

# AGRICOLA

Das 17. Jahrhundert: keine einfache Zeit für Landwirte

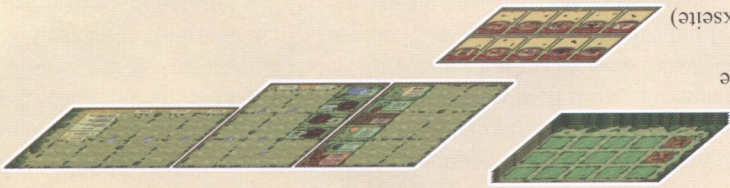
(Agricola ist das lateinische Wort für „Landwirt“)

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

Mitteleuropa um 1670 n. Chr. Die seit 148 wütende Pest ist überstanden. Die zivilisierte Welt befindet sich im Neuaufbau. Die Menschen bauen ihre Höfen aus und renovieren sie. Äcker müssen gepflügt, bestellt und nach einer gewissen Zeit abgeerntet werden. Die Hungersnot der zurückliegenden Jahre hat die Menschheit dazugelernt, mehr Fleisch zu essen (eine Gewohnheit, von der wir Menschen mit wachsendem Wohlstand bis heute nicht abgelassen haben).

## SPIELMATERIAL

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



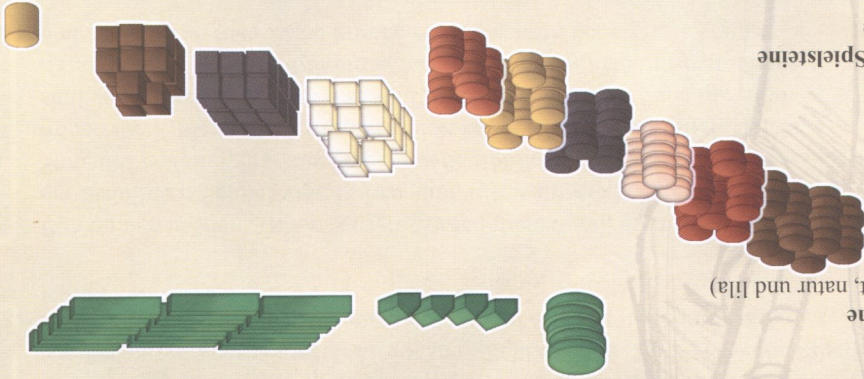
## 360 KARTEN:

- 166 gelbe Karten „Ausbildung“ (66 Karten für 1-5 Spieler, 40 Karten für 3-5 Spieler, 60 Karten für 4-5 Spieler)
- 136 orangefarbene Karten „kleine Anschaffung“ (darunter 7 Aufwertungen von großen bzw. kleinen Anschaffungen)
- 10 rote Karten „große Anschaffung“
- 16 Rundenkarten mit Aktionsmöglichkeiten für die Runden 1 bis 14 (zusätzlich 2 blanko)
- 16 Aktionskarten mit Aktionsmöglichkeiten, die von der Spielerzahl abhängig sind
- 8 Bettelkarten
- 6 Übersichtskarten
- 2 Deckkarten (1 interaktives Deck, 1 komplexes Deck)



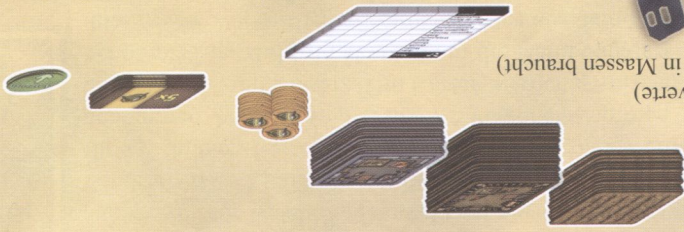
## HOLZMATERIAL:

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



## WEITERHIN:

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





## SPIELZIEL

Eine Hütte mit zwei Räumen, in denen die beiden Familienmitglieder wohnen – über mehr verfügen die Spieler bei Spielbeginn nicht. Viele Aktionsfelder bieten den Spielern eine Fülle von Möglichkeiten, um mit Hausbau, Ackerbau und Viehzucht Lebenskomfort zu erlangen. Jede Runde kommt eine neue Aktionsmöglichkeit hinzu – siehe „*Spielphasenübersicht*“. In jeder der 14 Runden führen die Spieler **pro Familienmitglied genau eine Aktion** durch. Sie nehmen sich Rohstoffe wie Holz und Lehm, erweitern ihre Familie um weitere Personen und sorgen für deren Ernährung. Jede Aktion kann in jeder Runde immer nur von genau einer Person durchgeführt werden – die Spieler kommen sich somit in die Quere. Sie müssen planen, ihre Familie rechtzeitig zu vergrößern – aber nicht zu früh, denn auch der Nachwuchs muss ernährt werden können. Die Vergrößerung der Familie ist allerdings wichtig, damit man bei dem größer werdenden Angebot von Aktionsmöglichkeiten auch mehr Aktionen durchführen kann. Am Ende gewinnt, wer seinen Hof am besten ausgestattet hat – siehe „*Wertungsübersicht*“. Siegpunkte gibt es für die Anzahl der Äcker, Weiden und eingezäunten Ställe, sowie für Getreide, Gemüse, Schafe, Wildschweine und Rinder. Jedes nicht genutzte Hoffeld bringt einen Minuspunkt. Weitere Pluspunkte gibt es für den Ausbau der Wohnstätte, für die Familienmitglieder und für ausgespielte Ausbildungs- und Anschaffungskarten. *Auf der Rückseite dieser Spielregel und eines der Hofpläne sind erklärende Beispiele, die das Verständnis dieser Regeln erleichtern sollen.*

## SPIELVORBEREITUNG

Die 3 Spielpläne werden wie in der Abbildung rechts angeordnet.

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

## SPIELKARTEN

Die Spielkarten werden nach der Farbe der Rückseiten sortiert.

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



A. Die blauen Rundenkarten werden auf die Rückseite gedreht und zunächst nach Spielphasen sortiert. Die einzelnen kleinen Stapel werden gemischt und dann verdeckt so aufeinander gestapelt, dass die Karte für Spielphase 6 ganz unten liegt, darauf die Karten für Spielphase 5 und so weiter – die vier Karten für Spielphase 1 liegen also oben. Mit den Rundenkarten kommen neue Aktionsmöglichkeiten ins Spiel. (Welche das sind, ist auf der *Spielphasenübersicht* und im *Anhang* auf Seite 9 aufgeführt.)



