

Interaktives Deck



Landmann

340



4+

I

Immer wenn du zu Beginn einer Runde (noch vor Phase 1) der Spieler bist, der mehr Hoffelder genutzt hat als alle Mitspieler, erhältst du 1 Holz.

Ackermann

219



1+

I

Immer wenn du genau 1 Acker bepflanzt, werden auf diesen Acker 2 entsprechende Waren mehr gelegt. Immer wenn du genau 2 Äcker bepflanzt, wird auf diese Äcker je 1 entsprechende Ware mehr gelegt. (Bepflanzt du 3 Äcker oder mehr, hast du keinen Vorteil.)

Brunnenbauer

220



1+

I

Du kannst die große Anschaffung „Brunnen“ auch durch eine Aktion „kleine Anschaffung“ erwerben. Sie kostet dich nur noch 1 Stein und 1 Holz. (In manch einer Partie kann sie in Folge einer Aufwertung auch ein zweites Mal gebaut werden.)

Dorfältester

221



3+

I

Sind noch 1/3/6/9 Runden vollständig zu spielen, erhältst du sofort 1/2/3/4 Holz. Bei der Wertung bekommen alle Spieler, die dann die meisten Anschaffungen vor sich ausliegen haben, je 3 Sonderpunkte.

Emporkömmling

222



4+

I

Renovierst du als Erster in eine Lehmhütte bzw. in ein Steinhaus, erhältst du sofort nach der Renovierung 3 Steine. Als Zweiter erhältst du jeweils 2 Steine, als Dritter jeweils 1 Stein. (Dies gilt für beide Renovierungen, aber nicht rückwirkend auf bereits vollzogene Renovierungen.)

Erntehelfer

223



3+

I

In jeder Erntezeit kannst du zu Beginn der Ernährungsphase einem deiner Mitspieler 1 Getreide von einem Acker nehmen. Dieser erhält als Entschädigung 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat.

Feldarbeiter

224



3+

I

Immer wenn einer deiner Mitspieler einen oder mehrere Äcker bepflanzt, erhältst du beim Spiel zu dritt 1 Getreide, sonst 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. (Bepflanzt du selbst, erhältst du keine Belohnung.)

Feldhüter

225




1+

I

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Getreide nehmen“ nutzt, kannst du zusätzlich (maximal) 1 Acker pflügen.

Gärtner

226




1+

Immer wenn du deine Gemüseäcker erntest, nimmst du das Gemüse nicht vom Acker, sondern du erhältst es aus dem allgemeinen Vorrat. Das Gemüse auf den Äckern bleibt dir erhalten.

Gemeindevorsteher

227



1+

Sind noch 1/3/6/9 Runden vollständig zu spielen, erhältst du sofort 1/2/3/4 Holz. Bei der Wertung bekommen alle Spieler, die in Runde 14 mit (mindestens) 5 Personen Aktionen durchführen, je 3 Sonderpunkte. (Der Gast zählt mit.)

Geschäftsmann

228



3+

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Startspieler“ nutzt, kannst du nach der kleinen Anschaffung noch eine weitere kleine oder eine große Anschaffung tätigen.

Getreideschmuser

229



4+

Jeder Mitspieler, der mit einer Person das Aktionsfeld „1 Getreide nehmen“ nutzt, muss dir vorher 1 NW zahlen. Zusätzlich erhältst du 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Diesen erhältst du auch dann, wenn du das Aktionsfeld selbst nutzt.

Gruber

230



4+

Bringe die Aktionskarte „1 Lehm“ aus dem Dreipersonenspiel als zusätzliche Lehmgrube ins Spiel. Lege 3 Lehm sofort und zu Beginn jeder Runde 1 Lehm aus dem allgemeinen Vorrat darauf. Wer diese Lehmgrube betritt, muss dir vorher 3 NW zahlen.

