

# Uwe Rosenberg AGRICOLA

## DIE BAUERN UND DAS LIEBE VIEH

DIE  
BIG  
BOX



Ein Spiel von Uwe Rosenberg  
für 2 Spieler ab 10 Jahren

### SPIELIDEE

Ihr seid Viehbauern und züchtet Schafe, Schweine, Rinder und Pferde. Drei Arbeiter helfen euch dabei, die Tiere auf eurem Hof unterzubringen. In jeder Runde setzt ihr sie abwechselnd ein, um Ställe und Stallungen zu bauen, Weideflächen abzugrenzen und euren Hof zu erweitern. Am Ende gewinnt, wer von euch die meisten Tiere gesammelt und die wertvollsten Gebäude errichtet hat.

### ÜBER DIESE AUSGABE

„Agricola: Die Bauern und das liebe Vieh“ erschien ursprünglich im Jahre 2012. Bei der vorliegenden „Big Box“ handelt es sich um eine überarbeitete Ausgabe, die sowohl das Grundspiel als auch seine beiden Erweiterungen beinhaltet. Das Besondere an dieser Ausgabe ist, dass die Baustoffe geformte Holzteile und die Arbeiter Holzfiguren statt Scheiben sind. An den Regeln hat sich nichts geändert, wir haben aber die Anleitung neu verfasst und den einen oder anderen Text auf den Sondergebäuden umformuliert.

### ÜBERBLICK

Die folgende Abbildung zeigt eine Farm, wie sie bei Spielende aussehen könnte.

Die Sprechblasen geben euch einen Ausblick darauf, was euch in diesem Spiel erwartet.

Jegliche dort enthaltenen Informationen werden euch auf den folgenden Seiten ausführlich erklärt.

Steckt auf eurem Hof Weiden ab, um darauf Schafe, Schweine, Rinder und Pferde zu halten. Am Ende machen Tiere den Großteil eurer Punkte aus.

Auf jedem Weidenfeld haben zwei Tiere der gleichen Art Platz.

Ihr könnt euren Hof mit Hoferweiterungen ausbauen. Vollständig genutzte Hoferweiterungen bringen am Ende zusätzliche Punkte.

Auch Gebäude sind Punkte wert: Dieser Stall bringt euch einen Punkt.

Weitere Tiere könnt ihr in Gebäuden unterbringen: In diese Stallung passen fünf Tiere der gleichen Art.

Die Ränder der Gebäude dienen auch als Abgrenzung für Weiden.

Sondergebäude bringen euch diverse Vorteile, wie etwa geschenkte Tiere oder Sonderfähigkeiten.

Futtertröge verdoppeln die Anzahl der Tiere, die in einer Weide oder einem Gebäude untergebracht werden können.

An einem freistehenden Futtertrog kann genau ein Tier stehen.



# SPIELMATERIAL

## als Stanzteile



1 Spielplan



1 Startspielermarke



9 Ersatzmarken (3x „4 Schafe“, je 1x „4 Steine“, „4 Schilf“, „4 Holz“, „4 Schweine“, „4 Rinder“ und „4 Pferde“)



2 Hofpläne (für jeden Spieler einen)



5 Hoferweiterungen



5 Plättchen „Stall“ (mit Rückseite „Stallung“)



4 Basis-Sondergebäude (gelbe Rückseite)



54 allgemeine Sondergebäude (grüne Rückseite)

## aus Holz



6 Arbeiter in Spielerfarben (rot und blau)



26 gelbe Grenzteile



37 Baustoffe (17 Holz, 15 Steine und 5 Schilf)



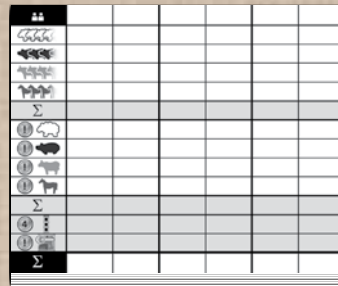
10 gelbe Futtertröge



65 Tiere (22 Schafe, 16 Schweine, 13 Rinder und 14 Pferde)

Tiere und Baustoffe werden verallgemeinert „Waren“ genannt.

## außerdem



1 Wertungsblock

5 Plastiktüten



diese Spielanleitung

## SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Spielplan** in die Mitte des Spielbereichs.
2. Nehmt euch jeweils einen **Hofplan** und legt ihn vor euch aus, so dass der Wald oben und der Weg unten abgebildet ist. Sucht euch eine Spielerfarbe aus, nehmt euch die 3 Arbeiterfiguren dieser Farbe und stellt sie neben euren Hofplan.
3. Nehmt euch jeweils **9 Grenzteile**. Die **übrigen 8 Grenzteile** kommen neben den Spielplan, in die Nähe des Aktionsfeldes „Erweitern“.
4. Legt **4 Hoferweiterungen**, **4 Stallplättchen** sowie die **10 Futtertröge** an die Seite, ebenso die **Baustoffe** und **Tiere**. Diese bilden den **allgemeinen Vorrat**.
5. Legt die **4 Basis-Sondergebäude** „Fachwerkhaus“, „Liegestallung“, „Schutzhütte“ und „Lagerstätte“ (zu erkennen an der gelben Rückseite) nebeneinander aus.
6. Bestimmt, wer von euch die **Startspielermarke** erhalten soll und damit das Spiel beginnt.

## ERWEITERTES SPIEL

Bereitet eure erste Partie wie beschrieben vor. Sobald ihr mit dem Spiel gut vertraut seid, könnt ihr die allgemeinen Sondergebäude hinzunehmen. Das sorgt für mehr Vielfalt und erlaubt euch, tiefer in das Spiel einzutauchen. Der Spielaufbau ändert sich dann wie folgt:

Legt **5 Hoferweiterungen** und **5 Stallplättchen** aus (statt je 4).

Zieht zufällig **4 allgemeine Sondergebäude** (mit grüner Rückseite) und legt sie zu den vier Basis-Sondergebäuden. (Somit sind insgesamt **8 Sondergebäude im Spiel**.) Erfahrene Spieler sollten statt vier **8 allgemeine Sondergebäude** hinzunehmen (wodurch dann insgesamt **12 Sondergebäude im Spiel** sind).

## SPIELVERLAUF

Das Spiel geht über 8 Runden. Jede Runde durchläuft die folgenden vier Phasen in der angegebenen Reihenfolge:

- I. Auffüllphase
- II. Arbeitszeit
- III. Heimkehrphase
- IV. Vermehrungsphase

Nach Ablauf der 8 Runden wertet ihr eure Höfe und bestimmt, wer von euch gewinnt.

### I. Auffüllphase

Zu Beginn jeder Runde füllt ihr bestimmte Aktionsfelder auf dem Spielplan mit den dargestellten Waren auf, auch wenn dort noch welche aus vergangenen Runden liegen. Diese Aktionsfelder erkennt ihr am Anhäufungsfeil.

**Auf Aktionsfelder ohne Anhäufungsfeil kommen keine Waren.**

Die Aktionsfelder für Tiere stellen eine zweite Ware in Klammern dar. Das bedeutet:

- Legt, wenn das Aktionsfeld **leer** ist, die erste abgebildete Ware auf das Feld und ignoriert die Ware in Klammern.
- Andernfalls, wenn das Aktionsfeld bereits **eine oder mehrere Waren** enthält, kommt lediglich die Ware in Klammern auf das Feld.



Dieses Aktionsfeld häuft jede Runde 1 Stein an.



Dieses Aktionsfeld häuft keine Waren an.



**Beispiel:** In Runde 1 kommt auf dieses Aktionsfeld 1 Schilf. Solange das Aktionsfeld nicht genutzt wird, kommt in den folgenden Runden jeweils 1 Schaf dazu. Sobald es genutzt und damit leegeräumt wird, kommt in der folgenden Runde wieder 1 Schilf darauf.



**Anmerkung:** Vergesst beim Auffüllen nicht, ein Grenzteil auf das Aktionsfeld „Erweitern“ zu legen, da mit diesen Grenzteilen die acht Runden des Spiels „mitgezählt“ werden. (Die Anzahl der Grenzteile im Vorrat gibt an, wie viele Runden noch zu spielen sind.)

### II. Arbeitszeit

Dies ist die wichtigste Phase im Spiel. Beginnend mit dem Startspieler setzt ihr abwechselnd genau einen Arbeiter ein. Das geht solange, bis ihr alle eure Arbeiter auf dem Aktionsplan eingesetzt habt.

Die Aktion, die auf dem ausgewählten Aktionsfeld abgebildet ist, **müsst ihr sofort durchführen.**

Einen Arbeiter einzusetzen, ohne eine der dargestellten Aktionen zu nutzen, ist nicht erlaubt. (Die Aktionsfelder werden euch auf den Seiten 6 und 7 erläutert.)

**Wichtig:** Besetzte Aktionsfelder sind bis zum Ende der aktuellen Arbeitszeit blockiert. Die Arbeitszeit endet, wenn alle sechs Arbeiter eingesetzt sind.



