

# Uwe Rosenberg

# AGRICOLA

## Familienversion

### Spielmaterial

Hallo! Ich bin Uwe Rosenberg, der Erfinder dieses Spiels. Ich führe euch durch die Spielanleitung und gebe euch auch Tipps.



1 Spielplan mit Aktionsfeldern



2 doppelseitige Anbauten für den Spielplan mit weiteren Aktionsfeldern



1 Rundenanzeiger



5 Bettelmarken



1 Hahn



4 Starthäuser



20 Holz-/Lehmräume



37 Marken „1 Nährwert“



7 Marken „5 Nährwerte“



16 große Weiden



20 kleine Weiden/Äcker



11 Anschaffungen



9 Ersatzmarken



10 Ställe



20 Personen  
(5 pro Spielerfarbe)



18 Schafe



15 Schweine



13 Rinder



25 Getreide



30 Holz



25 Lehm



15 Schilf

### Ersatzmarken

Folgendes Spielmaterial ist absichtlich begrenzt: eure 5 Personen, die Ställe, Räume, Weiden und Äcker. Was davon weg ist, ist weg. Sollten euch Waren oder Nährwerte ausgehen, könnt ihr die beiliegenden Ersatzmarken verwenden.

# Spielvorbereitung



Legt den Spielplan in die Mitte und stellt den Rundenanzeiger auf Feld 1.

Die Bettel- und Ersatzmarken kommen irgendwo an den Rand – sie werden nur gelegentlich benötigt.



Erweitert den Spielplan nach links um den Anbau, der für eure Spielerzahl bestimmt ist. Das Symbol links unten verrät euch, welcher das ist.



Legt die Windmühle, die Korbflechterei, die Töpferei, die Tischlerei und das Warenlager auf die Flächen neben den Feldern 7, 9, 10, 11 bzw. 14. Die übrigen Anschaffungen werden oberhalb des Spielplans bereitgelegt.

Legt alle Tiere (Schafe, Schweine und Rinder), alle Baustoffe (Holz, Lehm und Schilf), das Getreide, die Ställe und die Nährwerte als allgemeinen Vorrat bereit.

Legt die Räume neben den Spielplan (so dass die Holzräume sichtbar sind).



Die Äcker und Weiden kommen ebenfalls neben den Spielplan. Dabei könnt ihr die Weiden nach Größe sortieren und stapeln.

Legt ein Starthaus vor euch ab und sucht euch eine Farbe aus.



Dazu bekommt jeder 2 Personen seiner Farbe. Diese kommen in die Räume eures Starthaus. Lasst die restlichen Personen erst einmal im allgemeinen Vorrat - sie stehen euch noch nicht zur Verfügung.

Lost aus, wer das Spiel beginnen darf. Dieser Spieler bekommt den Hahn und 2 Nährwerte. Alle anderen Spieler bekommen jeweils 3 Nährwerte.



## Worum geht's?

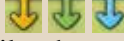
Jeder von euch baut sich seinen eigenen Bauernhof auf. Dieser besteht zu Beginn aus einem kleinen Holzhaus mit nur zwei Räumen. Darin haben eure beiden Personen Platz (*der Bauer und die Bäuerin*). Ihr könnt euer Bauernhaus mit weiteren Räumen ausbauen, damit eure Familie größer werden kann. Je mehr Personen auf eurem Bauernhof leben, desto mehr Aktionen könnt ihr durchführen. Allerdings müssen eure Personen in den Erntezeiten auch ernährt werden. Dazu müsst ihr Ackerbau und Viehzucht betreiben, um an genügend Nahrung zu gelangen. Hilfreich können Anschaffungen sein; diese stehen allerdings nur begrenzt zur Verfügung. Nach 14 Runden gewinnt, wer seinen Bauernhof am besten ausgebaut hat und die meisten Punkte sammeln konnte.



## Spielverlauf

Das Spiel geht über 14 Runden. Jede Runde besteht aus drei Phasen: der Vorbereitungszeit, Arbeitszeit und Heimkehrzeit. Beim Übergang von einer Runde zur nächsten wird das Spiel gelegentlich für eine Erntezeit unterbrochen.