Hausknecht

231



1+

Sobald du im Steinhaus wohnst, lege je 3 NW auf die Rundenfelder der noch zu spielenden Runden. Zu Beginn dieser Runden erhältst du die Nährwerte. (Falls du beim Ausspielen der Karte bereits im Steinhaus wohnst, verteile die Nährwerte sofort.)

Hebamme

232



4+

Immer wenn ein Mitspieler Familienzuwachs bekommt und damit eine größere Familie als du hat, erhältst du 1 NW. Falls er sogar mindestens 2 Familienmitglieder mehr hat, erhältst du 2 NW. (Den Nährwert bzw. die Nährwerte erhältst du nicht vom Mitspieler, sondern aus dem allgemeinen Vorrat. Gäste zählen nicht als Familienmitglieder.)

Hofverwalter

233



1+

Sobald du in Lehmhütte oder Steinhaus wohnst, benötigst du für deine nächste Aktion „Familienzuwachs“ keinen Platz in deiner Wohnstätte. (Falls dir das Aktionsfeld eine kleine Anschaffung erlaubt, kannst du sie ausspielen.)

Holzaufkäufer

234



3+

Immer wenn ein Mitspieler mit einer Personenaktion Holz erhält, kannst du ihm (auch ohne seine Zustimmung) 1 Holz für 1 NW abkaufen. (Dies zählt auch für Holz, das der Mitspieler durch Karten erhält.)

Holzsammler

235



1+

I

Lege auf die nächsten 5 Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du das Holz.

Hufenbauer

236



3+

I

Bei der Wertung kannst du für beliebig viele ungenutzte Hoffelder je 1 NW bezahlen. Diese ergeben dann für dich keinen Minuspunkt.

Jongleur

237




4+

I

Immer wenn du die Aktion „Kleinkunst“ nutzt, kannst du doppelt so viele Nährwerte erhalten, wie darauf liegen. Du musst dann allerdings 1 NW pro ausgespielte Ausbildung abgeben, die sich im Text ebenfalls wörtlich auf die „Aktion ‚Kleinkunst‘“ bezieht. Diese Nährwerte gehen an die jeweiligen Mitspieler.

Kämmerer

238



1+

I

Du alleine kannst ab Runde 11 auch die Aktionen der Rundenkarten aller noch zu spielenden Runden nutzen. Die letzten Rundenkarten werden frühestens zu Beginn von Runde 11 aufgedeckt. Sie werden direkt auf den Spielplan gelegt. (Du kannst die Reihenfolge, in der die Karten aufgedeckt werden, nicht beeinflussen.)

Kornschinder

239



4+

I

Du kannst mit dem Kornschinder jederzeit 1 Getreide in 3 NW umwandeln. Jeder Mitspieler kann dies verhindern, indem er dir das Getreide für 2 NW abkauft. Bei mehreren Interessenten entscheidest du dich für einen. (Das Umwandeln ist auch ohne eine Anschaffung mit -Symbol möglich.)

Kuhhirt

240



3+

I

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Rind“ nutzt, erhältst du 1 zusätzliches Rind aus dem allgemeinen Vorrat. (Das Aktionsfeld „1 Rind“ kommt in Runde 10 oder 11 ins Spiel.)

Lehmdecker

241



1+

I

Die Renovierung deiner Holzhütte zur Lehmhütte kostet dich nur genau 1 Lehm und 1 Schilf. Jeder Lehmhüttenraum kostet dich genau 3 Lehm und 2 Schilf.

Lehmhüttenbauer

242



1+

I

Sobald du in einer Lehmhütte wohnst, lege auf die nächsten 5 Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 2 Lehm aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Lehm. (Falls du beim Ausspielen der Karte bereits in Lehmhütte oder Steinhaus wohnst, verteile den Lehm sofort.)

Lehmkleber

243




1+

I

Sämtliche Anschaffungen und Renovierungen kosten dich 1 Lehm weniger. Räume kosten dich sogar 2 Lehm weniger.