Wenn ihr ein Aktionsfeld nutzt, auf dem Waren liegen, nehmt euch die Waren vom Feld. Baustoffe (Holz, Stein, Schilf) kommen in euren Vorrat. Ihr könnt beliebig viele Waren im Vorrat haben. Tiere müssen auf eurem Hofplan untergebracht werden. Tiere, die ihr nicht unterbringen könnt, laufen sofort weg und kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Weiden, Ställe und Futtertröge helfen euch, dies zu verhindern (siehe „Tierhaltung“ auf den folgenden zwei Seiten).

### III. Heimkehrphase

Mit Beendigung der Arbeitszeit kehren alle Arbeiter wieder an den Hof zurück.

### IV. Vermehrungsphase

Am Ende jeder Runde vermehren sich eure Tiere. Wer **mindestens 2 Tiere einer Art** hat, erhält ein weiteres Tier dieser Art hinzu. (Eure Tiere vermehren sich auch dann, wenn die Elterntiere nicht am selben Ort leben.) Neugeborene Tiere müssen sofort untergebracht werden oder sie laufen weg.



**Wichtig!** Ihr könnt pro Vermehrungsphase jeweils **maximal 1 Schaf, 1 Schwein, 1 Rind und 1 Pferd** dazubekommen, auch wenn ihr mehrere Paare der jeweiligen Arten habt.



**Beispiel:** Auch wenn du 2 Schafe in einem Stall und 2 weitere in einem anderen Stall stehen hast, erhältst du während der Vermehrungsphase nur 1 zusätzliches Schaf.

**Tip:** Führt diese Phase am besten gleichzeitig durch.

### Rundenende

Die laufende Runde endet nach der Vermehrungsphase. Fahrt am Ende der Runden 1 bis 7 mit der Auffüllphase der folgenden Runde fort. Das Spiel endet mit Ablauf der achten Runde (siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 8).

**Anmerkung:** In diesem Spiel wechselt der Startspieler nicht automatisch. Um Startspieler zu werden, müsst ihr eine bestimmte Aktion durchführen (siehe Seite 6).

# TIERHALTUNG

Tiere können auf Weiden und in Gebäuden gehalten werden. Futtertröge verbessern die Haltungsmöglichkeiten.

## Tierhaltung auf Weiden

Weiden werden mit den Grenzteilen abgegrenzt, die ihr zwischen die Felder eures Hofplans legt. Die Wände von anliegenden Gebäuden dienen ebenfalls als Abgrenzung für Weiden. **Auf jedem Weidenfeld haben bis zu 2 Tiere Platz. In jeder Weide können nur Tiere der gleichen Art gehalten werden.**



**Beispiel:** Diese Weide umfasst zwei Hoffelder, die mittels 5 Grenzteilen und dem rechten Rand der Wohnhütte als 6. Grenzteil abgegrenzt wurde. Es finden dort 4 Tiere einer Art Platz.

Es ist erlaubt, Weiden unfertig abzugrenzen. **Unfertige Weiden können keine Tiere aufnehmen.** Des Weiteren ist es erlaubt, Weiden mit weiteren Grenzteilen im Inneren aufzuteilen.

Es gibt zwei Aktionsfelder, auf denen ihr Grenzteile bauen könnt (siehe Seite 6): auf einem davon baut ihr Zäune (aus Holz), auf dem anderen Mauern (aus Stein). Es ist unerheblich, ob die Grenzteile aus Holz oder Stein gebaut werden. Man kann (und muss) das hinterher nicht unterscheiden.

**Anmerkung:** Ihr könnt nur die Grenzteile verbauen, die sich in eurem Vorrat befinden. Zu Beginn stehen euch 9 Grenzteile zur Verfügung. Weitere gibt es auf dem Aktionsfeld „Erweitern“ (siehe Seite 7).

## Tierhaltung in Gebäuden

Auch in Gebäuden können Tiere gehalten werden. Normalerweise werden Gebäude auf Hoffeldern gebaut, auf denen noch kein Gebäude liegt. Ihr Bau erleichtert es, Weiden einzugrenzen, denn auf jedem Gebäude sind 4 Grenzteile vorgezeichnet (siehe Beispiel).



**Beispiel:** Dank des Stalls, den du zuvor errichtet hast, benötigst du nur noch 4 Grenzteile, um die abgebildete Weide einzugrenzen. Beachtet, dass euch nicht allzu viele Grenzteile im Spiel zur Verfügung stehen.

Ihr könnt Gebäude auch in eine zuvor fertig gestellte Weide hineinbauen oder auf ein Feld mit Futtertroge, solange auf besagtem Feld kein anderes Plättchen liegt (siehe auch „Tierhaltung mit Futtertrögen“).



**Beispiel:** Diese Weide der Größe 3 wird durch einen Stall in zwei Weiden unterteilt. Zuvor fasste sie 6 Tiere der gleichen Art. Nun kann sie  $2+3+2=7$  Tiere von bis zu drei Arten fassen.

Wenn ihr ein Gebäude neben ein vorhandenes Grenzteil baut, bringen euch die auf dem Gebäude vorgezeichneten Grenzteile keinen zusätzlichen Vorteil. Auf keinen Fall dürft ihr bereits eingesetzte Grenzteile zurück in euren Vorrat legen.

**Tip:** Häufig ist es sinnvoll, Weiden unfertig abzustecken, um sie anschließend mit einem Gebäude fertig zu umschließen. Auf diese Weise spart ihr euch wertvolle Grenzteile.

Es gibt drei Gebäudetypen: Ställe, Stallungen und Sondergebäude. Für jeden davon gibt es ein eigenes Aktionsfeld (siehe Seiten 6 und 7).

### Ställe und Stallungen

Ställe und Stallungen sind Vorder- und Rückseite desselben Plättchens und werden in jeder Partie verwendet. Ihr müsst zuerst einen Stall bauen, bevor ihr ihn später zu einer Stallung aufwerten könnt.

**Ställe beherbergen bis zu 3 Tiere der gleichen Art**, wie die Zahl rechts unten auf dem Plättchen angibt. Ein Stall kostet 3 Steine und 1 Schilf und ist am Ende 1 Punkt wert.

Ställe können zu Stallungen aufgewertet werden, wodurch sie auf die Rückseite gedreht werden. Dies kostet wahlweise 5 Holz oder 5 Steine. **Stallungen beherbergen 5 Tiere der gleichen Art** und sind am Ende 4 Punkte wert.



### Sondergebäude

Neben den Ställen und Stallungen gibt es auch Sondergebäude, die Tiere beherbergen können. Die einen haben Soforteffekte, die beim Bau aktiv werden, andere wiederum haben dauerhafte Effekte, die ihr das gesamte Spiel über nutzen könnt.



Die Effekte aller Sondergebäude werden auf den Seiten 9-12 erklärt.

## Die Wohnhütte

Ihr beginnt das Spiel mit einem Sondergebäude, das auf eurem Hofplan vorgezeichnet ist. Dort findet genau 1 Tier Platz (*euer Haustier*). Manch ein Sondergebäude, wie z. B. das Fachwerkhaus, wertet eure Wohnhütte auf, wodurch dort mehr Tiere Platz finden.



## Tierhaltung mit Futtertrögen

Futtertröge verdoppeln die Zahl der Tiere, die in einem Gebäude oder einer Weide Platz finden.



$$3 \times 2 = 6$$

$$(2+2) \times 2 = 8$$

$$1 \times 2 = 2$$

**Beispiel:** Mit Futtertrog haben im Stall bis zu 6 Tiere einer Art Platz. In einer Weide verdoppelt der Futtertrog ihr gesamtes Fassungsvermögen: Du kannst in der abgebildeten Weide nun bis zu 8 Tiere einer Art halten. In der Wohnhütte mit Futtertrog haben nun bis zu 2 Tiere einer Art Platz.

Ein einsamer Futtertrog auf einem Hoffeld, das nicht zu einer vollständig abgegrenzten Weide gehört, beherbergt genau 1 Tier.



**Beispiel:** An diesem freistehenden Futtertrog frisst sich 1 Pferd satt.

- Auf jedem Hoffeld kann maximal ein Futtertrog stehen. Eine Weide kann beliebig viele Futtertröge haben, solange jeder davon auf einem eigenen Feld steht. Jeder Futtertrog verdoppelt das Fassungsvermögen.



**Beispiel:** Durch die zwei Futtertröge haben auf dieser Weide, die aus zwei Hoffeldern besteht, bis zu 16 Tiere einer Art Platz. Das Fassungsvermögen (von 4 Tieren) wird also zweimal hintereinander verdoppelt.

- Es ist erlaubt, um einen Futtertrog nachträglich eine Weide abzustecken. Der Futtertrog wechselt dann seine Funktion.
- Es ist erlaubt, auf einem Hoffeld mit Futtertrog nachträglich einen Stall oder ein Sondergebäude zu bauen. Der Futtertrog bleibt erhalten, er wechselt nur seine Funktion.
- Ein Stall mit Futtertrog kann im weiteren Spielverlauf zu einer Stallung mit Futtertrog umgebaut werden. Der Futtertrog bleibt also erhalten.