### Vorbereitungszeit

Am Anfang jeder Runde (*also auch in der ersten Runde*) müsst ihr neue Waren auf die Felder des Spielplans legen, die einen bunten Pfeil zeigen  (*auch wenn da schon welche liegen*). Vor dem Pfeil steht, welche Waren und wie viele davon auf das Feld kommen.

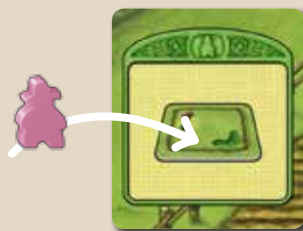
**Ausnahme:** Schweine und Rinder kommen erst ins Spiel, wenn der Rundenanzeiger bei ihnen angekommen ist (*also erst ab Runde 6 bzw. 8*). Lasst die Felder bis dahin leer.

Am besten macht das nur ein Spieler, damit kein Feld vergessen oder doppelt aufgefüllt wird.



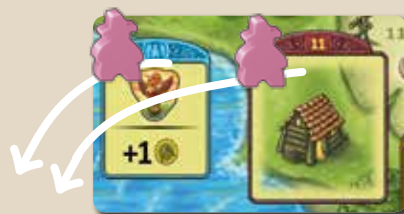
### Arbeitszeit

Der Spieler mit dem Hahn beginnt und setzt eine seiner Personen auf ein Aktionsfeld des Spielplans. Dann kommt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe und setzt eine Person ein. Das geht so lange reihum weiter, bis alle Spieler alle ihre Personen eingesetzt haben. Die Aktionsfelder geben vor, welche Aktionen auf ihnen möglich sind. Diese werden sofort ausgeführt. Ihr dürft nur freie Felder besetzen: Aktionsfelder, auf denen eine Person steht, sind blockiert und stehen erst in der nächsten Runde wieder zur Verfügung.




### Heimkehrzeit

Am Ende jeder Runde nehmt ihr eure Personen wieder zurück. Verschiebt dann den Rundenanzeiger um eine Position weiter. Dadurch kommt ein neues Aktionsfeld hinzu. (*Aktionsfelder, bei denen der Rundenanzeiger noch nicht angekommen ist, sind so lange noch nicht verfügbar.*)



### Erntezeit

Wenn ihr beim Versetzen des Rundenanzeigers ein Erntesymbol  überquert, wird die Partie kurz unterbrochen und es wird eine Erntezeit durchgeführt. Dies geschieht nach der 4., 7., 9., 11., 13. und 14. Runde. In der Erntezeit müsst ihr eure Personen ernähren, habt aber auch einige Vorteile. Dies wird auf Seite 11 genauer erklärt.

## Die Aktionsfelder

Ihr setzt eure Personen auf Aktionsfelder ein, um Aktionen durchzuführen. Folgende Aktionsfelder gibt es:

### Baustofffelder



Auf einem Aktionsfeld mit Pfeil bekommt ihr alle Waren, die auf dem Feld liegen, in euren Vorrat.



Auf solchen Aktionsfeldern nehmt ihr euch die abgebildeten Baustoffe einfach aus dem allgemeinen Vorrat.

Hier gibt es zwei beliebige Baustoffe aus dem allgemeinen Vorrat. Das können zwei gleiche oder zwei unterschiedliche sein.



Auf diesem Feld kannst du zum Beispiel 1 Holz und 1 Lehm nehmen - oder auch 2 Schilf.



Ihr könnt euren Bauernhof in fünf Bereichen ausbauen: Familienplanung und Hausbau, Direktversorgung, Ackerbau, Viehzucht und Anschaffungen.



### Familienplanung und Hausbau

Wenn ihr mehr Aktionen machen möchtet, müsst ihr eure Familie vergrößern. Dazu gibt es folgende Aktionsfelder:

Auf diesem Aktionsfeld bekommt ihr eine neue Person. Jede Person braucht aber einen eigenen Raum in eurem Haus, d. h. ihr dürft diese Aktion nur machen, wenn ihr **mehr Räume als Personen habt**. Die neue Person stellt ihr mit aufs Aktionsfeld. Ihr bekommt sie am Ende der Runde, wenn eure Personen heimkehren.