Lehnerich

244




1+

Sobald du diese Ausbildung ausspielst, musst du die nächste Erntezeit komplett übergehen. (Du brauchst in dieser Erntezeit auch deine Familie nicht zu ernähren.)

Marktschreier

245



3+

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Getreide nehmen“ nutzt, kannst du zusätzlich 1 Getreide und 1 Gemüse nehmen. Tust du dies, erhalten alle deine Mitspieler 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat.

Melker

246



4+

Immer wenn du in der Ackerphase einer Erntezeit mindestens $\frac{1}{3}/5$ Rinder hast, erhältst du $\frac{1}{2}/3$ NW dazu. Bei der Wertung bekommst du für je 2 Rinder 1 Sonderpunkt.

Metzger

247



1+

Du kannst deine Tiere jederzeit in Nährwerte umwandeln. Du erhältst pro Schaf 1 NW, pro Wildschwein 2 NW und pro Rind 3 NW. (Das Umwandeln ist auch ohne eine Anschaffung mit -Symbol möglich.)

Netzer

248



1+

Immer wenn eine deiner Personen ein Aktionsfeld nutzt, das dir Schilf einbringt, erhältst du in der Heimkehrphase alle Nährwerte vom Aktionsfeld „Fischfang“. (Das Nehmen dieser Nährwerte gilt nicht als Aktion „Fischfang“. Schilf, das du durch Karten erhältst, zählt nicht.)

Puppenspieler

249



4+

Immer wenn einer deiner Mitspieler mit einer Person die Aktion „Kleinkunst“ nutzt, kannst du 1 NW zahlen, um sofort eine Ausbildung auszuspielen. (Der zu zahlende Nährwert kommt in den allgemeinen Vorrat.)

Schaffflüsterer

250



4+

Rechne zur aktuellen Runde 4, 7, 9 und 11 hinzu. Lege auf die entsprechenden Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 Schaf aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du das Schaf.

Schilfaufkäufer

251



4+

In jeder Arbeitszeit kannst du dem Spieler, der als Erster Schilf nimmt, 1 NW zahlen, um ihm 1 Schilf abzukaufen. Tust du dies, erhält dieser Spieler zusätzlich 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. (Das gilt nicht, wenn du selbst der Erste bist, der Schilf nimmt.)

Schweinezüchter

252




4+

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du sofort 1 Wildschwein. Deine Wildschweine vermehren sich auch am Ende von Runde 12, falls Platz für den Frischling ist.

Schweinsfänger

253



4+

Immer wenn du mit einer Person Holz nimmst, das auf einem Anhäufungsfeld liegt, kannst du 2 Holz davon liegen lassen und erhältst dafür 1 Wildschwein. (Anhäufungsfelder sind Aktionsfelder, auf denen sich Waren oder Nährwerte anhäufen.)

Stallknecht

254



4+

Sobald du im Steinhaus wohnst, kannst du immer zu Beginn einer Runde für 1 Holz 1 Stall errichten, ohne dafür eine Person einsetzen zu müssen.

Steinaufkäufer

255



4+

In jeder Arbeitszeit kannst du dem Spieler, der als Erster Stein nimmt, 1 NW zahlen, um ihm 1 Stein abzukaufen. Tust du dies, erhält dieser Spieler zusätzlich 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. (Das gilt nicht, wenn du selbst der Erste bist, der Stein nimmt.)

Steinmetz

256



1+

Du kannst in jeder Erntezeit mit dem Steinmetz maximal 1 Stein in 3 NW umwandeln.

1 -> 3

Straßenmusikant

257



4+

Immer wenn einer deiner Mitspieler mit einer Person die Aktion „Kleinkunst“ nutzt, erhältst du 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat. (Dies gilt nicht, wenn du die Aktion selbst nutzt.)

Tischler

258



3+

Du kannst in jeder Erntezeit mit dem Tischler maximal 1 Holz in 2 NW umwandeln.