B. Von den grünen Aktionskarten werden diejenigen, die für die Anzahl der beteiligten Spieler vorgesehen sind, offen auf die Felder auf der linken Seite des ersten Spielplans gelegt (siehe *Abbildung*). Auf welche Positionen die Karten gelegt werden, spielt keine Rolle. Beim Spiel zu dritt sind das 4 Karten, bei vier und fünf Spielern 6 Karten. (Auch auf diese Aktionskarten wird im *Anhang* näher eingegangen.) Beim Spiel alleine und zu zweit werden keine grünen Aktionskarten benötigt.



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



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

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



### Rückseiten:

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

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

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



*Die Karten „Ausbildung“ und „kleine Anschaffung“ sind auf drei Decks verteilt – einem **Einsteiger-Deck (E)**, einem **interaktiven Deck (I)** und einem **komplexen Deck (K)**. Die Spieler*

*können mit den Karten eines der Decks spielen, sie können die Karten aber auch zusammensetzen. Welchem Deck eine Karte angehört, ist dem Symbol rechts auf der Karte zu entnehmen.*







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

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



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

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



### STARTSPIELER

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



Nur über die Aktion Startspieler wechselt der Startspielerstein.

### SPIELVERLAUF

Das Spiel besteht aus 14 Runden.

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

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

Die oberste Karte vom Stapel für Rundenkarten wird aufgedeckt und auf das vorgesehene Feld des Spielplans gelegt. Dadurch ergibt sich eine neue Aktionsmöglichkeit für alle Spieler, die nicht nur in der aktuellen, sondern auch in allen folgenden Runden genutzt werden kann. Lagen auf diesem Rundenfeld bereits Plättchen, Nährwertmarken und/oder andere Spielsteine (im Beispiel 1 Acker und 1 NW-Marke), gehen sie an diejenigen Spieler, denen sie dank Ausbildungen und Anschaffungen zustehen: Manche Kartentexte weisen den Spieler nämlich an, Material auf den Rundenfeldern abzulegen (im Beispiel Pflüger und Gänseteich). Die Funktion der Karten wird auf Seite 7 erläutert. Alle Aktionen, die zu Beginn einer bestimmten Runde oder zu Beginn jeder Runde geschehen, geschehen jetzt.



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

#### PHASE 2: AUFFÜLLPHASE, ES GIBT NEUE WERKSTOFFE UND TIERE

Auf viele Aktionsfelder des Spielplans (sowohl aufgedruckte als auch durch Karten ausgelegte) werden jede Runde in der Auffüllphase neue Spielsteine gelegt. Liegen dort noch welche, werden die neuen Waren bzw. Nährwerte dazugelegt.

Ein weißer Pfeil zeigt an, welche Waren in welcher Menge auf das Aktionsfeld gelegt werden (siehe Abbildung). „3 Holz“ bedeutet also, dass jede Runde 3 weitere Holz auf das Feld gelegt werden, „1 Rind“ heißt, dass jede Runde 1 Rind auf das Feld gelegt wird usw. Bei „Fischfang“ und „Kleinkunst“ wird jede Runde 1 NW (Nährwert) auf das Aktionsfeld gelegt. Das Spielmaterial wird aus dem allgemeinen Vorrat genommen. Über mehrere Runden hinweg kann sich einiges ansammeln – eine Obergrenze besteht nicht.



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

#### PHASE 3: ARBEITSZEIT

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

Wer Werkstoffe, Getreide, Gemüse oder Nährwerte nimmt, legt sie offen in seinen eigenen Vorrat. Erhält ein Spieler Tiere, darf er diese nicht in seinen Vorrat legen, sondern muss sie sofort auf seinem Hof unterbringen (siehe Aktionen, Punkt D, auf Seite 6).

Die Aktionsfelder sind im Einzelnen im Anhang auf Seite 8 und 9 aufgeführt – was sie bewirken, wird in den nächsten Abschnitten erklärt.

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



Tiere, die er nicht unterbringen kann, gibt er entweder wieder zurück in den allgemeinen Vorrat oder wandelt sie z. B. per Feuer- oder Kochstelle (siehe Anhang, Seite 9) sofort in Nährwerte um. Wer eine Handkarte ausspielt oder eine große Anschaffung erwirbt (siehe Seite 7), muss den Text auf der Karte laut vorlesen. Manche Aktionsfelder geben dem Spieler mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Es ist nicht erlaubt, ein Aktionsfeld zu besetzen, ohne eine Aktion durchzuführen.

#### PHASE 4: HEIMKEHR

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

#### ERNTZEIT

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

##### PHASE 1 DER ERNTZEIT: DIE ACKERPHASE

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

##### PHASE 2 DER ERNTZEIT: DIE ERNÄHRUNGSPHASE

In der Ernährungsphase müssen die Spieler für ihre Familienmitglieder Nährwerte aufbringen. Haben sie nicht die zur Ernährung ihrer Familie benötigten Nährwerte, können sie Waren in Nährwerte umwandeln. Jedes Getreide und Gemüse ist grundsätzlich 1 NW wert und kann jederzeit eingetauscht werden, Tiere haben roh keinen Nährwert. Feuer- und Kochstellen sowie andere geeignete Ausbildungen und Anschaffungen erlauben es dem Spieler, Getreide und Gemüse zu einem besseren Tauschkurs umzuwandeln bzw. überhaupt die Tiere zu verwerten. Anschließend geben alle Spieler **pro Familienmitglied 2 NW** ab. Für Nachwuchs, der in der laufenden Runde geboren wurde (gewöhnlich durch eine Aktion „Familienzuwachs“), benötigen sie einmalig nur 1 NW, in der nächsten Erntezeit dann ganz normal 2 NW.

#### BETTELN

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

##### PHASE 3 DER ERNTZEIT: DIE VERMEHRUNGSPHASE

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

#### SPIELLENDE

Das Spiel endet nach 14 Runden. Zur 14. Runde gehört noch eine letzte Erntezeit. Danach wird gewertet. Wenn nicht schon geschehen, wird der Plan für große Anschaffungen leer geräumt und auf die Rückseite gedreht, damit die Wertungsübersicht sichtbar wird. Die Siegpunkte werden auf dem Wertungsformular notiert und zusammengerechnet. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt. Die Punktevergabe wird mit der Übersichtskarte „Wertung“ vorgenommen. In den meisten Punkten ist die Wertungstabelle selbsterklärend (Ausnahmen siehe Abbildungen rechts). Vollständig aufgeschlüsselt steht sie im Anhang (siehe Seite 8). Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

#### DIE AKTIONEN

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

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



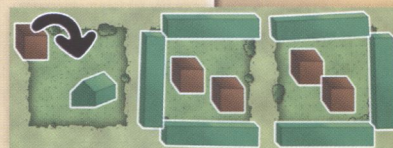
*Weitere Ernährungsmöglichkeiten bieten z. B. Tischlerei, Töpferei und Korbflechterei. Mit diesen großen Anschaffungen können Holz, Lehm bzw. Schilf während der Erntezeit in Nährwerte umgewandelt werden (siehe Anhang, Seite 9).*



