

Hintergrund

Keyword, der Herrscher von Keydom, hat ein Grundbuchamt installiert. Ein Teil des Landes Keydom ist in Flurstücke eingeteilt worden. Beim Grundbuchamt sind die Eigentumsverhältnisse bezüglich dieser Flurstücke registriert. Des weiteren ist dort festgehalten, welche Art von Feldfrüchten man von den einzelnen Flurstücken einbringen kann.

Jedem Flurstück ist eine eindeutige Bezeichnung zugeordnet. Weiter wird für jedes Flurstück eine Eigentumsurkunde vom Grundbuchamt ausgestellt. Diese Urkunde enthält die Flurstücksbezeichnung sowie ein Symbol, welches anzeigt, welche Feldfrucht von diesem Flurstück eingebracht werden kann. Im Spiel werden die Eigentumsurkunden durch die 'Feldplättchen' verkörpert (die so genannt werden, weil die Flurstücke die Größe eines Feldes haben und Felder auf den Plättchen abgebildet sind). Normalerweise sind jederzeit sechs Feldplättchen beim Grundbuchamt erhältlich. Die Ernte, die in den einzelnen Feldern produziert wird, wird durch Erntesteine aus Holz verkörpert.

Jeder Spieler ist ein Bürger von Keydom. Während seines Zuges hat man die

Möglichkeit, auf Feldplättchen zu bieten, soweit diese beim Grundbuchamt verfügbar sind. Die Gebote gibt man in Form von Erntesteinen ab, die man bereits von seinen vorhandenen Feldern eingebracht hat. Wenn ein Spieler auf ein Feldplättchen bietet, legt er sowohl das Feldplättchen als auch sein Gebot (in Erntesteinen) in sein Lager. Solange ein Feldplättchen sich in einem Lager befindet, können die anderen Spieler dieses dem Eigentümer des Lagers abkaufen. Dazu müssen sie diesem die dem Gebot des Eigentümers entsprechende Anzahl und Sorte von Erntesteinen zahlen. Wenn keiner der anderen Spieler das Feldplättchen kauft, zahlt der Eigentümer des Lagers die Erntesteine aus seinem Lager an den allgemeinen Vorrat und legt das Feldplättchen auf sein Gebietstableau. Auf diese Art können die Spieler größere zusammenhängende Landflächen erwerben, die effektiver abgeerntet werden können.

Keyword hat die Absicht, die Rationalisierung der Landwirtschaftsflächen zu fördern, und gesteht daher den Spielern zu, die

Erntesteine, die sie als Bezahlung von den anderen Spielern erhalten haben, zu behalten, obwohl die verkauften Feldplättchen ihnen noch nicht gehörten. Keyword tut dies, weil er davon ausgeht, daß er zu gegebener Zeit die meisten dieser Erntesteine von den Spielern doch noch als Bezahlung für weitere Feldplättchen erhalten wird (später im Spiel). Keyword legt jedoch auch Wert darauf, den Wettbewerb innerhalb Keydoms aufrecht zu erhalten und daher keine zu großen zusammenhängenden Landflächen zuzulassen. Er hat daher ein (Punkte-)System entwickelt, durch das der Spieler belohnt wird, der die beiden größten und (bezüglich der Größe) ausgeglichensten Ländereien aufgebaut hat.

Jeder Spieler hat Unterstützung durch ein Team von sechs Landarbeitern. Wenn ein Spieler sich besser etabliert hat, kann er u. U. auch die Dienste der Städter, z. B. des Rechtsanwalts oder des Landvogts, in Anspruch nehmen. Außerdem treten eine Reihe von Ereignissen mit Auswirkungen auf alle Spieler ein, welche die Bemühungen der Spieler, ihre Ländereien zu vergrößern und zu konsolidieren, fördern oder behindern können.

Key Harvest

Zusammenfassung

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erzielen. Punkte sammelt man durch das Ablegen von Plättchen auf seinem Gebietstableau. Man erhält einen Punkt für jedes Feldplättchen in seiner größten Gruppe miteinander verbundener Feldplättchen und zwei Punkte für jedes Plättchen in der zweitgrößten Gruppe.

Außerdem erzielt man Punkte mittels der auf seinem Gebietstableau befindlichen Arbeiterplättchen, und zwar entsprechend der auf dem jeweiligen Arbeiterplättchen aufgedruckten Zahl. Beim Ermitteln der größten Plättchengruppe zählen Arbeiterplättchen nicht als verbundene Plättchen. Das Ausspielen eines Arbeiterplättchens erlaubt es dem Spieler, jeweils eine bestimmte Aktion auszuführen. Jeder Spieler hat sein eigenes, aus sechs Arbeitern (auch Landarbeiter genannt) bestehendes Team. Weiter sind sechs Städter im Spiel, deren Dienste jeder Spieler in Anspruch nehmen kann.

Normalerweise sind während des Spiels immer sechs Feldplättchen beim Grundbuchamt erhältlich. In seinem Zug kann man mit Erntesteinen auf bis zu zwei dieser Plättchen bieten. Das oder die Feldplättchen, auf die man bietet, und die gebotenen Erntesteine werden dabei in das Lager des Spielers gelegt. Die anderen Spieler können in ihrem Zug mit dem Gebot des Besitzers dieses Lagers gleichziehen, indem sie die gleiche Anzahl und Sorte von Erntesteinen bieten. Wenn ein Spieler dies tun möchte,

legt er das betreffende Feldplättchen auf seinem Gebietstableau ab und zahlt die Erntesteine an den Lagerbesitzer. Wenn kein anderer Spieler mit dem ursprünglichen Gebot gleichzieht, darf der Lagerbesitzer das oder die Feldplättchen aus seinem Lager auf sein Gebietstableau legen und muß dafür die von ihm gebotenen Erntesteine an den allgemeinen Vorrat zahlen.

Bei der Festlegung seiner Gebote für Feldplättchen sollte man berücksichtigen, wie wichtig das betreffende Feldplättchen für einen selbst ist und ob voraussichtlich andere Spieler ebenfalls auf dieses Plättchen bieten werden. Meistens ist es vorteilhaft für einen Spieler, ein Feldplättchen in sein Lager zu nehmen, da er so entweder das Feldplättchen oder aber zusätzliche Erntesteine erhält.

Die Zahl auf den Arbeiterplättchen zeigt an, an wieviel Feldplättchen dieses Arbeiterplättchen mindestens angrenzen muß, wenn es auf das Gebietstableau gelegt wird. Ein Arbeiterplättchen darf nicht angrenzend an ein anderes Arbeiterplättchen gelegt werden. Erhält ein Spieler ein Feldplättchen für ein Feld, auf das er zuvor schon ein Arbeiterplättchen abgelegt hatte, muß er das Arbeiterplättchen entfernen. Wenn er das Arbeiterplättchen jedoch sofort neu plazieren kann (also angrenzend an die erforderliche Anzahl von Feldplättchen), kann der Spieler nochmals von der Fähigkeit dieses Arbeiters profitieren. Sich diese zusätzlichen Vorteile zu

sichern, ist einer der Schlüssel zu einem guten Abschneiden im Spiel.

Jeder Spieler hat pro Zug zwei Aktionen. Es gibt vier mögliche Aktionen. In seinem Zug darf man jede Aktion nur einmal ausführen. Wie bereits erwähnt, sind mögliche Aktionen das Ablegen von Feldplättchen aus einem Lager auf seinem Gebietstableau - Aktion C, das Ablegen von Feldplättchen aus dem Grundbuchamt in seinem Lager - Aktion D - und das Ablegen eines Arbeiterplättchens auf seinem Gebietstableau - Aktion B. Man darf Aktion C nicht nach Aktion D ausführen. Weiter kann man auch Ernte einbringen, indem man bisher nicht abgeerntete Feldplättchen auf seinem Gebietstableau umdreht - Aktion A.

Nimmt ein Spieler ein Feldplättchen aus dem Grundbuchamt, wird es sofort durch ein neues Feldplättchen aus dem Beutel ersetzt. Der Beutel enthält auch einige Ereignisplättchen. Wird ein Ereignisplättchen gezogen, hat dies Auswirkungen für alle Spieler, nicht nur für den Spieler, der es gezogen hat. Wurde das zehnte Ereignisplättchen gezogen, werden noch zwei weitere Runden gespielt; danach endet das Spiel.

Bei Spielende erhält man einen Punkt, wenn man die Mehrheit an Erntesteinen einer Sorte besitzt. Bei Gleichstand kriegt keiner den Punkt. Die Punkte werden auf der Siegpunkteleiste auf dem Stadtableau notiert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Spielmaterial

4 **Gebietstableaus**, jedes mit 56 eindeutig bezeichneten Sechseckfeldern.