## Tiere versetzen

Sobald irgendetwas gebaut wurde, kann es nicht mehr versetzt oder entfernt werden. Tiere hingegen könnt ihr **jederzeit** versetzen oder von eurem Hof nehmen. (Das ist sogar wichtig, um den verfügbaren Platz bestmöglich auszunutzen.)



**Beispiel:** Du hast soeben ein weiteres Schwein sowie ein Schaf erhalten. Um sie auf deinem Hof unterzubringen, verschiebst du dein Hausschwein auf die Weide und stellst dort das neue Schwein hinzu. Das Schaf kommt dann in die freigewordene Wohnhütte.

# DIE AKTIONSFELDER

## Mauern

Lege, wenn du dieses Aktionsfeld nutzt, beliebig viele Grenzteile aus deinem Vorrat auf deinen Hof, aber mindestens eines. Die ersten beiden Grenzteile sind kostenlos. Für jedes weitere Grenzteil musst du 2 Steine abgeben. (Du kannst dieses Aktionsfeld nutzen, um lediglich die kostenlosen Grenzteile zu bauen. Siehe „Tierhaltung in Weiden“ auf Seite 4, um mehr über Grenzteile zu erfahren.)

## Zäune

Lege, wenn du dieses Aktionsfeld nutzt, beliebig viele Grenzteile aus deinem Vorrat auf deinen Hof, aber mindestens eines. Für jedes Grenzteil musst du 1 Holz abgeben. (Siehe „Tierhaltung in Weiden“ auf Seite 4, um mehr über Grenzteile zu erfahren.)

## Futtertröge

Lege, wenn du dieses Aktionsfeld nutzt, beliebig viele Futtertröge auf deinen Hofplan, aber mindestens einen. Auf jedem Hoffeld darf höchstens ein Futtertrog stehen. (Du darfst sie innerhalb oder außerhalb von Weiden oder auf Gebäude setzen.) Der erste Futtertrog ist kostenlos. Für jeden weiteren Futtertrog musst du 3 Holz abgeben. (Du kannst dieses Aktionsfeld nutzen, um lediglich den kostenlosen Futtertrog zu bauen. Siehe „Tierhaltung mit Futtertrögen“ auf Seite 5, um mehr über Futtertröge zu erfahren.)

## Stallbau

Gib, wenn du dieses Aktionsfeld nutzt, 3 Steine und 1 Schilf aus deinem Vorrat ab und lege ein Plättchen „Stall/Stallung“ mit der Stallseite nach oben auf ein Feld deines Hofplans, auf dem noch kein Plättchen liegt. (Enthält das Feld einen Futtertrog, bleibt dieser erhalten, siehe auch „Tierhaltung mit Futtertrögen“ auf Seite 5.) Du kannst pro Aktion höchstens einen Stall bauen.

## Stallungen

Drehe, wenn du dieses Aktionsfeld nutzt, beliebig viele deiner Stallplättchen auf die Rückseite, aber mindestens eines. Für jeden Stall, den du auf diese Weise zur Stallung aufwertest, musst du wahlweise 5 Holz oder 5 Steine abgeben. Du kannst frei entscheiden, welche Plättchen du mit Holz und welche du mit Stein bezahlst. Es ist nicht erlaubt, ein einzelnes Plättchen mit einer Kombination aus Holz und Stein zu bezahlen (z. B. 3 Holz und 2 Steine). Spielmaterial, das sich auf dem Stall befand (Tiere bzw. ein Futtertrog), bleibt erhalten.

## Sondergebäude

Dieses Aktionsfeld gibt es zweimal, d. h., es können bis zu zwei Arbeiter pro Runde ein Sondergebäude bauen. (Das können auch die Arbeiter desselben Spielers sein.) Baue, wenn du es nutzt, genau eines der ausliegenden Sondergebäude, indem du die aufgedruckten Baukosten bezahlst und das Plättchen auf ein Feld deines Hofplans legst, auf dem noch kein Plättchen liegt. (Enthält das Feld einen Futtertrog, bleibt dieser erhalten.) Beachte, dass manch ein Sondergebäude eine Voraussetzung aufweist, die erfüllt sein muss, damit du das Gebäude bauen kannst. (So ersetzt die Offene Stallung beispielsweise einen Stall. Siehe „Tierhaltung in Gebäuden“ auf Seite 4 für weitere Details.) Du kannst pro Aktion höchstens ein Sondergebäude bauen.

**Anmerkung:** Du kannst auf diesen Aktionsfeldern keine Ställe oder Stallungen bauen.

## Startspieler und 1 Holz

Auf dieses Aktionsfeld kommt jede Runde 1 Holz. Nimm dir, wenn du es nutzt, alles Holz, das sich auf diesem Feld angesammelt hat, und lege es in deinen Vorrat. Nimm dir außerdem die Startspielermarke. Solange du sie besitzt, setzt du, beginnend mit der nächsten Runde, in jeder Arbeitszeit den ersten Arbeiter ein. (An der Reihenfolge der laufenden Runde ändert sich nichts.)



### 3 Holz

Auf dieses Aktionsfeld kommen jede Runde 3 Holz. Nimm dir, wenn du es nutzt, alles Holz, das sich auf diesem Feld angesammelt hat, und lege es in deinen Vorrat.

### 1 Stein

Auf dieses Aktionsfeld kommt jede Runde 1 Stein. Nimm dir, wenn du es nutzt, alle Steine, die sich auf diesem Feld angesammelt haben, und lege sie in deinen Vorrat.

### 2 Steine

Auf dieses Aktionsfeld kommen jede Runde 2 Steine. Nimm dir, wenn du es nutzt, alle Steine, die sich auf diesem Feld angesammelt haben, und lege sie in deinen Vorrat.

### Baustoffe

Nimm dir, wenn du dieses Aktionsfeld nutzt, genau 1 Holz, 1 Stein und 1 Schilf aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Vorrat.

### Erweitern

Auf dieses Aktionsfeld kommt jede Runde 1 Grenzteil. Nimm dir, wenn du es nutzt, alle Grenzteile, die sich auf diesem Feld angesammelt haben, und lege sie in deinen Vorrat. Nimm dir außerdem eine Hoferweiterung aus dem allgemeinen Vorrat, sofern noch eine da ist, und lege sie passend links oder rechts an deinen Hof an. Die Abbildungen des Waldes (*oben*) und des Weges (*unten*) müssen nahtlos fortgeführt werden. Sobald du die Erweiterung an deinen Hof angelegt hast, ist sie Teil deines (*erweiterten*) Hofes. *(Alle Regeln, die sich auf deinen Hof beziehen, gelten somit immer auch für alle deine Hoferweiterungen.)*

### Schilf und Schafe

Auf dieses Aktionsfeld kommt 1 Schilf, falls es leer ist. Ansonsten kommt dort jede Runde 1 Schaf darauf. Lege, wenn du es nutzt, das Schilf in deinen Vorrat und bringe alle Schafe, die sich auf diesem Feld angesammelt haben, auf deinen Hof. Du musst die Schafe sofort unterbringen. Schafe, die du nicht unterbringen kannst, musst du in den allgemeinen Vorrat zurückgeben.

### Schwein und Schafe

Auf dieses Aktionsfeld kommt 1 Schwein, falls es leer ist. Ansonsten kommt dort jede Runde 1 Schaf darauf. Bringe, wenn du es nutzt, alle Tiere, die sich auf diesem Feld angesammelt haben, auf deinen Hof. Du musst die Tiere sofort unterbringen. Tiere, die du nicht unterbringen kannst, musst du in den allgemeinen Vorrat zurückgeben.

### Rind und Schweine

Auf dieses Aktionsfeld kommt 1 Rind, falls es leer ist. Ansonsten kommt dort jede Runde 1 Schwein darauf. Bringe, wenn du es nutzt, alle Tiere, die sich auf diesem Feld angesammelt haben, auf deinen Hof. Du musst die Tiere sofort unterbringen. Tiere, die du nicht unterbringen kannst, musst du in den allgemeinen Vorrat zurückgeben.

### Pferd und Schafe

Auf dieses Aktionsfeld kommt 1 Pferd, falls es leer ist. Ansonsten kommt dort jede Runde 1 Schaf darauf. Bringe, wenn du es nutzt, alle Tiere, die sich auf diesem Feld angesammelt haben, auf deinen Hof. Du musst die Tiere sofort unterbringen. Tiere, die du nicht unterbringen kannst, musst du in den allgemeinen Vorrat zurückgeben.



## ZU WENIG SPIELMATERIAL?

In manchen Partien kann es vorkommen, dass Tiere und Baustoffe knapp werden. Daher liegen dem Spiel Ersatzmarken bei, die größere Mengen einzelner Waren darstellen. Sie können natürlich jederzeit in Einzelwaren zurückgetauscht werden. Der Warenvorrat gilt als unbegrenzt.