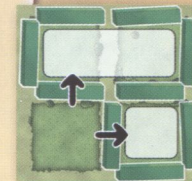
*Für jede Bettelkarte erhält der Spieler am Ende des Spiels 3 Minuspunkte, die in der Wertungskategorie „Punkte für Karten“ verrechnet werden.*



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



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



*Bei Getreide bzw. Gemüse werden alle Warensteine des Spielers gezählt – sowohl die im eigenen Vorrat als auch die angebauten Warensteine.*

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





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

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

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

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

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

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

Für die erste Renovierung – von einer Holzhütte in eine Lehmhütte – wird so viel Lehm benötigt, wie der Spieler Holzhüttenräume hat, zusätzlich genau 1 Schilf (wiederum für das Dach). Die Holzhüttenplättchen werden dann auf die Rückseite, die Lehmhüttenseite, gedreht.

Für die zweite Renovierung – von einer Lehmhütte in ein Steinhaus – werden so viele Steine benötigt, wie der Spieler Lehmhüttenräume hat, zusätzlich wiederum 1 Schilf. Die Lehmhüttenplättchen werden dann gegen die Steinhausplättchen ausgetauscht.

**Hütten können nur komplett renoviert werden.** Man kann nicht nur einzelne Räume renovieren, falls man zu wenig Baustoffe hat.

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

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

Die Ställe bieten den Tieren Unterschlupfmöglichkeiten (siehe Seite 7 oben).

Nutzt man das Aktionsfeld „Renovierung“, ist nur eine Renovierung auf einmal möglich. Eine Doppelrenovierung von der Holzhütte zum Steinhaus ist nicht erlaubt. Auf dem Renovierungsfeld der 2. Spielphase darf der Spieler nach der Renovierung (siehe Abbildung) zusätzlich eine große (oder kleine) Anschaffung (siehe Seite 7) tätigen – er kann allerdings nicht auf die Renovierung verzichten und nur die Anschaffung ausspielen. Erst in der letzten Runde des Spiels kommt ein zweites Renovierungsfeld ins Spiel (siehe Abbildung). Auf diesem können nach einer Renovierung Zäune aufgestellt werden (siehe Punkt D auf Seite 6).

## B – FAMILIENZUWACHS

Um das Aktionsfeld „nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung“ nutzen zu können, das in der 2. Spielphase (also zwischen Runde 5 und 7) ins Spiel kommt, muss man Platz für den Nachwuchs in der Hütte haben, also mehr Hütten- bzw. Hausräume haben als Personensteine (Familienmitglieder). Nach einem Familienzuwachs ist eine kleine Anschaffung möglich (siehe Seite 7).

In der 5. Spielphase (Runde 12 oder 13) kommt die Aktionskarte „Familienzuwachs auch ohne Platz in Hütte/Haus“ ins Spiel. Wer seine Familie hier vergrößern möchte, muss keine Rücksicht auf die Anzahl seiner Räume nehmen.

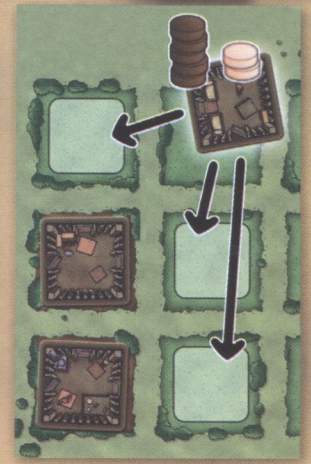


Wer seine Person auf ein Aktionsfeld „Familienzuwachs“ setzt, bekommt die neue Person, seinen Nachwuchs, zunächst auf genau dieses Feld gelegt (siehe Abbildung links).

In der **Heimkehrphase** wird der neue Stein dann mit zurück ins Haus genommen und auf seinen Raum gelegt. Wenn er keinen eigenen Raum hat, wird er zu einer anderen Person in den Raum gelegt. Spieler, die auf Familienzuwachs gegangen sind, haben also von der folgenden Runde an für ihre Aktionen eine (erwachsene) Person mehr zur Verfügung. Das bedeutet, dass der Spieler in der Runde, in der er

Familienzuwachs bekommen hat, **noch keine** zusätzliche Aktion bekommt – der Nachwuchs muss erst noch aufwachsen. Die Familiengröße ist auf 5 Personen begrenzt.

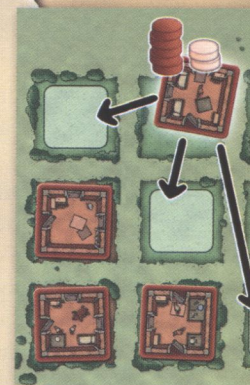
Wer bereits 5 Personen ins Spiel gebracht hat, darf die Aktionsfelder „Familienzuwachs“ nicht mehr nutzen.



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



Beispiel: Der Spieler setzt auf das Aktionsfeld „Hausbauten“ und errichtet für 5 Holz und 2 Schilf seinen 3. Holzhüttenraum (siehe Abb. oben). Dann wählt er ein Aktionsfeld



„Renovierung“ (siehe Rundenkarten oben), gibt 3 Lehm und 1 Schilf ab und dreht seine drei Holzhüttenräume auf die Lehmseite. Er geht wieder auf „Hausbauten“ und erweitert für 5 Lehm und 2 Schilf seine Lehmhütte um einen Raum (siehe Abbildung links).

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



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



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

Mit der Aktion „Aussäen“ können 1 oder mehrere leere Äcker bepflanzt werden: Der Spieler nimmt 1 Getreide aus seinem eigenen Vorrat und legt es auf einen leeren Acker. Dann nimmt

er 2 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat und stapelt diese auf das eben eingesäte eigene Getreide.

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

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

Geerntet werden Getreide und Gemüse in der Erntezeit (siehe Spielverlauf auf Seite 4, Erntezeit). Getreide sowie Gemüse, das im eigenen Vorrat liegt, kann jederzeit gegen 1 NW getauscht werden, bei einer geeigneten Anschaffung sogar in mehr als 1 NW.