In euer Starthaus passen nur die beiden Personen, die ihr von Anfang an habt. Für eine dritte Person braucht ihr mindestens einen neuen Raum. Eure Personen brauchen auch dann Platz im Haus, wenn sie gar nicht zu Hause sind, weil sie auf Aktionsfeldern stehen!



Ab Runde 12 gibt es dieses Aktionsfeld. Hier bekommt ihr eine neue Person, egal wie groß euer Haus ist. Nur hierüber könnt ihr mehr Personen im Haus haben als Räume. Auch hier stellt ihr die neue Person mit aufs Aktionsfeld.

Wichtig ist, dass eine neue Person nicht in der Runde eingesetzt werden darf, in der sie geboren wurde.

3

Jede Person bringt euch am Ende des Spiels 3 Punkte.





Auf beiden Aktionsfeldern bekommt ihr immer nur eine neue Person, auch wenn ihr mehr als einen freien Raum habt. Außerdem ist eure Familie auf fünf Personen beschränkt. Wer fünf Personen im Spiel hat, darf diese Aktionsfelder nicht mehr nutzen.

Auf folgenden Aktionsfeldern vergrößert ihr euer Haus:

### Hausbau

Auf diesen Aktionsfeldern könnt ihr einen oder mehrere Räume an euer Haus anbauen. Das obere Aktionsfeld lässt euch Holzräume bauen (für jeweils 5 Holz und 2 Schilf), das untere Lehmräume (für jeweils 3 Lehm und 1 Schilf).



Euer Haus muss **einheitlich** sein: Wer noch nicht renoviert hat (siehe unten), darf nur Holzräume bauen; wer bereits renoviert hat, darf nur noch Lehmräume bauen. Nehmt euch die Räume aus dem allgemeinen Vorrat (mit der richtigen Seite nach oben) und legt sie an euer Haus an.

Wer möchte, kann hier auch einen oder mehrere Ställe bauen. Jeder Stall kostet 2 Holz und kommt auf oder neben eure Weiden. Auf jede Weide passt höchstens ein Stall. (Mehr dazu unter „Viehzucht“ auf Seite 7.)



Wer nur Ställe bauen möchte, braucht keine Räume zu bauen. Und wer nur Räume bauen möchte, braucht keine Ställe zu bauen. Man darf aber auch beides machen. Wer sein Haus komplett mit anderen Plättchen zugebaut hat, darf keine Räume mehr bauen.

### Renovierung

Für nur 3 Lehm und 1 Schilf könnt ihr auf diesem Aktionsfeld **alle eure Räume** auf die Lehmseite drehen. Zusätzlich bekommt ihr einen Stall geschenkt.



Ein schwarzer Pfeil bedeutet, dass ihr die Aktion mehrmals machen könnt. Ein Pluszeichen heißt, ihr bekommt etwas aus dem allgemeinen Vorrat geschenkt, aber nur so oft, wie es da steht (z. B. nur 1 Stall bei der „Renovierung“). Sind verschiedene Aktionen möglich, sind sie durch eine Trennlinie getrennt. Ihr dürft dann beides machen oder nur eins von beiden.



**1** Jeder Lehmraum bringt bei Spielende 1 Punkt.

### Direktversorgung

Den Stall baut ihr wie unter „Hausbau“ beschrieben. Wer nur den Stall will, braucht nicht renovieren.



Nährwerte braucht ihr, um eure Personen während der Erntezeiten zu ernähren (siehe Seite 11).



Folgende Aktionsfelder bieten euch Nährwerte an, ohne dass ihr dafür was abgeben müsst:

### Startspieler

Wer hier eine Person einsetzt, bekommt den Hahn und 1 Nährwert. Dieser Spieler ist nächste Runde als Erster dran.



Wer den Hahn hat, ist jede Runde als Erster dran, bis sich jemand anderes den Hahn nimmt. Und das geht nur auf diesem Aktionsfeld.



## Fischfang

Hier bekommt ihr alle Nährwerte, die auf dem Aktionsfeld liegen.



## Getreide

Hier gibt es 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat.

