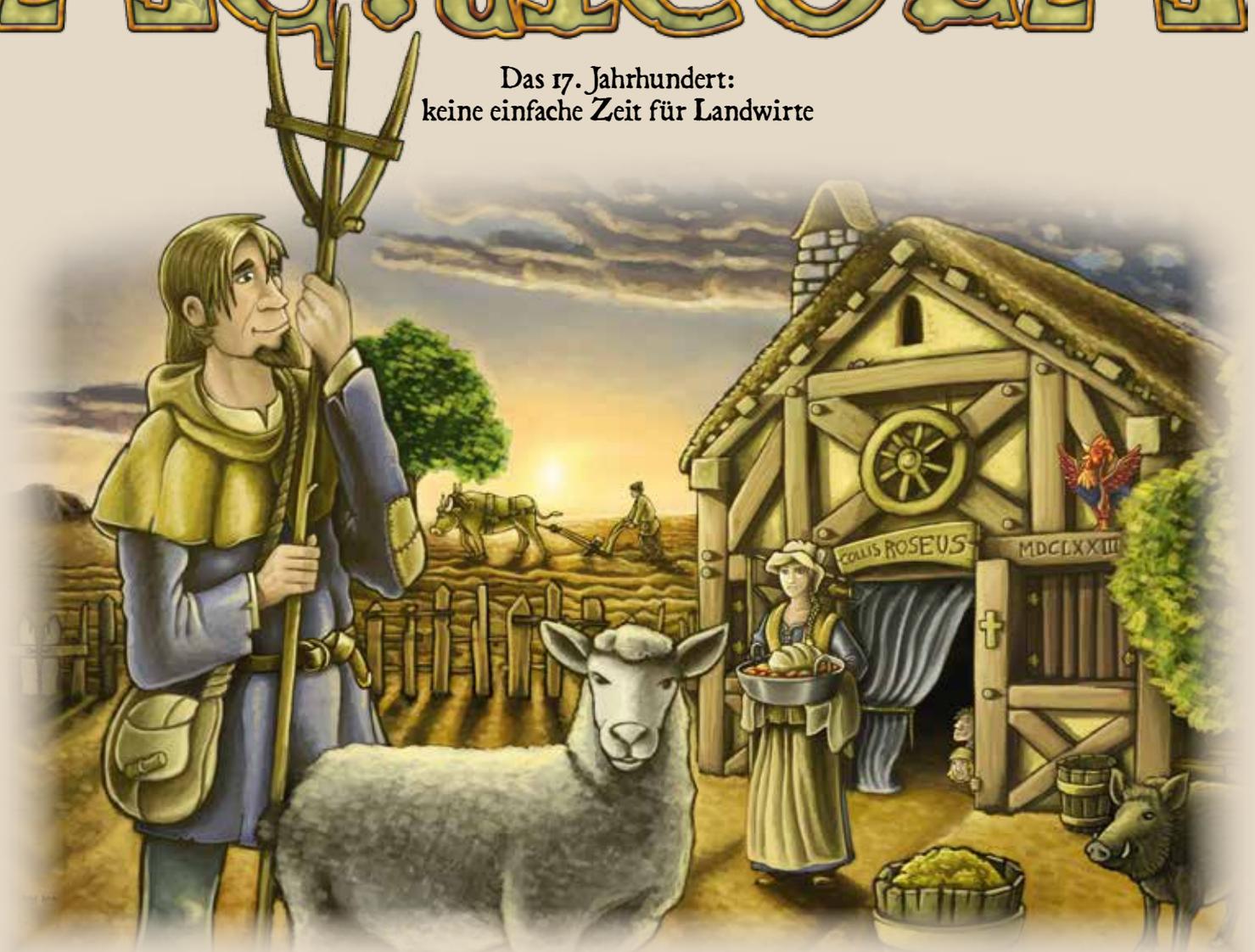


Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Das 17. Jahrhundert:
keine einfache Zeit für Landwirte



Ein auf Hofwirtschaft ausgerichtetes Entwicklungsspiel
für 1 bis 4 Personen ab 12 Jahren

Als Spieldauer veranschlagen wir pro Spieler eine halbe Stunde.

Spielidee

Mitteleuropa um 1670 n. Chr. Der seit Jahrhunderten wütende Schwarze Tod ist überstanden. Die zivilisierte Welt befindet sich im Neuaufbau. Die Menschen vergrößern ihre einfachen Holzhäuser und bessern sie aus. Sie ernähren sich von Hirsebrei, Brot und Gemüse. Äcker müssen gepflügt, eingesät und abgeerntet werden. Die Hungersnot der zurückliegenden Jahre hat die Menschheit leider auch dazu gebracht, mehr Fleisch zu essen (*eine Gewohnheit, von der wir Menschen mit wachsendem Wohlstand bis zum heutigen Tage nicht abgelassen haben*). Es gewinnt, wer am Ende den größten Wohlstand zu verzeichnen hat. Und zu diesem Wohlstand zählen auch die Tiere, die bei euch leben.

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-games.de



© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

Spielmaterial

Holzmaterial

- 18 weiße Schafe
- 15 schwarze Wildschweine
- 13 braune Rinder
- 30 braune Baustoffe „Holz“
- 24 rotbraune Baustoffe „Lehm“
- 14 weiße Baustoffe „Schilf“
- 16 schwarze Baustoffe „Stein“



- 24 gelbe Ackerfrüchte „Getreide“
- 16 orangefarbene Ackerfrüchte „Gemüse“
- 1 gelben Startspielerstein

- in den unterschiedlichen Spielerfarben:
- 4x15 Zäune
 - 4x4 Ställe
 - 4x5 Personen



Spielpläne

- 4 große Hofpläne (für jeden Spieler einen)
- 1 großer Spielplan
- 1 Ablageplan für Große Anschaffungen
- 2 Planergänzungen (mit einer Wertungsübersicht und - in einem Fall - Aktionsfeldern für das Spiel mit mehreren Spielern)



Plättchen

- 23 Holzraum-/Acker-Plättchen
- 16 Lehm-/Steinraum-Plättchen
- 2 Variantenplättchen (für das Spiel mit 2 bzw. 3-4 Spielern)
- 1 Aktionsfeld „Nebentätigkeit“ für das Spiel ohne Handkarten (mit einer Aktionsfeld-Übersicht auf der Rückseite)



Marken

- 36 Marken „1 Nährwert“
- 8 Marken „5 Nährwerte“
- 3 gelbe Empfehlungsmarken (für den Blitzeinstieg)
- 10 Warenplättchen für verschiedene Waren (mit Bettelmarken auf der Rückseite)