Der **allgemeine Vorrat** enthält die verbleibenden Erntesteine. Es sind insgesamt 60 Erntesteine aus Holz vorhanden, jeweils 12 in Braun (Hopfen), Grün (Gemüse), Orange (Mostäpfel), Rot (Weinfässer) und Gelb (Weizen).

6 **Städterplättchen (Arbeiter)**, mit der Zahl 4 oder 5 und mit englischem Text auf der einen Seite und deutschem Text auf der anderen.

24 **Landarbeiterplättchen**, 6 in jeder der vier Spielerfarben, mit der Zahl 1, 2 oder 3 sowie ebenfalls mit englischem Text auf der einen und deutschem Text auf der anderen Seite.

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels 3 **Erntesteine**.

14 **Ereignisplättchen** (in dem Beutel), ebenfalls mit englischem Text auf der einen und deutschem Text auf der anderen Seite.

Der **Beutel** wird während des Spielaufbaus benötigt und enthält während des Spiels die Feld- und die Ereignisplättchen. Er wird außerdem benutzt, um anzuzeigen, wer am Zug ist, und wird daher am Ende des Spielzugs jedes Spielers an den nächsten weitergegeben.

Spielaufbau

Das **Stadttableau** wird in die Mitte gelegt.

Jeder Spieler erhält einen **Sichtschirm**, eine **Lagerkarte**, eine **Übersichtskarte** und einen Satz von sechs **Landarbeiterplättchen** in seiner Farbe sowie eins der vier **Gebietstableaus**. Jeder Spieler legt seine Lagerkarte oberhalb seines Gebietstableaus, dieses wiederum so nah wie möglich an das Stadttableau (vgl. obige Illustration) und seine sechs Landarbeiterplättchen neben sein Gebietstableau, so daß sie für alle Spieler gut sichtbar sind. Nur die Erntesteine (s.u.) werden hinter dem Sichtschirm aufbewahrt.

Jeder Spieler nimmt einen Erntestein in seiner Spielerfarbe und legt diesen in den Beutel. Der Spieler links von demjenigen, der diese Regeln liest, zieht einen Erntestein aus dem Beutel. Der Spieler, dessen Farbe gezogen wurde, bestimmt den **Startspieler**.

Die sechs **Städterplättchen** werden auf die entsprechenden Felder auf dem Stadttableau gelegt.

Es gibt vier Paare von **Feldplättchen** mit farbiger alpha-numerischer Bezeichnung. Ein Plättchen in jeder Farbe wird in den Beutel gelegt. Dann zieht jeder Spieler ein Plättchen aus dem Beutel. Danach nimmt er sich das zweite Plättchen in der gleichen Farbe. Diese beiden Plättchen sind die Startplättchen jedes Spielers. Jeder Spieler legt diese beiden Plättchen auf seinem Gebietstableau auf die Felder mit der entsprechenden Bezeichnung.

Kompaktregeln

Das **Stadttableau** wird in die Mitte gelegt.

Jeder Spieler erhält einen **Sichtschirm**, eine **Lagerkarte**, eine **Übersichtskarte**, sechs **Landarbeiterplättchen** und ein **Gebietstableau**.

Ein Erntestein wird aus dem Beutel gezogen, um zu entscheiden, wer den **Startspieler** bestimmt.

Die sechs **Städterplättchen** werden auf das Stadttableau gelegt.

Jeder Spieler legt zwei **Feldplättchen** mit farbiger alpha-numerischer Bezeichnung auf die entsprechenden Felder seines Gebietstableaus.

1 **Stadttableau**, welches folgendes enthält:

6 Felder für die Städterplättchen.

10 Felder zum Ablegen der Ereignisplättchen, wenn diese gezogen werden.

6 Felder im Grundbuchamt, auf denen die jeweils erhältlichen Feldplättchen liegen. Diese sollten der Übersichtlichkeit halber in alphabetisch-numerischer Reihenfolge ausliegen.

Siegpunkteleiste, die ausschließlich am Ende des Spiels benötigt wird.

4 **Sichtschirme**.

4 **Übersichtskarten** (in Englisch auf einer Seite und in Deutsch auf der anderen). Diesen Karten kann man die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten und die Art und Weise, wie man am Ende des Spiels Punkte erzielt, entnehmen.

4 **Lagerkarten**.

Die aus dem Spiel genommenen Feldplättchen werden als **Brachfelder** abgelegt.

In den **Spielregeln** sind (farbig unterlegt) die sog. 'Kompaktregeln' hervorgehoben, die die wichtigsten Punkte abdecken, so daß man das Spiel spielen kann, ohne die vollständigen Regeln lesen zu müssen.

Die ausführlichen Regeln kann man ergänzend zu Rate ziehen, um Detailfragen zu klären. Jedes Kapitel der detaillierten Regeln handelt komplett alle für dieses Kapitel einschlägigen Fragen ab; hierdurch bedingt kommt es zu einigen Wiederholungen innerhalb der Regeln.

56 doppelseitige, sechseckige **Feldplättchen**, von denen jedes ein bestimmtes Flurstück verkörpert.

Im Zweipersonenspiel werden sechs **Erntesteine**, vier davon in verschiedenen Farben und zwei in der fünften Farbe, verwendet. Jeder Spieler nimmt sich drei Erntesteine, darunter jeweils einen in der fünften Farbe. Im Spiel mit drei Spielern werden neun Erntesteine in den Beutel gelegt (zwei in jeder der vier Farben und einer in der fünften Farbe). Jeder Spieler zieht geheim drei Erntesteine. Im Spiel mit vier Spielern werden zwölf Erntesteine in den Beutel gelegt (drei in zwei der Farben und zwei in den beiden verbleibenden Farben). Wiederum zieht jeder Spieler geheim drei Erntesteine aus dem Beutel.

Die restlichen Erntesteine werden neben den Spielplan gelegt und bilden den allgemeinen Vorrat.

Danach werden alle verbleibenden **Feldplättchen** in den Beutel gelegt. Es werden sechs Feldplättchen aus dem Beutel gezogen und mit dem großen Erntesymbol nach oben auf die sechs Grundbuchamtfelder des Stadttableaus gelegt.

Im Zweipersonenspiel kommen alle 14 **Ereignisplättchen** in den Beutel. Im Spiel mit drei oder vier Spielern werden zwei Ereignisplättchen aus dem Spiel genommen (ohne offenzulegen, um welche es sich handelt). Die restlichen zwölf Ereignisplättchen kommen in den Beutel.

Am Rand der Spielfläche ist Platz für **Brachfelder** freizuhalten. Brachfelder sind aus dem Spiel genommene Feldplättchen. Diese werden hier offen abgelegt, damit die Spieler wissen, welche Plättchen nicht mehr im Spiel sind.

Damit sind die Spielvorbereitungen abgeschlossen, das Spiel kann beginnen.

Jeder Spieler erhält drei **Erntesteine**.

Die **Feldplättchen** werden in den Beutel gelegt. Sechs Feldplättchen werden gezogen und auf das Stadttableau gelegt.

12 (3 oder 4 Spieler) oder 14 (2 Spieler) **Ereignisplättchen** kommen in den Beutel.

Das Spiel kann beginnen.

Aktionen

Das Spiel beginnt beim Startspieler und geht dann im Uhrzeigersinn weiter.

In seinem Zug kann jeder Spieler bis zu zwei der folgenden vier Aktionen ausführen:

- Ernte einbringen.
- Ein Arbeiterplättchen ausspielen oder entfernen.
- Feldplättchen aus seinem Lager auf sein Gebietstableau bringen.
- Feldplättchen aus dem Grundbuchamt in sein Lager bringen.

Jede der vier Aktionen darf nur einmal ausgeführt werden. Man darf die Aktionen in beliebiger Reihenfolge vollziehen - Ausnahme: Aktion C darf nicht nach Aktion D ausgeführt werden.

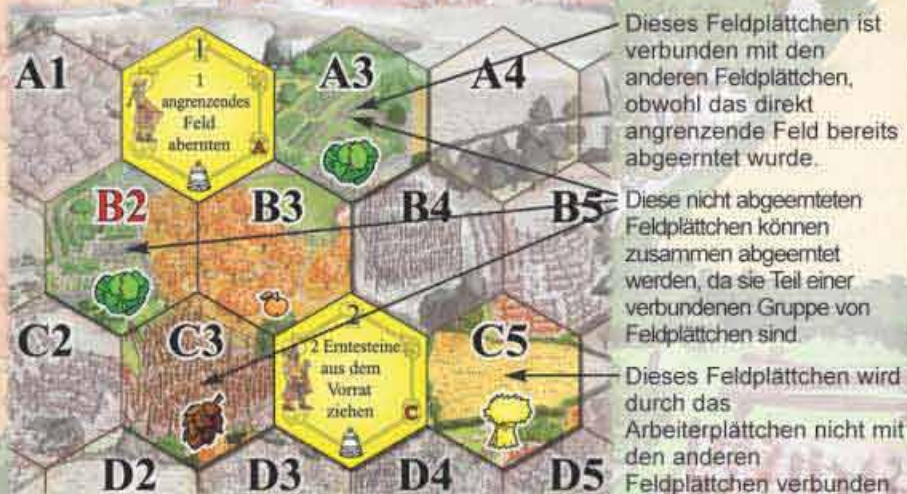
Wenn man seine Aktionen vollendet hat, sollte man den Beutel (samt Inhalt) an den Spieler zu seiner Linken weitergeben, um dies anzuzeigen.