**Getreide in eurem Vorrat ist keine Punkte wert.**



## Ackerbau

Getreide zählt zwar 1 Nährwert, wenn es direkt gegessen wird. Es ist aber vor allem für den Ackerbau sehr wichtig. Dieser ist sehr mühselig: ihr braucht nicht nur Getreide, sondern müsst auch einen Acker pflügen und dann aussäen. Das alles kostet Aktionen. Geerntet wird automatisch in den Erntezeiten (*siehe Seite 11*).



Für den Ackerbau gibt es folgende Aktionsfelder:

## Acker pflügen

Hier bekommt ihr 1 Acker, den ihr sofort an ein anderes Plättchen anlegen müsst, das vor euch ausliegt.



## Aussäen

Dieses Aktionsfeld erlaubt euch, auf **bis zu 3 Äckern** Getreide auszusäen. Dazu legt ihr pro Acker 1 Getreide aus eurem Vorrat sowie 2 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat auf den Acker.

Das Getreide bleibt dort liegen, bis es geerntet wird (*siehe Seite 11*). So lange steht es euch nicht mehr zur Verfügung.



## Acker pflügen und Aussäen

Hier dürft ihr sogar beides auf einmal machen: einen neuen Acker an euren Hof anbauen sowie auf bis zu 3 Äckern aussäen.

**1**

**Jeder Acker und jedes Getreide auf einem Acker bringt bei Spielende 1 Punkt.**



## Viehzucht



Neben Ackerbau ist auch Viehzucht sehr wichtig in diesem Spiel. Es gibt drei Tierarten: Schafe, Wildschweine und Rinder. Um sie zu halten, braucht ihr Ställe und Weiden. Und wenn ihr genug Platz habt, können eure Tiere sogar Nachwuchs bekommen (*siehe Seite 11-12*).



Zur Viehzucht nutzt ihr folgende Aktionsfelder:

### Einzäunen

Auf diesem Aktionsfeld könnt ihr so viele Weiden bauen, wie ihr möchtet. Wie viel Holz jede Weide kostet, ist auf dem jeweiligen Plättchen abgebildet. Das Holz gebt ihr in den allgemeinen Vorrat zurück und legt die Weide vor euch aus, so dass sie an ein anderes Plättchen grenzt.

Auf der Weide steht auch, wie viele Tiere darauf Platz haben (*angezeigt durch die Tatze*). Habt ihr noch einen Stall vor euch liegen, der nicht auf einer Weide steht, dürft ihr ihn auf die neue Weide stellen.



Diese Weide kostet z.B. 3 Holz. Du kannst bis zu 2 Tiere gleicher Art darauf unterbringen.



**1** Jede Weide bringt bei Spielende 1 Punkt. Jeder Stall auf einer Weide bringt euch 1 weiteren Punkt.

Tiere gibt es auf diesen Aktionsfeldern, und zwar immer alle, die gerade darauf liegen. Diese müsst ihr sofort auf eurem Hof unterbringen. Wer eine passende Anschaffung hat (*siehe nächste Seite*), kann sie auch in Nährwerte umtauschen.

**1** Jedes Tier bringt bei Spielende 1 Punkt.



Schafmarkt



Schweinemarkt



Rindermarkt

Auf jede Weide passen so viele Tiere, wie dort neben der Tatze angegeben ist, allerdings immer **nur Tiere einer Sorte**. Außerdem gelten folgende Regeln:

- Auf eine Weide mit Stall passen **doppelt so viele Tiere** wie angegeben.



In diesem Beispiel passen bis zu acht Tiere der gleichen Art auf die Weide.

- Ein Stall ohne Weide kann **genau ein Tier** aufnehmen.

- Auch in euer Starthaus passt **genau ein Tier**.



In diesem Stall lebt ein Rind.



Ihr dürft nicht 1 Tier pro Raum, sondern lediglich 1 Tier im ganzen Haus unterbringen.

**1** Jeder Stall, der auf einer Weide steht, bringt bei Spielende 1 Punkt. Ställe, die neben euren Weiden stehen, sind keine Punkte wert.

Wer eine Feuerstelle oder Kochstelle baut, kann seine Tiere in Nährwerte umtauschen. Das könnt ihr dann jederzeit machen (*auch sofort nachdem ihr euch die Tiere genommen habt*).