1 -> 2

Viehtreiber

259



3+

Immer wenn du eines der Anhäufungsfelder „1 Schaf“, „1 Wildschwein“ oder „1 Rind“ nutzt, kannst du 1 NW zahlen, um ein weiteres Tier der entsprechenden Art zu erhalten. (Anhäufungsfelder sind Aktionsfelder, auf denen sich Waren oder Nährwerte anhäufen.)

Vorkoster

260



4+

Immer wenn einer deiner Mitspieler Startspieler ist, kannst du ihm bei Rundenbeginn 2 NW zahlen und als Erster eine Person einsetzen. Danach geht es normal beim Startspieler weiter.

Vorreiter

261



4+

Immer wenn du mit einer Person diejenige Rundenkarte nutzt, die zuletzt ins Spiel gekommen ist, erhältst du zusätzlich 1 Getreide.

Wasserträger

262



Sobald die große Anschaffung „Brunnen“ von dir oder einem Mitspieler gebaut wird, lege je 1 NW auf die Rundenfelder der noch zu spielenden Runden. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Nährwert. (Falls der Brunnen bereits gebaut oder aufgewertet wurde, verteile die Nährwerte sofort. Sollte der Brunnen mehrmals gebaut werden, werden die Nährwerte auch mehrmals verteilt.)

Zaunaufsteller

263



Wenn du diese Karte ausspielst, lege einen deiner Zäune auf ein Aktionsfeld deiner Wahl. Immer wenn du eine Aktion dieses Aktionsfeldes nutzt, kannst du als zusätzliche Aktion Zäune bauen. (Das abgelegte Zaunteil erhältst du nicht zurück.)

Zaunbauer

264



Immer wenn einer deiner Mitspieler 1 bis 4 Zäune baut, erhältst du 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Bei 5 oder mehr Zäunen erhältst du 2 Holz. (Dies gilt nicht, wenn du selbst Zäune baust.)

Zaunlieferant

265



Rechne zur aktuellen Runde 6 und 10 hinzu. Lege auf die entsprechenden Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 4 deiner Zäune. Zu Beginn dieser Runden kannst du 2 NW zahlen, um alle 4 Zäune sofort zu bauen. (Bis dahin kannst du über diese Zäune nicht mehr verfügen. Die 4 Zäune müssen jeweils nicht mit Holz bezahlt werden. Zäune, die du nicht baust, gehen zurück in deinen Vorrat.)

Lehmhügel

3 Ausbildungen haben

337



Der Lehmhügel ist ein zusätzliches Aktionsfeld. Immer wenn einer deiner Mitspieler ihn nutzt, zahlt er dir 1 NW, um dafür 5 Lehm aus dem allgemeinen Vorrat zu erhalten. Immer wenn du ihn selbst nutzt, erhältst du wahlweise 5 Lehm oder lässt dir 2 Sonderpunkte gutschreiben.

Abstechpflug

1 Ausb. haben

2

63



Zweimal im Spiel kannst du, wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Acker pflügen“ nutzt, gleich 2 Äcker pflügen. Dies gilt nicht für das Aktionsfeld „1 Acker pflügen und Aussäen“.

Almosen

noch keine Ausbildung haben

64



Du erhältst sofort für jede bereits komplett gespielte Runde 1 NW.

ANSTATT DIESE KARTE VOR DICH HINZULEGEN, GIB SIE DEINEM LINKEN SITZNACHBARN AUF DIE HAND.

Backstube

beliebigen Ofen zurückgeben

2

65



Wenn du diese Karte ausspielst, kannst du sofort eine Aktion „Brot backen“ durchführen. Immer wenn du die Aktion „Brot backen“ nutzt, kannst du mit dieser Backstube bis zu 2 Getreide in je 5 NW umwandeln.

Dorfbrunnen

Brunnen zurückgeben

66



Lege auf die nächsten 3 Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Nährwert.