120 Spielkarten

- 14 Aktionsfeldkarten der Spielphasen 1 bis 6
- 10 rote Karten „Große Anschaffung“
- 48 gelbe Karten „Ausbildung“
- 48 orangefarbene Karten „Kleine Anschaffung“



Weiterhin

- 1 Schreibblock mit Wertungsvorlagen
- 10 durchsichtige Tüten zur Aufbewahrung des Spielmaterials
- diese 12-seitige Spielregel
- ein 12-seitiger Anhang

| Name | | | |
|----------------------|--|--|--|
| Adressen | | | |
| Wochen | | | |
| Geldverl. | | | |
| Schulden | | | |
| Waldarbeiten | | | |
| Bauzeit | | | |
| ungenutzte Hofplätze | | | |
| eingekaufte Stoffe | | | |
| Lohnarbeiten | | | |
| Schulden | | | |
| Einnahmen | | | |
| Geldverl. | | | |
| Gesamt | | | |

Spielvorbereitung

Das Spiel wird zunächst für 2-4 Spieler erklärt. Die Soloregeln folgen im Anschluss auf der letzten Seite.

Eure persönliche Auslage



Wählt eine Spielerfarbe aus.
In dieser erhaltet ihr fünf Personen, vier Ställe und 15 Zäune.

Ihr erhaltet einen Hofplan. Stellt auf jeden eurer zwei Holzräume eine eurer fünf Personen. Die übrigen drei Personen sowie die Zäune und die Ställe bleiben in eurem Vorrat. (Spielmaterial in nicht gewählten Farben und die übrig gebliebenen Hofpläne werden nicht mehr benötigt und kommen zurück in die Spielschachtel.)



Raum- und Ackerplättchen

Legt die Plättchen mit den Lehm- bzw. Steinräumen neben den Spielplan. Teilt den Stapel mit den Holzräumen in zwei Teile. Legt den einen Teil mit den Holzräumen nach oben ab, den anderen Teil mit den Ackerplättchen nach oben.



Die Spielpläne mit den Aktionsfeldern

Breitet den Spielplan aus. Dreht die zugehörige Planergängung je nach dem, mit wie vielen Spielern ihr spielt, auf die passende Seite und puzzelt sie an den Spielplan an. (Die Wertungsübersicht ist auf allen Seiten gleich.)



So sieht der Spielplan für zwei Spieler aus.



Hier seht ihr den Spielplan für drei Spieler.



Lost aus, wer den **Startspielerstein** erhält. Der Startspieler erhält 2 NW (dies ist die Abkürzung für Nährwert).

Alle weiteren Spieler bekommen je 3 NW. 

Die Karten

Große Anschaffungen

Legt die roten („großen“) Anschaffungen auf die vorgesehenen Felder des Ablegeplans. Beachtet, dass die Feuerstelle und die Kochstelle jeweils doppelt vorkommen.

Kleine Anschaffungen

Mischt die orangefarbenen Anschaffungen und gebt jedem Spieler sieben auf die Hand.

Ausbildungen

Links auf den gelben Ausbildungskarten zeigt euch ein quadratisches Symbol, für welche Spielerzahl die Karte vorgesehen ist. [1+] bedeutet für 1-4 Spieler, [3+] steht für 3-4 Spieler und [4+] für 4 Spieler. Nehmt Karten, die für eure Spielerzahl nicht vorgesehen sind, aus dem Spiel. Mischt die restlichen Karten und gebt jedem Spieler sieben Karten auf die Hand.

Die Aktionsfeldkarten

Mischt die 14 Spielkarten mit den Aktionsfeldern und sortiert sie anschließend nach den Zahlen auf der Rückseite in sechs Stapel. Legt die Stapel so aufeinander, dass die Karten der 1. Spielphase oben liegen, dann folgen die Karten der 2. Spielphase usw.



Legt alle Tiere (Schafe, Schweine und Rinder), alle Baustoffe (Holz, Lehm, Schilf und Steine) sowie die Ackerfrüchte (Getreide, Gemüse) und Nährwertmarken als allgemeinen Vorrat bereit.

Die Warenplättchen mit den Bettelmarken auf der Rückseite werden nur gelegentlich benötigt. Legt sie am Rande des Spieltisches ab – für den Fall, dass ihr in dieser Partie welche davon benötigt.



Die Feuerstellen kosten 2 bzw. 3 Lehm, die Kochstellen 4 bzw. 5 Lehm. Legt diese Karten nach aufsteigenden Kosten ab.

Ihr startet das Spiel mit einer Kartenhand, die aus sieben gelben und sieben orangefarbenen Karten besteht.



Die „Nebentätigkeit“ und andere Variantenplättchen

Zur Verwendung des Plättchens „Nebentätigkeit“ und der beiden anderen Variantenplättchen verweisen wir auf die Seiten 1 bzw. 8 im Anhang. Im Basisspiel kommen die Plättchen nicht zur Anwendung.

Die Empfehlungsmarken

Die drei gelben Empfehlungsmarken können beim Spiel mit unerfahrenen Spielern oder kleinen Kindern eingesetzt werden (siehe Seite 1 des Anhangs). Ansonsten spielen sie keine Rolle.

Zur Einstimmung

Eine Partie „Agricola“ verläuft über 14 Runden. Ihr führt in jeder Runde mit jeder eurer Personen genau eine Aktion durch. Alle Aktionsmöglichkeiten sind auf dem Spielplan dargestellt. Setzt reihum im Uhrzeigersinn **genau eine Person** auf ein Aktionsfeld ein, solange bis sich die Personen aller Spieler auf dem Spielplan befinden. Mit euren Aktionen kommt ihr euch zwangsläufig in die Quere, weil jedes Aktionsfeld immer nur von einer einzigen Person besetzt werden kann. Nehmt eure Personen erst zurück, sobald alle eingesetzt sind.

Euer Ziel ist es, Nahrung für eure Familie zu beschaffen und euren Hofplan so zu gestalten, dass ihr viele Punkte dafür bekommt.

Die folgenden Darstellungen vermitteln euch einen ersten Eindruck, was auf eurem Hofplan geschieht und für was ihr Punkte bekommt. Beim Studium der Regeln könnt ihr immer wieder einen Blick auf diese Doppelseite werfen, um das Gelesene besser einordnen zu können. Hier steht allerdings kein Regeltext, der später nicht auch erläutert wird.



Was auf eurem Hofplan geschieht

So könnte euer Hofplan am Ende des Spiels aussehen:

Mit nur zwei Räumen startet ihr das Spiel. In diesem Beispiel sind inzwischen zwei weitere Räume dazugekommen.

