

Kleingärtner

180



4*

E

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du sofort 1 Gemüse und zusätzlich eine sofortige Aktion „Aussäen“, die du nur für dieses Gemüse nutzen kannst.

Rinderflüsterer

201



4*

E

Rechne zur aktuellen Runde 5 und 9 hinzu. Lege auf die entsprechenden Rundenfelder, soweit noch zu spielen, je 1 Rind aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du das Rind.

Backältester

149



4*

E

Immer wenn einer deiner Mitspieler die Aktion „Brot backen“ nutzt, kannst du, sofern du eine Anschaffung mit einem -Symbol hast, ebenfalls backen. Falls du selbst im eigenen Spielzug backst, erhältst du 1 NW zusätzlich.

Familienoberhaupt

159



4*

E

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

Lehmbrenner

185



4*

E

Du kannst mit dem Lehm Brenner jederzeit Lehm in Stein umwandeln. Für 2 Lehm erhältst du 1 Stein, für 3 Lehm sogar 2 Steine.

Köhler

182



3*

E

Immer wenn du oder ein Mitspieler eine Back-Anschaffung tätigst, erhältst du 1 NW und 1 Holz. (Back-Anschaffungen sind Anschaffungskarten mit einem -Symbol.)

Fischer

161



3*

E

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Fischfang“ nutzt, kannst du doppelt so viele Nährwerte erhalten, wie darauf liegen. Du musst dann allerdings 1 NW pro ausgespielte Anschaffung abgeben, die sich im Text ebenfalls wörtlich auf das „Aktionsfeld „Fischfang““ bezieht. Diese Nährwerte gehen an die jeweiligen Mitspieler.

Brotverkäufer

155



3*

E

Immer wenn du oder ein Mitspieler die Aktion „Brot backen“ nutzt, erhältst du für jedes dabei in Nährwerte umgewandelte Getreide 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. (Zum Backen wird eine Anschaffung mit -Symbol benötigt. Um den 1 NW zu erhalten, benötigst du eine solche Anschaffung nicht.)

Bürstenbinder

156



3*

E

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

Rattenfänger

198



3+

E

Falls du diese Karte spätestens in Runde 9 ausspielst, müssen alle deine Mitspieler in den Runden 10 und 12 auf das Einsetzen einer Nachwuchsperson (falls vorhanden) verzichten. (Eine Nachwuchsperson ist das dritte, vierte oder fünfte Familienmitglied eines Spielers.)

Steinschneider

211



3+

E

Sämtliche Anschaffungen, Räume und Renovierungen kosten dich 1 Stein weniger.

Zunftvorsteher

341



3+

E

Sobald du die Tischlerei erwirbst oder den Tischler ausspielst, erhältst du 4 Holz. Sobald du die Töpferei erwirbst oder den Töpfer ausspielst, erhältst du 4 Lehm. Sobald du die Korbflechtereierwirbst oder den Korbflechter ausspielst, erhältst du 3 Schilf. Für Karten, die du beim Ausspielen dieser Ausbildung bereits hast, erhältst du 2 Baustoffe der entsprechenden Sorte.

Häuptling

172



+2

1+

E

(Das Ausspielen dieser Karte kostet 2 NW zusätzlich.) Bei der Wertung bekommst du für jeden Raum deines Steinhauses zusätzlich 1 Sonderpunkt.

Häuptlingstochter

173



1+

E

Spielt ein Mitspieler die Karte Häuptling aus, kannst du diese Karte sofort auslegen. (Du kannst sie aber auch ganz normal über ein Aktionsfeld ausspielen.) Bei der Wertung bekommst du mit Steinhaus 3 Sonderpunkte, mit Lehmhütte 1 Sonderpunkt.

Fleischer

162



1+

E

Falls du einen Ofen hast, kannst du deine Tiere jederzeit in Nährwerte umwandeln. Du erhältst für

Schafe	→	●●●●
Wildschweine	→	●●●●●●
Rinder	→	●●●●●●

(Als Öfen gelten -Anschaffungen, die den Schriftzug „ofen“ im Namen tragen.)

