

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

DIE BAUERN UND DAS LIEBE VIEH

von Uwe Rosenberg für 2 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE

Ihr seid Farmer und züchtet Schafe, Schweine, Rinder und Pferde. Drei Arbeiter helfen euch dabei, die Tiere auf eurem Hof unterzubringen. Sie bauen Ställe, grenzen Weideflächen ab und erweitern euren Hof. Ställe bauen sie zu Stallungen aus und eure Wohnhütte zu einem Fachwerkhaus.

Jede Runde führen eure Arbeiter je eine Aktion aus. Alle Aktionen, die möglich sind, sind übersichtlich auf dem Spielplan aufgeführt. Das Besondere ist, dass jede Aktion pro Runde immer nur ein einziges Mal genutzt werden kann. Da ihr die Arbeiter abwechselnd einsetzt, kommt es auf das richtige Timing an, die wichtigen Aktionen rechtzeitig durchzuführen.

Es gewinnt, wer am Ende die meisten Tiere gezüchtet und die wertvollsten Gebäude gebaut hat.

Credits

„Agricola - Die Bauern und das liebe Vieh“ wurde im Oktober 2011 erfunden. Die Redaktion für dieses Spiel bildeten Uwe Rosenberg und Hanno Girke. Die Realisation lag in den Händen von Hanno Girke. Für das Korrekturlesen der Spielregel bedankt sich der Autor bei Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt, Thalke Hilgen und Bernd Lautenschlager. Grafik und Illustrationen stammen von Klemens Franz. Der Autor dankt in chronologischer Reihenfolge allen Testspielern, ohne die das Spiel in dieser Form nicht umzusetzen gewesen wäre: Marei Zylka, Susanne Rosenberg, Verena Wall, Hagen Dorgathen, Hanno Girke, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Janina Kranicz, Ingrid Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Marcus Wenzel, Andreas Höhne, Andreas Odendahl, Claudia Odendahl, Thalke Hilgen, Yvonne Möller, Martin Bouchard, Jean-Francois Gagné, Sophie Gravel, Christophe Tremblay, Louis-Philippe Gravel, Agnes Mannherz, Franz Heidbüchel, Birgit Winkelhaus, Bastian Winkelhaus, Holger Janssen, Sabine Weiland, Ulli Weiland, Thomas Naumann, Bernd Lautenschlager, Felix Girke, Judith Girke, Nadja Beller, Arne Topp, Thomas Bingeser, Lea Topp, Sarah Bingeser, Gabriele Goldschmidt, Nicole Weinberger, Mick Kapik, Nils Miehe, Lasse Goldschmidt, Thalea Westkämper, Ingo Kasprzak, Insa Zylka Thomas Balcerek, Michael Dormann, Monika Harke, Janine Dorsch, Rosemarie Vahland, Brunhilde Kapik, Sigrun Müllemann, Andrea Rickert, Arne Hoffmann, Thorsten Ebner, Tobias Recker, Sebastian Schock, Lorenz Merdian, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Kai Poggenklas, Stefanie Löns, Diana Overbeck Christian Scheibner und André Emkes.

„Kann ich das Schaf wenigstens essen?“ – Janina Kranicz

SPIELMATERIAL

als Stanzteile

- 1 Spielplan
- 2 Hofpläne (für jeden Spieler einen)
- 4 Hoferweiterungen
- 4 Plättchen „Stall“ (mit Rückseite „Stallung“)
- 4 Sondergebäude („Fachwerkhaus“, „Lagerstätte“, „Schutzhütte“ und „Liegestallung“)
- 9 unterschiedliche Warenplättchen (3 x „4 Schafe“, „4 Schweine“, „4 Rinder“, „4 Pferde“, „4 Holz“, „4 Stein“ und „4 Schilf“)
- 1 Startspielermarke

aus Holz

- 2 x 3 Arbeiter in den Spielerfarben (blau, rot)
- 26 Grenzteile (gelb)
- 22 Schafe, 16 Schweine, 13 Rinder und 14 Pferde
- 17 Holz, 15 Steine und 5 Schilf
- 10 gelbe Futtertröge