Anders verhält es sich mit den Futtertrögen (*max. 10*), den Plättchen „Stall/Stallung“ (*entweder 4 oder 5*), den Hoferweiterungen (*entweder 4 oder 5*) und den Sondergebäuden (*entweder 4, 8 oder 12*). Sobald sich alle in Spielerhand befinden, können keine weiteren mehr erworben werden. Beachtet, dass die Offene Stallung einen Stall aufwertet, der dann wieder verfügbar wird.

## SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach der Vermehrungsphase der 8. Runde. (In welcher Runde ihr euch befindet, erkennt ihr an den gelben Grenzteilen im allgemeinen Vorrat, denn in jeder Runde kommt eines von ihnen ins Spiel.) Wenn das Spiel vorbei ist, wird gewertet. Benutzt dazu den beiliegenden Wertungsblock.

### ■ Zählt, wie viele Tiere jeder Art ihr habt.

Jedes Tier ist grundsätzlich 1 Punkt wert, egal von welcher Art es ist. Die Summe ergibt eure „Tierwertung“.

### ■ Ihr bekommt Sonderpunkte gemäß der untenstehenden Tabelle. (Diese Tabelle ist auch auf den Seitenteilen des Schachtelbodens abgedruckt.) Die Summe dieser Punkte ergibt eure „Sonderpunktwertung“.

■ Beachtet, dass ihr pro Tierart, von der ihr 3 oder weniger Tiere habt, jeweils 3 Minuspunkte bekommt.

■ Ab einschließlich dem 13. Schaf, dem 11. Schwein, dem 10. Rind und dem 9. Pferd bekommt ihr für jedes Tier dieser Sorte einen zusätzlichen Sonderpunkt.

### ■ Jede Hoferweiterung, bei der alle 3 Hoffelder genutzt sind, bringt euch 4 Punkte. Diese Zahl ergibt eure „Erweiterungswertung“.



- Ein Hoffeld ist genutzt, falls es ein Plättchen oder einen Futtertrog enthält oder Teil einer vollständig abgegrenzten Weide ist.
- Ein Hoffeld ist nicht genutzt, solange es Teil einer nicht oder unvollständig abgegrenzten Weide ist.
- Für Hoferweiterungen, die ihr nicht vollständig genutzt habt, bekommt ihr keine Punkte.
- Es spielt bei der Erweiterungswertung keine Rolle, ob euer Start-Hofplan vollständig genutzt wird oder nicht.
- Den Start-Hofplan vollständig zu nutzen, bringt euch keine Punkte (außer für die Dinge, mit denen ihr ihn nutzt).

### ■ Gebäude sind so viele Punkte wert, wie auf ihnen aufgedruckt sind. (Zu den Gebäuden zählen eure Ställe, Stallungen und Sondergebäude.) Die Summe dieser Werte ergibt eure „Gebäudewertung“.



**Anmerkung:** Gebäude wie die Lagerstätte haben einen variablen Wert, der auf dem Plättchen beschrieben wird.

**Beispiel:** So würde der Hof abschneiden, der auf der ersten Seite dieser Anleitung abgebildet ist.



Sheep	12
Pig	7
Cow	5
Horse	0
Σ	24
Stall	2
Schutzblütte	1
Fachwerkhaus	0
Σ	-3
Σ	0
Erweiterungswertung	8
Σ	10
Σ	42

## GEWINNER DES SPIELS

Die Summe der Punktzahlen aus Tier-, Sonderpunkt-, Erweiterungs- und Gebäudewertung ergibt eure Gesamtpunktzahl. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer in der ersten Runde nicht Startspieler war.

	0-3	1	2	3	4	5	6	...
Sheep	0-3	8-10	11-12	13	14	15	16	...
Pig	0-3	7-8	9-10	11	12	13	14	...
Cow	0-3	6-7	8-9	10	11	12	13	...
Horse	0-3	5-6	7-8	9	10	11	12	...

## IMPRESSUM

**Autor:** Uwe Rosenberg

**Redaktion:** Grzegorz Kobiela

**Illustrationen und Grafikdesign:** Klemens Franz | atelier198

Diese überarbeitete Neuauflage basiert auf der Arbeit von Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt, Thalke Steinke und Bernd Lautenschlager, die für die ursprüngliche Anleitung verantwortlich waren. Ihnen gebührt unser besonderer Dank! Ebenfalls danken wir den über 60 Testspielern der Originalauflage. Vielen Dank an Janina Kleinemenke, Jonatan Joppich, Kim Kießling und Ulrich Schlobinski für das Korrekturlesen dieser Anleitung.



© 2021 Lookout GmbH

Geschäftssitz:

Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland  
www.lookout-games.de

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

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an [regeln@lookout-spiele.de](mailto:regeln@lookout-spiele.de)

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



## ANHANG

Auf den folgenden vier Seiten werden alle Sondergebäude detailliert erklärt. Gelegentlich beziehen sich die Gebäude auf Bereiche eures Hofes, die hiermit erklärt werden.



## BASIS-SONDERGEBÄUDE

### Fachwerkhaus

(Kosten: 3 Holz, 2 Steine, 1 Schilf; Punkte: 5)

Mit dem Fachwerkhaus wird die Wohnhütte überbaut. Es ist nicht erlaubt, das Fachwerkhaus auf ein anderes Hoffeld zu legen. Es beherbergt bis zu 2 Tiere der gleichen Art.

**Anmerkung:** Es gibt drei Sondergebäude, mit denen die Wohnhütte überbaut wird: Blockhütte, Fachwerkhaus und das Wohnstallhaus. Es kann immer nur die Wohnhütte selbst überbaut werden, niemals aber eine der Aufwertungen. Einmal überbaut, kann die Wohnhütte für keinen anderen Effekt mehr benutzt werden.

### Lagerstätte

(Kosten: 2 Holz, 1 Schilf; Punkte: ½ pro Baustoff)

Die Lagerstätte ist bei der Wertung halb so viele Punkte wert, wie du dann noch Baustoffe im Vorrat hast. (Es zählen nur die Baustoffe im eigenen Vorrat. Beispielsweise zählen die Steine, die sich auf der Steinhauerei befinden, nicht mit.) Es wird nicht gerundet, daher kann es auch halbe Punkte geben. Die Lagerstätte beherbergt keine Tiere.

### Liegestallung

(Kosten: wahlweise 3 Holz oder 3 Steine; Punkte: 2)

Die Liegestallung wertet einen Stall auf deinem Hof auf. (Das kann auch der Kuhstall oder der Schweinestall sein.) Sie muss auf dasselbe Feld gebaut werden, auf dem der Stall lag. Es ist nicht erlaubt, die Liegestallung auf ein anderes Hoffeld zu legen. Der überbaute Stall kommt in den allgemeinen Vorrat zurück (und kann von beiden Spielern erneut gebaut werden). Nimm dir nach dem Bau sofort wahlweise 1 Rind oder 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es auf deinem Hof unter (oder lass es weglaufen). Die Liegestallung beherbergt bis zu 5 Tiere der gleichen Art.

**Anmerkung:** Auch wenn es sich bei der Liegestallung um eine Stallung handelt, kannst du sie nicht auf dem Aktionsfeld „Stallungen“, sondern lediglich auf einem der Aktionsfelder „Sondergebäude“ bauen.

### Schutzhütte

(Kosten: 2 Holz, 1 Stein; Punkte: 0)

Nimm dir sofort (und einmalig im Spiel) 1 Tier deiner Wahl (Schaf, Schwein, Rind oder Pferd) aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es auf deinem Hof unter (z. B. in der Schutzhütte). Die Schutzhütte beherbergt maximal 1 Tier.

## ALLGEMEINE SONDERGEBÄUDE

### Anlehnhaus

(Kosten: 1 Stein; Punkte: 1)

Nachdem du das Anlehnhaus gebaut hast, kannst du sofort (und einmalig im Spiel) ein weiteres Sondergebäude bauen, das waagrecht oder senkrecht an das Anlehnhaus grenzen muss. Auch dieses Sondergebäude musst du bezahlen. Das Anlehnhaus beherbergt maximal 1 Schaf, aber kein anderes Tier.

**Anmerkung:** Das weitere Sondergebäude kann auch der Hüttenausbau sein (siehe dort), sofern die Voraussetzungen erfüllt sind.

### Aufzuchtstation

(Kosten: 2 Holz, 1 Schilf; Punkte: 1)

Die Aufzuchtstation beherbergt bis zu 1 Schaf, 1 Schwein, 1 Rind und 1 Pferd. Allerdings musst du vor jeder Vermehrungsphase alle Tiere, die sich in der Aufzuchtstation befinden, anderweitig unterbringen (oder weglaufen lassen), damit dort Platz für den zu erwartenden Nachwuchs entsteht.

**Anmerkung:** Die Aufzuchtstation muss auch dann vollständig geräumt werden, wenn es Tierarten gibt, für die du keinen Nachwuchs erhältst.