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



### BROT BACKEN ALS ZUSATZAKTION BEIM AUSSÄEN

Auf dem Aktionsfeld „Aussäen und/oder Brot backen“ muss der Spieler sich für jedes einzelne Getreide in seinem Vorrat überlegen, was er damit machen möchte. Er kann es auf leere Äcker aussäen (siehe oben), durch Brot backen in Nährwerte umwandeln oder in seinem Vorrat lassen. Um Brot zu backen, benötigt ein Spieler eine passende Anschaffung. Mit einer Feuerstelle lässt sich Getreide in 2 NW umwandeln, mit einer Kochstelle in 3 NW. Mit einem Steinofen lassen sich bis zu 2 Getreide in jeweils 4 NW und mit einem Lehmofen maximal 1 Getreide in 5 NW umwandeln (siehe auch Große Anschaffungen im Anhang, Seite 9).

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

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

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

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

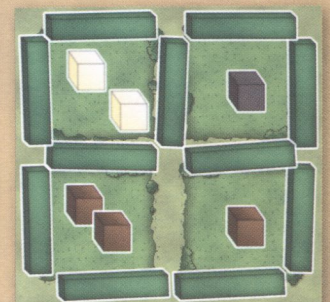
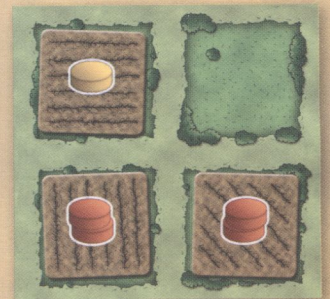
Einmal gebaute Zäune dürfen nicht wieder abgerissen werden. Wer bereits eingezäunte Weiden hat, muss die neuen Weiden an seine bisherigen angrenzen lassen. Zaunteile können zwei Weiden gleichzeitig als Abgrenzung dienen. Bestehende Weiden dürfen durch Zäune geteilt werden (hierzu siehe Beispiel im Anhang Seite 9).

Jeder Spieler kann maximal 15 Zäune bauen. Äcker und Räume dürfen nicht eingezäunt werden. Auf jeder Weide können nur Tiere der gleichen Sorte gehalten werden – also entweder Schafe, Wildschweine oder Rinder. Auf einer Weide können pro Hoffeld bis zu 2 Tiere leben: Ein Hoffeld große Weiden fassen also 2 Tiere, zwei Hoffelder große Weiden 4 Tiere, drei Hoffelder große Weiden 6 Tiere usw. Im Spielverlauf dürfen die Tiere ihre Position auf dem Hof jederzeit und beliebig verändern, solange diese Regeln eingehalten werden.



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

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



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



## STALLBAUTEN

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

In der Erntezeit vermehren sich die Tiere ganz zum Schluss (siehe Seite 4).

## DIE AUSBILDUNGS- UND ANSCHAFFUNGSKARTEN

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

### AUSBILDUNGSKARTEN

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



Auf dem aufgedruckten Aktionsfeld „1 Ausbildung“ des linken Spielplans ist die erste Ausbildung eines Spielers kostenlos, jede weitere im Spielverlauf kostet ihn 1 NW. Im Spiel mit 3-5 Spielern gibt es noch ein zweites Ausbildungsfeld mit je nach Spielerzahl variierenden Ausbildungskosten (siehe entsprechende Aktionskarten).



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

Anspruch



### ANSCHAFFUNGSKARTEN

Neben den kleinen gibt es auch 10 große Anschaffungen. Während in jeder Partie unterschiedliche kleine Anschaffungen im Spiel sind, stehen immer die gleichen großen Anschaffungen zur Verfügung und sind für alle zugänglich. Im 3. Kapitel des Anhangs werden sie beschrieben.

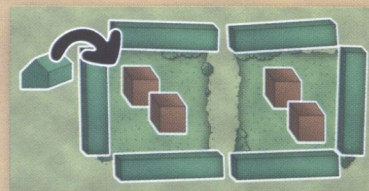
Auf dem Aktionsfeld „1 große oder kleine Anschaffung“ kann entweder eine große oder eine kleine Anschaffung getätigt werden – so auch auf einem Renovierungsfeld.

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

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

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

Sieben kleine Anschaffungen sind Aufwertungen. Die Kosten zum Ausspielen dieser Karten betragen nicht nur Waren, sondern enthalten auch das Zurückgeben einer bereits ausgespielten bzw. erworbenen Anschaffung.



Nach dem Stallbau ist Platz für weitere 4 Tiere.

Wird auf Karten der Begriff Vorrat verwendet, ist damit immer der allgemeine Vorrat gemeint, falls es nicht ausdrücklich anders dabeisteht.



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



Beim Spiel mit 1-3 Personen können die Karten „große Anschaffung“ auf einen großen Ablageplan gelegt werden, der sich auf der Rückseite zweier Hofpläne befindet und sich über beide Pläne erstreckt.





## BESCHRÄNKUNG DES SPIELMATERIALS

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

## SOLITÄRVERSION (FÜR 1 PERSON AB 12 JAHREN)

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

## AGRICOLA ALS FAMILIENSPIEL (FÜR 1-5 PERSONEN AB 10 JAHREN)

In der vereinfachten Version von „Agricola“ wird auf die Ausbildungskarten und kleinen Anschaffungen verzichtet. Es wird also ohne Handkarten gespielt.

Der erste Spielplan wird auf die Rückseite gedreht, auf der „Agricola als Familienspiel“ steht.

Einem Mangel an Nährwerten wird im Spiel mit 2-5 Personen dadurch begegnet, dass zu Beginn jeder Runde 1 NW auf das Lagerhaus des Aktionsfelds „Startspieler“ gelegt wird. Die Aktionsmöglichkeiten „kleine Anschaffung“ auf den Aktionsfeldern „Familienzuwachs“ und „Startspieler“ entfallen. Die Aktion „große oder kleine Anschaffung“ reduziert sich auf die große Anschaffung. Die Aktionsfelder „Ausbildung“ entfallen. Ansonsten gelten alle Regeln der Komplettversion.



Die unteren Abbildungen stellen 4 Rinder und 5 Lehm dar.

Wer in der Solitärvariante mehrere Partien in Folge spielt, darf jede weitere Partie mit einer schon beim Spielstart ausgespielten Ausbildung zusätzlich starten. Er bekommt entsprechend weniger neue Ausbildungen auf die Hand. Nach jeder Partie nimmt er eine weitere Ausbildung, die er ausgespielt hatte, in seinen festen Ausbildungsfundus auf. Da er immer mehr Start-Ausbildungen bekommt, steigt die Zielpunktzahl, die er erreichen muss: in der ersten Partie sind es 50 Punkte, in der nächsten 55, dann 59, 62, 64, 65 usw.

Zu Beginn der weiteren Partien erhält er als Startkapital Nährwerte entsprechend der Punktzahl, um die er seine letzte Zielpunktzahl übertroffen hat.

