

# Komplexes Deck

## Dompteur

342

4+ K

Immer wenn du mit einer Person die Aktion „Kleinkunst“ nutzt, kannst du die Nährwertmarken, die du von dem Aktionsfeld herunternimmst, sofort danach zum Erwerb von Tieren nutzen: 2 NW zahlst du pro Schaf und pro Wildschwein. 3 NW zahlst du pro Rind.

## Ackerfrohne

266

4+ K

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Aussäen und Brot backen“ nutzt, erhältst du vor der Aktion 1 Getreide. Statt 1 Getreide zu nehmen kannst du auch 1 Getreide gegen 1 Gemüse tauschen.

## Adoptiveltern

267

1+ K

Du kannst mit einem Familienzuwachs noch in derselben Runde eine Aktion durchführen, falls du 1 NW bezahlst. Der Zuwachs zählt dann nicht als „Neugeborenes“.

## Akkordarbeiter

268

1+ K

Immer wenn du mit einer Personenaktion auf einem Aktionsfeld Holz, Lehm, Schulf, Stein oder Getreide erhältst, kannst du dir für 1 NW eine weitere Ware dieser Art kaufen. Bei Gemüse kostet es 2 NW. (Für Waren, die du durch Karten erhältst, zählt dies nicht.)

## Akrobat

269

4+ K

Immer wenn du mit einer Person die Aktion „Kleinkunst“ nutzt, kannst du, nachdem alle Spieler ihre Personen eingesetzt haben, eine bereits eingesetzte Person zusätzlich auf einem freien Aktionsfeld „1 Acker pflügen“ oder „1 Getreide nehmen“ einsetzen. (Auch das Aktionsfeld „1 Acker pflügen und Aussäen“ kann genutzt werden.)

## Amme

270

1+ K

Beim Hausbau kannst du deine Familie sofort um maximal so viele Familienmitglieder erweitern, wie du Räume anbaust. Dies kostet dich 1 NW pro Person. (Die Neugeborenen stehen erst in der darauffolgenden Runde als Personen zur Verfügung. Nur wenn du nach dem Hausbau mehr Räume als Familienmitglieder hast, profitierst du von der Amme.)

## Ausbilder

271

4+ K

Nach jeder Ausbildungskarte, die einer deiner Mitspieler ausspielt, kannst du für 3 NW sofort ebenfalls eine Ausbildung ausspielen. Ab einschließlich deiner vierten Ausbildung kostet dich dies nur noch 2 NW.

## Balkenschläger

272

1+ K

Immer wenn du renovierst, kannst du genau 1 Lehm oder 1 Stein durch 1 Holz ersetzen. Immer wenn du einen Raum anbaust, kannst du genau 2 Lehm oder 2 Steine durch 1 Holz ersetzen.

**Beckenbauer**

273



4+

K

Pro Wildschwein, das du in Nährwerte umwandelst, kannst du bis zu 2 eigene Holz auf diese Karte legen. Mit Ausnahme des 1., 4., 7. und 10. Holzes bekommst du bei der Wertung pro Holz auf dieser Karte 1 Sonderpunkt. (Holz auf dieser Karte kann für nichts anderes verwendet werden.)

**Biobauer**

274



1+

K

Bei der Wertung bekommst du 1 Sonderpunkt für jede Weide mit mindestens 1 Tier, die Platz für mindestens 3 weitere Tiere bietet. (Es müssen mindestens 3 Tierplätze frei sein.)

**Bummelstudent**

275



4+

K

Immer wenn du eine Ausbildung, die du ausspielst, zufällig von einem Mitspieler ziehen lässt, erhältst du sofort 3 NW, die mit den Kosten der Ausbildung verrechnet werden. (Ziehen die gezogenen Karten Kosten nach sich, müssen diese sofort bezahlt werden.)

**Dorfschulze**

276



3+

K

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 keinerlei Minuspunkte haben, je 5 Sonderpunkte.

**Fabrikant**

277



3+

K

Sobald du in Lehmhütte oder Steinhaus wohnst, kannst du die großen Anschaffungen „Tischlerei“, „Töpferei“ und „Korbflecherei“ auch durch eine Aktion „kleine Anschaffung“ erwerben. Sie kosten dich jeweils 2 Baustoffe deiner Wahl weniger. (In manch einer Partie können sie in Folge einer Aufwertung auch ein zweites Mal gebaut werden.)