### Baubetrieb

(Kosten: 2 Holz, 1 Stein; Punkte: 2)

Du kannst jederzeit im Spiel, und so oft du willst (auch außerhalb der Arbeitszeit), 2 Steine abgeben, um 1 Futtertrog, der nicht in einem Gebäude steht, durch einen gewöhnlichen Stall zu ersetzen. (Kuhstall und Schweinestall sind ausgeschlossen.) Der Stall muss auf dasselbe Hoffeld gebaut werden, wo vorher der Futtertrog stand. (Es ist erlaubt, einen Futtertrog innerhalb einer eingezäunten Weide zu ersetzen.) Du kannst den Effekt des Baubetriebes nicht nutzen, wenn es keine Ställe im allgemeinen Vorrat gibt. Der Baubetrieb beherbergt keine Tiere.

### Bauschreinerei

(Kosten: 1 Holz, 1 Stein; Punkte: 1)

Du kannst jederzeit im Spiel, und so oft du willst (auch außerhalb der Arbeitszeit), deine Ställe und Futtertröge auf deinem Hof umsetzen. (Das gilt auch für den Kuhstall und den Schweinestall, aber nicht für Stallungen.) Deine Tiere laufen beim Umsetzen nicht weg, es sei denn, hinterher hast du weniger Platz für sie als vorher. Die Bauschreinerei beherbergt keine Tiere.

### Baustoffdepot

(Kosten: 2 Steine; Punkte: 1)

Du erhältst immer, wenn du das Aktionsfeld „Baustoffe“ nutzt (das dir 1 Holz, 1 Stein und 1 Schilf bringt), zusätzlich 1 Holz von dem Aktionsfeld „3 Holz“. Liegt dort kein Holz, erhältst du das zusätzliche Holz nicht. Das Baustoffdepot beherbergt maximal 1 Pferd, aber kein anderes Tier.

### Baustoffhalle

(Kosten: 1 Schilf; Punkte: 7)

Mit der Baustoffhalle wird eine gewöhnliche Stallung überbaut. (Die Liegestallung ist ausgeschlossen.) Sie muss auf dasselbe Feld gebaut werden, auf dem die Stallung lag. Es ist nicht erlaubt, die Baustoffhalle auf ein anderes Hoffeld zu legen. Die überbaute Stallung kommt in den allgemeinen Vorrat zurück (und kann von beiden Spielern als Stall erneut gebaut werden). Nimm dir nach dem Bau sofort 4 Holz und 3 Steine aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Vorrat. Die Baustoffhalle beherbergt maximal 1 Pferd, aber kein anderes Tier.

#### Anmerkungen:

- Sei dir im Klaren darüber, dass du durch den Verlust einer Stallung (in der 5 Tiere Platz finden) viel Fassungsvermögen für Tiere verlierst (da die Baustoffhalle nur 1 Pferd aufnehmen kann).
- Auch wenn die Baustoffhalle durch ihr Schifdach an einen Stall erinnert, gilt sie nicht als Stall.

### Besamungsstation

(Kosten: 2 Steine; Punkte: 0)

Die Besamungsstation ändert, wie sich Tiere auf deinem Hof vermehren: In der Vermehrungsphase jeder Runde benötigst du nur noch 1 Tier pro Art, um für diese Tierart Nachwuchs zu erhalten. (Für Tierarten, die du nicht hast, erhältst du keinen Nachwuchs. Nach wie vor gilt, dass du höchstens ein Nachwuchstier pro Art erhältst.) Die Besamungsstation beherbergt keine Tiere.

### Biohof

(Kosten: 2 Holz, 3 Steine, 1 Schilf; Punkte: 4)

Du erhältst sofort (und einmalig im Spiel) auf jede eigene Weide, auf der genau 1 Tier steht, 1 Tier der gleichen Art dazu. (Das gilt nicht für Gebäude, auf denen genau 1 Tier steht.) Der Biohof beherbergt keine Tiere.

### Blockhütte

(Kosten: 2 Holz, 1 Schilf; Punkte: 0 oder 4)

Mit der Blockhütte wird dein Wohnhaus überbaut. Es ist nicht erlaubt, die Blockhütte auf ein anderes Hoffeld zu legen. Sie ist bei der Wertung 4 Punkte wert, falls du dann noch 4 oder mehr Holz im Vorrat hast. Bei 3 oder weniger Holz ist sie 0 Punkte wert. Die Blockhütte beherbergt bis zu 4 Tiere der gleichen Art.

#### Anmerkungen:

- Es gibt drei Sondergebäude, mit denen die Wohnhütte überbaut wird: Blockhütte, Fachwerkhaus und das Wohnstallhaus. Es kann immer nur die Wohnhütte selbst überbaut werden, niemals aber eine der Aufwertungen. Einmal überbaut, kann die Wohnhütte für keinen anderen Effekt mehr benutzt werden.
- Du kannst das Holz, womit du Punkte für die Blockhütte bekommst, auch für die Lagerstätte zählen.

### Eckhaus

(Kosten: 2 Holz, 1 Schilf; Punkte: 4)

Das Eckhaus muss in eine der vier Ecken deines Hofplans gebaut werden. Es ist nicht erlaubt, das Eckhaus auf ein anderes Hoffeld zu legen. Sobald es gebaut ist, darfst du ab sofort keine Hoferweiterungen mehr nehmen. (Auf dem Aktionsfeld „Erweitern“ erhältst du somit lediglich die dort liegenden Grenzteile. Beim Landhaus erhältst du lediglich das Rind.) Dafür ist das Eckhaus 4 Punkte wert und beherbergt bis zu 3 Tiere der gleichen Art.

### Ententeich

(Kosten: keine; Punkte: 1)

Um den Ententeich bauen zu können, musst du (mindestens) 6 ungenutzte Hoffelder haben. (Siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 8, wo erklärt wird, was ein ungenutztes Hoffeld ist.) Es ist nicht erlaubt, den Ententeich zu bauen, wenn du 5 oder weniger ungenutzte Hoffelder hast. (Die Felder werden gezählt, bevor du den Ententeich platzierst.) Der Bau des Ententeichs kostet keine Baustoffe. Nimm dir, nachdem du den Ententeich gebaut hast, sofort (und einmalig im Spiel) 1 Schilf aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen Vorrat. Der Ententeich beherbergt keine Tiere (außer Enten, aber die gibt es in diesem Spiel nicht ☺).

### Futterlager

(Kosten: 1 Holz, 1 Schilf; Punkte: 0 oder 3)

Nimm dir sofort (und einmalig im Spiel) 1 Futtertrog aus dem allgemeinen Vorrat, sofern noch welche da sind, und platziere ihn kostenlos auf deinem Hof. Das Futterlager ist bei der Wertung 3 Punkte wert, falls du dann mindestens 5 Futtertröge hast. Bei 4 oder weniger Futtertrögen ist es 0 Punkte wert. Das Futterlager beherbergt keine Tiere.

### Futterrübenfeld

(Kosten: keine; Punkte: 0)

Um das Futterrübenfeld bauen zu können, musst du mindestens 2 Tiere jeder Art haben (2 Schafe, 2 Schweine, 2 Rinder und 2 Pferde – du kannst die Tiere behalten). Hast du von einer Art nur 1 Tier oder fehlt dir gar eine Art, kannst du das Futterrübenfeld nicht bauen. (Die Tiere werden gezählt, bevor du zusätzliche Tiere über das Futterrübenfeld erhältst.) Der Bau des Futterrübenfeldes kostet keine Baustoffe. Nimm dir, nachdem du das Futterrübenfeld gebaut hast, sofort (und einmalig im Spiel) 1 Schaf, 1 Schwein, 1 Rind und 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat und bringe sie auf deinem Hof unter (oder lass sie weglaufen). Das Futterrübenfeld beherbergt keine Tiere.

### Futterstation

(Kosten: 2 Holz; Punkte: 0)

Die Futterstation bewirkt, dass jede deiner eingezäunten Weiden, auf der kein Futtertrog steht, 1 Tier der vorhandenen Art zusätzlich aufnimmt. (Weiden, die genau ein Hoffeld groß sind, fassen somit 3 Tiere. Weiden, die genau zwei Hoffelder groß sind, fassen 5 Tiere usw.) Die Futterstation selbst beherbergt maximal 1 Tier.

### Gasthaus

(Kosten: 2 Steine, 1 Schwein, 1 Rind; Punkte: 4)

Das Gasthaus ist das einzige Gebäude im Spiel, für das du Tiere bezahlen musst. Nimm dir, nachdem du es gebaut hast, sofort (und einmalig im Spiel) 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es auf deinem Hof unter (oder lass es weglaufen). Das Gasthaus beherbergt bis zu 2 Schweine, aber keine anderen Tiere.

### Gemeinschaftshaus

(Kosten: 3 Holz, 1 Schilf; Punkte: 2)

Du kannst jederzeit im Spiel, und so oft du willst (auch außerhalb der Arbeitszeit), deinem Mitspieler ein Grenzteil aus deinem Vorrat (aber nicht vom Hof) schenken, um dafür ein weiteres Grenzteil aus deinem Vorrat sofort kostenlos zu bauen. Das Gemeinschaftshaus beherbergt keine Tiere.