Heckenwart

175



1+

E

Immer wenn du mindestens 1 Zaun baust, erhältst du 3 zusätzliche Zäune, die du nicht mit Holz bezahlen musst. (Zäune dürfen nur aufgestellt werden, wenn Weiden damit vollständig eingezäunt werden. Diese Bedingung muss erst eingehalten werden, wenn auch die zusätzlichen Zäune gebaut worden sind.)

Stalljunge

207



1+

E

Immer wenn du mindestens 1 Zaun baust, kannst du sofort einen Stall errichten, den du nicht mit Holz bezahlen musst. (Er darf innerhalb oder außerhalb der Zäune errichtet werden.)

Pilzsucher

196



1+

E

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

Maurer

191



1*

E

Lege einen Steinhausraum auf diese Karte. Sobald dein Steinhaus mindestens 4 Räume umfasst, kannst du diesen Raum zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel kostenlos bauen.

Forstwirt

164



4*

E

Bringe die Aktionskarte „2 Holz“ aus dem Dreipersonenspiel als zusätzlichen Forst ins Spiel. Lege zu Beginn jeder Runde 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat darauf. Wer diesen Forst betritt, muss dir vorher 2 NW zahlen.



Viehpächter

215



4*

E

Du erhältst leihweise sofort 1 Schaf, 1 Wildschwein und 1 Rind aus dem allgemeinen Vorrat. Vor der Wertung kannst du jedes dieser 3 Tiere zurückgeben. Für jedes Tier, das du nicht zurückgibst, bekommst du 1 Minuspunkt.

Viehwärtter

216



4*

E

Du kannst Schafe, Wildschweine und Rinder auf derselben Weide halten. Dies gilt für alle deine Weiden (*allerdings nicht für Karten, auf denen man beliebig viele Tiere halten kann*).

Geschichtenerzähler

169



4*

E

Immer wenn du mit einer Person die Aktion „Kleinkunst“ nutzt, kannst du 1 NW auf dem Aktionsfeld liegen lassen und erhältst stattdessen 1 Gemüse.

Tierpfleger

213



4*

E

Wenn du deinen zweiten Stall errichtest, erhältst du sofort 1 Rind, beim dritten Stall 1 Wildschwein und beim vierten Stall 1 Schaf. (*Baust du mehrere Ställe auf einmal, erhältst du ggf. auch mehrere Tiere. Diese Karte gilt nicht rückwirkend.*)

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.

Vogt

217



3*

E

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 Ausbildungen ausliegen haben, je 3 Sonderpunkte.

Gemüsehändler

168



3*

E

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

Akademiker

148



3+

E

Diese Ausbildung zählt bei kleinen Anschaffungen und bei der Wertung als 2 Ausbildungen. (Bei der Wertung beziehen sich zum Beispiel Vogt und Hauslehrer auf die Anzahl der Ausbildungen.)

Gutsverwalter

170



3+

E

Bei der Wertung bekommst du bei 3/4/5 Spielern 2/3/4 Sonderpunkte, falls dann bei keiner der drei Tierarten Schaf, Wildschwein und Rind ein Mitspieler mehr Tiere hat als du.

Ackerhändler

147



3+

E

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Gemüse nehmen“ nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Getreide. Beim Ausspielen dieser Karte erhältst du 1 Gemüse.

Drechsler

158



3+

E

Du kannst mit dem Drechsler jederzeit Holz in Nährwerte umwandeln. Pro Holz erhältst du 1 NW.

Dachdecker

157



3+

E

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

Bäcker

150



1+

E

Wenn du diese Karte ausspielst, kannst du sofort eine Aktion „Brot backen“ durchführen. Außerdem kannst du die Aktion „Brot backen“ in jeder Erntezeit zu Beginn der Ernährungsphase durchführen. (Du benötigst jeweils eine Anschaffung mit einem -Symbol.)

Saisonarbeiter

202



1+

E

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Tagelöhner“ nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Getreide, ab Runde 6 wahlweise stattdessen 1 Gemüse.