Die Aktionen werden im einzelnen weiter unten erklärt.

Aktion A - Ernte einbringen.

Wenn ein Feldplättchen als Aktion D auf das Gebietstableau eines Spielers gelegt wird, legt man es mit dem großen Erntesymbol nach oben ab, um anzuzeigen, daß dieses Feld noch abgeerntet werden kann. Auf der Rückseite der Feldplättchen befindet sich ein kleineres Symbol, welches anzeigt, was bereits auf diesem Feld geerntet wurde. Wenn man ein Feldplättchen aberntet, dreht man es von seiner ursprünglichen, 'nicht abgeernteten' Seite (mit dem großen Erntesymbol) auf die andere Seite (mit dem kleinen Erntesymbol).

Der Spieler darf beliebig viele bisher nicht abgeerntete Felder einer verbundenen Gruppe von Feldplättchen auf seinem eigenen Gebietstableau abernten. Es spielt keine Rolle, ob die verbundene Gruppe von Feldplättchen auch bereits abgeerntete Felder umfaßt. Allerdings kann der Spieler keine weitere Ernte von den Feldern einbringen, die mit der abgeernteten Seite nach oben liegen. Die nicht abgeernteten Plättchen der verbundenen Gruppe müssen nicht angrenzend aneinander liegen. Arbeiterplättchen stellen keine Verbindung der Feldplättchen dar, weder im Hinblick auf die Aberntbarkeit noch in irgendeinem anderen Zusammenhang.



Die Erntesteine, die auf den gerade abgeernteten Feldplättchen angegeben sind, nimmt man sich aus dem allgemeinen Vorrat. Wenn keine Erntesteine dieser Sorte mehr im allgemeinen Vorrat sind, darf der Spieler sich eine andere Sorte aussuchen (soweit vorhanden). In diesem Fall bleibt das betreffende Feldplättchen weiterhin mit der nicht abgeernteten Seite nach oben liegen. Die Spieler sollten ihre Erntesteine hinter dem Sichtschirm verwahren.

Aktion B - ein Arbeiterplättchen ausspielen oder entfernen.

Man darf ein Arbeiterplättchen auf sein Gebietstableau setzen oder von dort entfernen. Dies kann eins der sechs eigenen Arbeiterplättchen des Spielers sein oder eins der sechs Städterplättchen vom Stadttableau.

Wenn man ein Arbeiterplättchen auf sein Gebietstableau ausspielt, muß dieses an mindestens so viele (abgeerntete oder nicht abgeerntete) Feldplättchen angrenzen wie die aufgedruckte Zahl anzeigt. Außerdem darf das Arbeiterplättchen nicht an ein anderes Arbeiterplättchen angrenzen.

Entfernt man ein Arbeiterplättchen von seinem Gebietstableau, wird es, wenn es ein Landarbeiterplättchen ist, wieder neben das Gebietstableau gelegt. Ist es ein Städterplättchen, kommt es zurück auf das Stadttableau.

Aktionen

Die Spieler führen ihre Züge im Uhrzeigersinn aus.

Jede Runde kann man bis zu zwei der möglichen vier Aktionen ausführen.

Aktion C darf nicht nach Aktion D ausgeführt werden.

Der Beutel wird weitergegeben, wenn man seinen Zug beendet hat.

Aktion A - Ernte einbringen.

Wenn man ein Feldplättchen aberntet, dreht man es um, um dies anzuzeigen.

Eine beliebige Anzahl von nicht abgeernteten Feldplättchen einer verbundenen Gruppe abernten.

Beim Ernten nimmt man sich die Erntesteine aus dem allgemeinen Vorrat.

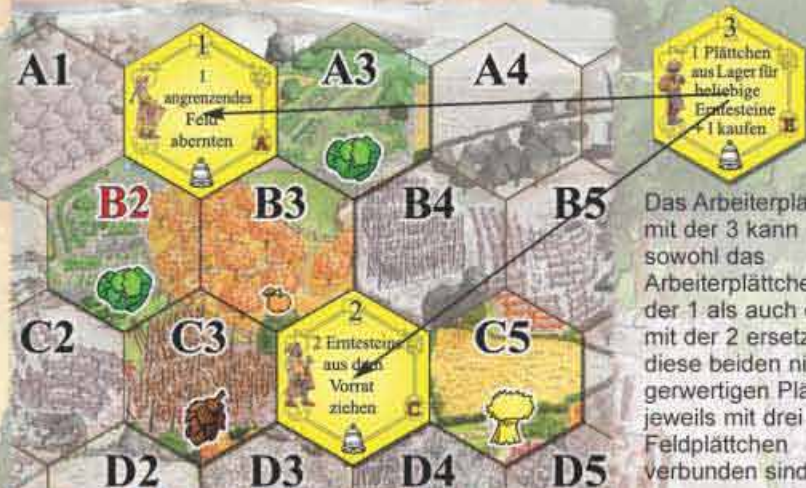
Aktion B - ein Arbeiterplättchen ausspielen oder entfernen.

Entweder ein Landarbeiter- oder ein Städterplättchen spielen.

Ein ausgespieltes Arbeiterplättchen muß an mindestens so viele Feldplättchen angrenzen wie die Zahl auf dem Plättchen anzeigt. Ein Arbeiterplättchen darf nicht an ein anderes Arbeiterplättchen angrenzen.

Im gleichen Zug darf man nicht ein Arbeiterplättchen entfernen und eines ausspielen, da Ausspielen und Entfernen eines Arbeiterplättchens Alternativen von Aktion B sind, und Aktion B nur einmal während des Zuges eines Spielers ausgeführt werden darf.

Ein Arbeiterplättchen kann entweder auf ein leeres Feld oder auf ein Feld, welches von einem Arbeiterplättchen mit einem niedrigeren Wert besetzt ist, ausgespielt werden. Ersetzt man ein Arbeiterplättchen, kommt dieses entweder zurück zu den anderen ungespielten Landarbeiterplättchen des Spielers oder, wenn es sich um ein Städterplättchen handelt, zurück auf das Stadttableau. In beiden Fällen kann dieses Plättchen wieder in der normalen Art und Weise im späteren Verlauf des Spiels ausgespielt werden. Z.B. kann also das Aufseherplättchen den Lehrling, den Gelegenheitsarbeiter oder den ungelerten Arbeiter sowie den Tagelöhner ersetzen.



Das Arbeiterplättchen mit der 3 kann sowohl das Arbeiterplättchen mit der 1 als auch das mit der 2 ersetzen, da diese beiden niedrigerwertigen Plättchen jeweils mit drei Feldplättchen verbunden sind.

Arbeiterplättchen können auf leere Felder ausgespielt werden oder ein Arbeiterplättchen mit einem niedrigeren Wert ersetzen.



Aktion C - Feldplättchen aus einem Lager auf das Gebietstableau setzen.

Man darf ein oder zwei Feldplättchen aus beliebigen Lagern auf sein Gebietstableau setzen. Die Feldplättchen können aus dem eigenen Lager des Spielers kommen oder aus dem eines Gegners. Sie dürfen auch aus zwei verschiedenen Lagern kommen.

Wenn ein Spieler ein Feldplättchen aus seinem eigenen Lager auf sein Gebietstableau setzt, legt er die dazugehörigen Erntesteine in den allgemeinen Vorrat.

Wenn ein Spieler ein Feldplättchen aus dem Lager eines anderen Spielers nimmt, muß er die gleiche Anzahl und Sorte von Erntesteinen, die der Lagerbesitzer neben dieses Feldplättchen gelegt hatte, an den Besitzer zahlen. Dieser nimmt dann sowohl die Erntesteine, die er als Bezahlung erhalten hat, als auch die Erntesteine, die er ursprünglich neben das Feldplättchen gelegt hatte, hinter seinen Sichtschirm.