**Förster**

278



1+

K

Immer wenn du mit einer Person die Aktion „Aussäen“ nutzt, kannst du auf dieser Karte Holz anpflanzen. Auf dieser Karte können maximal 3 Holz angepflanzt werden (siehe Abbildung). Angepflanztes Holz wird wie ausgesätes Getreide behandelt und in der Ackerphase jeder Erntezeit geerntet.



**Gelehrter**

279



1+

K

Sobald du im Steinhaus wohnst, kannst du immer zu Beginn einer Runde entweder für 1 NW eine Ausbildung oder für ihre Kosten eine kleine Anschaffung ausspielen.

**Gerber**

280



3+

K

Wildschweine und Rinder, die du in Nährwerte umwandelst, werden auf diese Karte gelegt. Bei der Wertung bekommst du für mindestens 2/4/6 Wildschweine auf dieser Karte bzw. 2/3/4 Rinder auf dieser Karte je 1/2/3 Sonderpunkte. (Tiere auf dieser Karte können für nichts anderes verwendet werden.)

**Handelsreisender**

281



1+

K

Immer wenn du auf einem Aktionsfeld die Aktion „1 kleine Anschaffung“ nutzt, kannst du statt der kleinen auch 1 große Anschaffung tätigen. Statt „1 große oder kleine Anschaffung“ kannst du 2 kleine Anschaffungen ausspielen.

**Hausmeister**

282



3+

K

Sind noch 1/3/6/9 Runden vollständig zu spielen, erhältst du sofort 1/2/3/4 Holz. Bei der Wertung bekommen alle Spieler, deren Wohnstätte dann die meisten Räume hat, je 3 Sonderpunkte.

**Holzlieferant**

283



1+

K

Lege auf die Rundenfelder 8 bis 14, soweit noch zu spielen, je 1 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du das Holz.

**Holzverteiler**

284



1+

K

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du sofort 2 Holz. Zu Beginn jeder Runde kannst du das Holz vom Aktionsfeld „3 Holz“ gleichmäßig auf die darunter liegenden Felder „1 Lehm“, „1 Schilf“ und „Fischfang“ verteilen. (In seltenen Fällen bleiben 1 oder 2 Holz auf dem Feld „3 Holz“ liegen.)

**Kannengießer**

285



3+

K

Du kannst mit dem Kannengießer jederzeit Lehm in Nährwerte umwandeln. Pro Lehm erhältst du 1 NW. Falls bereits ein Brunnen gebaut wurde, erhältst du für je 2 Lehm sogar 3 NW. (Dies bezieht sich auch auf den Dorfbrunnen.)

**Kleinbauer**

286



1+

K

Deine Weiden, die für 2 Tiere angelegt sind, fassen 3 Tiere. Solange du maximal 2 Äcker hast, wird immer, wenn du aussäst, auf jeden Acker, den du bepflanzt, 1 entsprechende Ware aus dem allgemeinen Vorrat zusätzlich gelegt.

**Lagerhalter**

287



4+

K

Immer wenn du bei Rundenbeginn mindestens 5 Steine hast, erhältst du 1 Stein dazu. Bei mindestens 6 Schilf erhältst du 1 Schilf dazu, bei mindestens 7 Lehm gibt es 1 Lehm und bei mindestens 8 Holz 1 Holz.

**Lagerverwalter**

288



4+

K

Immer wenn du mit einer Personenaktion sowohl Schilf als auch Stein erhältst, bekommst du zusätzlich wahlweise 1 Lehm oder 1 Getreide. (Für Schilf und Steine, die du durch Karten erhältst, zählt dies nicht.)

**Landwirt**

289



4+

K

Haben alle Spieler ihre Personen eingesetzt, kannst du eine deiner Personen, die ein Aktionsfeld „1 Getreide nehmen“ oder „1 Gemüse nehmen“ nutzt, danach noch auf eines der Aktionsfelder „Aussäen“ einsetzen, wenn es frei ist.