außerdem

- 1 Wertungsblock
- 2 große Zipp-Tüten
diese Spielregel

SPIELVORBEREITUNG

- Legt den **Spielplan** in die Mitte.
- Nehmt jeweils einen **Hofplan** und legt ihn so vor euch ab, dass sich der Wald oben und der Weg unten auf dem Plan befindet.
- Legt die **4 Sondergebäude** „Fachwerkhaus“, „Liegestallung“, „Schutzhütte“ und „Lagerstätte“ nebeneinander aus.
- Legt die **4 Hoferweiterungen**, **10 Futtertröge** und **4 Stallplättchen** an die Seite. Die Baustoffe und Tiere könnt ihr sortieren. Diese Waren bilden den allgemeinen Vorrat.
- Ihr erhaltet beide je **9 Grenzteile**. Die restlichen 8 Grenzteile kommen neben den Spielplan: in die Nähe des Aktionsfeldes „Erweitern“.

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an bureau@lookout-games.de

© 2012 Lookout Games
Hiddigwarder Straße 37, D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.



SPIELABLAUF

Ihr kommt abwechselnd an die Reihe, euch eine der Aktionen auszusuchen, die auf dem Spielplan dargestellt sind. Die genaue Erklärung der Aktionsfelder findet ihr auf den Seiten 6 und 7.

DIE REGELN ZUR TIERHALTUNG

Tiere können auf Weiden und in Gebäuden gehalten werden. Futtertröge verbessern die Haltungsmöglichkeiten.

Tierhaltung auf Weiden

Mit den länglichen Grenzteilen steckt ihr Weiden ab. Auf jeder vollständig umschlossenen Weide könnt ihr **pro Hoffeld bis zu 2 Tiere** halten. Auf jeder Weide können immer nur Tiere der gleichen Art gehalten werden.



Auf dieser Weide ist Platz für bis zu 4 Tiere der gleichen Art.

- **Achtung!** Es ist erlaubt, Weiden **unfertig abzugrenzen**. Unfertige Weiden beherbergen allerdings noch keine Tiere.
- Es ist unerheblich, ob die Grenzteile mit Holz (als Zäune) oder mit Stein (als Mauern) gebaut werden. Man kann (und muss) dies hinterher nicht unterscheiden.

Tierhaltung in Gebäuden

Auch in Gebäuden können Tiere gehalten werden. Gebäude werden auf Hoffeldern gebaut, auf denen noch kein Gebäudeplättchen liegt. Ihr Bau erleichtert das Umschließen von Weiden, denn auf jedem Gebäudeplättchen sind **4 Grenzteile vorgezeichnet**.



Da der Spieler zunächst einen Stall gebaut hat, benötigte er anschließend für seine Weide statt 5 Grenzteile nur noch 4. **(Beachtet, dass euch nicht allzu viele Grenzteile im gesamten Spiel zur Verfügung stehen.)**

- Wenn Sondergebäude an bereits gebaute Grenzteile herangebaut werden, ... bringen die auf dem Gebäude vorgezeichneten Grenzen keinen zusätzlichen Nutzen. ... dürfen diese bereits gebauten Grenzteile **nicht** in den eigenen Vorrat zurückgenommen werden.
- Häufig ist es sinnvoll, Weiden unfertig abzustecken, um sie anschließend durch einen Gebäudebau fertig zu umschließen. Ihr spart auf diese Weise wertvolle Grenzteile.
- Ein Gebäude habt ihr von Beginn an: eure Wohnhütte.

Die Wohnhütte

In der Wohnhütte kann genau 1 Tier gehalten werden (*euer Haustier*).

Durch das Sondergebäude „Fachwerkhaus“ (siehe Seite 8) könnt ihr die Wohnhütte ausbauen und auf diese Weise noch mehr Tiere unterbringen.



In dieser Wohnhütte wohnt (neben den drei Arbeitern des Spielers) 1 Schaf.

Ställe und Stallungen

In jedem Stall könnt ihr **bis zu 3 Tiere der gleichen Art** halten. Ihr könnt euren Stall zu einer Stallung ausbauen. In jeder Stallung könnt ihr **bis zu 5 Tiere** der gleichen Art halten.

- Ein Stall kostet 3 Steine und 1 Schilf. Das Aufwerten eines Stalls zu einer gewöhnlichen Stallung kostet wahlweise 5 Steine oder 5 Holz.
- Dreht das Plättchen „Stall“ für das Errichten einer gewöhnlichen Stallung einfach auf die Rückseite.
- Neben den gewöhnlichen Stallungen gibt es mit der Liegestallung (siehe Seite 8) auch eine besondere Stallung in diesem Spiel. Die Liegestallung ist ein Sondergebäude.