2 Aus-
bildungen
haben

**Dresch-
schlitten** 2

67



1

Immer wenn du mit einer Person eines der Aktionsfelder „1 Acker pflügen“ oder „1 Acker pflügen und Aussäen“ nutzt, kannst du zusätzlich eine Aktion „Brot backen“ durchführen.

Egge 2

68



1

Einmal im Spiel kannst du, wenn du mit einer Person eines der Aktionsfelder „1 Acker pflügen“ sowie „1 Acker pflügen und Aussäen“ nutzt, gleich 2 Äcker pflügen. Jeder Mitspieler kann dies ebenfalls einmal im Spiel in einem seiner Spielzüge tun, wenn er dir 2 NW zahlt.

2 Äcker
mit
Gemüse
haben

Erdbeerbeet

69



2

Lege auf die nächsten 3 Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Nährwert.

Erdstampfer 1

70



1

Immer wenn einer deiner Mitspieler die Egge oder einen Pflug einsetzt, kannst du sofort ebenfalls (*maximal*) 1 Acker pflügen. (Setzt du Egge oder Pflug selbst ein, bringt dir dieser Erdstampfer keinen Vorteil. Als Pflüge gelten Anschaffungen, die den Schriftzug „pflug“ im Namen tragen.)

Ferienhütte 3

71



8

Du darfst in Runde 14 deine Personen nicht einsetzen. (*Richte dich also auf zwei Erntezeiten in Folge ein.*) Spiele diese Karte spätestens in Runde 13 aus. (Das Auslegen dieser Karte verpflichtet zum Verzicht auf das Einsetzen deiner Personen in Runde 14.)

3 Aus-
bildungen
haben

Gänseteich

72



1

Lege auf die nächsten 4 Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Nährwert.

Gast 2

73



1

Du erhältst sofort eine Gastmarke, die du in der nächsten Runde als Person einmalig einsetzen kannst. (Der Gast zählt zwar als Person, nicht aber als Familienmitglied.)

ANSTATT DIESE KARTE VOR DICH HINZULEGEN, GIB SIE DEINEM LINKEN SITZNACHBARN AUF DIE HAND.

2 Aus-
bildungen
haben

**Getreide-
fuhr** 2

74



1

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Getreide nehmen“ nutzt, erhältst du 2 Getreide zusätzlich.

Handmühle 1

75



1

Du kannst in der Ernährungsphase jeder Erntezeit mit der Handmühle wahlweise 1 Getreide in 2 NW oder 2 Getreide in 4 NW umwandeln.

Harke 1

76



Bei der Wertung bekommst du 2 Sonderpunkte, falls du dann mindestens 5 Ackerplättchen hast. Hast du Joch, Egge, Erdstampfer oder mindestens einen Pflug offen vor dir ausliegen, benötigst du stattdessen 6 Ackerplättchen. (Als Pflüge gelten Anschaffungen, die den Schriftzug „pflug“ im Namen tragen.)

Hirtenstab 1

77



Immer wenn du Hoffelder zu einer Weide einzäunst, die mindestens 4 Hoffelder groß ist, erhältst du sofort 2 Schafe.

Holzacker 2

1 Ausbildung haben

78



Immer wenn du die Aktion „Aussäen“ nutzt, kannst du auf dieser Karte Holz anpflanzen. Auf dieser Karte können maximal 2 Holz angepflanzt werden (siehe Abbildung). Angepflanztes Holz wird wie ausgesätes Getreide behandelt und in der Ackerphase jeder Erntezeit geerntet. (Diese Karte zählt bis zur Wertung als 1 Acker, bei der Wertung zählt sie nicht mehr als Acker.)

Holzfuhre 3

3 Ausbildungen haben

79



Immer wenn du mit einer Person Holz nimmst, das auf einem Anhäufungsfeld liegt, erhältst du zusätzlich 2 weitere Holz aus dem allgemeinen Vorrat. (Anhäufungsfelder sind Aktionsfelder, auf denen sich Waren oder Nährwerte anhäufen.)