**Lehmarbeiter**

290



1+

K

Immer wenn du mit einer Personenaktion Holz oder Lehm erhältst, bekommst du zusätzlich 1 Lehm. (Dies gilt nicht, wenn du das Holz oder den Lehm durch Karten erhältst.)

**Liebhaber**

291



3+

K

(Das Ausspielen dieser Karte kostet 4 NW zusätzlich.)  
 Wenn du die Karte ausspielst, führe sofort eine Aktion „Familienzuwachs“ durch, für die du keinen Platz in der Wohnstätte benötigst (analog zur Rundenkarte aus Phase 5).

**Marktfrau**

292



1+

K

Immer wenn du mit einer Personenaktion oder durch die Auswirkung einer kleinen Anschaffung Gemüse erhältst, bekommst du zusätzlich 2 Getreide. (Für Gemüse, das du durch Ausbildungen erhältst, zählt dies nicht.)

**Pflüger**

293



1+

K

Rechne zur aktuellen Runde 4, 7 und 10 hinzu. Lege auf die entsprechenden Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 Acker. Zu Beginn dieser Runden kannst du den jeweiligen Acker für 1 NW pflügen.

**Reisigbinder**

294



3+

K

Immer wenn du renovierst oder einen Raum anbaust, kannst du das benötigte Schilf durch genau 1 Holz ersetzen. (Du verwendest Reisig zum Dachdecken.)

**Rinderzüchter**

295



4+

K

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du sofort 1 Rind. Deine Rinder vermehren sich auch am Ende von Runde 12, falls Platz für das Kalb ist.



**Samenhändler**

296



3+

K

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du sofort 1 Getreide. Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Getreide nehmen“ nutzt, erhältst du 1 Getreide zusätzlich.

**Schafbauer**

297



3+

K

Immer wenn du mit einer Personenaktion ein oder mehrere Schafe erhältst, bekommst du 1 Schaf zusätzlich aus dem allgemeinen Vorrat. (Für Schafe, die du durch Karten erhältst, zählt dies nicht.) Du kannst jederzeit (außer in der Vermehrungsphase) 3 Schafe gegen 1 Rind und 1 Wildschwein tauschen.

**Schäferknecht**

298



4+

K

Sobald du im Steinhaus wohnst, lege je 1 Schaf aus dem allgemeinen Vorrat auf die Rundenfelder der noch zu spielenden Runden. Zu Beginn dieser Runden erhältst du das Schaf. (Falls du beim Ausspielen der Karte bereits im Steinhaus wohnst, verteile die Schafe sofort.)

**Schlachter**

299



3+

K

Immer wenn einer deiner Mitspieler ein oder mehrere Tiere gleichzeitig in Nährwerte umwandelt, erhältst du 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. (Dies gilt nicht, wenn du selbst schlachtest.) In der Ernährungsphase jeder Erntezeit bist du als Letzter an der Reihe (gemeinsam mit allen Spielern, die dieses Privileg ebenfalls genießen).

**Schnapsbrenner**

300



**K**

Du kannst in der Ernährungsphase jeder Erntezeit mit dem Schnapsbrenner maximal 1 Gemüse in 5 NW umwandeln. (Das Umwandeln ist auch ohne eine Anschaffung mit ♣-Symbol möglich.)

♣ → ♠ ♡ ♣ ♠ ♡ ♣

**Schnitzer**

301



**K**

Jede Runde kosten dich entweder eine Anschaffung, ein Holzhüttenraum, ein Stallbau oder ein Zaunbau 1 Holz weniger.

**Schweineflüsterer**

302



**K**

Rechne zur aktuellen Runde 4, 7 und 10 hinzu. Lege auf die entsprechenden Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 Wildschwein aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du das Wildschwein.

**Steinklopfer**

303



**K**

Du kannst deine Lehmhütte jederzeit zu einem Steinhaus renovieren, ohne dazu eine Aktion „Renovierung“ nutzen zu müssen. (Die Kosten für die Renovierung musst du dennoch bezahlen.)