### ANHANG

Der Anhang besteht aus 8 Kapiteln:

1. Die Wertung	8	5. Die Ausbildungskarten	11
2. Die Aktionsfelder	8	6. Variante	12
3. Die großen Anschaffungen	9	7. Die Karten im zeitl. Verlauf der Erntezeit	12
4. Die kleinen Anschaffungen	9	8. Credits	12

#### 1. DIE WERTUNG

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Für **Holzstüttenräume** gibt es keine Punkte.

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

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

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



#### 2. DIE AKTIONSFELDER

Es gibt Aktionsfelder, die auf den Spielplänen aufgedruckt sind (2.1.), und Aktionsfelder auf Karten. Im Laufe der Partie kommt jede Runde eine neue Rundenkarte ins Spiel (2.2.), je nach Spieleranzahl werden bei Spielbeginn zudem noch bis zu 6 bestimmte Karten ausgelegt (2.3.).

##### 2.1. AUF DEM SPIELPLAN AUFGEDRUCKTE AKTIONSFELDER

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

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

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

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

*Der Hausbau wurde bereits auf Seite 5 ausführlich erläutert (siehe Aktionen, Punkt A).*

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

**Startspieler und/oder kleine Anschaffung:** Der Spieler nimmt sich den Startspielerstein bzw. behält ihn. Er darf maximal 1 kleine Anschaffung, die er als Karte auf der Hand hält, ausspielen: Manche Karten werden offen vor dem Spieler abgelegt, andere müssen dem linken Sitznachbarn auf die Hand gegeben werden (Wanderkarten, siehe Seite 7). In jedem Fall wird die Karte laut vorgelesen. Unter den Karten „kleine Anschaffung“ befinden sich auch Aufwertungen von großen Anschaffungen.

**1 Getreide nehmen:** Der Spieler nimmt sich 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in seinen eigenen Vorrat. Er darf das Getreide nicht sofort aussäen, selbst wenn er brachliegende Äcker hat. Um es auszusäen, muss er eines der Aktionsfelder „Ausäen“ wählen (siehe Anhang 2.2. sowie Seite 6, Aktionen, Punkt C).



**1 Acker pflügen:** Der Spieler legt 1 Ackerplättchen auf ein nicht eingezäuntes, freies Hoffeld seiner Wahl. Wer bereits Äcker hat, muss den neuen Acker an seine bisherigen Äcker senkrecht oder waagrecht grenzend pflügen (siehe Aktionen, Punkt C, auf Seite 6). Es ist nicht erlaubt, bereits gepflügte Hoffelder nachträglich wieder zu glätten (die Ackerplättchen also wieder zu entfernen), um eine Einzäunung oder den Bau eines Raumes möglich zu machen.

**1 Ausbildung:** Der Spieler legt genau 1 Ausbildungskarte, die er auf der Hand hält, offen vor sich ab und liest die Karte laut vor. Die erste Ausbildungskarte, die er in einer Partie auslegt, ist kostenlos, jede weitere, die er ausspielen wird, kostet 1 NW (siehe Seite 7).

**Tagelöhner:** Der Spieler nimmt sich 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat.

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

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

Die Aktionsfelder werden hier in der Reihenfolge der Spielphasen beschrieben.

**Aussäen und/oder Brot backen** (1. Spielphase): Die Aussaat wurde bereits erläutert (siehe Aktionen, Punkt C, auf Seite 6). Man muss beim Aussäen nicht alle leeren Äcker bestellen, es dürfen auch leere Äcker übrig bleiben. „Brot backen“ bedeutet, dass der Spieler Getreide aus seinem Vorrat, welches er also nicht auf seinen Äckern liegen hat, mit einer Feuer- oder Kochstelle in je 2 bzw. 3 NW umwandeln darf. Verschiedene Ofen-Anschaffungen (unter anderem die großen Anschaffungen Lehmofen und Steinofen) ermöglichen dem Spieler, für sein Getreide noch mehr Nährwerte zu bekommen.

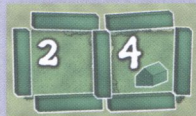
**1 große oder kleine Anschaffung** (1. Spielphase): Der Spieler darf entweder eine große oder eine kleine Anschaffung tätigen. Große Anschaffungen sind auf roten Karten und sind allen Spielern zugänglich. Kleine Anschaffungen sind auf orangen Karten. Jeder Spieler hat eine Auswahl von kleinen Anschaffungen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

**1 Schaf** (1. Spielphase): In der Auffüllphase jeder Runde wird 1 Schaf auf dieses Aktionsfeld gelegt. Wer sich die Schafe auf dem Aktionsfeld nimmt, muss sie entweder auf seinem Hof unterbringen (siehe Aktionen, Punkt D, auf Seite 6) oder mit Feuerstelle, Kochstelle, Kochecke, Fleischer oder Metzger gegen Nährwerte tauschen. Schafe, die weder untergebracht noch verwertet werden können, gehen zurück in den allgemeinen Vorrat.

**Zäune** (1. Spielphase): Zäune, die einmal gebaut wurden, dürfen nicht wieder abgerissen werden. Hütten bilden keine natürliche Abgrenzung einer Weide – auch an Hütten grenzend muss eine Weide durch Zaunteile abgegrenzt werden. Dies gilt auch für den Hofplanrand, Äcker und Ställe. Es ist erlaubt, eine Weide nachträglich durch neue Zaunteile in mehrere Weiden zu teilen (siehe Beispiel). Gebaut werden Zaunteile, indem sie 1:1 durch Holz eingetauscht werden. Wie Tiere in eingezäunten Weiden gehalten werden, wird auf Seite 6 unter Aktionen – D. Viehzucht beschrieben.



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



**1 Stein** (2. Spielphase): Dieses Aktionsfeld ist ein normales Werkstoff-Feld wie unter 2.1. beschrieben. In der 4. Spielphase (Runde 10 bis 11) kommt ein zweites Stein-Feld ins Spiel.

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

**Nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung** (2. Spielphase): Ein Familienzuwachs auf diesem Aktionsfeld ist nur erlaubt, sofern der Spieler mehr Hütten- bzw. Hausräume hat als Familienmitglieder. Dabei ist unerheblich, wie er zu seinem Familienzuwachs gekommen ist und ob sich die Familienmitglieder auf dem Spielplan oder dem Hof befinden. Es ist nicht erlaubt, den Familienzuwachs verfallen zu lassen, um nur die kleine Anschaffung durchzuführen. Der „Gast“ – eine Karte, die unter „kleine Anschaffungen“ fällt – zählt nicht zu den Familienmitgliedern. Der Familienzuwachs wird auf Seite 5 unter Aktionen, Punkt B, erläutert, die kleine Anschaffung auf Seite 7.

