

**Kochstelle** 3 Feuerstelle zurückgeben oder

3

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 →

**elle** 5 Feuerstelle zurückgeben oder

5

n jederzeit in . Du erhältst für

Aktion „Brot backen“ nutzt, erhältst du für

**Feuerstelle** 3 3

2

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 →

**elle** 2 2

n jederzeit in . Du erhältst für

Aktion „Brot backen“ nutzt, erhältst du für

**Lehmofen** 3 1

5

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 Lehmofen maximal 1 Getreide in 5 NW umwandeln.

→ -1x →

**Steinofen** 1 3

6

3

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 Steinofen maximal 2 Getreide in je 4 NW umwandeln.

→ -2x →

**Tischlerei** 2 2

7

2

Du kannst in jeder Erntezeit mit der Tischlerei maximal 1 Holz in 2 NW umwandeln. Bei der Wertung bekommst du für mindestens 3/5/7 Holz 1/2/3 Sonderpunkte.

→ -1x →

**Töpferei** 2 2

8

2

Du kannst in jeder Erntezeit mit der Töpferei maximal 1 Lehm in 2 NW umwandeln. Bei der Wertung bekommst du für mindestens 3/5/7 Lehm 1/2/3 Sonderpunkte.

→ -1x →

**Korb-  
flechtere** 2 2

9

2

Du kannst in jeder Erntezeit mit der Korbflechtere maximal 1 Schilf in 3 NW umwandeln. Bei der Wertung bekommst du für mindestens 2/4/5 Schilf 1/2/3 Sonderpunkte.

→ -1x →

**Brunnen** 1 3

10

4

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.