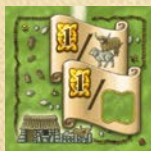




Themenplättchen

Design: Tony Boydell



AGRICOLA

Das Plättchen enthält einen Bauernhof sowie zwei Schriftrollen. Die Straße endet am Weideneingang. Die erste Schriftrolle bringt bei Spielende 1 Siegpunkt pro Set aus Schaf und Rind in deinem Clangebiet. Dabei müssen sich die Tiere nicht auf demselben Plättchen befinden. (Anders ausgedrückt gibt es 1 Punkt pro Schaf oder Rind je nachdem, wovon man weniger hat.) Die zweite Schriftrolle bringt bei Spielende 1 Siegpunkt für jedes abgeschlossene Weideland-Gebiet deiner Auslage (einschließlich der abgebildeten Weide auf dem Plättchen). Die abgebildeten Tiere zählen aus spielmechanischer Sicht nicht als Tiere.



CAVERNA

Die Straße endet am Höhleneingang. Das Whiskyfass bringt dir **zu Beginn** jeder Einkommensphase 1 Siegpunkt (anstatt 1 Münze), wenn es über Straßen mit deiner Burg verbunden ist. Diesen Siegpunkt erhältst du also noch, bevor zusätzliches Gold für die Position auf der Wertungsleiste verteilt wird.



SNOWDONIA

Das Plättchen enthält ein reguläres Whiskyfass sowie Straßen, die in drei Richtungen verlaufen. Die abgebildete Bergbahnstrecke hat aus spielmechanischer Sicht keine Bedeutung.



LE HAVRE

Das Plättchen zeigt einen Leuchtturm, zwei Schiffe sowie ein Whiskyfass. Letzteres bringt dir in den Runden 1 und 2 wie gewohnt 1 Münze Einkommen, wenn es mit deiner Burg verbunden ist. Ab Runde 3 erhöht sich das Einkommen auf 2 Münzen. Lege dazu zur Erinnerung eine Münze aus dem allgemeinen Vorrat auf das entsprechende Feld.



COSTA RICA

Die Vorderseite („1-3“) zeigt ein Schaf sowie einen Tukan, der aus spielmechanischer Sicht keine Bedeutung hat. Die Rückseite („4+“) zeigt zwei Schafe und ein Rind. Der Dschungel gilt als abgeschlossenes Gebiet.



DIE KOLONISTEN

Die Vorderseite („1-3“) zeigt einen Bauernhof sowie ein Schiff. Die Rückseite („4+“) zeigt einen Bauernhof, Broch und Leuchtturm, aber kein Schiff mehr.



Doppelseitige Plättchen

Erwirbst du ein zweiseitiges Plättchen in Runde 4 oder später, legst du es mit der Rückseite nach oben aus („4+“). Andernfalls legst du es zunächst mit der Vorderseite nach oben aus („1-3“). Zu Beginn von Runde 4 musst du es dann auf die Rückseite drehen, auf der es bis Spielende verbleibt. Beachte bei der Drehung, dass das Gebirge seine Position innerhalb deiner Auslage nicht ändern darf. Bei den Wertungen gilt immer nur die gerade oben liegende Seite.