Der Ackerbau ist mühselig. Ihr müsst Äcker pflügen, euch Saatgut besorgen und es aussäen. Am Ende werdet ihr jedoch mit einer reichen Ernte belohnt.

Jeder Raum bietet Platz für eine Person. Dass hier inzwischen fünf Personen wohnen, liegt daran, dass ihr gegen Ende auf den Platzmangel in eurem Haus weniger Rücksicht nehmen müsst.

Ihr habt Getreideäcker, Gemüseäcker und vielleicht auch solche Äcker, die bis zur nächsten Aussaat brach liegen.

Was ursprünglich Holzräume waren, sind jetzt – nach zwei Renovierungen – Steinräume geworden: ein Luxus, der mit Punkten belohnt wird.

Ihr gestaltet euren Hofplan mit Hausbau, Ackerbau und Viehzucht. Dabei müssen gleiche Komponenten zusammenhängen: Räume an Räume, Äcker an Äcker und Weiden an Weiden.

Genau ein Haustier dürft ihr euch halten – am Anfang wie am Ende.

Weitere Tiere kommen in Ställen und Weiden unter.

Je nach Größe ist das Fassungsvermögen eurer Weiden unterschiedlich. (Zu den Tierhaltungsmöglichkeiten später mehr.)



Werft schon einmal einen Blick auf das Wertungsformular

Am Ende gewinnt, wessen Besitzstand am meisten Punkte wert ist. Durch die nächste Darstellung sollt ihr bereits im Vorfeld eures Regelstudiums einen ungefähren Überblick darüber gewinnen, wofür ihr wie viele Punkte bekommt. In Klammern steht die Punktzahl, die ihr in der jeweiligen Kategorie erhaltet. (Die Regeln zur Wertung findet ihr hier auf Seite 12 und detailliert auf den Seiten 11-12 des Anhangs. Durch die Spielplanergänzung könnt ihr euch eine Übersicht verschaffen.)

2 Für jeden Steinhausraum bekommt ihr 2 Punkte. (8)

3 Jede Person bringt euch 3 Punkte ein. (15)

1 Nicht genutzte Hoffelder werden mit -1 Punkt gewertet. (-2)

Für nicht vorhandene Tierarten bekommt ihr -1 Punkt. (Rind -1)

6 Wildschweine bringen euch 3 Punkte ein. (3)

Für vier Äcker bekommt ihr 3 Punkte. (3)

Das Getreide auf und neben eurem Hofplan wird zusammengezählt. Das Gleiche geschieht beim Gemüse. Vier Getreide bringen laut Tabelle 1 Punkt, 1 Gemüse 1 Punkt. (2)

Jede Weide ist (unabhängig von ihrer Größe) 1 Punkt wert. (2)

Jeder Stall, der auf einer eingezäunten Weide steht, bringt 1 Punkt. (1)

8 Schafe sind 4 Punkte wert. (4)

Als Zwischenergebnis sind auf diesem Hofplan 35 Punkte zu verzeichnen.

Die Anschaffungen und Ausbildungen

Durch die Spielkarten nimmt „Agricola“ sehr unterschiedliche Partieverläufe. Es gibt drei Kartenarten. Die kleinen Anschaffungen sind orange, die großen rot. Die Ausbildungskarten sind gelb.

Hier drei Beispiele, die das Wertungsbeispiel fortführen:

Punkte bekommt ihr für den dargestellten Wert, den die kleinen und großen Anschaffungen haben. Der Webstuhl ist 1 Punkt wert, die Tischlerei 2 Punkte. (3)

Webstuhl (2 Ausbildungen): Immer wenn du in der Ackerphase einer Erntezeit mind. 1/4/7 Schafe hast, erhältst du 1/2/3 NW dazu. Bei der Wertung bekommst du für je 3 Schafe 1 Sonderpunkt.

Tischlerei (Erntezeit): 3/5/7 → -1x → 1/2/3

Manche Karten versprechen zusätzliche Sonderpunkte im Textfeld, die von Bedingungen abhängen. Der Webstuhl gibt Sonderpunkte für Schafe. 8 Schafe sind 2 Sonderpunkte wert. Mit der Tischlerei könnt ihr bei der Wertung Holz gegen Sonderpunkte tauschen. Für 5 Holz bekommt ihr ebenfalls 2 Sonderpunkte. (4)

Prahler: Bei der Wertung bekommst du für mindestens 5/6/7/8/9/10 Anschaffungen, die du vor dir liegen hast, 2/3/4/5/7/9 Sonderpunkte.

Auch für Ausbildungskarten können Sonderpunkte vergeben werden. Der Prahler gibt bis zu 9 Sonderpunkte auf ausgespielte Anschaffungen. Die zwei Anschaffungen „Webstuhl“ und „Tischlerei“ fallen da leider noch nicht ins Gewicht. (0)

Für jemanden, der „Agricola“ zum ersten Mal spielt, sind 30 Punkte als herausragendes Ergebnis zu betrachten. Erfahrene Spieler freuen sich über jedes Ergebnis, das über die 40 Punkte hinaus reicht.

Dieses Wertungsbeispiel habe ich absichtlich so konstruiert, dass am Ende 42 Punkte herauskommen. Ein Spielergebnis, das durchaus zu meinen besseren gehört hätte (wenn ich es mir nicht selbst ausgedacht hätte).



Der Ablauf einer Runde

Jede der insgesamt **14 Spielrunden** besteht aus vier Abschnitten, die ihr nacheinander durchlauft. In der Arbeitszeit könnt ihr mit jeder eurer Personen eine Aktion durchführen. Ihr beginnt die Runde mit Vorbereitungen.

1. Vorbereitungszeit

Die meisten Aktionsfelder sind auf dem Spielplan aufgedruckt. Jede Runde kommt ein neues Aktionsfeld dazu: Deckt die oberste Aktionsfeldkarte auf und legt sie auf das Rundenfeld, das der aktuellen Rundenzahl entspricht. Gelegentlich liegen auf dem Rundenfeld Waren, die ihr durch Kartenfunktionen (siehe Seite 10-11) dort hinlegen dürft: Diese Waren werden nun an euch ausgegeben. (Entnehmt einem Übersichtsplättchen, in welchen Phasen des Spiels welche Aktionsfeldkarten aufgedeckt werden.)



Wer den Brunnen baut, legt auf die nächsten fünf Rundenfelder je 1 NW.

Anschließend werden auf alle Aktionsfelder, auf denen ein ockerfarbiger Pfeil abgebildet ist, so viele Waren gelegt, wie auf den Feldern angegeben ist – auch wenn aus vergangenen Runden noch welche dort liegen. Diese Felder heißen „Anhäufungsfelder“.