Wie man Feuer- und Kochstellen sowie andere Anschaffungen baut, steht weiter unten auf der Seite.



### Feuerstelle

Mit einer Feuerstelle könnt ihr Schafe und Wildschweine jederzeit gegen je 2 Nährwerte tauschen, Rinder sogar gegen je 3 Nährwerte.



### Kochstelle

Mit einer Kochstelle könnt ihr Schafe jederzeit gegen je 2 Nährwerte tauschen, Wildschweine gegen je 3 Nährwerte und Rinder gegen je 4 Nährwerte.



Wer sich Tiere nimmt, die er nicht unterbringen oder gegen Nährwerte tauschen kann, muss die überzähligen Tiere in den allgemeinen Vorrat zurückgeben.



### Anschaffungen

Anschaffungen wie die eben erwähnte Feuer- und Kochstelle ermöglichen es euch, Nahrung aus Tieren zu gewinnen und Brot zu backen. Dadurch wird es einfacher, eure Personen zu ernähren. Die Windmühle wandelt Getreide in Nahrung um, ohne dass es gebacken werden muss.



Wer eine Anschaffung bauen möchte, muss eine Person auf das entsprechende Aktionsfeld einsetzen und die Baukosten bezahlen. Nehmt euch dann das passende Plättchen und legt es an eure anderen Plättchen an.



Bei Anschaffungen stehen die Baukosten rechts oben auf dem Plättchen.

Um diesen Lehmofen zu bauen, musst du also 3 Lehm bezahlen.



Auf diesem Aktionsfeld baut man eine Anschaffung, die oberhalb des Spielplans liegt: eine Feuerstelle, Kochstelle oder einen Lehmofen.

Beachtet, dass die Feuer- und Kochstellen auch untereinander unterschiedliche Baukosten haben.



Ihr dürft die gleiche Anschaffung mehrmals bauen, aber nur eine pro Aktion.





Auf diesen Aktionsfeldern bekommt man nur die dort ausliegende Anschaffung.

Liegt keine Anschaffung mehr auf einem Aktionsfeld, weil sie schon gebaut wurde, bringt das Feld natürlich nichts mehr.



**1** Jede Anschaffung ist am Ende 1 Punkt wert.

## Jederzeit-Aktionen

In diesem Spiel gibt es zwei Arten von Aktionen:

- Aktionen, für die ihr eine Person auf ein entsprechendes Aktionsfeld setzen müsst sowie
- Aktionen, die ihr einfach so machen könnt, ohne eine Person einzusetzen, und zwar wann immer ihr wollt.

### Anschaffung nutzen (jederzeit)

Wer eine Anschaffung hat, kann sie jederzeit nutzen. Das gilt auch sofort, nachdem man sie gebaut hat. Um eine Anschaffung zu nutzen, muss man **keine** Person darauf platzieren.

Es gibt insgesamt acht unterschiedliche Anschaffungen.

### Anschaffungen oberhalb des Spielplans

Feuer- und Kochstellen erlauben es euch, Fleisch zu braten und Brot zu backen. Mit dem Lehmofen könnt ihr nur Brot backen.



#### Feuerstelle

Hiermit kannst du Tiere jederzeit in Nährwerte umtauschen (*Schafe und Wildschweine in je 2 und Rinder in je 3 Nährwerte*). Außerdem kannst du jederzeit 1 Holz und 1 Getreide aus deinem Vorrat abgeben und dir dafür 2 Nährwerte nehmen.



#### Kochstelle

Hiermit kannst du Tiere jederzeit in Nährwerte umtauschen (*Schafe in je 2, Wildschweine in je 3 und Rinder in je 4 Nährwerte*). Außerdem kannst du jederzeit 1 Holz und 1 Getreide aus deinem Vorrat abgeben und dir dafür 3 Nährwerte nehmen.



#### Lehmofen

Hiermit kannst du jederzeit 1 Holz und 1 Getreide aus deinem Vorrat abgeben und dir dafür 5 Nährwerte nehmen.



## Anschaffungen, die auf dem Spielplan liegen

### Korbflechterei

Hiermit kannst du in jeder Erntezeit **höchstens 1 Schilf** aus deinem Vorrat gegen 3 Nährwerte tauschen. Am Ende bekommst du 1 Punkt für jedes zweite Schilf in deinem Vorrat.