### Gestüt

(Kosten: 1 Holz, 3 Steine, 1 Schilf; Punkte: 3)

Das Gestüt erlaubt dir, auf allen ungenutzten Hoffeldern, die waagrecht oder senkrecht ans Gestüt grenzen, jeweils bis zu 2 Pferde zu halten. (Siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 8, wo erklärt wird, was ein ungenutztes Hoffeld ist.) Das Gestüt selbst beherbergt bis zu 2 Pferde, aber keine anderen Tiere.

#### Anmerkungen:

- Es gibt insgesamt vier Sondergebäude, die dir erlauben, Tiere auf ungenutzten Hoffeldern zu halten: Gestüt, Hundezwinger, Rinderfarm und Wildschweingehege. Es können mehrere dieser Effekte auf einem Hoffeld gleichzeitig gelten.
- Ein ungenutztes Hoffeld, auf dem Pferde dank des Gestüts stehen, gilt weiterhin als ungenutzt.

### Großer Anbau

(Kosten: 3 Holz; Punkte: 2 pro angrenzendes Gebäude)

Der große Anbau ist bei der Wertung doppelt so viele Punkte wert, wie dann Gebäude (Ställe, Stallungen oder Sondergebäude, einschließlich der vorgedruckten Wohnhütte) waagrecht oder senkrecht an den großen Anbau grenzen. Er beherbergt bis zu 2 Tiere der gleichen Art.

#### Anmerkungen:

- Liegt der große Anbau neben einer Aufwertung deiner Wohnhütte (Blockhütte, Fachwerkhaus oder Wohnstallhaus), bekommst du die 2 Punkte nur für die Aufwertung, nicht aber für die überbaute Wohnhütte.
- Diagonal angrenzende Gebäude zählen nicht. Der große Anbau kann dir maximal 8 Punkte bringen.
- Liegt der große Anbau neben dem kleinen Anbau, so erhöht sich ihr Wert gegenseitig um jeweils 2 Punkte.

### Gutshof

(Kosten: 2 Steine, 1 Schilf; Punkte: 0 oder 3)

Nimm dir sofort (und einmalig im Spiel) 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es auf deinem Hof unter (z. B. im Gutshof). Der Gutshof ist bei der Wertung 3 Punkte wert, falls du dann insgesamt 5 (oder mehr) Sondergebäude hast. (Der Gutshof sowie die vorgedruckte Wohnhütte zählen mit, nicht aber Ställe und Stallungen.) Hast du 4 oder weniger Sondergebäude, ist der Gutshof keine Punkte wert. Der Gutshof beherbergt bis zu 2 Pferde, aber keine anderen Tiere.

#### Anmerkungen:

- Hast du deine Wohnhütte mit der Blockhütte, dem Fachwerkhaus oder dem Wohnstallhaus überbaut, zählt sie nicht mit, wohl aber die Aufwertung.
- Auch wenn der Gutshof durch sein Schilfdach an einen Stall erinnert, gilt er nicht als Stall.

### Handelshof

(Kosten: 1 Holz, 2 Steine; Punkte: 1)

Du kannst zu Beginn jeder Vermehrungsphase (auch schon in der Runde, in der du den Handelshof baust) 2 unterschiedliche Baustoffe abgeben, um dafür genau 1 Tier deiner Wahl zu erhalten. Nimm das Tier aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es sofort auf deinem Hof unter (oder lass es weglaufen). Der Handelshof beherbergt maximal 1 Rind, aber kein anderes Tier.

### Heimwerkstatt

(Kosten: 2 Holz, 1 Schilf; Punkte: 1)

Du kannst zu Beginn jeder Vermehrungsphase (auch schon in der Runde, in der du die Heimwerkstatt baust) 3 Steine und 1 Schilf abgeben, um dafür genau 1 Stall zu bauen, soweit noch vorhanden. (Du baust den Stall, ohne einen Arbeiter auf das entsprechende Aktionsfeld zu setzen. Den neu gebauten Stall kannst du bereits in der laufenden Vermehrungsphase nutzen.) Die Heimwerkstatt beherbergt keine Tiere.

### Heuschober

(Kosten: 3 Holz, 1 Schilf; Punkte: 0)

Nimm dir sofort (und einmalig im Spiel) 1 Schaf, 1 Rind und 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat und bringe sie auf deinem Hof unter (oder lass sie weglaufen). Der Heuschober beherbergt keine Tiere.

Anmerkung: Auch wenn der Heuschober durch sein Schilfdach an einen Stall erinnert, gilt er nicht als Stall.

### Heustock

(Kosten: keine; Punkte: 1)

Der Heustock hat keinerlei Baukosten. Er verleiht allen deinen Stallungen (einschließlich der Liegestallung) einen alternativen Effekt. Statt 5 Tiere einer Art kannst du stattdessen 3 Tiere von einer Art und 3 Tiere von einer anderen Art halten. (6 Tiere der gleichen Art sind nicht möglich.) Mit Futtertrog in der Stallung kannst du dann statt 10 gleichen Tieren alternativ 6 Tiere von einer Art und 6 Tiere von einer anderen Art halten. Der Heustock selbst beherbergt keine Tiere.

## Hofbrunnen

(Kosten: 1 Holz, 2 Steine; Punkte: 0)

Nimm dir zu Beginn der Runden 6, 7 und 8, noch bevor der Startspieler seinen ersten Arbeiter einsetzt, 1 Futtertrog aus dem allgemeinen Vorrat, sofern noch welche da sind, und platziere ihn kostenlos auf deinem Hof. Baust du den Hofbrunnen in Runde 6, 7 oder 8, erhältst du den Futtertrog dieser oder der vergangenen Runden nicht rückwirkend. Der Hofbrunnen beherbergt keine Tiere.

## Hofladen

(Kosten: 1 Holz; Punkte: 0)

Der Hofladen muss in der untersten Reihe deines Hofes gebaut werden. (Die unterste Reihe grenzt an den Weg.) Es ist nicht erlaubt, den Hofladen auf ein anderes Feld zu legen. Nimm dir, nachdem du den Hofladen gebaut hast, sofort (und einmalig im Spiel) 1 Baustoff deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und lege ihn in deinen Vorrat. Nimm dir außerdem sofort (und einmalig im Spiel) 1 Tier deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es auf deinem Hof unter (z. B. im Hofladen, falls du dir ein Schaf nimmst). Der Hofladen beherbergt maximal 1 Schaf, aber kein anderes Tier.

## Hofzimmerei

(Kosten: 2 Holz, 2 Steine; Punkte: 1)

Du kannst ab sofort alle Grenzteile, die du neu in deinen Vorrat erhältst (z. B. über eine Aktion „Erweitern“ oder ein Sondergebäude), sofort kostenlos verbauen. Die Hofzimmerei beherbergt bis zu 2 Tiere der gleichen Art.

## Holzhandlung

(Kosten: 2 Steine; Punkte: 1)

Nimm dir immer, wenn die vier obersten Aktionsfelder des Spielplans („Startspieler und 1 Holz“, „3 Holz“, „1 Stein“ und „2 Steine“) alle besetzt sind, sofort (und höchstens einmal pro Runde) 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat und lege es in deinen Vorrat. Du erhältst das Holz augenblicklich, sobald das vierte Aktionsfeld besetzt wird. Die Holzhandlung beherbergt keine Tiere.

## Hundezwinger

(Kosten: 1 Holz; Punkte: 0)

Der Hundezwinger erlaubt dir, auf allen ungenutzten Hoffeldern der mittleren und unteren Reihe deines Hofes jeweils 1 Schaf zu halten. (Diese beiden Reihen grenzen nicht an den Wald. Siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 8, wo erklärt wird, was ein ungenutztes Hoffeld ist.) Der Hundezwinger selbst beherbergt keine Tiere.

### Anmerkungen:

- Es gibt insgesamt vier Sondergebäude, die dir erlauben, Tiere auf ungenutzten Hoffeldern zu halten: Gestüt, Hundezwinger, Rinderfarm und Wildschweingehege. Es können mehrere dieser Effekte auf einem Hoffeld gleichzeitig gelten.
- Ein ungenutztes Hoffeld, auf dem Schafe dank des Hundezwingers stehen, gilt weiterhin als ungenutzt.

## Hüttenausbau

(Kosten: 1 Holz; Punkte: 4)

Der Hüttenausbau kann nur im zweiten Spielzug der ersten Runde gebaut werden. Danach kann er nicht mehr gebaut werden. (Du musst dir im ersten Spielzug Holz besorgen, wenn du den Hüttenausbau bauen möchtest.) Du musst den Hüttenausbau angrenzend zu deiner vorgedruckten Wohnhütte bauen. Es ist nicht erlaubt, ihn auf ein anderes Hoffeld zu legen. Sobald du den Hüttenausbau gebaut hast, musst du alle Gebäude, die du danach baust, waagrecht oder senkrecht angrenzend zueinander bauen. (Jedes neue Gebäude muss an ein vorhandenes grenzen. Dazu zählen Ställe, Stallungen, Sondergebäude sowie die vorgedruckte Wohnhütte.) Dafür ist der Hüttenausbau 4 Punkte wert und beherbergt bis zu 3 Tiere der gleichen Art.