Sondergebäude

Neben den Ställen und Stallungen gibt es auch Sondergebäude. Die Wohnhütte, in der ihr startet, zählt zu den Sondergebäuden, ebenso das Fachwerkhaus, die Lagerstätte, die Schutzhütte und die Liegestallung. Wie viele Tiere ihr in einem Sondergebäude halten könnt, steht **rechts unten** auf dem Plättchen.

Kosten und Bedingung, damit das Gebäude gebaut werden darf



Name des Gebäudes

Gebäudefunktion

Wie viele Tiere in diesem Gebäude gehalten werden können

Punkte in der Wertungskategorie „Punkte für Gebäude“

- Gebäude können auch in vollständig abgegrenzte Weiden hinein gebaut werden.



Diese Weide, die drei Hoffelder groß ist, wird durch den Stall geteilt. Vorher bot sie 6 Tieren der gleichen Art Platz. Nach dem Stallbau ist Platz für $2+3+2=7$ Tiere von bis zu 3 unterschiedlichen Arten.

Tierhaltung mit Futtertrögen

Auf Weiden wie auch in allen Gebäuden **verdoppelt ein Futtertrog die Anzahl der Tiere**, die dort Platz finden.



3×2

$(2+2) \times 2$

1×2

Mit Futtertrog haben im Stall 6 Tiere und auf einer Weide, die aus 2 Hoffeldern besteht, 8 Tiere Platz. Auch in der Wohnhütte verdoppelt der Futtertrog die Anzahl der Tiere, die dort gehalten werden können.

Ein Futtertrog auf einem leeren Hoffeld, das nicht zu einer vollständig abgegrenzten Weide gehört, kann **genau 1 Tier** halten.



An diesem freistehenden Futtertrog frisst sich 1 Pferd satt.

Auf jedem (bebauten oder nicht bebauten) Hoffeld kann **maximal 1 Futtertrog** errichtet werden.

- Da auf jedem Hoffeld ein Futtertrog errichtet werden kann, passen auf Weiden, die mehrere Hoffelder umfassen, gleich mehrere Futtertröge.



Durch die 2 Futtertröge haben auf dieser Weide, die aus 2 Hoffeldern besteht, bis zu 16 Tiere der gleichen Art Platz. Das Fassungsvermögen der Weide verdoppelt sich also zweimal hintereinander.

- Es ist erlaubt, um einen Futtertrog herum nachträglich eine Weide abzugrenzen. Der Futtertrog wechselt dann seine Funktion.
- Es ist erlaubt, auf einem Hoffeld mit Futtertrog nachträglich einen Stall oder ein sonstiges Gebäude zu bauen. Der Futtertrog bleibt erhalten, er wechselt nur seine Funktion.
- Ein Stall mit Futtertrog kann im weiteren Spielverlauf zu einer Stallung mit Futtertrog umgebaut werden. Der Futtertrog bleibt also erhalten.

WICHTIGE GRUNDREGEL

Was gebaut ist, ist gebaut und darf nicht verschoben werden. Tiere dagegen können laufen. Ihr dürft **Tiere jederzeit umquartieren** oder vom Hof nehmen. *(Das Umquartieren ist auch notwendig, wenn ihr den Platz, der euch zur Verfügung steht, immer bestmöglich ausnutzen wollt.)*

SPIELVERLAUF

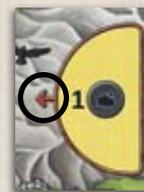
Lost aus, wer Startspieler wird. Das Spiel verläuft über 8 Runden. Eine Runde besteht aus 4 Phasen.

1. Auffüllphase

Zu Beginn jeder Runde füllt ihr bestimmte Warenfelder auf dem Spielplan mit den dargestellten Waren auf (*auch wenn dort aus vergangenen Runden noch welche liegen*). Diese Aktionsfelder sind an dem **Anhäufungspfeil** zu erkennen.

Auf Aktionsfelder ohne Anhäufungspfeil legt ihr keine Waren.

Die Darstellung „Ware 1 (Ware 2)“ auf den Spielplänen bedeutet, dass ihr, falls das Aktionsfeld leer ist, Ware 1 ablegt, ansonsten legt ihr Ware 2 dazu.