In diesem Beispiel kommen zu den 3 Holz aus der letzten Runde 3 weitere Holz dazu.

2. Arbeitszeit

Beginnend mit dem Startspieler setzt ihr reihum (im Uhrzeigersinn) genau eine Person auf ein Aktionsfeld ein, solange bis alle Personen, die ihr im Spiel habt, eingesetzt sind*. Jedes besetzte Aktionsfeld ist für andere Personen bis zum Ende der Runde blockiert. (In jeder Runde kann es also immer nur von einer Person belegt werden.) Die Aktion auf dem Aktionsfeld wird sofort durchgeführt. Manchmal gibt es mehrere Aktionsmöglichkeiten. Es ist nicht erlaubt, ein Aktionsfeld zu belegen, ohne nicht mindestens eine Aktion zu nutzen.

**Da im Spielverlauf nicht immer jeder von euch die gleiche Anzahl von Personen haben wird, kann es dazu kommen, dass Spieler während der Arbeitszeit übersprungen werden. Dann geht es immer im Uhrzeigersinn mit dem Spieler weiter, der noch Personen zum Einsetzen hat.*

Details zur Arbeitszeit

- Es wird zwischen permanenten Aktionsfeldern und Anhäufungsfeldern unterschieden. Die permanenten Felder geben euch das ganze Spiel über die gleiche Aktionsmöglichkeit. Anhäufungsfelder werden rundenweise mit Waren befüllt.



Hier dürft eine Anschaffung nur dann tätigen, wenn ihr vorher renoviert habt.

- Bei den permanenten Feldern mit mehreren Aktionsmöglichkeiten gibt es zwei Unterscheidungen. Die einen Felder bieten euch mehrere Aktionen an, die ihr in beliebiger Reihenfolge durchführen könnt („und/oder“). Andere bieten eine Aktion mit unmittelbarer Folgeaktion an („und danach“). Da ist die erstgenannte Aktion Pflicht, die zweite kann zusätzlich durchgeführt werden.



Von Anhäufungsfeldern nehmt ihr euch alle Waren, die auf dem Feld liegen, und legt sie in euren Vorrat.

Im Anhang findet ihr ab Seite 6 eine ausführliche Erklärung aller permanenten Aktionsfelder. Hier im Regeltext orientieren wir uns an den Auswirkungen der Aktionsfelder, um diese im Zusammenhang zu erläutern.



3. Heimkehrzeit

Sind alle Personen eingesetzt, kehren sie wieder an den Hof zurück und begeben sich in die Räume.

4. Erntezeit

Am Ende einiger Runden erfolgt eine Erntezeit. Ihr erntet euer Getreide und Gemüse und ernährt eure Familie. Eure Tiere vermehren sich.

Die Erntezeit wird ausführlich auf Seite 9 erklärt.



Auf dem Spielplan erkennt ihr an diesem Symbol, welche Runden mit einer Erntezeit enden.



Hausbau und Familienplanung



In dem Holzhaus, das ihr bei Spielbeginn bewohnt, kann euer Bauernpaar zu zweit leben. Wollt ihr Familienzuwachs, um mehr Aktionen pro Runde durchführen zu können, müsst ihr euer Haus vergrößern. Dazu benötigt ihr Baustoffe – am Anfang Holz und Schilf. Diese erhaltet ihr auf Anhäufungsfeldern wie dem „Forst“ und dem „Schilfufer“.

Anbau zusätzlicher Räume

Nutzt das Aktionsfeld „Hofausbau“, um für die **Aktion „Räume anbauen“** die benötigten Baustoffe abzugeben: **5 Holz und 2 Schilf**. Nehmt euch ein neues Holzraumplättchen und legt es an eines eurer bisherigen an.



Die Baukosten

Details zum Raumbau

- Mit der entsprechenden Menge an Baustoffen dürft ihr in einer Aktion auch mehrere Räume direkt nacheinander anbauen.
- Falls ihr auf eurem Hofplan keinen Platz mehr habt, um einen Raum an einen bestehenden anzulegen, könnt ihr keine Räume mehr bauen.

Nun habt ihr mehr Räume als Personen. Dies ist die Bedingung dafür, dass ihr die **Aktion „Familienzuwachs nur mit Platz“** wählen dürft. Wenn ihr die Aktion nutzt, legt ihr eine neue Person aus dem Vorrat zu der Person, mit der ihr die Aktion durchführt. Kehren eure Personen am Ende einer Arbeitszeit heim, wird die neue Person in ihrem Raum einquartiert: In jedem Raum wohnt eine Person. **Ab der folgenden Runde** habt ihr dann einen Spielzug mehr. Familienzuwachs ist ab Runde 5, 6 oder 7 möglich (*je nachdem, wann die Aktionsfeldkarte „Einfacher Kinderwunsch“ ins Spiel kommt*).



Die dargestellten Personen symbolisieren Mutter und Kind.

Renovierung

In einer der Runden 5, 6 oder 7 kommt das Aktionsfeld „Haussanierung“ ins Spiel. Auf diesem Feld könnt ihr euer Holzhaus durch die **Aktion „Renovierung“** in ein wertvolleres **Lehmhaus** renovieren. Dazu belegt ihr die beiden Raumfelder, die auf eurem Hofplan vorgedruckt sind, mit je einem Lehmraum. Weitere Holzräume tauscht ihr gegen Lehmräume aus. Für die Renovierung gebt ihr Baustoffe ab: Ihr zahlt 1 Schilf für die Ausbesserung des Daches sowie 1 Lehm pro Raum.

Im weiteren Verlauf des Spiels könnt ihr euer Lehmhaus dann für 1 Schilf für das Dach und 1 Stein pro Raum weiter in ein Steinhaus renovieren. (*Dafür dreht ihr dann die Lehmräume auf die Rückseite.*)



Detail zur Renovierung

- Wenn ihr renoviert, dann müsst ihr alle Räume umwandeln. Es ist nicht erlaubt, nur einzelne Räume zu renovieren.

Lebt ihr im Lehmhaus, müsst ihr eure weiteren Räume auf Lehmbasis errichten: Nutzt ihr das Aktionsfeld „Hofausbau“, zahlt ihr jetzt 5 Lehm und 2 Schilf für einen weiteren Raum – beim Steinhaus später wären es 5 Steine und 2 Schilf.

Die Aktionsfeldkarten der letzten Runden

Gegen Ende des Spiels nimmt die Familienplanung Fahrt auf. In Runde 12 oder 13 kommt das Aktionsfeld „Dringender Kinderwunsch“ ins Spiel. Auf diesem könnt ihr mit der neuen **Aktion „Familienzuwachs auch ohne Platz“** eine zusätzliche Person bekommen, auch ohne vorher einen Raum gebaut zu haben.