### Interaktion mit anderen Sondergebäuden:

- **Anlehnhaus:** Du kannst den Hüttenausbau auch über das Anlehnhaus erwerben, sofern dies im zweiten Spielzug der ersten Runde geschieht und du den Hüttenausbau sowohl angrenzend zur Wohnhütte als auch zum Anlehnhaus baust.
- **Bauschreinerei:** Du kannst keinen Stall verschieben, wenn dadurch deine Gebäude in zwei getrennte Gruppen unterteilt würden.

## Hutweidenhütte

(Kosten: 2 Holz; Punkte: 0)

Bei der Wertung zählen alle Tiere, die sich in der Hutweidenhütte befinden, nicht mit (auch nicht für die Sonderpunkte). Die Hutweidenhütte beherbergt bis zu 4 Tiere der gleichen Art.

**Anmerkung:** Auch wenn der Name das Wort „Weide“ enthält, gilt die Hutweidenhütte nicht als Weide.

## Kehlhof

(Kosten: 2 Holz, 2 Schilf; Punkte: 3)

In jeder Arbeitszeit kannst du jederzeit, und so oft du willst, 2 Tiere unterschiedlicher Art gegen 1 Tier einer anderen Art tauschen. (Du kannst dies nicht in der Vermehrungsphase tun, um Platz für Nachwuchstiere zu schaffen.) Der Kehlhof beherbergt bis zu 2 Tiere der gleichen Art.

## Kleiner Anbau

(Kosten: 1 Stein; Punkte: 2 pro angrenzendes Gebäude)

Der kleine Anbau ist bei der Wertung doppelt so viele Punkte wert, wie dann Gebäude (Ställe, Stallungen oder Sondergebäude, einschließlich der vorgedruckten Wohnhütte) waagrecht oder senkrecht an den kleinen Anbau grenzen. Er beherbergt maximal 1 Tier.

### Anmerkungen:

- Liegt der kleine Anbau neben einer Aufwertung deiner Wohnhütte (Blockhütte, Fachwerkhaus oder Wohnstallhaus), bekommst du die 2 Punkte nur für die Aufwertung, nicht aber für die überbaute Wohnhütte.
- Diagonal angrenzende Gebäude zählen nicht. Der kleine Anbau kann dir maximal 8 Punkte bringen.
- Liegt der kleine Anbau neben dem großen Anbau, so erhöht sich ihr Wert gegenseitig um jeweils 2 Punkte.

## Knechtstätte

(Kosten: 2 Holz; Punkte: 0)

Du kannst sofort (und einmalig im Spiel) bis zu 2 Grenzteile aus deinem Vorrat kostenlos verbauen. Außerdem kannst du sofort (und einmalig im Spiel) 2 Holz abgeben, um einen Futtertrog auf deinem Hof zu platzieren. Die Knechtstätte beherbergt maximal 1 Tier.

## Kontor

(Kosten: 2 Holz, 2 Stein; Punkte: 6 oder weniger)

Bei der Wertung ist das Kontor 6 Punkte wert minus 2 Punkte pro Gebäude (Stall, Stallung oder Sondergebäude), das sich in der oberen Reihe deines Hofes befindet (und somit an den Wald grenzt). Das Kontor beherbergt bis zu 2 Pferde, aber keine anderen Tiere.

### Anmerkungen:

- Der Wert des Kontors kann negativ sein, und zwar, wenn du 4 oder mehr Gebäude in der oberen Reihe hast.
- Auch wenn das Kontor durch sein Holzdach an eine Stallung erinnert, gilt es nicht als Stallung.

## Kuhstall

(Kosten: 4 Holz, 1 Schilf; Punkte: 0 oder 4)

Nimm dir sofort (und einmalig im Spiel) 1 Rind aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es auf deinem Hof unter (z. B. im Kuhstall). Der Kuhstall ist bei der Wertung 4 Punkte wert, falls du dann mindestens 11 Rinder hast. Bei 10 oder weniger Rindern ist er 0 Punkte wert. Der Kuhstall beherbergt bis zu 3 Rinder, aber keine anderen Tiere.

Der Kuhstall ist ein Stall und kann deshalb zu einer Stallung (oder der Liegestallung) aufgewertet werden. Er kommt dann zurück in den allgemeinen Vorrat und bringt dir keine Punkte mehr (es sei denn, du baust ihn später erneut).

## Landhaus

(Kosten: 3 Holz, 3 Steine; Punkte: 1)

Nimm dir sofort (und einmalig im Spiel) 1 Rind aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es auf deinem Hof unter (z. B. im Landhaus). Nimm dir außerdem sofort (und einmalig im Spiel) eine Hoferweiterung, sofern noch welche da sind, und lege sie an deinen Hof an. Das Landhaus beherbergt bis zu 3 Tiere der gleichen Art.

### Anmerkungen:

- Du musst das Landhaus platzieren, bevor du die Hoferweiterung erhältst. Du kannst es nicht auf die Hoferweiterung bauen, die du darüber erhältst.
- Auch wenn das Landhaus durch sein Holzdach an eine Stallung erinnert, gilt es nicht als Stallung.

## Landsitz

(Kosten: 1 Holz, 3 Steine; Punkte: 5 oder weniger)

Bei der Wertung ist der Landsitz 7 Punkte wert minus 2 Punkte pro Gebäude (Stall, Stallung oder Sondergebäude), das sich in der unteren Reihe deines Hofes befindet (und somit an den Weg grenzt), einschließlich der vorgedruckten Wohnhütte. (Somit kann der Landsitz maximal 5 Punkte wert sein.) Der Landsitz beherbergt bis zu 2 Tiere der gleichen Art.

### Anmerkungen:

- Hast du deine Wohnhütte mit der Blockhütte, dem Fachwerkhaus oder dem Wohnstallhaus überbaut, zählt sie nicht mit, wohl aber die Aufwertung.
- Der Wert des Landsitzes kann negativ sein, und zwar, wenn du 4 oder mehr Gebäude in der unteren Reihe hast.
- Auch wenn der Landsitz durch sein Holzdach an eine Stallung erinnert, gilt er nicht als Stallung.

## Reiterhof

(Kosten: 2 Holz, 3 Steine; Punkte: 2)

Du kannst immer, wenn du in der Vermehrungsphase 1 Pferd als Nachwuchs bekommst, sofort 1 Grenzteil aus deinem Vorrat kostenlos verbauen. Du kannst das Grenzteil legen, noch bevor du das Nachwuchspferd unterbringst. Kannst du es nicht unterbringen, darfst du das Grenzteil nicht bauen. Der Reiterhof beherbergt bis zu 2 Pferde, aber keine anderen Tiere.

### Rentamt

(Kosten: 4 Holz, 3 Steine, 2 Schilf; Punkte: -3)

Du kannst am Ende jeder Arbeitszeit (auch schon in der Runde, in der du das Rentamt baust), sobald alle Arbeiter eingesetzt sind, ein dann noch freies Aktionsfeld nutzen, ohne es mit einem Arbeiter zu besetzen. (Du hast also in jeder Runde vier statt drei Spielzüge. Dafür ist das Rentamt 3 Minuspunkte wert.) Das Rentamt beherbergt maximal 1 Tier.

### Rinderfarm

(Kosten: 3 Steine, 1 Schilf; Punkte: 3)

Die Rinderfarm erlaubt dir, auf allen ungenutzten Hoffeldern, die waagrecht oder senkrecht an die Rinderfarm grenzen, jeweils bis zu 2 Rinder zu halten. (Siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 8, wo erklärt wird, was ein ungenutztes Hoffeld ist.) Die Rinderfarm selbst beherbergt bis zu 2 Rinder, aber keine anderen Tiere.

#### Anmerkungen:

- Es gibt insgesamt vier Sondergebäude, die dir erlauben, Tiere auf ungenutzten Hoffeldern zu halten: Gestüt, Hundezwinger, Rinderfarm und Wildschweingehege. Es können mehrere dieser Effekte auf einem Hoffeld gleichzeitig gelten.
- Ein ungenutztes Hoffeld, auf dem Rinder dank der Rinderfarm stehen, gilt weiterhin als ungenutzt.

### Rinderhof

(Kosten: 2 Holz, 2 Steine; Punkte: 1)

Du kannst immer, wenn du (über das Aktionsfeld „Erweitern“ oder das Landhaus) eine Hoferverweiterung an deinen Hof anlegst, anschließend wahlweise 1 Schaf, 1 Schwein oder 1 Pferd von deinem Hof gegen 1 Rind tauschen, das du sofort auf deinem Hof unterbringen musst. Der Rinderhof beherbergt bis zu 3 Rinder, aber keine anderen Tiere.