Kaufmann

179



1+

E

Immer wenn du die Aktion „1 kleine Anschaffung“ oder „1 große oder kleine Anschaffung“ nutzt, kannst du 1 NW bezahlen, um die Aktion zusätzlich noch einmal zu nutzen.

Steinschlepper

210



1+

E

Immer wenn du mit einer Personenaktion Stein erhältst, kannst du zusätzlich 1 weiteren Stein nehmen. (Für Steine, die du durch Karten erhältst, zählt dies nicht.) Tust du das und erhältst außer Stein auch andere Baustoffe, kostet dich das 1 NW.

Hauslehrer

174



1+ E

Bei der Wertung bekommst du für jede Ausbildung, die du nach dieser ausspielst, 1 Sonderpunkt. (Lege deine Ausbildungen dazu in der Reihenfolge ab, in der du sie ausspielst.)

1

Zimmermann

218



1+ E

Du benötigst - entsprechend dem Material deiner Wohnstätte - für einen Raum nur 3 passende Baustoffe und 2 Schilf. (Wohnst du in einer Holzhütte, benötigst du zum Beispiel 3 Holz und 2 Schilf.)

Renovator

199



1+ E

Bei der Renovierung zur Lehmhütte benötigst du 2 Lehm weniger, bei der Renovierung zum Steinhaus 2 Steine weniger.

Baumeister

151



1+ E

Sobald deine Wohnstätte mindestens 5 Räume umfasst, kannst du sie einmal im Spiel zu einem beliebigen Zeitpunkt kostenlos um 1 Raum erweitern.

Berensammler

152



3+ E

Immer wenn du mit einer Personenaktion auf einem Aktionsfeld Holz erhältst, bekommst du zusätzlich 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. (Für Holz, das du durch Karten erhältst, zählt dies nicht.)

Bettelmönch

153



1+ E

Bei der Wertung kannst du bis zu 2 Bettelkarten zurückgeben und bekommst für diese 1 oder 2 Karten keine Minuspunkte.

Braumeister

154



1+ E

Du kannst in der Ernährungsphase jeder Erntezeit mit dem Braumeister maximal 1 Getreide in 3 NW umwandeln. (Das Umwandeln ist auch ohne eine Anschaffung mit -Symbol möglich.)

1-1-1

Farmer

160



4+ E

Wenn du das nächste Mal Zäune baust, erhältst du 1 Wildschwein. Jedes weitere Mal, wenn du Zäune baust, erhältst du 1 Rind.

Flurschütze

163



4+ E

Du kannst die Aktionsfelder „1 Gemüse nehmen“, „1 Acker pflügen“ sowie „1 Acker pflügen und aussäen“ auch dann nutzen, wenn sich dort schon eine Person eines Mitspielers befindet.

Freibauer

165



3+

E

Bei der Wertung kannst du nur in der Wertungskategorie „Ungenutzte Hoffelder“ und für Bettelkarten Minuspunkte bekommen.

Gartenarbeiter

166



4+

E

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Tagelöhner“ nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat.

Gaukler

167



4+

E

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

Hafenarbeiter

171



1+

E

Du kannst mit dem Hafenarbeiter jederzeit 3 Holz in entweder 1 Lehm, 1 Schilf oder 1 Stein umwandeln. Du kannst jederzeit 2 Lehm, 2 Schilf oder 2 Steine in einen anderen Baustoff umwandeln.

Holzfäller

176



1+

E

Immer wenn du mit einer Personenaktion Holz erhältst, bekommst du zusätzlich 1 weiteres Holz. (Dies zählt auch für Holz, das du bei der Aktion durch ausgespielte Karten erhältst.)

Holzhüttenbauer

177



3+

E

Bei der Wertung bekommst du für deine Holzhütte 1 Sonderpunkt pro Raum.

1

Hüttenbauer

178



4+

E

Falls du diese Karte spätestens in Runde 4 ausspielst, kannst du deine Hütte zu Beginn von Runde 11 kostenlos um einen Raum erweitern, falls du dann nicht schon im Steinhaus wohnst. (Lege beim Ausspielen der Karte 1 Hüttenplättchen auf das Rundenfeld 11.)