Legt man ein Feldplättchen auf sein Gebietstableau, muß man es auf das entsprechend alpha-numerisch bezeichnete Feld legen. Das Feldplättchen wird mit der nicht abgeernteten Seite nach oben abgelegt, so daß das große Erntesymbol sichtbar ist.

Wenn ein Spieler ein Feldplättchen für ein Feld erwirbt, wo er bereits ein Arbeiterplättchen abgelegt hat, muß er das Arbeiterplättchen durch das Feldplättchen ersetzen. Er darf - falls möglich - das Arbeiterplättchen sofort auf ein anderes Feld legen und so erneut von den Vorteilen dieses Arbeiterplättchens profitieren (vgl. Kapitel 'Arbeiterplättchen'). In diesem Fall zählt das Versetzen des Arbeiterplättchens nicht als Aktion des Spielers.

Aktion D - Plättchen vom Grundbuchamt in das eigene Lager nehmen.

Wenn man freien Platz in seinem Lager hat, darf man ein oder zwei Feldplättchen aus dem Grundbuchamt (auf dem Stadttableau) in sein Lager nehmen. Es dürfen immer nur maximal zwei Feldplättchen in einem Lager liegen.

Man nimmt die Feldplättchen einzeln aus dem Grundbuchamt in sein Lager. Nachdem man das erste Feldplättchen in sein Lager gelegt hat, muß man ein 'Gebot' dazu legen. Ein Gebot besteht aus einem oder mehreren Erntesteinen. Wenn man einmal sein Gebot dort plaziert hat, darf man dieses Gebot nicht mehr ändern. Man darf im folgenden weder die Erntesteine zwischen den zwei Plättchen im Lager umverteilen noch Erntesteine zu den Feldplättchen in seinem Lager hinzufügen oder von dort wegnehmen.

Aktion C - Feldplättchen aus einem Lager nehmen.

Man darf ein oder zwei Feldplättchen aus beliebigen Lagern auf sein Gebietstableau setzen.

Wenn ein Feldplättchen aus dem eigenen Lager des Spielers auf sein Gebietstableau gesetzt wird, kommen die dazugehörigen Erntesteine in den allgemeinen Vorrat.

Wenn das Feldplättchen aus dem Lager eines anderen Spielers genommen wird, muß man die gleiche Anzahl und Sorte von Erntesteinen an diesen zahlen.

Das Feldplättchen wird auf das Feld mit derselben alpha-numerischen Bezeichnung gelegt.

Wenn das Feld von einem Arbeiterplättchen besetzt ist, wird das Arbeiterplättchen entweder umgesetzt und dadurch erneut aktiviert oder vom Plan entfernt.

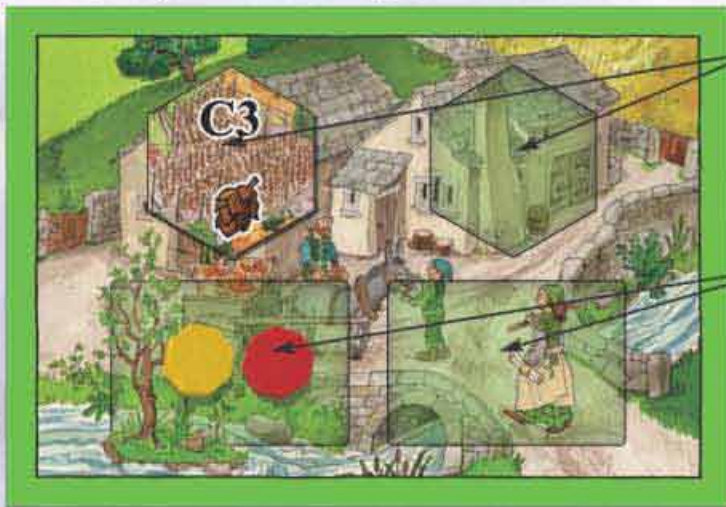
Aktion D - Plättchen vom Grundbuchamt in das eigene Lager nehmen.

Ein oder zwei Feldplättchen vom Grundbuchamt in sein eigenes Lager nehmen.

Ein Gebot in Erntesteinen wird zu dem Feldplättchen gelegt.



Man kann ein Feldplättchen in sein Lager legen, weil man es in einer späteren Runde auf sein Gebietstableau legen will, oder weil man möchte, daß ein anderer Spieler dieses Plättchen kauft und man selbst so Erntesteine erhält, oder aus beiden Gründen! Die Anzahl und Sorte der Erntesteine, die man mit dem Feldplättchen in sein Lager legt, wird davon abhängen, welches dieser Ziele man verfolgt.



Feldplättchen aus dem Grundbuchamt sind auf diesen Feldern abzulegen.

Das entsprechende Gebot in Erntesteinen wird auf diese Felder gelegt.

Ein Feldplättchen aus dem Lager kann nicht abgeworfen werden. Feldplättchen bleiben solange im Lager eines Spielers, bis sie als Aktion D auf das Gebietstableau eines Spielers gelegt werden, ansonsten bis zum Spielende!

Nachdem ein Spieler ein Feldplättchen aus dem Grundbuchamt genommen hat und es zusammen mit seinem Gebot in Erntesteinen in sein Lager gelegt hat, zieht er sofort ein neues Feldplättchen als Ersatz aus dem Beutel. Wenn ein Feldplättchen gezogen wird, wird es auf das leere Feld im Grundbuchamt gelegt, bevor der Spieler ein zweites Feldplättchen vom Grundbuchamt nimmt, eine andere Aktion ausführt oder seinen Zug beendet. Feldplättchen, die in das Grundbuchamt gelegt werden, werden immer mit der nicht abgeernteten Seite nach oben gelegt. Wenn ein Ereignisplättchen gezogen wird, wird das Ereignis sofort abgewickelt (vgl. Kapitel 'Ereignisplättchen'), danach wird ein weiteres Plättchen aus dem Beutel gezogen. Wenn ein Spieler ein zweites Feldplättchen vom Grundbuchamt nimmt, hat er daher wieder sechs Plättchen zur Auswahl (außer in Ausnahmefällen in der Endphase des Spiels).

Die Spieler dürfen den Beutel abtasten, um zu schätzen, wieviel Plättchen noch darin sind.

Spielende

Das Spiel endet, wenn das zehnte Ereignisplättchen auf das Stadtableau gelegt wird. Das Ereignis auf dem zehnten Ereignisplättchen wird in der gleichen Art und Weise wie die anderen Ereignisplättchen abgewickelt.

Der Spieler, der das zehnte Ereignisplättchen zieht, beendet seinen Zug. Alle Spieler haben danach noch zwei weitere Züge. Das Spiel endet mit dem Zug des Spielers, der das zehnte Ereignisplättchen gezogen hat.

Während dieser zwei letzten Runden zieht man wie üblich Feldplättchen (wenn noch vorhanden), um die Feldplättchen, die aus dem Grundbuchamt genommen werden, zu ersetzen.

Ereignisplättchen, die gezogen werden, nachdem das zehnte Ereignisplättchen auf das Stadtableau gelegt wurde, werden ignoriert.

Ermittlung der Siegpunkte

Jeder Spieler setzt einen Erntestein in seiner Farbe auf das erste Feld auf der Siegpunkteleiste des Stadtableaus.

Jeder Spieler legt die Landarbeiterplättchen, die er nicht auf sein Gebietstableau gebracht hat, beiseite, damit sie nicht mit den eingesetzten Arbeiterplättchen durcheinander geraten.

Die Punkte werden folgendermaßen ermittelt und auf der Siegpunkteleiste abgetragen:

- Arbeiterplättchen:** Jeder Spieler nimmt die Arbeiterplättchen von seinem Gebietstableau. Er erhält Punkte entsprechend der jeweils auf dem Arbeiterplättchen aufgedruckten Zahl.
- Größte verbundene Gruppe von Feldplättchen:** Jeder Spieler erhält einen Punkt für jedes Plättchen in seiner größten zusammenhängenden Gruppe von Plättchen.



Es wird sofort ein neues Feldplättchen aus dem Beutel gezogen. Vgl. 'Ereignisplättchen', falls ein Ereignisplättchen gezogen wird.



Spielende

Das Spiel endet, wenn das zehnte Ereignisplättchen auf das Stadtableau gelegt wird.

Jeder Spieler hat zwei weitere Züge.



Ermittlung der Siegpunkte

Siegpunkteleiste wird bei Spielende benutzt.

Die Punkte werden folgendermaßen ermittelt:

- Arbeiterplättchen** - die Zahl auf dem jeweiligen Plättchen;
- Größte Gruppe** von Feldplättchen - jeweils ein Punkt pro Plättchen.

3. **Zweitgrößte verbundene Gruppe:** Jeder Spieler erhält zwei Punkte für jedes Plättchen in seiner zweitgrößten zusammenhängenden Gruppe von Feldplättchen.