**Tierarzt**

304



**K**

Lege, wenn du diese Karte ausspielst, 4 weiße, 3 schwarze und 2 braune Holzscheiben aus dem allgemeinen Vorrat in ein Behältnis. Ziehe zu Beginn jeder Runde zwei davon verdeckt. Sind sie gleich, nimm dir ein Tier der entsprechenden Farbe und lege eine der Scheiben zurück. Sind sie nicht gleich, lege beide zurück.

**Tierhalter**

305



**K**

Lege auf das Rundenfeld 7 ein Schaf, auf das Rundenfeld 10 ein Wildschwein und auf das Rundenfeld 14 ein Rind aus dem allgemeinen Vorrat, soweit diese Runden noch nicht gespielt wurden. Zu Beginn dieser Runden kannst du das entsprechende Tier für 1 NW kaufen.

**Tierzähmer**

306



**K**

Du kannst in jedem Raum deiner Wohnstätte 1 Tier halten (auch unterschiedliche).

**Tierzüchter**

307



**K**

Immer wenn du eine Aktion „Zäune“ nutzt, kannst du genau ein Tierpaar kaufen:

- 2 Schafe für 1 NW,
- 2 Wildschweine für 2 NW oder
- 2 Rinder für 3 NW.

**Vorarbeiter**

308



**K**

Jede Runde kannst du zu Beginn der Arbeitszeit 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat auf ein Aktionsfeld deiner Wahl legen.

**Weber**

309



4+

K

Immer wenn du zu Beginn einer Arbeitszeit mindestens 2 Schafe hast, erhältst du 1 NW.

**Werkstoffhändler**

310



1+

K

Staple auf diese Karte (von unten nach oben) je 1 Stein, Lehm, Stein, Lehm, Schilf, Lehm, Holz. Du erhältst die jeweils oberste Ware, immer wenn du Waren der entsprechenden Art bekommst. (Dies bezieht sich auch auf Waren, die du in Phase 1 einer Runde oder durch ausgespielte Karten erhältst.)



**Zauberer**

311



4+

K

Immer wenn du mit deiner letzten Person die Aktion „Kleinkunst“ nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Getreide und 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat.

**Zaunaufseher**

312



1+

K

Jede Runde kannst du maximal 1 Stall, den du durch eine Aktion neu errichtest, für 1 NW sofort als ein-Hoffeld-große Weide einzäunen, ohne die Zäune mit Holz zu bezahlen. (Bestehen bereits Weiden, darf der Stall nur dann einzäunt werden, wenn er auf einem zu den Weiden benachbarten Hoffeld gebaut wird.)

**Tierfelle**

3 Ausbildungen haben

339



K

Für jedes geschlachtete Tier, das du zurück in den allgemeinen Vorrat gibst, kannst du 1 NW aus deinem Vorrat in einen deiner Räume legen. In jedem Raum darf insgesamt höchstens 1 NW liegen. Die ausgelegten Nährwerte kannst du nicht mehr ausgeben. Bei der Wertung sind sie je 1 Sonderpunkt wert.



**Ackerfläche**

1 Ausbildung haben

105



K

Auf dieser Karte kannst du beim Aussäen wie auf 2 Äckern Getreide anpflanzen. (Diese Karte zählt bis zur Wertung als 1 Acker, bei der Wertung zählt sie nicht mehr als Acker.)



**Backhaus**

beliebigen Ofen zurückgeben

3

106



5

K

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









**Bauholz**

1

107



K

Du erhältst sofort 3 Holz. (Du tauschst also 1 Stein gegen 3 Holz.)

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

**Bienenstock**

2 Anschaffungen\* und 3 Ausbildungen haben

108



1

K

Lege auf alle noch zu spielenden Rundenfelder mit gerader Nummer je 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du die Nährwerte. (\*Anschaffungen, die als Wanderkarten weitergegeben wurden, zählen nicht mit.)

**Bratspieß** 1

109



Immer wenn du in der Ernährungsphase einer Erntezeit mindestens 1 Tier in Nährwerte umwandelst, erhältst du 1 NW zusätzlich.

**Brauerei** 2

110



Du kannst in der Ernährungsphase jeder Erntezeit mit der Brauerei maximal 1 Getreide in 3 NW umwandeln. Bei der Wertung bekommst du für dein 9. Getreide 1 Sonderpunkt.