Detail zum Familienzuwachs

- Solltet ihr im Anschluss an eine Aktion „Familienzuwachs auch ohne Platz“ einen neuen Raum bauen, zieht eine eurer Personen sofort in diesen Raum ein. Eine Aktion „Familienzuwachs nur mit Platz“ ist dann selbst nach dem Bau dieses Raumes nicht möglich, weil der dafür benötigte Platz immer noch fehlt.

In der letzten Runde des Spiels erscheint ein zweites Renovierungsfeld.



Die „Hofsanierung“ verbessert eure Möglichkeiten bei der Viehzucht (siehe folgender Abschnitt).

Viehzucht

Die Viehzucht kann einen wichtigen Beitrag zur Ernährung eurer Personen leisten. Die Tiere kommen durch Anhäufungsfelder ins Spiel. Nehmt euch, wenn ihr eines nutzt, alle Tiere von dem Feld.

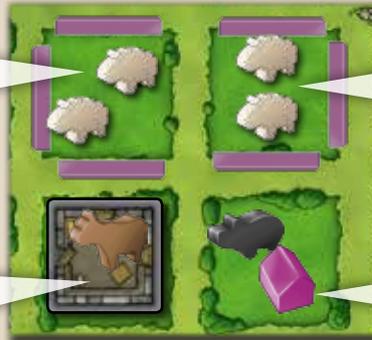


Tierhaltungsmöglichkeiten

Auf das Anhäufungsfeld „Schafmarkt“ kommt spätestens ab Runde 4 jede Runde 1 Schaf dazu. Der Schweinemarkt und der Rindermarkt kommen erst später ins Spiel.

Im Gegensatz zu den Ackerfrüchten und Baustoffen kommen Tiere nicht in euren Vorrat, sondern müssen **auf dem Hofplan untergebracht** werden. Und Achtung: Die Tiere wollen weglaufen. Es gibt vier Möglichkeiten, um dies zu verhindern.

Durch eine Aktion „Zäune bauen“ könnt ihr ein oder mehrere Hoffelder zu Weiden einzäunen. Jeder von euch hat 15 Zäune zur Verfügung. Eingezäunte Weiden fassen nur Tiere der gleichen Art. Sie beherbergen pro Hoffeld 2 Tiere.



Das Fassungsvermögen einer gesamten Weide verdoppelt sich, wenn ein Stall in die Weide hinein gebaut wird. Jeder von euch hat 4 Ställe zur Verfügung.

Ihr könnt genau 1 beliebiges Tier mit in euer Haus nehmen. Das ist euer Haustier.

Ein Stall außerhalb von Weiden bietet Platz für genau 1 Tier. Er kann nachträglich eingezäunt werden.

Für das Einzäunen von Weiden gibt es das Aktionsfeld „Zaunbau“. Jeden Zaun, den ihr im Rahmen einer **Aktion „Zäune bauen“** errichtet, müsst ihr mit 1 Holz bezahlen. Ihr könnt nacheinander eine oder mehrere Weiden einzäunen. Eure erste Weide im Spiel kann beliebige, leere, zusammenhängende Hoffelder umzäunen. Jede weitere Weide muss an eine der bestehenden grenzen. Ihr dürft eure Zaunteile nur platzieren, wenn ihr damit Weiden vollständig einzäunt.

Details zum Zaunbau

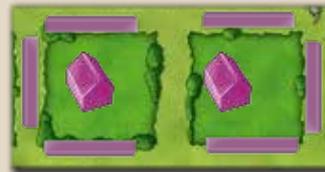
- Benachbarte Weiden teilen sich die Zäune, die ihre gemeinsame Grenze bilden.
- Zäune, die einmal gebaut wurden, dürfen nicht wieder abgerissen werden.
- Es ist erlaubt, eine Weide im Rahmen einer Aktion „Zäune bauen“ nachträglich in mehrere Weiden zu teilen.
- Hausmauern dienen nicht als Zäune, Ackerplättchen ebenfalls nicht.

Ställe könnt ihr durch eine **Aktion „Ställe bauen“** für je 2 Holz auf dem Aktionsfeld „Hofausbau“ errichten. (Das ist das gleiche Aktionsfeld, auf dem ihr auch Räume baut, siehe Seite 7.)

Ihr könnt auf jedes Hoffeld, das frei von Plättchen ist, genau einen Stall bauen.

Details zum Stallbau

- Ställe werden wie Räume nacheinander gebaut.
- Räume, Äcker und Weiden müssen jeweils aneinander grenzen. Für Ställe gibt es diese Regel nicht.
- Ställe können eine Sonderfunktion bekommen. Jeder Stall darf aber immer nur höchstens eine haben.



Das Fassungsvermögen dieser Doppelweide wurde gleich zweimal verdoppelt. Statt 4 beherbergt sie nun 16 Tiere der gleichen Art.

Wenn ihr eine Anschaffung mit -Symbol habt (siehe Seite 10), dürft ihr Tiere, die ihr von einem Anhäufungsfeld nehmt, auch direkt in Nährwerte umwandeln. Ihr müsst die Tiere müssen dann nicht erst auf eurem Hof unterbringen.

Jederzeit-Aktionen: Die Tiere sind das Einzige auf eurem Hofplan, das (im Rahmen der Tierhaltungsregeln) seine Position jederzeit verändern darf. Alles andere (Räume, Äcker, Zäune und Ställe) ist „unverrückbar“. Ihr dürft Tiere – wie auch alle anderen Waren – jederzeit im Spiel in den allgemeinen Vorrat verschenken.

Ackerbau

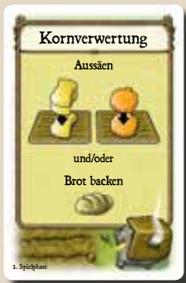
Mehrere Schritte sind beim Ackerbau vonnöten.

Zum einen braucht ihr die **Aktion „1 Acker pflügen“** für ein Ackerplättchen. Das erste Plättchen könnt ihr auf ein beliebiges leeres Hoffeld legen. Jedes weitere muss an eines der bestehenden grenzen. Zum anderen benötigt ihr Saatgut. Zu Spielbeginn gibt es bereits das Aktionsfeld „Saatgut Getreide“, auf dem durch die **Aktion „1 Getreide erhalten“** 1 Getreide in euren Vorrat gelangt. Später im Spiel gibt es mit Gemüse eine zweite Ackerfrucht. Wenn ihr Ackerfrüchte in eurem Vorrat und unbepflanzte Äcker habt, benötigt ihr die **Aktion „Aussäen“**, die zwischen Runde 1 und 4 ins Spiel kommt. Beim Aussäen legt ihr 1 Getreide oder 1 Gemüse aus eurem Vorrat auf einen unbepflanzten Acker und erhaltet sofort aus dem allgemeinen Vorrat 2 weitere Getreide bzw. 1 weiteres Gemüse dazu, welches ihr auf dem ersten stapelt (siehe Abbildung auf der nächsten Seite).