4. **Erntesteine:** Für jede der fünf Sorten erhält der Spieler, der die Mehrheit in dieser Sorte hat, einen Punkt, d.h. insgesamt werden bei dieser Wertung 5 Punkte verteilt. Bei Gleichstand erhält keiner der Spieler den Punkt. Es zählen nur die Erntesteine hinter dem Sichtschirm des Spielers. Erntesteine auf einem Plättchen im Lager zählen nicht, ebenso wenig die nicht abgeernteten Feldplättchen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche höchste Punktzahl haben, wird der Sieger nach folgenden Kriterien - in dieser Reihenfolge - ermittelt:

1. Der Spieler mit den meisten Plättchen auf seinem Gebietstableau.
2. Der Spieler mit den meisten Erntesteinen hinter seinem Sichtschirm.

Wenn immer noch Gleichstand besteht, sollte der Sieger durch ein weiteres Spiel entschieden werden.

Feldplättchen



Es gibt 56 doppelseitige sechseckige **Feldplättchen**, von denen jedes ein bestimmtes Flurstück darstellt. Jedes Plättchen hat eine eindeutige alpha-numerische Bezeichnung. Auf einer Seite ist außerdem ein großes farbiges Symbol aufgedruckt, welches anzeigt, welche Feldfrucht hier angebaut wird. Die Rückseite trägt ein kleines Symbol, welches anzeigt,

welche Feldfrucht von diesem Feld bereits geerntet wurde. Liegt das große Symbol oben, bedeutet dies, daß das Feld noch abgeerntet werden kann. Wird die Ernte eingebracht, dreht man das Plättchen um, so daß die Seite mit dem kleinen Symbol oben liegt, um anzuzeigen, daß dieses Feld abgeerntet ist.

Wird ein Feld abgeerntet, erhält man einen Erntestein entsprechend dem aufgedruckten farbigen Symbol: Hopfen (braun), Gemüse (grün), Mostäpfel (orange), Weinfässer (rot) und Weizen (gelb). Auf einigen Plättchen ist die alpha-numerische Bezeichnung farbig aufgedruckt, also nicht in Schwarz. Diese Plättchen werden beim Spiel Aufbau gebraucht.

Ein **'isoliertes Feldplättchen'** ist ein Feldplättchen, das sich auf dem Gebietstableau eines Spielers befindet und an kein anderes Feldplättchen angrenzt. Wenn ein Feldplättchen an ein Arbeiterplättchen angrenzt, nicht jedoch an ein anderes Feldplättchen, ist es weiterhin ein isoliertes Feldplättchen. Arbeiterplättchen werden nie als 'isoliert' angesehen, auch wenn sie irgendwann im Lauf des Spiels nicht mehr an ein Feldplättchen angrenzen.

Wird ein Feldplättchen während des Spiels auf einen anderen Platz umgesetzt, wird es immer mit der Seite mit dem großen Symbol nach oben gelegt, kann also (wieder) abgeerntet werden. Dies gilt auch, wenn das Feldplättchen vor dem Umsetzen bereits abgeerntet war, z.B. wenn das Feldplättchen vom Gebietstableau eines anderen Spielers genommen wurde.

Wird ein Feldplättchen für ein Feld auf einem Gebietstableau erworben, auf dem sich ein Arbeiterplättchen befindet, kommt es anstelle des Arbeiterplättchens auf den Plan. Kann das Arbeiterplättchen auf einen anderen Platz umgesetzt werden, d.h. gibt es ein Feld, wo die erforderliche Anzahl von angrenzenden Feldplättchen vorhanden ist, darf man das Arbeiterplättchen sofort dorthin legen und die mit ihm verbundene Aktion wieder ausführen. Kann das Arbeiterplättchen so versetzt werden, zählt dies nicht als eine der beiden Aktionen des Spielers; dies ist eine 'Bonusaktion'. Wenn es keinen anderen Platz gibt, wo man das Arbeiterplättchen ablegen kann, wird das Arbeiterplättchen neben das Gebietstableau des Spielers zurückgelegt und kann später im Spiel wieder in Aktion B ausgespielt werden.

Ereignisplättchen



Im Zweipersonenspiel werden alle 14 Ereignisplättchen verwendet. Im Spiel mit drei oder vier Spielern werden zwei Plättchen während des Spielbaus verdeckt gezogen und aus dem Spiel genommen.

Die Buchstaben auf den Ereignisplättchen sollen lediglich das Auffinden der Erklärung zu dem betreffenden Ereignisplättchen in den Regeln erleichtern.

Wird das zehnte Ereignisplättchen auf das Stadttableau gelegt, wird hierdurch das Ende des Spiels eingeleitet. Vgl. Kapitel 'Spielende'.

Zieht ein Spieler während des Spiels ein Ereignisplättchen, wird dieses sofort auf das Stadttableau auf das nächste freie Feld gelegt. Das erste gezogene Ereignisplättchen kommt auf das Feld mit der Nummer 1, das zweite auf das Feld mit der Nummer 2 usw.

Zweitgrößte Gruppe von Feldplättchen - jeweils zwei Punkte pro Plättchen.

Ernte - ein Punkt für die Mehrheit in jeder Farbe.

Die höchste Punktzahl gewinnt!

Feldplättchen

Jedes Feldplättchen zeigt eine eindeutige Bezeichnung und ein Erntesymbol.

Man erhält Erntesteine von den Feldplättchen, wenn diese abgeerntet werden.

Isolierte Feldplättchen sind Feldplättchen, die nicht an ein anderes Feldplättchen angrenzen.

Zu Beginn werden die Feldplättchen so gelegt, daß die Seite mit dem großen Symbol oben ist.

Wird ein Feldplättchen erworben und ist das entsprechende Feld von einem Arbeiterplättchen besetzt, wird das Arbeiterplättchen entweder versetzt und wieder aktiviert oder vom Plan genommen.

Ereignisplättchen

Wird ein Ereignisplättchen gezogen, legt man es auf das Stadttableau auf das nächste freie Feld.

Das siebte Ereignisplättchen kommt auf das Feld mit dem Fragezeichen. Wird das siebte Ereignisplättchen gezogen, prüfen alle Spieler, wieviel Feldplättchen und Arbeiterplättchen sich auf ihrem Gebietstableau befinden. Gibt es einen oder mehrere Spieler mit weniger als sieben Feld-/Arbeiterplättchen auf ihrem Gebietstableau, werden die Ereignisplättchen von den Feldern mit den Nummern 1 und 2 zurück in den Beutel gelegt. Alle anderen Ereignisplättchen rücken zwei Felder nach vorne, so daß anschließend nur noch die Felder mit den Nummern 1 bis 5 besetzt sind. Dieser Vorgang wird jedesmal wiederholt, wenn ein Ereignisplättchen auf das Feld mit dem Fragezeichen gelegt wird.



Das siebte Ereignisplättchen wird auf das Feld mit dem Fragezeichen gelegt.

Wird das siebte Ereignisplättchen gelegt, wird überprüft, ob alle Spieler mindestens sieben Plättchen auf ihrem Gebietstableau haben. Ist dies nicht der Fall, kommen die ersten zwei Ereignisplättchen zurück in den Beutel.

Die Ereignisplättchen haben Auswirkungen auf alle Spieler, nicht nur auf den Spieler, der das Plättchen gezogen hat. Das Ereignis wird im Uhrzeigersinn für alle Spieler abgewickelt, beginnend mit dem Spieler, der das Plättchen gezogen hat.

Ereignisplättchen haben Auswirkungen auf alle Spieler.

Einige Ereignisse beziehen sich auf 'isolierte Plättchen'. Isolierte Plättchen sind Feldplättchen, die nicht mit einem anderen Feldplättchen verbunden sind. Ein Feldplättchen, welches mit einem Arbeiterplättchen, nicht jedoch mit einem anderen Feldplättchen verbunden ist, gilt demnach als isoliert. Demgegenüber gelten Arbeiterplättchen niemals als isolierte Plättchen (also auch nicht, wenn sie im Laufe des Spiels keine Verbindung mehr zu einem Feldplättchen haben).

Zieht ein Spieler infolge von Aktionen, die von einem Ereignisplättchen ausgelöst wurden, ein weiteres Ereignisplättchen, teilt er den anderen Spielern mit, um welches Ereignisplättchen es sich handelt, und legt dieses dann beiseite. Sobald er anschließend ein Feldplättchen gezogen hat, werden das oder die Ereignisplättchen, die zunächst beiseite gelegt worden waren, zurück in den Beutel gelegt. Sollte der - unwahrscheinliche - Fall eintreten, daß keine Feldplättchen, sondern nur noch Ereignisplättchen im Beutel sind, werden die Ereignisplättchen auf das Stadttableau gelegt (bis sich zehn Ereignisplättchen dort befinden) und die Ereignisse in der üblichen Art und Weise abgewickelt.