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

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

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

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

**1 Acker pflügen und/oder Aussäen** (5. Spielphase): Der Spieler darf 1 Acker pflügen und anschließend zusätzlich eine Aussaat vornehmen: Er darf auf allen Äckern, die leer sind, Getreide oder Gemüse, welches er in seinem Vorrat liegen hat, aussäen (siehe Aktionen, Punkt C, auf Seite 6). Man muss beim Aussäen nicht alle leeren Äcker bestellen, es dürfen auch leere Äcker übrig bleiben.

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

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

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

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

**1 Ausbildung** (bei 3 Spielern): Der Spieler spielt genau 1 Ausbildungskarte, die er auf der Hand hält, offen vor sich aus. Die Ausbildung kostet auf diesem Feld 2 NW und ist damit wesentlich teurer als die Ausbildung auf dem anderen Ausbildungsfeld (siehe Anhang 2.1.).

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

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

**1 Schilf, zusätzlich 1 Stein, 1 Holz nehmen** (bei 5 Spielern): An diesem Aktionsfeld ist besonders, dass jede Runde 1 Schilf auf die Aktionskarte gelegt wird. 1 Stein und 1 Holz gibt es zusätzlich – Stein und Holz sammeln sich auf diesem Aktionsfeld aber nicht an.

Im Fünfpersonenspiel gibt es drei Aktionsfelder, auf denen sich der Spieler zwischen Aktionsmöglichkeiten entscheiden muss. Auch auf diese Aktionsfelder darf in jeder Runde nur ein einziger Personenstein gesetzt werden.



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

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

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

## 3. DIE GROSSEN ANSCHAFFUNGEN

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

**Feuer- und Kochstellen:** Es ist erlaubt, mehrere Feuer- und Kochstellen zu besitzen. Die zwei Feuerstellen unterscheiden sich nur im Preis. Es gibt eine günstige für 2 Lehm und eine teure für 3 Lehm. Die zwei Kochstellen unterscheiden sich ebenfalls nur im Preis. Es gibt eine günstige für 4 Lehm und eine teure für 5 Lehm. Wer nicht ganz so viel Lehm in seine Kochstelle investieren möchte, kann zunächst eine Feuerstelle erwerben und diese durch eine weitere große Anschaffung zu einer Kochstelle aufwerten. Wer seine Feuerstelle aufwertet, nimmt sich eine Kochstelle und legt seine große Anschaffung „Feuerstelle“ zurück zu den großen Anschaffungen. Die Feuerstelle kann dann neu erworben werden. Feuer- und Kochstelle sind 1 Punkt wert. Mit Feuer- und Kochstelle ist Gemüse mehr als 1 NW wert, der Spieler kann Tiere verwerten und außerdem auf einem dafür vorgesehenen Aktionsfeld Brot backen (siehe Anhang 2.2.), was sein Getreide wertvoller macht. Feuer- und Kochstelle unterscheiden sich dadurch, dass die Kochstelle beim Brot backen und bei Gemüse, Wildschweinen und Rindern 1 NW mehr gibt als die Feuerstelle.

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

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

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

## 4. DIE KLEINEN ANSCHAFFUNGEN

Die 166 Karten „Ausbildung“ (siehe Kapitel 5) und 136 Karten „kleine Anschaffung“ teilen sich auf drei Kartendecks auf. Dieses Kapitel klärt häufig gestellte Fragen zu einigen kleinen Anschaffungen. Folgende Abkürzungen wurden dabei verwendet: Die Karten des Einsteigerdecks sind mit dem Symbol (E) gekennzeichnet, die des interaktiven Kartendecks mit einem (I) und die des komplexen Kartendecks mit (K). (Die Decks sind miteinander kombinierbar.) Viele Anschaffungen sind Punkte wert und bieten die Möglichkeit, zusätzliche Sonderpunkte zu bekommen. Der Punktwert ist als Zahl angegeben. Sonderpunkte sind mit S gekennzeichnet. Aufwertungen sind mit Aw gekennzeichnet. Es gibt kleine Anschaffungen, die nach dem Ausspielen an den linken Sitznachbarn weitergegeben werden müssen. Diese „Wanderkarten“ haben ein W. Eine kleine Anschaffung, die Taverne, dient allen Spielern als Aktionsfeld (Af), wenn sie ausgespielt wird. Weitere kleine Anschaffungen haben die Funktion eines Hoffeldes (Hf).

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Brotstieher** (K): Diese Karte kann mit Puppenspieler und Ausbilder kombiniert werden.

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

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

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

**Egge** (I): Mitspieler, die die Egge nutzen, dürfen nur dann 2 Äcker auf einmal pflügen, wenn sie selbst 1 Person auf eines der beiden Aktionsfelder „1 Acker pflügen“ einsetzen. Die Egge kann nicht mit den Pflügen kombiniert werden. Der Besitzer der Egge darf Mitspielern die Egge nicht verweigern.

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

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

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

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

**Furchenpflug** (K, 1): Es ist erlaubt, statt 3 Äckern nur 2 Äcker auf einmal zu pflügen. Der Spieler kann mit 2 Ackerplättchen, die er auf die Karte legt, anzeigen, dass er den Pflug noch zweimal verwenden darf. Pro Aktion „1 Acker pflügen“ kann nur 1 Pflug genutzt werden.

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

**Gast** (I, W): Zur Kennzeichnung der Gast-Person nimmt der Spieler eine Anspruchsmarke und dreht sie auf die Rückseite. Der Gast dient als Personenstein. Wer bereits 5 Personen hat, kann ausnahmsweise eine Runde mit 6 Personen bestreiten. Bei der Bestimmung, ob noch Platz in der Hütte (bzw. im Haus) ist, zählt der Gast nicht mit.

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

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

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

**Hakenpflug** (K, 1): Es ist erlaubt, statt 3 Äckern nur 2 Äcker auf einmal zu pflügen. Der Spieler kann mit 1 Ackerplättchen, das er auf die Karte legt, anzeigen, dass er den Pflug noch verwenden darf. Pro Aktion „1 Acker pflügen“ kann nur 1 Pflug genutzt werden.

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

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

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

**Holzbock** (K): Wer anderweitig kostenlose Zäune errichtet, kann die Gratis-Zäune nicht aufheben.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Reuse** (I): Den Karten Schilftausch, Nachbarschaftshilfe, Schilfaufkäufer und Schilfsammler verhilft die Reuse nicht zu zusätzlichen NW.