**Brotschieber** 1

111



Immer wenn du eine Ausbildung ausspielt, kannst du zusätzlich eine Aktion „Brot backen“ durchführen.

**Bücherregal** 1

3 Ausbildungen haben

112



Immer wenn du eine Ausbildung ausspielt, erhältst du sofort 3 NW, die mit den Kosten der Ausbildung verrechnet werden.

**Dreschflegel** 1

1 Ausbildung haben

113



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

**Ententeich**

2 Ausbildungen haben

114



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.

**Furchenpflug** 3

3 Ausbildungen haben

115



Zweimal im Spiel kannst du, wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Acker pflügen“ nutzt, gleich bis zu 3 Acker pflügen. Dies gilt nicht für das Aktionsfeld „1 Acker pflügen und Aussäen“.

**Getreidespeicher** 3

116

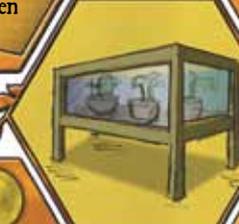


Lege auf die Rundenfelder 8, 10 und 12, soweit noch zu spielen, je 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du das Getreide.

**Gewächshaus** 2

1 Ausbildung haben

117



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

4 Tiere haben

118

### Gülle



Immer wenn du aussäst, wird auf jeden Acker, den du bepflanzt, entsprechend 1 Getreide bzw. 1 Gemüse zusätzlich gelegt.

1 Ausbildung haben

119

### Hakenpflug

3



Einmal im Spiel kannst du, wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Acker pflügen“ nutzt, gleich bis zu 3 Äcker pflügen. Dies gilt nicht für das Aktionsfeld „1 Acker pflügen und Aussäen“.

120

### Hausziege



1

Du erhältst in der Ernährungsphase jeder Erntezeit 1 NW. Dafür kannst du in deiner Wohnstätte außer dieser Ziege kein anderes Tier mehr halten (auch nicht durch die Auswirkung einer Ausbildung oder Anschaffung).

121

### Holzbock

2



Der nächste Stall sowie der 3., 6., 9., 12. und 15. Zaun, den du insgesamt auf deinem Hof errichst, kosten dich kein Holz. (Zäune dürfen nur errichtet werden, wenn Weiden damit vollständig eingezäunt werden.)

Tischlerei zurückgeben

122

### Holzmanufaktur

3



Du kannst in jeder Erntezeit mit der Holzmanufaktur maximal 1 Holz in 3 NW umwandeln. Bei der Wertung bekommst du für mindestens 2/4/5 Holz 1/2/3 Sonderpunkte. (Eine nachträglich erworbene Tischlerei bringt dir keine weiteren Sonderpunkte.)

♣ -1 → ♣ ♣ ♣

123

### Holzschatulle

1



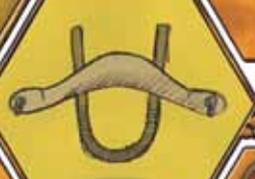
Bei der Wertung bekommst du 2 bzw. 4 Sonderpunkte, falls deine Wohnstätte dann 5 bzw. mindestens 6 Räume hat.

1 Rind haben

124

### Joch

1



Wenn du diese Karte ausspielst, kannst du für jeden von dir oder einem Mitspieler ausgespielten Pflug/Egge sofort je 1 Acker pflügen. (Als Pflüge gelten Anschaffungen, die den Schriftzug „pflug“ im Namen tragen.)

125

### Kehrbesen

1



Wirf alle kleinen Anschaffungen ab, die du noch auf der Hand hast, und ziehe 7 neue kleine Anschaffungen. Du kannst sofort eine weitere kleine Anschaffung ausspielen. (Du musst die Kosten für diese Anschaffung ebenfalls tragen und ggf. Anschaffungsbedingungen erfüllen.)

126

### Kescher

1



Immer wenn du durch eine Personenaktion auf einem Aktionsfeld Schilf erhältst, bekommst du zusätzlich 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Dies reduziert sich auf 1 NW, wenn du außer Schilf noch andere Baustoffe erhältst. (Für Schilf, den du durch Karten erhältst, zählt dies nicht.)