Holzgarten 1

3 Ausbildungen haben

80



Immer wenn einer deiner Mitspieler das Aktionsfeld „3 Holz“ nutzt, muss er dir von dem Holz, das er nimmt, 1 Holz abgeben. (Dies gilt nicht für das Aktionsfeld „4 Holz“ im Fünfspersonenspiel.)

Holzhüttenanbau 1

5

81



Erweitere deine Holzhütte sofort um 1 Raum. (Dieser Raum ist kostenlos. Die Kosten der Karte müssen jedoch bezahlt werden.)

ANSTATT DIESE KARTe VOR DICH HINZULEGEN, GIB SIE DEINEM LINKEN SITZNACHBARN AUF DIE HAND.

Holzkrane 3

82



Immer wenn du mit einer Person ein Anhäufungsfeld für Steine nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat. Falls du 1 NW zahlst, erhältst du statt 1 Stein 2 Steine dazu. (Anhäufungsfelder für Steine sind Aktionsfelder, auf denen sich Steine anhäufen.)

Holzweg 1

83



Der Spieler mit der wertvollsten Straße bekommt bei der Wertung 2 Sonderpunkte. (Dabei ist die 5 Steine kostende Pflasteraufahrt wertvoller als die Lehmzufahrt. Und die 3 Lehm kostende Lehmzufahrt ist wertvoller als dieser Holzweg.)

Hühnerstall 2

2

1

84



Lege auf die nächsten 8 Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Nährwert.

Kochecke 85

Kochstelle zurückgeben



3

Du kannst deine Waren jederzeit in Nährwerte umtauschen. Du erhältst für

Gemüse	→	4
Schafe	→	2
Wildschweine	→	2
Rinder	→	2

Immer wenn du die Aktion „Brot backen“ nutzt, erhältst du für Getreide → 2

Korndarre 86



1

Immer wenn du nach der Ackerphase leere Äcker hast, kannst du sofort Getreide auf die leeren Äcker aussäen. Allerdings wird 1 Getreide weniger auf die Äcker gelegt. (Die Ackerphase wird in der Erntezeit durchgeführt.)

Krug 87



1

Immer wenn der Brunnen gebaut oder zum Dorfbrunnen aufgewertet wird, erhalten deine Mitspieler 1 NW, du 4 NW. (Ist ein Brunnen bereits gebaut, erhalten die Spieler die Nährwerte beim Ausspielen dieser Karte.)

Lasso 88



1

Du kannst 2 Personen in direkter Folge einsetzen, wenn mindestens eine davon eines der Anhäufungsfelder „1 Schaf“, „1 Wildschwein“ oder „1 Rind“ nutzt. (Anhäufungsfelder sind Aktionsfelder, auf denen sich Waren oder Nährwerte anhäufen.)

Lehmzufahrt 89



1

Der Spieler mit der wertvollsten Straße bekommt bei der Wertung 2 Sonderpunkte. (Dabei ist die 5 Steine kostende Pflasterauffahrt wertvoller als diese Lehmzufahrt. Und die Lehmzufahrt ist wertvoller als der 1 Holz kostende Holzweg.)

Lehnbeet 90

2 Ausbildungen haben



1

Immer wenn du die Aktion „Aussäen“ nutzt, werden auf Äcker, die du bepflanzt, 2 Getreide bzw. 1 Gemüse zusätzlich gelegt, falls diese senkrecht oder waagerecht neben einem Raum deiner Wohnstätte liegen.

Leiter 91



2

Immer wenn du renovierst, einen Raum baust oder eine kleine Anschaffung ausspielst, deren Baukosten mindestens 1 Schilf plus mindestens 1 anderen Baustoff betragen, benötigst du 1 Schilf weniger.

Mist 92

2 Tiere haben



1

Du kannst auch am Ende von Runden, die nicht mit einer Erntezeit enden, von allen deinen Äckern 1 Getreide bzw. 1 Gemüse nehmen. (Falls du erntest, musst du von allen Äckern ernten.)