Nachbarschaftlich vereint: die Aktionsfelder „Ackerbau“ und „Saatgut Getreide“

Die Ackerfrüchte müssen bis zu den Erntezeiten auf dem Acker liegen bleiben.
Bei jedem „Aussäen“ könnt ihr so viele unbepflanzte Äcker mit Saatgut bestellen, wie ihr wollt.



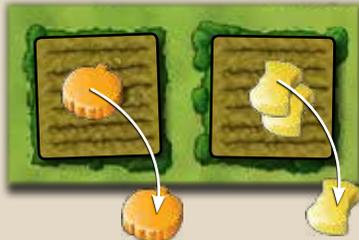
Nach dem Aussäen liegen auf neu bepflanzten Getreideäckern 3 Getreide bzw. auf neu bepflanzten Gemüseäckern 2 Gemüse.

An Gemüse gelangt ihr ab Runde 8 oder 9 über das Aktionsfeld „Saatgut Gemüse“.



Zu Beginn jeder Erntezeit nehmt ihr euch von jedem eurer Äcker 1 Ackerfrucht in euren Vorrat (siehe unten auf dieser Seite).

Details zum Ackerbau



In den Erntezeiten werden die Äcker schrittweise leer geerntet: In jeder Erntezeit müsst ihr von jedem eurer Äcker genau 1 Ackerfrucht in euren Vorrat nehmen.

- Bei jeder Aktion „Aussäen“ stehen euch alle Ackerfrüchte, die ihr im Vorrat habt, als Saatgut zur Verfügung,
- Jede Ackerfrucht, die ihr durch ein Aktionsfeld „Saatgut“ erhaltet, gilt als vollwertige Ware. Ihr seid mit dieser Ware nicht auf die Aussaat beschränkt.
- Ihr müsst beim Aussäen nicht alle leeren Äcker bestellen, ihr dürft Äcker auch brach liegen lassen.
- Es ist nicht erlaubt, Ackerplättchen zu entfernen (zum Beispiel, um den Bau eines Raumes möglich zu machen).
- An Ackerfrüchte, die auf euren Äckern liegen, kommt ihr nicht heran, bis ihr sie in der Erntezeit in euren Vorrat nehmt (siehe unten). Sie werden aber am Ende des Spiels bei der Wertung angerechnet (siehe Seite 12).

Die Erntezeit

Am Ende der 4., 7., 9., 11., 13. und 14. Runde kommt es zu einer Erntezeit. Auf dem Spielplan erkennt ihr diese Runden an dem Symbol . Die Erntezeit besteht aus drei Teilen, die ihr der Reihe nach durchlauft.

Ackerphase

Ihr müsst euch von jedem bepflanzten Acker genau 1 Ackerfrucht in euren Vorrat nehmen. Ihr dürft auf das Ernten einzelner oder sämtlicher Äcker nicht verzichten.

Ernährungsphase

Für jede Person, die ihr im Spiel habt, müsst ihr 2 NW abgeben*. Ausnahme: Habt ihr in der aktuellen Runde eine Person über Familienzuwachs neu dazubekommen (hat diese Person also noch keine eigene Aktion durchgeführt), zahlt ihr für dieses „Neugeborene“ nur 1 NW. Getreide und Gemüse im eigenen Vorrat sind immer 1 NW wert.



Details zur Ernährungsphase

- Wie ihr seht, gewährt euch ein Familienzuwachs zwar zusätzliche Aktionsmöglichkeiten, muss aber auch in jeder Erntezeit ernährt werden.
- Nährwerte erhaltet ihr durch die Aktionsfelder „Fischfang“, „Tagelöhner“ und „Kleinkunst“.
- Ackerfrüchte könnt ihr so zubereiten, dass sie euch viele Nährwerte einbringen. Dabei helfen euch - und -Anschaffungen, die im nächsten Kapitel beschrieben werden.
- Tiere können nur mit -Anschaffungen in Nahrung umgewandelt werden. Vorher geben sie euch keine Nährwerte.



Das Anhäufungsfeld „Kleinkunst“ gibt es nur im Vierpersonenspiel.

Tiervermehrungsphase

Nach der Ernährung vermehren sich eure Tiere. Wer **mindestens 2 Tiere der gleichen Art** hat, bekommt genau ein weiteres dazu, sofern er es irgendwo auf seinem Hof unterbringen kann. (Dabei spielt es keine Rolle, ob sich beide Elterntiere am gleichen Ort aufhalten.)

Es ist ausdrücklich nicht erlaubt, den Tiernachwuchs oder die Elterntiere während der Tiervermehrungsphase in Nährwerte umzuwandeln. Ihr könnt pro Erntezeit **von jeder Tierart höchstens 1 Jungtier** bekommen.

*Wer in der Ernährungsphase nicht genügend Nährwerte für seine Familie bereitstellt, muss betteln gehen und bekommt 1 Bettelmarke pro fehlenden Nährwert. Da jede Bettelmarke bei der Wertung mit 3 Minuspunkten zu Buche schlägt und ihr diese Marken nicht wieder loswerdet, solltet ihr sie so gut, wie ihr könnt, vermeiden.

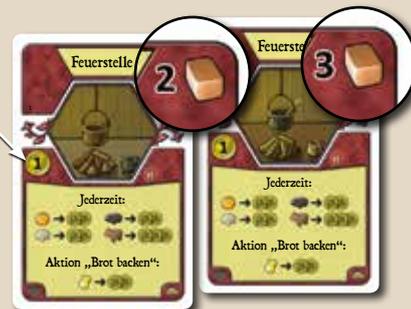


Die großen Anschaffungen



Es gibt insgesamt 10 große Anschaffungen im Spiel. Ihr habt auf alle Karten Zugriff. Besitzt ihr welche, könnt ihr sie das ganze Spiel über nutzen. Die großen Anschaffungen bringen euch so viele Punkte ein, wie links in einem gelben Kreis steht.

Das Aktionsfeld „Große Anschaffung“ ist speziell für die großen Anschaffungen vorgesehen. Auf dem Aktionsfeld „Haussanierung“ ist die große Anschaffung ein Bonus für die Renovierung.