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

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

**Schilfhütte** (K, 1): Die Person in der Schilfhütte wird bei der Berechnung, ob ein gewöhnlicher Familienzuwachs erlaubt ist, nicht mit einbezogen. Sie zählt nicht zur Familie.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Wagenpflug** (E, 2): Es ist erlaubt, statt 3 Äckern nur 2 Äcker auf einmal zu pflügen. Der Spieler kann mit 2 Ackerplättchen, die er auf die Karte legt, anzeigen, dass er den Pflug noch zweimal verwenden darf. Pro Aktion „1 Acker pflügen“ kann nur 1 Pflug genutzt werden.

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

**Wendepflug** (E, 1): Es ist erlaubt, statt 3 Äckern nur 2 Äcker auf einmal zu pflügen. Der Spieler kann mit 1 Ackerplättchen, das er auf die Karte legt, anzeigen, dass er den Pflug noch verwenden darf. Pro Aktion „1 Acker pflügen“ kann nur 1 Pflug genutzt werden.

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





## 5. DIE AUSBILDUNGSKARTEN

Dieses Kapitel klärt häufig gestellte Fragen zu den Ausbildungskarten. In Klammern ist angegeben, welchem Deck die Karte angehört und für das Spiel mit wie vielen Personen die Karte geeignet ist. Es gibt drei Decks (das Einsteigerdeck, interaktive Deck und komplexe Deck) und drei Mitspielerpaaren (1 bis 5 Spieler, 3 bis 5 Spieler und 4 bis 5 Spieler). Zusätzlich ist angegeben, ob die Karte Sonderpunkte verleiht (S), als Aktionsfeld dient (Af) oder die Funktion eines Hoffeldes hat (Hf).

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

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

**Akkordarbeiter** (K, 1-5): Er kann nur in der Phase „Arbeitszeit“ Waren kaufen – nicht bei Kundenbeginn. Er bezieht sich nur auf Waren, die direkt durch ein Aktionsfeld erworben werden, nicht auf Anschaffungen und Ausbildungen.

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

**Amme** (K, 1-5): Auf dem Aktionsfeld „Hausbauten“ ist es erlaubt, mehrere Räume auf einmal zu bauen. Für 2 NW ermöglicht die Amme dann einen sofortigen Familienzuwachs um 2 Personen, ggf. für 3 NW um 3 Personen. Die neuen Personen werden auf die Person gelegt, die auf das Aktionsfeld „Hausbau“ eingesetzt wurde. Bereits in der darauffolgenden Runde stehen die Neugeborenen für Aktionen zur Verfügung.

**Beckenbauer** (K, 4-5, S): Geschlachtete Wildschweine können entweder auf den Gerber gelegt oder für den Beckenbauer verwendet werden, nicht beides.

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

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

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

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

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

**Familienoberhaupt** (E, 4-5): Es ist nicht erlaubt, in der gleichen Runde mit 2 eigenen Personen das gleiche Aktionsfeld zu nutzen.

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

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

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

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

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

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

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

**Gelehrter** (K, 1-5): Auch bei Anwendung des Gelehrten schlagen Bücherregal, Bummelstudent und Mäzen zu Buche. Pro Runde ermöglicht der Gelehrte das zusätzliche Ausspielen von maximal 1 Karte.

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

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

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

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

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

**Häuptling** (E, 1-5, S): Der 3. Punkt pro Raum wird als Sonderpunkt verbucht (siehe gelbes Siegpunktsymbol). Der Häuptling kann mit Fachwerkhaus und/oder Villa kombiniert werden.

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

**Heckenwart** (E, 1-5): Er ist mit Zaunaufseher, -aufsteller und -lieferant sowie mit Farmer, Stalljunge, Schnitzer und Holzbock kombinierbar.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Lehmkleber** (I, 1-5): Mit z. B. der Nachbarschaftshilfe erhält der Spieler für nur 1 Holz je 1 Stein und 1 Schilf.

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

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

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

**Netzer** (I, 1-5): Sobald der Spieler 1 Person auf ein Aktionsfeld mit Schilf setzt, muss er seine Ansprüche auf den Fischfang mit einer Anspruchsmarke kennzeichnen.

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

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

**Pflugmacher** (E, 1-5): Im Gegensatz zum Pflughalter kann der Pflugmacher mit den Pflügen und der Egge kombiniert werden.

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

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

**Restaurator** (E, 1-5): Er ist nicht mit dem Steinklopfer kombinierbar. Bezahlt wird die Direktrenovierung – wie gehabt – mit 1 Stein pro Raum plus 1 Schilf.

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

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

**Schilfaufkäufer** (I, 4-5): Nimmt er selbst Schilf, bekommt er keinen zusätzlichen NW aus dem allgemeinen Vorrat. Der Mitspieler darf den Schilfkauf nicht ablehnen. Wird zum zweiten Mal in einer Runde Schilf genommen, kann der Schilfaufkäufer nicht einschreiten.

**Schnapsbrenner** (K, 1-5): Für die Umwandlung des Gemüses benötigt der Spieler keine Feuerstelle, keine Kochstelle und keinen Ofen.

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

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

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

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

**Steinaufkäufer** (I, 4-5): Nimmt er selbst Steine, erhält er keinen zusätzlichen NW aus dem allgemeinen Vorrat. Der Mitspieler darf den Steinkauf nicht ablehnen. Werden zum zweiten oder dritten Mal in einer Runde Steine genommen, kann der Steinaufkäufer nicht zur Tat schreiten.

**Steinklopfer** (K, 4-5): Er ist nicht mit dem Restaurator kombinierbar.

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

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

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



**Tierzähler** (K, 1-5): Mit Erwerb einer Hausziege wird er wirkungslos.

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

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

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

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

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

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

**Zaunaufsteller** (I, 1-5): Dem Spieler stehen fortan nur noch 14 Zäune zum Bauen zur Verfügung. Der Zaunbau folgt immer nach allen anderen Aktionen auf dem Aktionsfeld. Weiden dürfen nur abgeschlossen errichtet werden – es ist nicht erlaubt, Weiden zwischenzeitig offen zu halten.

**Zaunlieferant** (I, 1-5): Es ist nicht erlaubt, die Zäune vorzeitig vom Rundenfeld zurückzunehmen, um sie regulär zu bauen. Wer nur 1-3 Zäune bauen möchte, zahlt dennoch 2 NW. Wer ganz oder teilweise darauf verzichtet, die Zäune zu bauen, legt die übrig gebliebenen zu seinen anderen noch nicht gebauten Zäunen. Es ist nicht erlaubt, Weiden zwischenzeitig offen zu halten.

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

#### 6. VARIANTE

Viele Testspieler haben sich folgende Regelvariante gewünscht: Es ist jederzeit erlaubt, drei beliebige Handkarten abzuwerfen, um dafür wahlweise eine neue Ausbildungskarte oder eine kleine Anschaffungskarte von verdeckten Nachziehstapeln auf die Hand zu ziehen.