Molkerei 93



2

Zähle in jeder Erntezeit zu Beginn der Ackerphase die Schafe und Rinder aller Spieler. (Es wird die Gesamtsumme aller Schafe bzw. Rinder gebildet.) Du erhältst für jedes fünfte Schaf und für jedes dritte Rind je 1 NW.

Pflaster-auffahrt 5

94



2

Der Spieler mit der wertvollsten Straße bekommt bei der Wertung 2 Sonderpunkte. (Dabei ist diese Pflasterauffahrt wertvoller als die 3 Lehm kostende Lehmzufahrt. Und die Lehmzufahrt ist wertvoller als der 1 Holz kostende Holzweg.)

Reuse 1

95



1

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Fischfang“ nutzt oder mit einer Personenaktion Schilf erhältst, bekommst du zusätzlich 1 NW. (Dies zählt auch für Schilf, das du bei deiner Aktion durch ausgespielte Karten erhältst.)

Schilftausch 2

96



2

Du erhältst sofort 2 Schilf. (Du tauschst also 2 Holz oder 2 Lehm gegen 2 Schilf.)

ANSTATT DIESE KARTE VOR DICH HINZULEGEN, GIB SIE DEINEM LINKEN SITZNACHBARN AUF DIE HAND.

Schlachthof 2

97




2

Immer wenn einer deiner Mitspieler ein oder mehrere Tiere in Nährwerte umwandelt, erhältst du 1 NW aus dem Vorrat. In der Ernährungsphase jeder Erntezeit bist du als Letzter an der Reihe. (Gemeinsam mit allen Spielern, die dieses Privileg ebenfalls genießen. Schlachtest du selbst, bringt dir der Schlachthof keinen Vorteil.)

Schnapsbrennerei 1

98



2

Du kannst in der Ernährungsphase jeder Erntezeit mit der Schnapsbrennerei maximal 1 Gemüse in 4 NW umwandeln. Bei der Wertung bekommst du für dein 5. und 6. Gemüse je 1 Sonderpunkt.

Strohdach 3 Getreideäcker haben

99



1

Immer wenn du renovierst oder einen Raum baust, benötigst du dafür kein Schilf mehr.

Taverne 2

100



2

Die Taverne ist ein zusätzliches Aktionsfeld. Immer wenn einer deiner Mitspieler es nutzt, erhält er 3 NW. Immer wenn du es nutzt, erhältst du wahlweise 3 NW oder lässt dir 2 Sonderpunkte gutschreiben. (Nutzt ein Mitspieler diese Karte, bringt dir das keinen Vorteil.)

Tierfutter 4 be-pflanzte Äcker haben

101



1

Direkt vor der Wertung erhältst du von Schafen, Wildschweinen und/oder Rindern je ein weiteres Exemplar dazu, sofern du bereits mindestens eines hast. (Damit die Tiere für die Wertung zählen, müssen sie auf dem Hof untergebracht werden.)

Tiergarten 2 Ausbildungen haben

102



1

Auf dieser Karte kannst du bis zu 1 Schaf, 1 Wildschwein und 1 Rind halten. (Diese Karte zählt bis zur Wertung als Weide, bei der Wertung dann nicht mehr.)

Wassermühle

103

1

2

1

2

2

Alle Spieler können nach jeder Ackerphase in der Wassermühle maximal 1 Getreide in 3 NW umwandeln. Wer die Wassermühle nutzt, muss dir 1 NW von den 3 NW abgeben. (Die Ackerphase wird in der Erntezeit durchgeführt.)

Wochenmarkt

104

3

Du erhältst sofort 2 Gemüse. (Du tauschst also 3 Getreide gegen 2 Gemüse.)

ANSTATT DIESE KARTE VOR DICH HINZULEGEN, GIB SIE DEINEM LINKEN SITZNACHBARN AUF DIE HAND.