Koch

181



4+

E

In der Ernährungsphase jeder Erntezeit verzehren nur zwei deiner Personen 2 NW, alle weiteren begnügen sich mit 1 NW.

Korbflechter

183



4+

E

Du kannst in jeder Erntezeit mit dem Korbflechter maximal 1 Schilf in 3 NW umwandeln.

1 → 3

Krämer

184



1+ E

Staple auf diese Karte (von unten nach oben) je 1 Gemüse, Schilf, Lehm, Holz, Gemüse, Stein, Getreide, Schilf. Für je 1 NW kannst du jederzeit die oberste Ware kaufen.



Lehmhändler

186



4+ E

Du kannst mit dem Lehmhändler jederzeit 2 Lehm in 1 Schaf oder 1 Schilf, 3 Lehm in 1 Wildschwein oder 1 Stein, bzw. 4 Lehm in 1 Rind umtauschen.



Lehmlieferant

187



1+ E

Lege auf die Rundenfelder 6 bis 14, soweit noch zu spielen, je 1 Lehm aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Lehm.

Lehmmischer

188



1+ E

Immer wenn du mit einer Personenaktion ausschließlich Lehm erhältst, bekommst du zusätzlich 2 weitere Lehm aus dem allgemeinen Vorrat. (Für Lehm, den du durch Karten erhältst, zählt dies nicht.)

Lehnsherr

189



1+ E

Bei der Wertung bekommst du für jede Wertungskategorie, in der du die Maximalpunktzahl von 4 Punkten erreichst, 1 Sonderpunkt. (Den Sonderpunkt gibt es auch für 4 eingezäunte Ställe.)



Magd

190



1+ E

Sobald du in einer Lehmhütte wohnst, lege je 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat auf die Rundenfelder der noch zu spielenden Runden. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Nährwert. (Falls du beim Ausspielen der Karte bereits in Lehmhütte oder Steinhaus wohnst, verteile die Nährwerte sofort.)

Mäzen

192



4+ E

Immer wenn du eine Ausbildung ausspielst, erhältst du sofort 2 NW, die mit den Kosten der Ausbildung verrechnet werden. (Dies bezieht sich nicht auf das Ausspielen dieser Karte.)

Pfarrer

193



4+ E

Solltest du nach Ausspielen dieser Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt im Spiel der einzige Spieler sein, dessen Wohnstätte höchstens 2 Räume umfasst, erhältst du sofort und einmalig 3 Holz, 2 Lehm, 1 Schilf und 1 Stein.

Pflughalter

194



1+ E

Sobald du im Steinhaus wohnst, kannst du immer zu Beginn einer Runde 1 NW bezahlen und dafür (maximal) 1 Acker pflügen.

Pflugmacher

195



1*

E

Immer wenn du mit einer Person eines der Aktionsfelder „1 Acker pflügen“ oder „1 Acker pflügen und Aussäen“ nutzt, kannst du für 1 NW 1 Acker zusätzlich pflügen.

Prahler

197



3*

E

Bei der Wertung bekommst du für 5/6/7/8/9 Anschaffungen, die du vor dir liegen hast, 1/3/5/7/9 Sonderpunkte. (Ab der zehnten Anschaffung bekommst du keine weiteren Sonderpunkte.)

Restaurator

200



1*

E

Wenn du renovierst, kannst du deine Holzhütte direkt zu einem Steinhaus umbauen, ohne sie vorher in eine Lehmhütte renovieren zu müssen.

Schäfer

203



4*

E

Immer wenn du in der Vermehrungsphase einer Erntezeit mindestens 4 Schafe hast, erhältst du statt 1 Lamm 2 Lämmer, sofern du sie beide unterbringen kannst.



Schafmeister

204



4*

E

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

Schilfsammler

205



3*

E

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

Schweinehirt

206



4*

E

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „1 Wildschwein“ nutzt, erhältst du 1 zusätzliches Wildschwein aus dem allgemeinen Vorrat. (Das Aktionsfeld „1 Wildschwein“ kommt in Runde 8 oder 9 ins Spiel.)

