- (#) 001-002, 010-020, 085-091, 127-128, 148-149
- (♣) 003, 021-028, 092-097, 129-131, 150-152
- (■) 029-039, 098-101, 132-136, 153-154
- (●) 040-042, 102-105, 137-138, 155-156
- (❀) 007, 043-064, 106-111, 140, 157-159
- (✉) 008, 065-073, 112-115, 141-142, 160-161
- (✿) 004-006, 074-082, 116-126, 143-146, 162-163
- (⌚) 009, 83-84, 147, 164-168

Anders ausgedrückt bieten euch die 168 Karten eines Decks einen bunten, aber ausgewogenen Mix von Kartentypen. 168 ist dabei genau die Zahl, die ihr bräuchtet, um solo, zu zweit, zu dritt oder zu viert drei aufeinanderfolgende Partien Agricola zu spielen, ohne dass eine Karte in mehr als einer Partie vorkommt ($3 \text{ Partien} \times 4 \text{ Spielerinnen} \times 14 \text{ Handkarten} = 168$). Diese Spielweise wird „Kampagne“ genannt (*und ist im Anhang des Grundspiels auf Seite 10 beschrieben*).

Wir hoffen, hiermit das „Geheimnis“ rund um die Deckbuchstaben sowie die „seltsame“ Nummerierung der Karten gelüftet zu haben. Damit es euch trotzdem leichtfällt, die Karten ggf. wieder auseinander zu sortieren, haben alle Karten des Grundspiels sowie dieser Kartenerweiterung ein kleines Sternchen (*) an ihrer Kartensummer. Zum Grundspiel gehören alle A- und B-Karten mit Sternchen, zum Artifex/Bubulcus/Corbarius/Dulcinaria-Deck alle A/B/C/D-Karten ohne Sternchen und zu dieser Kartenerweiterung alle C- und D-Karten mit Sternchen.

Impressum

Autor: Uwe Rosenberg

Redaktion: Grzegorz Kobiela

Illustrationen: Klemens Franz

Grafikdesign: atelier198

Vielen Dank an Chris Deotte und seine Community auf play-agricola.com, die alle Decks gründlich getestet und wertvolles Feedback zu den Elternkarten beigesteuert haben.

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 finden Sie Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>



© 2021 Lookout GmbH