Nach Abwicklung eines Ereignisses befinden sich regelmäßig weniger als sechs Feldplättchen auf das Gebietstableau. Zieht man beim Auffüllen dieser leeren Felder ein Ereignisplättchen, wird das Ereignis in der üblichen Art und Weise abgewickelt.

Die Ereignisplättchen werden ausführlich auf Seiten 10 und 11 erklärt.

Arbeiterplättchen



Es gibt zwei Arten von Arbeiterplättchen: Die **Landarbeiterplättchen** der Spieler in der jeweiligen Spielerfarbe, die mit 1, 2 oder 3 numeriert sind, und die **Städterplättchen**, die zu Beginn des Spiels auf das Stadttableau kommen. Die Städterplättchen sind mit 4 oder 5 numeriert. Die verschiedenen Arbeiterplättchen und ihre Bedeutung werden im einzelnen auf Seite 10 erklärt.

Jeder Spieler hat einen identischen Satz mit sechs Landarbeiterplättchen: Lehrling, Gelegenheitsarbeiter, ungelernter Arbeiter, Tagelöhner, Facharbeiter und Aufseher. Die Landarbeiterplättchen bleiben vor dem Sichtschirm liegen, so daß die anderen Spieler erkennen können, wieviel Landarbeiterplättchen jeder noch spielen kann.

Die Arbeiterplättchen werden als Aktion B eines Spielzugs auf das Gebietstableau eines Spielers gespielt oder von ihm entfernt. Die Landarbeiterplättchen eines Spielers können nicht auf das Gebietstableau eines anderen Spielers ausgespielt werden.

Jedes Arbeiterplättchen trägt eine Zahl. Diese hat zwei Bedeutungen:

Arbeiterplättchen



Erstens: Die Zahl gibt an, an wieviel Feldplättchen dieses Arbeiterplättchen mindestens angrenzen muß, wenn man es auf seinem Gebietstableau ablegt. Nur zum Zeitpunkt des Ablegens eines Arbeiterplättchens wird das Vorhandensein der erforderlichen Anzahl von angrenzenden Feldplättchen überprüft. Es spielt also keine Rolle, wenn im weiteren Verlauf des Spiels einige oder alle angrenzenden Feldplättchen entfernt werden. Die Feldplättchen, an die das Arbeiterplättchen angrenzt, müssen nicht miteinander verbunden sein.

Ein Arbeiterplättchen darf nicht an ein anderes Arbeiterplättchen angrenzen.



Ein Arbeiterplättchen darf nicht an ein anderes Arbeiterplättchen angrenzen.

Man darf ein Arbeiterplättchen auf ein leeres Feld ausspielen oder auf ein Feld, das von einem Arbeiterplättchen (Landarbeiter oder Städter) mit einer niedrigeren Zahl als das ausgespielte Arbeiterplättchen besetzt ist. Ein durch ein höherwertiges Arbeiterplättchen ersetztes Plättchen wird zu den anderen Landarbeiterplättchen des Spielers neben sein Gebietstableau gelegt oder, falls es sich um ein Städterplättchen handelt, zurück auf das Stadtableau, und kann später im Spiel wieder ausgespielt werden.

Wird ein Arbeiterplättchen durch ein anderes ersetzt, darf man es nicht sofort wieder auf ein anderes Feld auf seinem Gebietstableau ausspielen, auch wenn ein Feld vorhanden ist, auf das es regelkonform gespielt werden könnte. (Arbeiterplättchen werden nur dann sofort wieder ausgespielt, wenn sie durch ein Feldplättchen ersetzt werden, s.u.) Da am Ende des Spiels nur die Arbeiterplättchen, die sich auf den Tableaus der Spieler befinden, Punkte bringen, sind die Punkte des ersetzten Plättchens verloren, wenn dieses Plättchen nicht später im Spiel wieder auf das Gebietstableau des Spielers gespielt wird. Ein Arbeiterplättchen kann nicht auf ein Feld ausgespielt werden, auf dem sich ein Feldplättchen befindet.

Zweitens: Die Zahl auf dem Arbeiterplättchen zeigt die Anzahl der Punkte an, die dieses Plättchen bei Spielende bringt, wenn es sich dann noch auf dem Gebietstableau des Spielers befindet.

Jedes Arbeiterplättchen erlaubt es dem Spieler, eine bestimmte Aktion auszuführen. Falls diese Aktion nicht obligatorisch ist, darf man ein Plättchen auch ausspielen, ohne die Aktion auszuführen (weil man es nicht kann oder nicht möchte), um am Ende des Spiels die entsprechenden Punkte zu erhalten.

Wenn ein Spieler ein Feldplättchen für ein Feld erwirbt, welches bereits von einem Arbeiterplättchen besetzt ist, muß der Spieler das Arbeiterplättchen entfernen und es durch das Feldplättchen ersetzen. Wenn der Spieler jedoch das Arbeiterplättchen so umsetzen kann, daß es wieder an die erforderliche Anzahl von Feldplättchen angrenzt, darf der Spieler das Plättchen umsetzen und dabei nochmals von den Fähigkeiten des Arbeiterplättchens profitieren. Kann das Arbeiterplättchen so umgesetzt werden, zählt dies nicht als eine der zwei Aktionen des Spielers; es handelt sich um eine 'Bonusaktion'. Kann der Spieler das Arbeiterplättchen nicht sofort umsetzen, wird es zu den nicht verwendeten Landarbeiterplättchen zurückgelegt und kann später wieder gespielt werden. Handelt es sich um ein Städterplättchen, wird es auf das Stadtableau zurückgelegt. Hinweis: Hat man in Aktion C ein Feldplättchen aus dem Lager genommen, als Folge hiervon ein Arbeiterplättchen umgesetzt und infolgedessen wiederum Erntesteine erworben, kann man diese Erntesteine dazu verwenden, um in Aktion C ein zweites Feldplättchen aus dem Lager zu erwerben.

Arbeiterplättchen gelten nie als 'isolierte' Plättchen, auch nicht, wenn sie nicht mehr an Feldplättchen angrenzen. Nur Feldplättchen gelten als isolierte Plättchen.

Umgekehrt gelten Arbeiterplättchen auch in keinem Fall als Feldplättchen verbindende Plättchen, also insbesondere weder beim Abernten noch bei der Ermittlung der Punkte.

Arbeiterplättchen werden durch das Wegnehmen/Anlegen angrenzender Feldplättchen weder entfernt noch reaktiviert - auch nicht, wenn das betreffende Arbeiterplättchen an keine Feldplättchen mehr angrenzt.

Die Zahl auf dem Arbeiterplättchen zeigt an, an wieviel Feldplättchen es mindestens angrenzen muß, wenn es ausgespielt wird.

Ein Arbeiterplättchen darf nicht an ein anderes Arbeiterplättchen angrenzen.

Ein Arbeiterplättchen darf auf ein leeres Feld oder auf ein Feld mit einem Arbeiterplättchen mit einer niedrigeren Zahl ausgespielt werden.

Die Zahl auf dem Arbeiterplättchen zeigt auch an, wieviel Punkte es für dieses Plättchen gibt.

Erwirbt man ein Feldplättchen und ist das entsprechende Feld von einem Arbeiterplättchen besetzt, wird das Arbeiterplättchen entweder versetzt und wieder aktiviert oder vom Plan genommen.

Arbeiterplättchen

Unten auf jedem Arbeiterplättchen ist entweder eine Glocke oder eine Schriftrolle abgebildet. Die Glocke bedeutet, daß die diesem Arbeiter zugewiesene Aktion fakultativ ist. Der Spieler kann also frei entscheiden, ob er die auf dem Plättchen angegebene Aktion ausführen möchte oder nicht. Die Schriftrolle bedeutet, daß die Aktion obligatorisch ist. Diese Aktion (auf dem Aufseherplättchen) muß also ausgeführt werden.