Stallmeister

208



1*

E

In maximal einem deiner nicht eingezäunten Ställe kannst du bis zu 3 Tiere der gleichen Art halten.

Steinhauer

209



3*

E

Du kannst mit dem Steinhauer jederzeit Steine in Nährwerte umwandeln. Pro Stein erhältst du 2 NW.



Tänzer

212



4*

E

Immer wenn du mit einer Person die Aktion „Kleinkunst“ nutzt und dadurch weniger als 4 NW erhältst, kannst du dir die Differenz (zu 4 NW) aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Töpfer

214



3*

E

Du kannst in jeder Erntezeit mit dem Töpfer maximal 1 Lehm in 2 NW umwandeln.

-1x→

Stampf-
butterfass 2

53



1

Immer wenn du in der Ackerphase einer Erntezeit Schafe hast, erhältst du für jedes dritte Schaf 1 NW dazu. Immer wenn du in der Ackerphase Rinder hast, erhältst du für jedes zweite Rind 1 NW dazu.

Floß 2

22



1

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Fischfang“ nutzt, erhältst du zusätzlich wahlweise 1 NW oder 1 Schilf.

Dreibein-
kessel 2

19



1

Immer wenn du mit einer Anschaffung mit dem ☹-Symbol 2 Waren auf einmal in Nährwerte umwandelst, erhältst du 1 NW zusätzlich. (Tiere zählen auch als Waren.)

Backtrog 1

15



1

Du kannst die großen Anschaffungen „Lehmofen“ und „Steinofen“ auch durch eine Aktion „kleine Anschaffung“ erwerben. Sie kosten dich jeweils 1 Baustoff deiner Wahl weniger. (In manch einer Partie können sie in Folge einer Aufwertung auch ein zweites Mal gebaut werden.) Auch die kleine Anschaffung „Holzofen“ kostet dich 1 Baustoff deiner Wahl weniger.

Holzofen 3

27



1

2

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 Holzofen beliebig viel Getreide in je 3 NW umwandeln.

Obstbaum

3 Aus-
bildungen
haben

43



1

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

Salatfeld

3 Aus-
bildungen
haben

47



1

Auf dieser Karte kannst du beim Aussäen wie auf einem Acker Gemüse anpflanzen, das frisch geerntet in 4 NW umgewandelt werden kann. (Diese Karte zählt bis zur Wertung als Acker, bei der Wertung dann nicht mehr.)

Wagenpflug 4

61



1

Zweimal im Spiel kannst du, wenn du mit einer Person eines der Aktionsfelder „1 Acker pflügen“ sowie „1 Acker pflügen und Aussäen“ nutzt, gleich bis zu 3 Äcker pflügen.

Stall 1

52



1

Baue sofort 1 kostenlosen Stall. (Das Ausspielen dieser Karte kostet 1 Holz.)

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

2 Anschaffungen abgeben

Marienfigur

38



2

E

Die Marienfigur hat keinen Effekt. (Du musst 2 Anschaffungen abgeben, die du offen vor dir liegen hast. Lege große Anschaffungen zurück auf ihren Platz, kleine und auf gewertete Anschaffungen werden aus dem Spiel genommen. Waren, die dir durch abgegebene Anschaffungen versprochen wurden, erhältst du nicht mehr.)

Hobel

1

26



E

Immer wenn du mit Tischlerei, Holzmanufaktur oder Tischler 1 Holz in Nährwerte umwandelst, erhältst du je 1 NW zusätzlich. Wahlweise kannst du stattdessen ein zweites Holz in genau 2 NW umwandeln.

Miniweide

2

40



E

Zäune sofort ein Hoffeld ein. Die Zäune musst du nicht mit Holz bezahlen. (Falls du bereits mindestens eine Weide hast, muss die neue Weide an eine der bisherigen grenzen.)