Die Abbildung auf dem Plättchen veranschaulicht, wie man Punkte über die Korbflechterei macht: am Ende des Spiels zählen je 2 Schilf 1 Punkt. Lege dazu einfach jedes zweite Schilf auf die Korbflechterei.

### Töpferei

Hiermit kannst du in jeder Erntezeit **höchstens 1 Lehm** aus deinem Vorrat gegen 2 Nährwerte tauschen. Am Ende bekommst du 1 Punkt für jeden zweiten Lehm in deinem Vorrat.

### Tischlerei

Hiermit kannst du in jeder Erntezeit **höchstens 1 Holz** aus deinem Vorrat gegen 2 Nährwerte tauschen. Am Ende bekommst du 1 Punkt für jedes zweite Holz in deinem Vorrat.

### Windmühle

Hiermit kannst du in jeder Erntezeit **höchstens 1 Getreide** aus deinem Vorrat gegen 3 Nährwerte tauschen. Am Ende bekommst du 1 Punkt für jedes zweite Getreide in deinem Vorrat.

### Lager

Am Ende kannst du all dein restliches Holz, Lehm, Schilf und Getreide hier einlagern. Für je 3 Warensteine (*egal welcher Sorte*) bekommst du hier 1 Punkt.

### Brei essen

(jederzeit)

Getreide in eurem Vorrat könnt ihr jederzeit gegen 1 Nährwert tauschen.

Um es noch einmal zu betonen: Das gilt nicht für Tiere! Wenn ihr keine Feuer- oder Kochstelle habt, könnt ihr eure Tiere lediglich in die freie Natur entlassen – Nährwerte bekommt ihr dafür nicht. Beachtet auch, dass ihr Nährwerte nicht aussäen könnt. Tauscht Getreide also nur in Nährwerte, wenn es nicht anders geht.



### Tiere umverteilen

(jederzeit)

Ihr dürft jederzeit die Tiere auf eurem Hof komplett umverteilen, um eure Weiden und Ställe besser auszunutzen (*siehe Seite 7*). Wichtig ist nur, dass alle eure Tiere untergebracht sind, sonst laufen sie weg.



Zur Erinnerung:

- Für alle hier aufgeführten Aktionen braucht ihr keine Person einzusetzen.
- Ihr dürft die gleiche Anschaffung mehrmals besitzen.
- Wenn ihr Getreide abgibt, müsst ihr es aus eurem Vorrat nehmen. An das Getreide auf euren Äckern kommt ihr nicht heran.

## Ende der Runde

### Heimkehrzeit

Nach der Arbeitszeit kommen alle Personen zurück in euer Bauernhaus. Dabei nimmt jeder seine eigenen Figuren zurück und verteilt sie auf seine Räume.



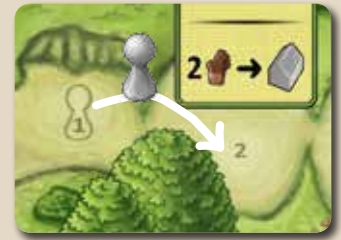
Gegen Ende des Spiels kann es hierbei vorkommen, dass sich mehrere Personen einen Raum teilen müssen. Dies hat keine Einschränkungen zu Folge.




Danach setzt ihr den Rundenanzeiger ein Feld weiter und befüllt die Aktionsfelder mit Pfeil für die nächste Runde.



Die nächste Runde beginnt der Spieler mit dem Hahn. Hat sich letzte Runde niemand den Hahn genommen, fängt der aktuelle Besitzer des Hahns auch die nächste Runde an. *(Dies kann durchaus mehrere Runden in Folge so sein.)*



### Erntezeit

Zieht ihr den Rundenanzeiger über das Erntesymbol , wird das Spiel kurz für die „Erntezeit“ unterbrochen.

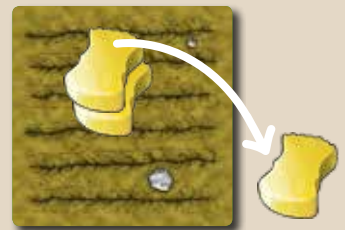


In der Erntezeit wird das ausgesäte Getreide geerntet und es kann bei euren Tieren zu Nachwuchs kommen. Außerdem müsst ihr alle eure Personen ernähren.