Landarbeiter



A. Der Spieler darf einen zusätzlichen Erntestein von einem angrenzenden, noch nicht abgeernteten Feldplättchen ernten, wenn er das

Lehrlingsplättchen ausspielt. Das nicht abgeerntete Feldplättchen wird als Folge dieser zusätzlichen Ernte nicht umgedreht. Der Spieler darf dieses Plättchen auch angrenzend an ein bereits abgeerntetes Feld legen, erhält in diesem Fall jedoch keinen Erntestein. **1**



B. Der Spieler darf je einen zusätzlichen Erntestein von bis zu zwei angrenzenden, noch nicht abgeernteten

Feldplättchen ernten, wenn er das **Gelegenheitsarbeiterplättchen** ausspielt. Die nicht abgeernteten Feldplättchen werden als Folge dieser zusätzlichen Ernte nicht umgedreht. Der Spieler darf dieses Plättchen auch angrenzend an bereits abgeerntete Felder legen, erhält in diesem Fall jedoch keine zusätzlichen Erntesteine. **1**



C. Der Spieler darf zwei beliebige Erntesteine aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, wenn er das **Tagelöhnerplättchen** ausspielt. Diese

Erntesteine muß er den anderen Spielern zeigen. **2**



D. Der Spieler darf zwei beliebige angrenzende, abgeerntete Feldplättchen umdrehen, wenn er den **ungelernten Arbeiter**

ausspielt. **2**



E. Setzt man den **Facharbeiter** ein, darf man ein Plättchen aus dem Lager eines Gegners kaufen; man zahlt dafür einen Erntestein mehr als die Anzahl, die bei diesem Feldplättchen liegt, dafür darf die Bezahlung aus Erntesteinen beliebiger Art bestehen. **3**



F. Setzt man den **Aufseher** ein, muß man ein Feldplättchen von seinem Gebietstableau in das Brachfeld legen. Dabei darf man auch eins der drei (oder mehr) Plättchen zum Ablegen auswählen, die zunächst beim Ausspielen des Aufseherplättchens angrenzend zu diesem liegen müssen. **3**

Der Aufseher kann nützlich sein, wenn ein Spieler vorhat, eine große Gruppe von verbundenen Feldplättchen in zwei kleinere Gruppen aufzuteilen, um so mehr Punkte zu erzielen; darüber hinaus bringt er am Ende des Spiels drei zusätzliche Punkte.

Städter



G. Setzt man den **Kaufmann** ein, darf man ein Plättchen aus dem Lager eines Gegners kaufen; hierfür zahlt man die vorgegebene Anzahl, jedoch in beliebigen Sorten, von Erntesteinen. **4**



H. Mit dem **Lagermeister** darf man ein Feldplättchen aus dem Grundbuchamt in sein Lager nehmen (außer wenn sich dort schon zwei befinden, da dies die maximale Anzahl von Feldplättchen ist, die man in seinem Lager haben darf) und ein Gebot neben dem Plättchen ablegen. Hat ein Spieler keine Erntesteine oder keinen Platz für ein weiteres Feldplättchen im Lager, darf er dennoch den Lagermeister auf sein Gebietstableau legen, kann aber kein Feldplättchen in sein Lager legen. Das weggenommene Feldplättchen wird durch ein Feldplättchen aus dem Beutel ersetzt. **** 4**

Hinweis: Wenn ein Spieler den Lagermeister als erste Aktion spielt, kann er z.B. einen einzigen Erntestein neben das Feldplättchen legen, welches er in sein Lager nimmt. In seiner zweiten Aktion kann er dann das Feldplättchen zu diesen minimalen Kosten erwerben und es auf sein Gebietstableau legen.



I. Man darf ein isoliertes Feldplättchen vom Gebietstableau eines anderen Spielers nehmen, wenn man den **Landvogt** einsetzt. Tut man dies, muß man dem anderen Spieler als Entschädigung drei Erntesteine zahlen. **4**

Es kann vorkommen, daß ein Spieler ein isoliertes Feldplättchen mit der Bezeichnung des Feldes nehmen kann, auf das er gerade das Landvogtplättchen gespielt hat. Wenn er das tut, muß er das Landvogtplättchen durch das Feldplättchen ersetzen. Wie üblich, wenn ein Arbeiterplättchen durch ein Feldplättchen ersetzt wird und das Arbeiterplättchen unter Beachtung der von ihm benötigten Verbindungen umgesetzt werden kann, kann der Spieler von dem Arbeiterplättchen (in diesem Fall vom Landvogt) erneut profitieren. Gelegentlich ist es möglich, diese Abfolge mehr als einmal zu wiederholen!



J. Mit dem **Rechtsanwalt** darf man ein Arbeiterplättchen, welches sich auf dem eigenen Gebietstableau befindet, erneut einsetzen. **5**



K. Man darf verdeckt ein Plättchen aus dem Beutel ziehen, wenn man den

Händler ausspielt. Der Spieler kann sich entscheiden, ob er dieses Feldplättchen auf sein Gebietstableau spielt oder im Brachfeld ablegt. Wenn der Spieler ein Ereignisplättchen zieht, teilt er den anderen Spielern mit, welches Plättchen er gezogen hat, und legt es wieder in den Beutel zurück, nachdem er ein Feldplättchen gezogen hat.

In dem unwahrscheinlichen Fall, daß keine Feldplättchen mehr im Beutel sein sollten, darf der Spieler statt dessen eines der offenliegenden Feldplättchen aus dem Grundbuchamt nehmen. **5**



L. Mit dem **Wohltäter** darf man ein Feldplättchen aus dem Grundbuchamt auf sein Gebietstableau legen. Das weggenommene

Feldplättchen wird durch ein Feldplättchen aus dem Beutel ersetzt. **** 5**

****** Hat ein Spieler infolge von Aktionen, die von einem **Arbeiterplättchen** ausgelöst wurden, ein Feldplättchen zu ziehen und zieht dabei ein Ereignisplättchen, wird das Ereignisplättchen in der üblichen Art und Weise abgewickelt.

Ereignisplättchen

Der Text auf den Ereignisplättchen ist durch den zur Verfügung stehenden Platz begrenzt. Auf jedem Ereignisplättchen steht oben ein Buchstabe. Dieser dient dazu, die dazugehörige Erklärung leichter in den Spielregeln auffinden zu können. Auf jedem Plättchen ist unten entweder eine Glocke oder eine Schriftrolle abgebildet. Die Glocke zeigt an, daß das Ereignis fakultativ ist. Jeder Spieler kann entscheiden, ob er an dem Ereignis partizipieren möchte oder nicht. Die Schriftrolle zeigt an, daß das Ereignis obligatorisch ist. Diese Ereignisse müssen also ausgeführt werden.



M. Auswechslung: Man darf eins seiner Feldplättchen von seinem Gebietstableau entfernen. Tut man das, legt man dieses

Plättchen in das Brachfeld und zieht ein Ersatzplättchen aus dem Beutel. * Man muß dieses Ersatzplättchen auf sein Gebietstableau legen.

Vorsicht: Das Ersatzplättchen kann dazu führen, daß ein Städterplättchen weggenommen werden muß, welches man nicht sofort wieder einsetzen kann. Weiter könnte es die zwei größten Gruppen von verbundenen Feldplättchen miteinander verbinden!



N. Tausch: Wenn einer der anderen Spieler ein oder mehrere isolierte

Feldplättchen auf seinem Gebietstableau hat, darf der Spieler, der das Ereignis ausführt, ein beliebiges seiner Feldplättchen von

seinem eigenen Gebietstableau gegen ein isoliertes Feldplättchen eines Gegners tauschen. Das Feldplättchen, das man im Tausch abgibt, darf auch ein verbundenes Feldplättchen sein.



O. Geschenk: Jeder Spieler muß ein Feldplättchen aussuchen und es an den Spieler zu seiner Linken weitergeben. Weitergeben kann man ein Plättchen, das man entweder von seinem Gebietstableau nimmt oder welches man gerade von rechts erhalten hat (der Spieler, der als erster von diesem Ereignis betroffen wird, kann jedoch nur ein Plättchen von seinem Gebietstableau verschenken, da er das Plättchen von rechts erst erhält, nachdem er sein Plättchen nach links weitergegeben hat). Feldplättchen aus seinem Lager darf man nicht weitergeben.

Das erhaltene Feldplättchen darf man (i) auf seinem Gebietstableau mit der nicht abgeernteten Seite (großes Erntesymbol nach oben) ablegen oder (ii) an den Spieler zu seiner Linken weitergeben (außer wenn man der letzte Spieler ist, der von diesem Ereignis betroffen wird) oder (iii) abwerfen und in das Brachfeld legen.

Hinweis: Man wird dann von der Möglichkeit des Abwerfens Gebrauch machen, wenn man der letzte ist, der ein Feldplättchen erhält und (i) dieses zu einem Feld gehört, das von einem Arbeiterplättchen besetzt ist, wobei dieses Arbeiterplättchen nicht sofort neu plaziert werden kann, oder (ii) dieses Feldplättchen die zwei größten Gruppen von verbundenen Feldplättchen miteinander verbinden würde.

Hinweis: Wenn man sich entscheidet, ein Feldplättchen zu behalten, das zu einem Feld gehört, welches schon mit einem Arbeiterplättchen besetzt ist, und das Arbeiterplättchen sofort neu plaziert werden kann, kann der Spieler, wie üblich, erneut von den Auswirkungen dieses Arbeiterplättchens profitieren.