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

beliebigen Ofen zurückgeben

Backofen

14



3

E

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 Backofen bis zu 2 Getreide in je 5 NW umwandeln.

einfache Feuerstelle

1

20



1

E

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 → → → → →

Lehmstake

2

37



E

Immer wenn du Räume an deine Lehmhütte anbaust, kannst du pro Raum anstelle von 5 Lehm und 2 Schilf auch 2 Lehm, 1 Holz und 1 Schilf bezahlen.

3 Ausbildungen haben

Schilfteich

48



1

E

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

2 Ausbildungen haben

Schreibpult

1

49



1

E

Immer wenn du mit einer Person ein Aktionsfeld „1 Ausbildung“ nutzt, kannst du 2 Ausbildungen nacheinander spielen, falls du zusätzlich zu den Kosten der ersten Ausbildung noch weitere 2 NW zahlst.

Kraftfutter

338



E

Du kannst in der Ernährungsphase jeder Erntezeit 1 Gemüse gegen 1 Tier deiner Wahl tauschen, dessen Art du schon hast.

Acker 1 

11 

E

Pflüge sofort (*maximal*) 1 Acker.

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

Angel 1 

12 

E

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Fischfang“ nutzt, erhältst du zusätzlich 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat, ab Runde 8 sogar 2 NW.

Axt 1 
1 

13 

E

Ab sofort kosten dich Holzräume nur 2 Holz und 2 Schilf.

Baumaterial

16 

E

Du erhältst sofort wahlweise 1 Holz oder 1 Lehm.

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

Bockmühle 3 
1 

17 

2 **E**

Du kannst Getreide jederzeit in 2 NW umwandeln, ohne dafür eine Aktion „Brot backen“ durchführen zu müssen.

 → 

2 Ausbildungen haben

Bohnenfeld

18 

1 **E**

Immer wenn du die Aktion „Aussäen“ nutzt, kannst du auf dieser Karte Gemüse anpflanzen. (Diese Karte zählt bis zur Wertung als Acker, bei der Wertung dann nicht mehr.) 

Fachwerkhaus 1 
1 
1 
2 

21 

E

Bei der Wertung bekommst du für jeden Raum deines Steinhauses zusätzlich 1 Sonderpunkt. (Falls du sowohl Fachwerkhaus als auch Villa ausspielst, bekommst du nur für die Villa Sonderpunkte.)



Futtertrog 2 

23 

E

Bei der Wertung bekommst du 1/2/3/4 Sonderpunkte, falls deine Weiden dann insgesamt mindestens 6/7/8/9 Hoffelder umfassen.



4 Ausbildungen haben

Gehege 2 

24 

1 **E**

Lege auf alle noch zu spielenden Rundenfelder je 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du die Nährwerte.

Gewürze 1

25



E

Immer wenn du mit einer -Anschaffung Gemüse in Nährwerte umwandelst, erhältst du pro Gemüse 1 NW zusätzlich.

Holz-pantoffel 1

28



E

Bei der Wertung bekommst du 1 Sonderpunkt, falls du in einer Lehmhütte wohnst. Wohnst du in einem Steinhaus, bekommst du sogar 2 Sonderpunkte.

Hornflöte

1 Schaf haben

29



E

Auf allen Weiden, auf denen du Schafe hast (mit oder ohne Stall), kannst du jeweils bis zu 2 Schafe zusätzlich halten. In nicht eingezäunten Ställen kannst du bis zu 2 Schafe halten.

Kanu 2

2 Aus-bildungen haben

30



1

E

Immer wenn du mit einer Person das Aktionsfeld „Fischfang“ nutzt, erhältst du zusätzlich 1 NW und 1 Schilf aus dem allgemeinen Vorrat.

Karpfenteich

2 An-schaffun-gen* + 1 Aus-bildung haben

31



1

E

Lege auf alle noch zu spielenden Rundenfelder mit ungerader Nummer je 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Nährwert. (*Anschaffungen, die als Wanderkarten weitergegeben wurden, zählen nicht mit.)

Kartoffel-stecher 1

32



E

Immer wenn du die Aktion „Aussäen“ nutzt, wird auf jeden leeren Acker, den du mit Gemüse bepflanzt, 1 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat zusätzlich gelegt.