Falls das Spiel jetzt schon zu Ende wäre, wäre dieser Hof 26 Punkte wert. (siehe Anhang, Seite 8). Hinzu kämen noch Punkte für Karten, Sonderpunkte und gegebenenfalls zusätzliche Punkte für Getreide und Gemüse im eigenen Vorrat. Die Punkte teilen sich auf in:

Name	Ilka	
Äcker	2	für 3 Äcker
Weiden	3	für 3 Weiden
Getreide	2	für 4 Getreide
Gemüse	2	für 2 Gemüse
Schafe	1	für 1 Schaf
Wildschweine	3	für 6 Wildschweine
Rinder	2	für 3 Rinder
ungenutzte Hoffelder	-3	für 3 ungenutzte Hoffelder
eingezäunte Ställe	1	für 1 eingezäunten Stall
Lehmhüttenräume	4	für 4 Lehmräume
Steinhäuseräume	-	
Familienmitglieder	9	für 3 Familienmitglieder
Punkte für Karten	?	
Sonderpunkte	?	
gesamt	26	

### Ilkas Beispielhof

Die Hofwirtschaft besteht bei Agricola aus drei Teilen: Hausbau, Ackerbau und Viehzucht. Um das Spiel gewinnen zu können, sollte man keinen dieser Bereiche vernachlässigen. Man sollte aber auch nicht alle Teilbereiche gleichzeitig vorantreiben.

Mit den Zaunteilen können Weiden abgegrenzt werden. Auf jeder Weide können nur Tiere der gleichen Sorte gehalten werden: pro Hoffeld 2 Tiere (siehe Seite 6 unten).

Ställe können auf eingezäunte und nicht eingezäunte Hoffelder gebaut werden. Sie bieten Tieren zusätzlichen Unterschlupf (siehe Seite 7 oben). Zudem kann 1 Tier im Haus gehalten werden.

In der Ackerphase der nächsten Erntezeit nimmt Ilka 2 Getreide und 1 Gemüse von ihren Äckern (siehe Seite 4). Danach kann sie 1 Acker wieder neu mit Saatgut bestellen (siehe Seite 6).

Ilka hat noch Platz in der Hütte für 1 weiteren Familienzuwachs (siehe Seite 5 unten).

Im Spielverlauf bauen die Spieler ihre Hütte aus, um mehr Familienmitglieder haben zu können (siehe Seite 5). Sie renovieren die Hütte, damit ihre Wohnstätte wertvoller wird. Ilka wohnt mittlerweile in einer Lehmhütte mit 4 Räumen.

#### 7. DIE KARTEN IM ZEITLICHEN VERLAUF DER ERNTEZEIT

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

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

#### 8. CREDITS

„Agricola“ ist ein materialaufwendiges Entwicklungsspiel, das im Zeitraum Dezember 2005 bis Februar 2006 entstanden ist. Die Testreihe verlief bis Juni 2007. Grafik und Illustrationen stammen von Klemens Franz, der sich bei Andrea Kattinig für Farbe und Hannes „Chewie“ Wölfler für massig Gigabyte bedankt. Die Redaktion bildeten Uwe Rosenberg und Hanno Girke. Beide bedanken sich für das Korrekturlesen der Spielregel bei Susanne Rosenberg, Anja Grieger, Frank Grieger, Erwin Amann, Klemens Franz, Missi Kattinig, Christian Hildenbrand, Detlef Krägenbrink und Carsten Hübner. Der Autor dankt in chronologischer Reihenfolge allen Testspielern: Anja Grieger, Frank Grieger, Michael Brocker, Frank Beimfohr, Hagen Dorgathen, Susanne Rosenberg, Jens Schulze, Christian Becker, Ulrike Don, (10.) Joachim Gerß, Marion Wieners, Sabine Teller, Carsten Teller, Michael Stratmann, Ralf Menzel, Miriam Bode, Jeannette Becker, Verena Meier, Eva von Hatzfeld, (20.) Mira Vogt, Jeannette Soje, Anne-Catherine Bode, Heinz-Georg Thiemann, Jutta Borgmeier, André Hergemöller, Silke Krimphove, Thomas Monnerjahn, Axel Krüger, Frederike Diehl, (30.) André Diehl, Almut Borgdorf, Karin Hövelmann, Andrea Gesell, Anette Daiber, Sebastian Wandmacher, Torben Meibeck, Kai Uwe Meibeck, Volker Kraft, Ulf Schneider, (40.) Andreas Wille, Felix Gorschlüter, Martin Finkenbusch, Claudia Völker, Hendrik Völker, Frauke Häußler, Stefan Jante, Gerald Rüscher, Lars Faulenbach, Katharina Hiepkö, (50.) Thomas Wandt, Hanno Girke, Insa Zylka, Volker Hesselmann, Susanne Balzer, Torben Trapp, Eva Samson-Trapp, Axel Trapp, Willi Volle, Valerie Schewe, (60.) Michael Hoffmeier, Katie Bell, Gero Szepannek, Volker Heiß, Nadine Sauerbier, Mark Buschhaus, Andreas Höhne, Julia Griller, Ursula Meibeck, Michael Schramm, (70.) Fritz Gruber, Gerda Leutermann, Melanie Ranft, Christian Hennig, Bernd Breitenbach, Heiko Schiffer, Christina Mutschler, Ole Peters, Klaus Theile, Heike Feuster, (80.) Jan Pardo, Katrin Wemhöhner, Mike Trautwein, Jens Sinzel, Elmar Wieners, Matthias Krone, Holger Wiedemann, Nicole Reske, Carsten Hübner, Detlef Krägenbrink, (90.) Martin Zehren, Jörn Kastrop, Daniel Kleine, Heike Bonnet, Martin Bonnet, Erwin Amann, Susanne Skrzypczak, Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Wolfgang Thauer, (100.) Katja Fiedler, Frank Arrenberg, Christa Fiedler, Helmut Fiedler, Andrea Jahn, Stephanie Henczka, Thomas Henczka, Kathrin Schulz, Stefan Stranz, Nicole Griesenbrock, (110.) Ann-Kathrin Breiting, Karin Wild, André Kretschmar, Hermann Meier, Harald Topf, Joachim Schabrowski, Gesa Bruhn, Ralph Bruhn, Frank Chlapek, Andreas Frank, (120.) Christwart Conrad, Phillip Bäcker, Claudia Koit, Heike Lopez, Michael Lopez, Markus Benning, Stefan Blaufuss, Matthias Östreicher, Alexander Finke, Marc Hohmann, (130.) Markus Niemann, Doris Meßmer, Nicola Raschendorfer, Thomas Hageleit, Felix Girke, Jeannette Hintemann, Frank Hintemann.