In der rechten oberen Ecke jeder Anschaffungskarte stehen die Materialkosten. Hier sind die Baustoffe aufgeführt, die ihr abgeben müsst, damit ihr die jeweilige Karte offen vor euch auslegen dürft.



Die großen Anschaffungen dienen hauptsächlich dazu, Waren in Nährwerte umzuwandeln: Tierfleisch und Gemüse werden zubereitet, Getreide wird gebacken, Baustoffe werden handwerklich bearbeitet und die Erzeugnisse gegen Nahrung getauscht.

Die Feuerstellen sind die günstigsten großen Anschaffungen: die erste kostet 2 Lehm, die zweite 3 Lehm.

Feuerstellen und Kochstellen

Es gibt zwei Feuerstellen und zwei Kochstellen, wobei die jeweils erste weniger Lehmkosten hat als die zweite. Mit ihnen könnt ihr Tiere und Gemüse **jederzeit** in Nährwerte umwandeln. Der Umtauschkurs ist auf der Karte angegeben. (Die Kochstellen sind ein wenig besser als die Feuerstellen, kosten dafür aber auch mehr.)

Details zu den Feuerstellen und Kochstellen

- Es ist möglich, durch eine Aktion „Große Anschaffung“ eine Feuerstelle ohne Abgabe von Baustoffen gegen eine Kochstelle zu tauschen.
- Karten zur Zubereitung von Tieren und Gemüse haben links unten ein -Symbol.

Getreide aus eurem Vorrat kann – genauso wie Gemüse – jederzeit im Spiel gegen 1 NW getauscht werden (siehe Seite 9), bringt aber mehr ein, wenn ihr es durch eine Aktion „Brot backen“ umwandelt: Wer eine Feuerstelle besitzt, dem bringt die **Aktion „Brot backen“** 2 NW pro Getreide, das er umwandelt. Bei einer Kochstelle erhöht sich der Erlös auf 3 NW.

Auf dem Aktionsfeld „Kornverwertung“ könnt ihr entscheiden, was ihr mit dem Getreide in eurem Vorrat machen möchtet. Ihr könnt es als Saatgut behandeln und aussäen (siehe Seite 9) oder mit einer Anschaffung, die ein -Symbol hat, effektiv in Nährwerte umwandeln.

Öfen

Anschaffungen, mit denen Brot gebacken werden kann, haben ein -Symbol rechts unten in der Ecke. Dieses Symbol haben neben den Feuer- und Kochstellen auch der Lehm- und der Steinofen. Wer einen dieser Öfen erwirbt, erhält eine sofortige eine Aktion „Brot backen“. (Öfen solltet ihr also bevorzugt dann erwerben, wenn ihr bereits Getreide zum Verbacken übrig habt.) Weitere Backmöglichkeiten bietet das Aktionsfeld „Kornverwertung“.

Wenn ihr einen Lehmofen und eine Kochstelle habt, könnt ihr, wenn ihr backt, mit dem Lehmofen genau 1 Getreide in 5 NW umwandeln. Mit der Kochstelle bringt euch dann jedes weitere Getreide 3 NW ein.

Handwerksgebäude

Die Tischlerei verarbeitet Holz, die Töpferei Lehm und die Korbflechterei Schilf. Mit diesen Anschaffungen könnt ihr in jeder Erntezeit maximal 1 entsprechenden Baustoff in 2 NW (bei Holz und Lehm) bzw. 3 NW (bei Schilf) umwandeln. Bei der Wertung (siehe Seite 12) könnt ihr als Besitzer einer solchen Anschaffung Vorräte des verarbeiteten Baustoffs gegen Sonderpunkte tauschen.

Diese Darstellung auf der Tischlerei bedeutet, dass ihr bei der Wertung 3 Holz aus eurem Vorrat gegen 1 Sonderpunkt tauschen könnt oder 5 Holz gegen 2 bzw. 7 Holz gegen 3 Sonderpunkte.

Brunnen

Der Brunnen bringt euch 5 Runden lang genau 1 NW ein. Legt dazu je 1 NW auf die nächsten 5 Felder des Spielplans, welche noch mit Aktionsfeldkarten belegt werden (siehe Seite 6). Zu Beginn der jeweiligen Runden erhaltet ihr dann den Nährwert, der auf dem Rundenfeld liegt.

Die großen Anschaffungen werden euch noch einmal ausführlich auf Seite 1-2 im Anhang vorgestellt.



Handkarten

Die großen Anschaffungen liegen offen aus. Die kleinen Anschaffungen und die Ausbildungen haltet ihr auf eurer Hand, bis ihr sie ausspielt. Erst dann gelten die Texte, die unten auf den Karten stehen. Solange sich die Karten auf eurer Hand befinden, haben sie keinen Einfluss auf das Spiel.

Ausgespielte Handkarten können bestehende Regeln außer Kraft setzen. Der Text auf einer ausgespielten Karte hat immer Vorrang vor dem in Regeltext.

Ihr zieht während des ganzen Spiels keine Handkarten nach, müsst also mit den 7 kleinen Anschaffungen und 7 Ausbildungen auskommen, die euch am Anfang ausgeteilt werden.



Beispiel: Ihr erhaltet, wenn ihr diese Karte ausspielt, im Spiel mit 1/2/3/4 Spielern sofort 2 Getreide / 3 Lehm / 2 Schilf / 2 Schafe.

Detail zu den Handkarten

- Im Textfeld der Karten können Formulierungen stehen wie: Unter der Bedingung a/b/c erhältst du A/B/C oder wandele a/b/c in A/B/C um (siehe auch *Handwerksgebäude auf Seite 10*). Bei diesen Formulierungen kann immer nur eine Bedingung erfüllt werden: a ist A zugeordnet, b ist B zugeordnet und c ist C zugeordnet.

Die kleinen Anschaffungen

Immer wenn ihr eine **Aktion „Große oder kleine Anschaffung“** nutzt, könnt ihr zwischen einer großen oder kleinen wählen. Kleine Anschaffungen sind außerdem möglich, wenn ihr euch auf dem Aktionsfeld „Versammlungsplatz“ die Startspielerfigur sichert (siehe Seite 12) oder wenn ihr auf dem Aktionsfeld „Einfacher Kinderwunsch“ einen Familienzuwachs durchführt (siehe Seite 7).

Wie bei den großen Anschaffungen stehen in der rechten oberen Ecke die Materialkosten. Als Besonderheit kommt hinzu, dass es kleine Anschaffungen gibt, die nur unter **Erfüllung einer Voraussetzung** ausgespielt werden dürfen. Voraussetzungen fordern immer, dass ihr etwas haben müsst. Eine Voraussetzung fordert nie, dass ihr etwas abgeben müsst.