Anhäufungspfeil



Beispiel: In Runde 1 kommt auf das Aktionsfeld „1 Schilf“ (1 Schaf) ein Schilf. Solange das Aktionsfeld nicht genutzt wird, kommt in den folgenden Runden je 1 Schaf dazu. Sobald es genutzt und leer geräumt wird, wird in der darauf folgenden Auffüllphase wieder 1 Schilf hingelegt.

- Es ist wichtig, dass ihr das Auffüllen der gelben Grenzteile auf dem Aktionsfeld „Erweitern“ nicht vergesst, da mit diesen Grenzteilen die acht Runden, die das Spiel dauert, „mitgezählt“ werden.

2. Arbeitszeit

Beginnend mit dem Startspieler setzt ihr immer abwechselnd genau einen Arbeiter ein. Die Aktion, die auf dem ausgewählten Aktionsfeld dargestellt ist, wird **sofort durchgeführt**.

Wichtig: Besetzte Aktionsfelder sind für andere Arbeiter bis zum Ende der Arbeitszeit blockiert. Sobald alle sechs Arbeiter eingesetzt sind, endet die Arbeitszeit.

Tipps für Eltern mit Kind: Ein Elternteil spielt gemeinsam mit dem Kind gegen den anderen Elternteil. Der erste Elternteil stellt dem Kind immer zwei Aktionsfelder zur Auswahl, von dem sich das Kind eines aus sucht. Was auf dem Hofplan passiert, entscheiden beide gemeinsam.

- Wenn ihr ein Aktionsfeld nutzt, auf dem Waren liegen, nehmt ihr euch die Waren.
- Es ist **nicht** erlaubt, ein Aktionsfeld zu besetzen, ohne die Funktion des Feldes zu nutzen.
- Baustoffe, die ihr erhaltet, kommen in euren Vorrat, **Tiere** müssen **auf dem Hofplan** untergebracht werden. Tiere, die ihr nicht unterbringen könnt, laufen sofort weg und kommen zurück in den allgemeinen Vorrat. Weiden, Ställe und Futtertröge helfen euch, dies zu verhindern (siehe Regeln zur Tierhaltung).
- Zur Erinnerung: Ihr dürft die Position der Tiere auf eurem Hof jederzeit verändern.

3. Heimkehrphase

Mit Beendigung der Arbeitszeit kehren alle Arbeiter wieder an den Hof zurück.

4. Vermehrungsphase

Am Ende **jeder** Runde vermehren sich die Tiere. Wer mindestens **2 Tiere der gleichen Art** hat, erhält ein weiteres dazu.

- **Achtung!** Jeder Spieler kann daher **pro Vermehrungsphase nur maximal 1 Schaf, 1 Schwein, 1 Rind und 1 Pferd** dazubekommen. Beispiel: Auch wer 2 Schafe auf einer Weide und 2 weitere Schafe auf einer anderen Weide hat, bekommt entgegen jeder romantischen Vorstellung nur ein einziges Schaf dazu.
- Neugeborene Tiere, die auf dem Hof nicht untergebracht werden können, laufen sofort weg und kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.

STARTSPIELER

In diesem Spiel wechselt der Startspieler nicht automatisch. Ihr müsst eine bestimmte Aktion durchführen, um die Startspielermarke zu erhalten; diese findet ihr links oben in der Ecke des Spielplans.



Startspieler und 1 Holz

Nimm dir die Startspielermarke. Nimm dir außerdem alles Holz, das auf diesem Feld liegt, und lege es in deinen Vorrat.



3 Holz

Nimm dir alles Holz, das auf diesem Aktionsfeld liegt, und lege es in deinen Vorrat.



1 Stein

Nimm dir alle Steine, die auf diesem Aktionsfeld liegen, und lege sie in deinen Vorrat.



2 Steine

Nimm dir alle Steine, die auf diesem Aktionsfeld liegen, und lege sie in deinen Vorrat.



Zäune

Lege so viele Grenzteile auf deinen Hof, wie du möchtest. Du kannst nur Grenzteile aus deinem Vorrat verbauen. Für jedes gebaute Grenzteil zahlst du 1 Holz.



Mauern

Lege so viele Grenzteile auf deinen Hof, wie du möchtest. Du kannst nur Grenzteile aus deinem Vorrat verbauen. 2 Grenzteile baust du kostenlos. Für jedes weitere Grenzteil musst du 2 Steine bezahlen.