**Klapper** 1

127



Immer wenn du mit einer Person eine Aktion „Familienzuwachs“ nutzt (bzw. beim Ausspielen der Klapper auf dem Aktionsfeld sitzt), wird auf deine Äcker, auf denen mindestens 1 Getreide liegt, 1 weiteres Getreide aus dem allgemeinen Vorrat gelegt.

Feuerstelle zurückgeben

**Kochstelle**

128



1

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

Gemüse		→	
Schafe		→	
Wildschweine		→	
Rinder		→	

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

**Korngarbe**

129



Du erhältst sofort 1 Getreide.

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

1 Acker mit Gemüse haben

**Kräutergarten**

130



1

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

3 Ausbildungen haben

**Lehmgrube**

131



1

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Tagelöhner“ nutzt, erhältst du zusätzlich 3 Lehm.

**Lehmhüttenanbau** 1

4

132



Erweitere deine Lehmhütte sofort um einen 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.

2 Ausbildungen haben

**Melkschemel** 1

133



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

2 Rinder haben

**Ochsen-gespann** 3

134



1

Wenn du diese Karte ausspielst, kannst du sofort so viele Äcker pflügen, wie noch vollständige Runden zu spielen sind, maximal aber 3 Äcker.

**Ross**

135



Du bekommst bei der Wertung 2 Sonderpunkte, falls bei dir eine Tierart mit 1 Minuspunkt zu Buche schlägt. (Den Minuspunkt für die ersetzte Tierart bekommst du dennoch.)

2 Ausbildungen haben

136

**Reisigdach**



1

Immer wenn du einen Raum baust oder eine Renovierung durchführst, kannst du 1 oder 2 Schilf durch die entsprechende Anzahl Holz ersetzen.

3 Ausbildungen haben

137

**Rübenacker**



1

Wenn du diese Karte ausspielst, kannst du zusätzlich eine Aktion „Aussäen“ durchführen. Auf dieser Karte kannst du beim Aussäen wie auf einem Acker Gemüse anpflanzen. (Diese Karte zählt bis zur Wertung als Acker, bei der Wertung dann nicht mehr.)



1

4

138

**Schilfhütte**



1

Lege eine deiner noch nicht ins Spiel gebrachten Personen auf diese Karte, auf der sie bis Spielende wohnt. Sie kann ab dieser Runde für Aktionen eingesetzt und muss ernährt werden, ist aber keine Punkte wert. (Durch eine Aktion „Familienzuwachs“ kann sie nachträglich in die Wohnstätte gebracht und somit zum Familienmitglied werden.)

2 Getreideäcker haben

139

**Schlafecke**



1

Du kannst alle Aktionsfelder mit Familienzuwachs auch dann nutzen, wenn von einem deiner Mitspieler schon eine Person dort eingesetzt wurde.

4 Ausbildungen haben

140

**Schwanensee**



2

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

1

141

**Schweinezucht**



1

Du erhältst sofort 1 Wildschwein. (Du kaufst dieses Wildschwein also für 1 NW.)

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

2 Ausbildungen haben

142

**Steinkarre**



2

Lege auf alle noch zu spielenden Rundenfelder mit gerader Nummer je 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Stein.

2

2

143

**Steintausch**



2

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

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

3

3

2

3

144

**Villa**



3

Bei der Wertung bekommst du für jeden Raum deines Steinhauses zusätzlich 2 Sonderpunkte. (Wenn du sowohl Fachwerkhaus als auch Villa ausspielst, bekommst du nur für die Villa Sonderpunkte.)

3 Aus-  
bildungen  
haben

145

### Waldweide



1

K

Auf dieser Karte kannst du beliebig viele Wildschweine halten. (Diese Karte zählt bis zur Wertung als Weide, bei der Wertung dann nicht mehr.)

2 Aus-  
bildungen  
haben

146

### Webstuhl

2



1

K

Immer wenn du in der Ackerphase einer Erntezeit mindestens  $\frac{1}{4}/7$  Schafe hast, erhältst du  $\frac{1}{2}/3$  NW dazu. Bei der Wertung bekommst du für je 3 Schafe 1 Sonderpunkt.

1