Keramik 1

1 Ofen haben*

33



E

Wenn du diese Karte ausspielst, erhältst du sofort 2 NW. Du kannst die große Anschaffung „Töpferei“ auch durch eine Aktion „kleine Anschaffung“ erwerben. Sie kostet dich keine Baustoffe. (In manch einer Partie kann sie in Folge einer Aufwertung auch ein zweites Mal gebaut werden. *Als Ofen gelten -Anschaffungen, die den Schriftzug „ofen“ im Namen tragen.)

Korb 1

34



E

Immer wenn du mit einer Person Holz nimmst, das auf einem Anhäufungsfeld liegt, kannst du 2 Holz davon liegen lassen und erhältst dafür 3 NW aus dem allgemeinen Vorrat. (Anhäufungsfelder sind Aktionsfelder, auf denen sich Waren oder Nährwerte anhäufen.)

Korn-schaufel 1

35



E

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

1 Ausbildung haben

36

Lehmdach



1

E

Immer wenn du renovierst oder einen Raum anbaust, kannst du 1 oder 2 Schilf durch die entsprechende Anzahl Lehm ersetzen.

1

39

Marktstand



E

Du erhältst sofort 1 Gemüse. (Du tauschst also 1 Getreide gegen 1 Gemüse.)

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

1

41

Mühlstein



E

Immer wenn du durch eine Aktion „Brot backen“ 1 oder mehrere Getreide in Nährwerte umwandelst, erhältst du 2 NW zusätzlich.

1

42

Nachbarschaftshilfe



E

Du erhältst sofort wahlweise 1 Stein oder 1 Schilf. (Du tauschst also 1 Holz oder Lehm gegen 1 Stein oder Schilf.)

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

Bedingung siehe unten

44

Plumpsklo



2

E

Das Plumpsklo hat keinen Effekt. Du kannst es nur ausspielen, solange nicht alle deine Mitspieler 2 oder mehr Ausbildungen haben. (Wie viele Ausbildungen du dabei selbst ausliegen hast, spielt keine Rolle.)

2

45

Privatforst



E

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

2 Ausbildungen haben

46

Sackkarre



E

Lege auf die Rundenfelder 5, 8, 11 und 14, soweit noch zu spielen, je 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du das Getreide.

1

50

Spachtel



E

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

1

51

Spinnrocken



E

Immer wenn du in der Ackerphase einer Erntezeit mindestens 3 bzw. 5 Schafe hast, erhältst du 1 bzw. 2 NW.

4 Ausbildungen haben

Steinbruch

54



2

E

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

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

Steinhausanbau

1

3

55



E

Erweitere dein Steinhaus 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.

Steinklaue

1

56



E

Immer wenn du mit einer Person ein Anhäufungsfeld für Steine nutzt, erhältst du zusätzlich 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat. (Anhäufungsfelder sind Aktionsfelder, auf denen sich Waren oder Nährwerte anhäufen.)

Taubenschlag

2

57



2

E

Lege auf die Rundenfelder 10 bis 14, soweit noch zu spielen, je 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Zu Beginn dieser Runden erhältst du den Nährwert.

1 Ausbildung haben

Tierhof

2

58



1

E

Auf dieser Karte kannst du bis zu 2 beliebige Tiere halten, die nicht von der gleichen Art sein müssen. (Diese Karte zählt bis zur Wertung als Weide, bei der Wertung dann nicht mehr.)

Tränke

2

59



1

E

Auf jeder Weide (mit oder ohne Stall) kannst du bis zu 2 Tiere zusätzlich halten.

Viehmarkt

1

60



E

Du erhältst sofort 1 Rind. (Du tauscht also 1 Schaf gegen 1 Rind.)

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

2 Ausbildungen haben

Wendepflug

3

62



E

Einmal im Spiel kannst du, wenn du mit einer Person eines der Aktionsfelder „1 Acker pflügen“ sowie „1 Acker pflügen und Aussäen“ nutzt, gleich bis zu 3 Äcker pflügen.