Die Erntezeit findet nach der 4., 7., 9., 11., 13. und 14. Runde statt. Sie besteht aus drei Teilen:

### 1. Ackerphase

Zuerst wird Getreide von den Äckern geerntet. Nehmt euch von jedem eigenen Acker mit Getreide **genau 1 Getreide** herunter und legt es in euren Vorrat. Liegen noch weitere Getreide auf dem Ackerplättchen, bleiben diese darauf liegen und werden erst bei den nächsten Erntezeiten geerntet. *(Bis dahin habt ihr keinen Zugriff darauf.)*



### 2. Ernährungsphase

Dann müsst ihr alle eigenen Personen ernähren. Pro Person müsst ihr 2 Nährwerte abgeben. Wer in dieser Runde 2 Personen auf den unten abgebildeten Aktionsfeldern stehen hatte, muss für diese beiden insgesamt nur 3 Nährwerte abgeben.



**Zur Erinnerung:** Jedes Getreide in eurem Vorrat könnt ihr gegen 1 Nährwert tauschen. Brot backen bringt aber mehr.



Habt ihr nicht genug Nährwerte gesammelt, bekommt ihr 1 Bettelmarke pro fehlendem Nährwert.



Denkt daran, dass ihr jederzeit - also auch noch während der Ernährung - eure Anschaffungen nutzen könnt. Brot backen und Tiere in Nährwerte tauschen ist also noch während der Ernährung möglich. Da jede Bettelmarke 3 Minuspunkte bringt, solltet ihr jede Art von Nahrungsverzicht tunlichst vermeiden.

**Für jede Bettelmarke bekommt ihr am Ende 3 Minuspunkte.**

### 3. Vermehrungsphase

Am Ende der Erntezeit vermehren sich eure Tiere. Pro Tierart, von der ihr mindestens 2 Tiere habt, bekommt ihr genau 1 neues Tier dieser Art dazu. Das neugeborene Tier müsst ihr unterbringen können oder es läuft weg.

Es ist egal, wo die Tiere auf eurem Hof untergebracht sind. Auch bekommt ihr höchstens 1 Tier jeder Sorte hinzu, nicht 1 Tier pro Tierpaar. Habt ihr keinen Platz für das Jungtier, bekommt ihr es nicht. Ihr könnt es in diesem Fall auch nicht gegen Nährwerte tauschen.



Hier bekommst du 1 Wildschwein dazu, auch wenn die Elterntiere gar nicht zusammenleben.



Auf dieser Weide stehen 4 Schafe. Durch den Stall passen da noch 4 weitere Schafe drauf. Also bekommst du hier 1 Jungtier dazu (*nicht 2*).

## Spielende und Wertung

Nach der 14. Runde spielt ihr noch eine letzte Erntephase. Danach endet das Spiel.

### Dann zählt ihr eure Punkte zusammen:

- Jede eigene Person bringt euch 3 Punkte. Für jede Bettelmarke verliert ihr 3 Punkte.
- Jedes Plättchen, das vor euch ausliegt, ist mit Ausnahme der Holzräume 1 Punkt wert.

Dazu zählen Weiden (*egal wie groß sie sind*), Äcker, Lehmräume und alle Anschaffungen.

- Jedes Getreide auf einem Acker und jedes Tier auf eurem Hof ist 1 Punkt wert. Baustoffe und Getreide in eurem Vorrat sind nur dann was wert, wenn ihr die entsprechenden Anschaffungen habt.

Jede Anschaffung ist grundsätzlich 1 Punkt wert, weil sie ein Plättchen ist. Folgende Anschaffungen können euch zusätzliche Punkte einbringen: Windmühle, Lager, Korbflechtere, Töpferei und Tischlerei (*siehe Seite 10*).

- Jeder Stall, der auf einer Weide steht, ist ebenfalls 1 Punkt wert.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand ist besser, wer mehr Nährwerte übrig hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an  
buero@lookout-spiele.de



© 2016 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Deutschland.  
Alle Rechte vorbehalten.