### Sägewerk

(Kosten: 5 Steine; Punkte: 4)

Du kannst immer, wenn du einen Futtertrog, eine Stallung oder ein Sondergebäude baust, genau 1 Holz weniger bezahlen. (Das gilt auch, wenn du den Futtertrog oder das Sondergebäude über den Effekt eines anderen Sondergebäudes baust, z. B. über das Anlehnhaus, die Knechtshütte oder die Tischlerei.) Bei Gebäuden ohne Holzkosten, oder wenn du eine Stallung mit Steinen baust, hilft dir das Sägewerk nicht. Das Sägewerk beherbergt keine Tiere.

### Scheune

(Kosten: 3 Holz; Punkte: 0)

Der nächste Stall, den du nach der Scheune baust, wird sofort nach dem Bau kostenlos zur Stallung aufgewertet. (Das gilt auch, wenn der nächste Stall, den du baust, der Kuhstall, der Schweinestall bzw. ein Stall ist, den du über die Funktion des Baubetriebs erhältst.) Verzichtest du auf diesen Effekt beim nächsten Stall, den du hiernach baust, verfällt er und kann nicht auf einen späteren Stall angewandt werden. Die Scheune beherbergt maximal 1 Tier.

Anmerkung: Auch wenn die Scheune durch ihr Holzdach an eine Stallung erinnert, gilt sie nicht als Stallung.

### Schilfhütte

(Kosten: 1 Holz, 3 Schilf; Punkte: 0)

Du erhältst sofort (und einmalig im Spiel) die 3 Schilf, mit denen du die Schilfhütte bezahlt hast, zurück. (Du musst aber schon mindestens 3 Schilf besitzen, um die Schilfhütte zu bauen.) Die Schilfhütte beherbergt bis zu 3 Tiere der gleichen Art.

Anmerkung: Auch wenn die Schilfhütte durch ihr Schilfdach an einen Stall erinnert, gilt sie nicht als Stall.

### Schweinestall

(Kosten: 4 Holz, 1 Schilf; Punkte: 0 oder 4)

Nimm dir sofort (und einmalig im Spiel) 1 Schwein aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es auf deinem Hof unter (z. B. im Schweinestall). Der Schweinestall ist bei der Wertung 4 Punkte wert, falls du dann mindestens 13 Schweine hast. Bei 12 oder weniger Schweinen ist er 0 Punkte wert. Der Schweinestall beherbergt bis zu 3 Schweine, aber keine anderen Tiere.

Der Schweinestall ist ein Stall und kann deshalb zu einer Stallung (oder der Liegestallung) aufgewertet werden. Er kommt dann zurück in den allgemeinen Vorrat und bringt dir keine Punkte mehr (es sei denn, du baust ihn später erneut).

### Steinhauerei

(Kosten: 5 Holz; Punkte: 2 pro Stein hierauf)

Am Ende jeder Runde (einschließlich der, in der du die Steinhauerei baust) kannst du genau 1 Stein aus deinem Vorrat auf die Steinhauerei legen. Dort verbleiben die Steine bis zum Ende des Spiels. (Du kannst sie nicht zurück in deinen Vorrat nehmen oder anderweitig verwenden.) Die Steinhauerei ist bei der Wertung doppelt so viele Punkte wert, wie dann Steine auf ihr liegen. Sie beherbergt keine Tiere.

Anmerkung: Du kannst bis zu 14 Punkte für die Steinhauerei bekommen, wenn du sie in Runde 2 baust und jede Runde einen Stein darauflegst.

### Tennenmeisterei

(Kosten: 1 Stein, 1 Schilf; Punkte: 0)

Nimm dir sofort (und einmalig im Spiel) wahlweise 1 Schwein oder 1 Rind aus dem allgemeinen Vorrat und bringe es auf deinem Hof unter (oder lass es weglaufen). Die Tennenmeisterei beherbergt keine Tiere.

Anmerkung: Auch wenn die Tennenmeisterei durch ihr Schilfdach an einen Stall erinnert, gilt sie nicht als Stall.

### Tischlerei

(Kosten: 1 Stein, 1 Schilf; Punkte: 0)

Du kannst zu Beginn jeder Vermehrungsphase (auch schon in der Runde, in der du die Tischlerei baust) 2 Holz abgeben, um dafür genau 1 Futtertrog zu bauen, soweit noch vorhanden. (Du brauchst dafür keinen Arbeiter einzusetzen. Den neu gebauten Futtertrog kannst du bereits in der laufenden Vermehrungsphase nutzen.) Die Tischlerei beherbergt keine Tiere.

### Viehmarkt

(Kosten: 4 Holz, 1 Stein; Punkte: 2)

Du kannst jederzeit im Spiel, und so oft du willst (auch außerhalb der Arbeitszeit), 1 Schilf aus deinem Vorrat gegen 1 Tier deiner Wahl tauschen, das du sofort auf deinem Hof unterbringen musst. Der Viehmarkt beherbergt bis zu 2 Tiere der gleichen Art.

### Wildschweingehege

(Kosten: 2 Holz; Punkte: 0)

Das Wildschweingehege erlaubt dir, auf allen ungenutzten Hoffeldern der oberen Reihe deines Hofes jeweils 1 Schwein zu halten. (Diese Reihe grenzt an den Wald. Siehe „Spielende und Wertung“ auf Seite 8, wo erklärt wird, was ein ungenutztes Hoffeld ist.) Das Wildschweingehege selbst beherbergt bis zu 2 Schweine, aber keine anderen Tiere.

#### Anmerkungen:

- Es gibt insgesamt vier Sondergebäude, die dir erlauben, Tiere auf ungenutzten Hoffeldern zu halten: Gestüt, Hundezwinger, Rinderfarm und Wildschweingehege. Es können mehrere dieser Effekte auf einem Hoffeld gleichzeitig gelten.
- Ein ungenutztes Hoffeld, auf dem ein Schwein dank des Wildschweingeheges steht, gilt weiterhin als ungenutzt.

### Wohnstallhaus

(Kosten: 2 Holz; Punkte: 0)

Mit dem Wohnstallhaus wird deine Wohnhütte überbaut. Es ist nicht erlaubt, das Wohnstallhaus auf ein anderes Hoffeld zu legen. Es beherbergt bis zu 4 Tiere der gleichen Art.

#### Anmerkungen:

- Es gibt drei Sondergebäude, mit denen die Wohnhütte überbaut wird: Blockhütte, Fachwerkhäus und das Wohnstallhaus. Es kann immer nur die Wohnhütte selbst überbaut werden, niemals aber eine der Aufwertungen. Einmal überbaut, kann die Wohnhütte für keinen anderen Effekt mehr benutzt werden.
- Auch wenn das Wohnstallhaus durch sein Schilfdach an einen Stall erinnert, gilt es nicht als Stall.

### Werkstätte

(Kosten: 2 Holz, 1 Stein; Punkte: 2)

Du kannst immer, wenn du die Aktion „Stallbau“ (über das entsprechende Aktionsfeld oder die Heimwerkstatt) nutzt, zusätzlich bis zu 2 Grenzteile aus deinem Vorrat kostenlos verbauen. Die Werkstätte beherbergt maximal 1 Tier.

### Zaunmeisterei

(Kosten: 1 Stein, 1 Schilf; Punkte: 0)

Nach dem Bau der Zaunmeisterei kannst du sofort (und einmalig im Spiel) beliebig viele Grenzteile aus deinem Vorrat verbauen. Jedes so verbaute Grenzteil kostet 1 Holz. (Du brauchst dafür keinen Arbeiter auf das Aktionsfeld „Zäune“ zu setzen.) Die Zaunmeisterei beherbergt maximal 1 Tier.

### Zuchtstation

(Kosten: 2 Holz, 3 Steine; Punkte: 0)

Nach der Vermehrungsphase der 8. Runde erhältst nur du eine zusätzliche Vermehrungsphase. (Deine Tiere vermehren sich also in der letzten Runde doppelt. Sondergebäude, die in der Vermehrungsphase aktiv werden, kannst du zweimal nutzen, siehe unten.) Die Zuchtstation beherbergt bis zu 2 Tiere der gleichen Art.

#### Interaktion mit anderen Sondergebäuden:

- **Aufzuchtstation:** Du musst die Aufzuchtstation zu Beginn der zweiten Vermehrungsphase erneut räumen.
- **Handelshof:** Du kannst zu Beginn der zweiten Vermehrungsphase ein weiteres Tier für 2 unterschiedliche Baustoffe kaufen. (Dieses können dieselben oder andere Baustoffe sein als zuvor.)
- **Heimwerkstatt:** Du kannst zu Beginn der zweiten Vermehrungsphase einen weiteren Stall bauen. (Du kannst nicht stattdessen zwei Ställe in der ersten Vermehrungsphase bauen.)
- **Reiterhof:** Du kannst ein weiteres Grenzteil verbauen, sofern deine Pferde erneut Nachwuchs bekommen. (Du kannst nicht stattdessen zwei Grenzteile in der ersten Vermehrungsphase verbauen.)
- **Tischlerei:** Du kannst zu Beginn der zweiten Vermehrungsphase einen weiteren Futtertrog bauen. (Du kannst nicht stattdessen zwei Futtertröge in der ersten Vermehrungsphase bauen.)