DIE AKTIONSFELDER AUF DEM SPIELPLAN



Baustoffe

Nimm dir 1 Holz, 1 Stein und 1 Schilf aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen Vorrat. *(Dieses Aktionsfeld ist **kein** Anhäufungsfeld.)*



Erweitern

Nimm dir eine Hofplan-Erweiterung und lege sie wahlweise links oder rechts passend an deinen Hof an. Zusätzlich erhältst du alle **gelben Grenzteile**, die auf diesem Aktionsfeld liegen, und legst sie in deinen Vorrat. Achtung! Du darfst diese Grenzteile in dieser Aktion noch **nicht** verbauen.



Stallbau

Baue 1 Stall. Dieser kostet 3 Steine und 1 Schilf. Er kann auf jedes Hoffeld gebaut werden, auf dem noch kein Gebäudeplättchen liegt *(er kann also auch auf Hoffelder mit Futtertrog gebaut werden)*.



Futtertrog

Baue kostenlos 1 Futtertrog. Dieser kann auf jedes Hoffeld gebaut werden, auf dem sich noch kein Futtertrog befindet. Du kannst mit dieser Aktion noch weitere Futtertröge bauen; für diese musst du 3 Holz pro Futtertrog bezahlen.



Dorfteich

Nimm dir das eine Schilf, das auf diesem Aktionsfeld liegt, und lege es in deinen Vorrat. Zusätzlich nimmst du alle Schafe, die auf diesem Aktionsfeld liegen. Du kannst diese Schafe auf deinem Hof unterbringen oder in den allgemeinen Vorrat zurückgeben.



Schweine- und Schafzucht

Nimm dir alle Tiere, die auf diesem Aktionsfeld liegen, und bringe sie auf deinem Hof unter. Gib Tiere, die du nicht unterbringen kannst oder möchtest, zurück in den allgemeinen Vorrat *(ggf. auch alle Tiere auf diesem Aktionsfeld)*.



Stallungen

Es kostet 5 Steine oder 5 Holz *(aber keine Mischform, wie z.B. 3 Holz und 2 Steine)*, um ein Gebäudeplättchen „Stall“ auf die Rückseite „Stallung“ zu drehen. Diese Aktion kannst du mit so vielen Ställen durchführen, wie du möchtest. Ställe beherbergen 3, Stallungen 5 Tiere. *(Ein Stall mit Futtertrog behält nach der Umwandlung in eine Stallung seinen Futtertrog.)*



Sondergebäude

Dieses Aktionsfeld gibt es doppelt; es können daher pro Runde bis zu 2 Arbeiter ein Sondergebäude bauen – auch 2 Arbeiter des gleichen Spielers. Immer wenn du das Aktionsfeld „Sondergebäude“ nutzt, baust du **höchstens 1** in der Auslage liegendes **Sondergebäude**, indem du die Baukosten bezahlst und das Sondergebäude auf ein Hoffeld legst.



Rinder- und Schweinezucht

Nimm dir alle Tiere, die auf diesem Aktionsfeld liegen, und bringe sie auf deinem Hof unter. Gib Tiere, die du nicht unterbringen kannst oder möchtest, zurück in den allgemeinen Vorrat *(ggf. auch alle Tiere auf diesem Aktionsfeld)*.



Pferde- und Schafzucht

Nimm dir alle Tiere, die auf diesem Aktionsfeld liegen, und bringe sie auf deinem Hof unter. Gib Tiere, die du nicht unterbringen kannst oder möchtest, zurück in den allgemeinen Vorrat *(ggf. auch alle Tiere auf diesem Aktionsfeld)*.

ZU WENIG SPIELMATERIAL?

In manchen Partien kann es vorkommen, dass **Tiere und Baustoffe** knapp werden. Daher liegen Pappmarken bei, die größere Mengen einzelner Waren darstellen. Sie können natürlich jederzeit in Einzelwaren zurückgetauscht werden.

Anders verhält es sich mit den **Futtertrögen** (*hiervon gibt es 10*), **Stallplättchen** (*hiervon gibt es 4*) und **Hoferweiterungen** (*hiervon gibt es 4*): Sobald sich alle in Spielerhand befinden, können keine weiteren mehr erworben werden.

SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel endet nach 8 Runden. (*In welcher Runde ihr euch befindet, erkennt ihr an den beigefarbenen Grenzteilen im allgemeinen Vorrat, denn in jeder Runde kommt eines von ihnen ins Spiel. Wenn keines mehr nachgelegt werden kann, ist es Spiel vorbei.*) Am Ende des Spiels schreibt ihr euch eure Punkte auf.

Von jeder Tierart notiert ihr, wie viele ihr habt und zählt dies zusammen. Jedes Tier ist 1 Punkt wert. So ergibt sich die Zwischensumme „Tiere“.

Danach bekommt ihr entsprechend der Tabelle auf den Seitenteilen der Spielschachtel Sonderpunkte.

- Beachtet, dass ihr pro Tierart, von der ihr 3 oder weniger Tiere habt, jeweils 3 Minuspunkte bekommt.
- Ab einschließlich dem 13. Schaf, dem 11. Schwein, dem 10. Rind und dem 9. Pferd erhaltet ihr für jedes Tier dieser Sorte einen zusätzlichen Sonderpunkt.

Aus der Anzahl an Sonderpunkten ergibt sich die Zwischensumme „Sonderpunkte“.

Für jede Hoferweiterung, bei der ihr alle **3 Hoffelder genutzt** habt, bekommt ihr **4 Punkte**.

- Ein Hoffeld ist genutzt, falls es mit einem Gebäude bebaut ist, zu einer vollständig abgegrenzten Weide gehört und/oder mit einem Futtertrog bebaut ist.
- Ein Hoffeld ist nicht genutzt, solange es Teil einer nicht oder unvollständig abgegrenzten Weide ist.

- Für Hoferweiterungen, die ihr nicht vollständig genutzt habt, bekommt ihr keine Punkte (*auch keine Minuspunkte*).
- Es spielt bei der Wertung für Hoferweiterungen keine Rolle, ob der Start-Hofplan vollständig genutzt wird.

Für Gebäude bekommt ihr die aufgedruckte Punktzahl. (*Gebäude sind Ställe, Stallungen und Sondergebäude*).

- Beim Sondergebäude „Lagerhaus“ hängen die Punkte von der Anzahl an Baustoffen im eigenen Vorrat ab.

GEWINNER DES SPIELS

Wer in den Kategorien Tiere, Sonderpunkte, Hoferweiterungen und Gebäude insgesamt die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand ist derjenige besser, der **in Runde 1 nicht Startspieler** war.

INFOS ZU DEN SONDERGEBÄUDEN

Fachwerkhaus (Kosten: 3 Holz, 2 Steine, 1 Schilf, Punkte: 5)

Mit dem Gebäude „Fachwerkhaus“ wird die Wohnhütte überbaut. Es ist nicht erlaubt, das Fachwerkhaus auf ein anderes Hoffeld zu bauen. Im Fachwerkhaus könnt ihr **bis zu 2 Tiere** der gleichen Art halten.

Lagerstätte (Kosten: 2 Holz, 1 Schilf, Punkte: ½ pro eigenen Baustoff)

Es zählen nur die Baustoffe, die sich im Vorrat des Lagerstätten-Besitzers befinden. Es wird nicht gerundet, daher kann es auch halbe Punkte geben. In der Lagerstätte könnt ihr **keine Tiere** halten.

Schutzhütte (Kosten: 2 Holz, 1 Stein, Punkte: 0)

Wer die Schutzhütte baut, nimmt sich sofort danach zusätzlich **1 Tier seiner Wahl** aus dem allgemeinen Vorrat und stellt es in seine Schutzhütte oder woanders auf seinen Hof. In der Schutzhütte könnt ihr **1 Tier** halten.

Liegestallung (Kosten: wahlweise 3 Holz oder 3 Steine, Punkte: 2)

Die „Liegestallung“ ist ebenfalls eine Stallung, wird aber auf dem Aktionsfeld „Sondergebäude“ gebaut. Wer sie baut, gibt das Stallplättchen, das er durch die Liegestallung ersetzt, zurück in den allgemeinen Vorrat. Dieses Stallplättchen steht anschließend allen Spielern wieder zur Verfügung. Der Spieler, der die Liegestallung baut, nimmt sich sofort nach dem Bau zusätzlich wahlweise **1 Rind oder 1 Pferd** aus dem Vorrat und stellt es auf seinen Hof. In der Liegestallung könnt ihr **bis zu 5 Tiere** der gleichen Art halten.