Die großen Anschaffungen sind am roten, die kleinen am orangefarbenen Hintergrund zu erkennen.



Viele kleine und alle großen Anschaffungen sind bei Spielende Punkte wert. Wie viele es sind, verrät euch das gelbe Symbol. Wie bei den Handwerksgebäuden (siehe Seite 10) bieten manche kleine Anschaffungen variable Sonderpunkte.

An die Sonderpunkte wird durch das **Sonderpunkt-Symbol** erinnert. Der Webstuhl gibt euch für jeweils 3 Schafe 1 Sonderpunkt.

Der Webstuhl an sich ist 1 Punkt wert. **1**



Diese Voraussetzung fordert, dass ihr mindestens 2 Ausbildungen vor euch ausliegen haben müsst.

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

Mit der Wanderkarte „Marktstand“ tauscht ihr 1 Getreide gegen 1 Gemüse.



Die Ausbildungen

Auf den Aktionsfeldern „Unterricht“ könnt ihr genau eine Ausbildungskarte von eurer Hand ausspielen und offen vor euch hinlegen. Auf dem Unterrichtsfeld, das sich oberhalb des „Tagelöhners“ befindet (siehe Abbildung), ist eure erste Ausbildung, die ihr im Spiel tätigt, kostenlos. Jede weitere, die ihr im Spielverlauf durchführt, kostet euch 1 NW.

Im Spiel mit 3-4 Spielern gibt es ein zweites Unterrichtsfeld. Im Dreipersonenspiel kostet das Spielen jeder Ausbildung hier 2 NW, im Vierpersonenspiel 1 NW, ab der dritten Ausbildung, die ihr im Spiel tätigt, dann 2 NW. All diese Kosten heißen „Ausbildungskosten“. (Es gibt wenige Ausbildungskarten, die zusätzlich individuelle Kosten aufweisen. Diese stehen dann im Textfeld.)



Der Hausmeier ist eine besondere Karte im Spiel. Er ruft einen Wettbewerb um das Haus mit den meisten Räumen aus. Wer das größte Haus baut, bekommt 3 Sonderpunkte (ggf. sind dies mehrere Spieler).



In aller Ausführlichkeit gehen wir auf die Ausbildungen und kleinen Anschaffungen noch einmal im Anhang ab Seite 2 ein.



Startspieler

Der Startspieler wechselt nicht automatisch von Runde zu Runde. Ihr müsst das Aktionsfeld „Versammlungsplatz“ nutzen, um euch die Startspielerfigur zu sichern. (Wenn kein Spieler den Versammlungsplatz besucht, bleibt die Startspielerfigur bei dem Spieler, der sie hatte.)



Auf dem Versammlungsplatz könnt ihr zusätzlich eine kleine Anschaffung tätigen.

Spielende und Gewinner des Spiels

Nach 14 Runden, inklusive einer abschließenden Erntezeit, endet das Spiel.

Entnehmt der Wertungstabelle am Rande des Spielplans, wofür ihr dann Punkte bekommt: eigentlich für alles außer für Nährwerte.

Die erste Zeile zeigt für Ackerplättchen an, dass 0 bis 1 Ackerplättchen mit 1 Minuspunkt gewertet werden, für 2 Ackerplättchen gibt es 1 Punkt, für 3 Ackerplättchen 2 Punkte usw. Entsprechend gibt es auch für Weiden, Getreide, Gemüse und Tiere Punkte.

| | | | | |
|-----|---|---|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 0-1 | 2 | 3 | 4 | 5+ |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4+ |

Details zur Wertung

- Ob Waren, die auf ausgespielten Karten liegen, gewertet werden, hängt von der Formulierung ab. Die genauen Regeln stehen auf den letzten Seiten im Anhang.
- Bei Getreide und Gemüse werden alle Waren gewertet, die sich in eurem Vorrat, auf euren Ackerplättchen und den Karten befinden, die sich als Äcker definieren.
- Tiere und Personen, die auf einer Karte Platz finden, werden bei der Wertung berücksichtigt, sofern nicht anders beschrieben.



Mit den genauen Zahlen könnt ihr euch im Spielverlauf vertraut machen. Wichtig ist, dass jedes am Ende nicht genutzte Hoffeld mit **1 Minuspunkt** geahndet wird.

Weitere Punkte gibt es für den Renovierungsgrad eurer Behausung, für Personen, für Anschaffungskarten sowie eingezäunte Ställe.

Eine detaillierte Beschreibung aller Wertungskriterien findet ihr auf den letzten Seiten des Anhangs.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand teilen sich die Spieler die Position in der Rangfolge.



Beschränkung des Spielmaterials

Das einzige Spielmaterial, das absichtlich in der Anzahl beschränkt ist, sind eure fünf Personen, vier Ställe und 15 Zaunteile. Sollte von dem Spielmaterial, das euch allen zugänglich ist, welches ausgehen, so nutzt bitte die Warenplättchen oder improvisiert. Es gibt Warenplättchen für 2 Gemüse, 3 Getreide sowie jeweils 4 Tiere und 5 Baustoffe.



Dieses Warenplättchen zeigt an, dass auf der Doppelweide 4 Wildschweine leben.



Dieses Warenplättchen steht für 2 Gemüse, die auf dem Acker liegen.

Das Solospiel

Als Solospieler startest du mit 0 NW. Du führst einen Spielzug nach dem anderen durch. Spiele nach den Regeln des Zweipersonenspiels. Mit folgenden Ausnahmen: Deine erwachsenen Personen müssen in der Erntezeit mit 3 NW ernährt werden (Neugeborene nach wie vor mit 1 NW). Auf das Anhäufungsfeld „Forst“ kommen jede Runde nur 2 Holz statt 3 Holz. Wenn eine kleine Anschaffung laut Anweisung an den linken Sitznachbarn gegeben werden soll, nimm sie aus dem Spiel (siehe auch Kampagnen-Modus auf Seite 10 des Anhangs). Reizvoll ist es, die Handkarten frei auszuwählen, mit denen du eine Partie bestreitest. Auch über die Reihenfolge, in der die Aktionsfeldkarten ins Spiel kommen, darfst du frei entscheiden, wenn du es möchtest. Dies erlauben dir:

Autor und Redaktion: Uwe Rosenberg
Realisation, Illustration und Grafik: Klemens Franz
Satz: Andrea Kattinig

Testreihe Spielkarten: Chris Deotte
Übersetzung der Spielregeln und Kartentexte ins Englische: Grzegorz Kobiela