P. Gute Ernte: Jeder Spieler darf sofort einen Erntestein der Sorte ernten, von der er die meisten nicht abgeernteten Feldplättchen auf seinem Gebietstableau hat. Bei Gleichstand zwischen zwei oder mehreren Sorten darf man sich aussuchen, welche davon man erntet. Wenn im allgemeinen Vorrat keine Erntesteine der richtigen Sorte mehr sind, darf man einen beliebigen vorhandenen Erntestein auswählen. Die Spieler zeigen den anderen jeweils, welche Sorte von Erntesteinen sie genommen haben. Das nicht abgeerntete Feldplättchen wird nicht umgedreht, wenn man es für die 'gute Ernte' benutzt hat. Wenn allerdings ein Spieler keine nicht abgeernteten Feldplättchen mehr hat, erhält er keinen Erntestein.



Q. Glückgriff: Jeder Spieler darf zwei Erntesteine beliebiger Sorte zahlen und dafür ein Feldplättchen aus dem Beutel ziehen.* Jeder zeigt die Erntesteine, mit denen er bezahle, den anderen. Das gezogene Feldplättchen muß sofort auf dem Gebietstableau des betreffenden Spielers abgelegt werden. Wenn keine Feldplättchen mehr im Beutel sind, darf man statt dessen eines der offenliegenden Plättchen aus dem Grundbuchamt kaufen, soweit dort welche vorhanden sind. (Vgl. auch den Hinweis unter 'Auswechslung'.)



R. Neue Ernte: Die Spieler dürfen bis zu zwei abgeerntete Feldplättchen auf ihrem Gebietstableau umdrehen.



S. Neuvermessung: Der Spieler, der dieses Plättchen zieht, muß alle Plättchen aus dem Grundbuchamt entfernen und diese in den Beutel zurücklegen. Danach muß er Ersatzplättchen aus dem Beutel ziehen.*



T. Schneller Verkauf: Jeder Spieler darf drei Erntesteine in den allgemeinen Vorrat zurücklegen. Im Gegenzug nimmt er ein Feldplättchen vom Grundbuchamt und legt es auf seinem Gebietstableau ab. Das Grundbuchamt wird mit Plättchen aus dem Beutel erst dann wieder aufgefüllt, wenn alle Spieler, die dies wünschen, ein Feldplättchen gekauft haben.*



U. Flurbereinigung: Die Spieler dürfen ein Feldplättchen von ihrem Gebietstableau gegen eines der Feldplättchen im Grundbuchamt tauschen. Normalerweise werden nur fünf Plättchen zur Verfügung stehen, da dieses Ereignisplättchen als Ersatz für das sechste Feldplättchen im Grundbuchamt gezogen wird.



V. Zusatzernte: Die Spieler dürfen ein beliebiges isoliertes, nicht abgeerntetes Feldplättchen ernten.



W. Ersatz: Jeder Spieler muß ein Feldplättchen aus dem Beutel ziehen*. Man darf dieses auf sein Gebietstableau legen, wenn man ein bereits dort befindliches Feldplättchen entfernt. Feldplättchen, die die Spieler nicht behalten, werden in das Brachfeld gelegt.



X. Wanderarbeiter: Man darf ein Arbeiterplättchen auf seinem Gebietstableau auf ein anderes Feld umsetzen. Das neue Feld muß die für dieses Arbeiterplättchen benötigte Anzahl von angrenzenden Feldplättchen haben. Der Arbeiter kann einen Arbeiter mit einer niedrigeren Zahl in der üblichen

Art und Weise ersetzen. Das umgesetzte Plättchen wird durch das Umsetzen nicht erneut aktiviert.

Hinweis: Die Spieler sollten prüfen, ob sie ein Arbeiterplättchen auf ein Feld setzen können, auf welches sie anschließend ein Feldplättchen legen können. Dadurch können sie von den Auswirkungen dieses Arbeiterplättchens erneut profitieren. Dieses Ereignis kann einem Spieler auch neue Legemöglichkeiten für weitere Arbeiterplättchen eröffnen, da man bekanntlich zwei Arbeiterplättchen nicht nebeneinander legen kann.



Y. Urlaub: Die Spieler dürfen eines ihrer Arbeiterplättchen von ihrem Gebietstableau entfernen. Das Arbeiterplättchen wird zu den anderen ungespielten Arbeiterplättchen neben das Gebietstableau des Spielers gelegt und darf später im Spiel wieder eingesetzt werden.



Z. Glücksfall: Der Spieler, der dieses Plättchen zieht, muß je einen Erntestein seiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat an jeden Spieler, einschließlich sich selbst, geben.

* Hat ein Spieler infolge von Aktionen, die von einem Ereignisplättchen ausgelöst wurden, ein Feldplättchen zu ziehen und zieht dabei ein Ereignisplättchen, teilt der Spieler den anderen mit, um welches Ereignisplättchen es sich handelt und legt es dann beiseite. Sobald er ein Feldplättchen gezogen hat, werden das oder die beiseite gelegten Ereignisplättchen in den Beutel zurückgelegt.

Hinweise

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit zwei Plättchen aus verschiedenen Regionen seines Gebietstableaus. Wenn sich früh im Spiel die Gelegenheit ergibt, andere Plättchen billig zu kaufen, ist es normalerweise vorteilhaft, dies zu tun, auch wenn diese nicht in der Nähe der Startplättchen liegen. Jedes Plättchen ist nützlich: Es kann der Beginn einer neuen Feldergruppe sein oder man kann es verschenken oder opfern (infolge der Ereignisse). Man sollte versuchen, nicht alle Feldplättchen in einer Ecke seines Gebietstableaus zu erwerben, da dies die Expansionsmöglichkeiten einschränkt. Wenn ein Spieler sich ausbreitet, werden die meisten Plättchen für ihn interessant sein, und er kann womöglich später im Spiel Feldergruppen miteinander verbinden.

Hinweis: Vorschlag für Aktionen im ersten Spielzug: 1) Aktion B ausführen und das Lehrlingsplättchen neben ein Feldplättchen legen (wenn möglich auf ein Feld, für das das passende Feldplättchen im Grundbuchamt erhältlich ist), um so einen zusätzlichen Erntestein zu erhalten. 2) Aktion D ausführen und zwei Feldplättchen vom Grundbuchamt nehmen und in sein Lager legen.

Man sollte gut überlegen, bevor man eines seiner zwei Startfeldplättchen opfert (infolge der Ereignisse), da diese strategisch entfernt von den Startplättchen der Gegner platziert sind und dem Spieler Entwicklungsmöglichkeiten in verschiedenen Regionen seines Gebietstableaus eröffnen.

Die besten Chancen, das Spiel zu gewinnen, hat derjenige Spieler, der (i) am geschicktesten die Preise für Feldplättchen festlegt, die er behalten möchte bzw. für die er Gegenangebote provozieren möchte, und (ii) seine Arbeiter am besten einsetzt bzw. wiederholt einsetzt und dem es gelingt, seine Arbeiter zusätzlich kostenlos einzusetzen, indem er sie auf Felder ausspielt, zu denen er anschließend die betreffenden Feldplättchen erhalten kann.

Tip: Wenn ein Spieler eine große Ernte einzubringen hat, sollte man die Erntesteine zuerst auf die Feldplättchen, die abgeerntet werden, legen, bevor man diese hinter seinen Sichtschirm nimmt und die Feldplättchen umdreht.

Hinweis: Kann ein Spieler ein Arbeiterplättchen auf ein Feld legen, auf das er demnächst ein Feldplättchen aus einem Lager legen kann (vgl. Aktion D), kann der Spieler die Aktion des Arbeiterplättchens gratis nochmals ausführen - vorausgesetzt, es gibt ein anderes Feld, wohin er den Arbeiter umsetzen kann.

Laßt ein Spieler ein oder zwei Feldplättchen aus seinem vorangegangenen Zug in seinem Lager, schränkt dies die Zahl der Feldplättchen, die er im folgenden Zug in sein Lager nehmen kann, ein.

Man kann nicht damit rechnen, Zugriff auf alle Feldplättchen erhalten. Einige Feldplättchen werden voraussichtlich abgeworfen oder gehen als Ergebnis der Ereignisplättchen an andere Spieler. Weiter werden vermutlich einige Feldplättchen gar nicht aus dem Beutel gezogen (da die Endphase des Spiels beginnt, sobald das zehnte Ereignisplättchen gezogen und auf das Stadtableau gelegt wird). Daran sollten die Spieler denken, wenn sie ihre Strategie entwickeln.

Autor: Richard Breese.

Graphik: Juliet Breese.

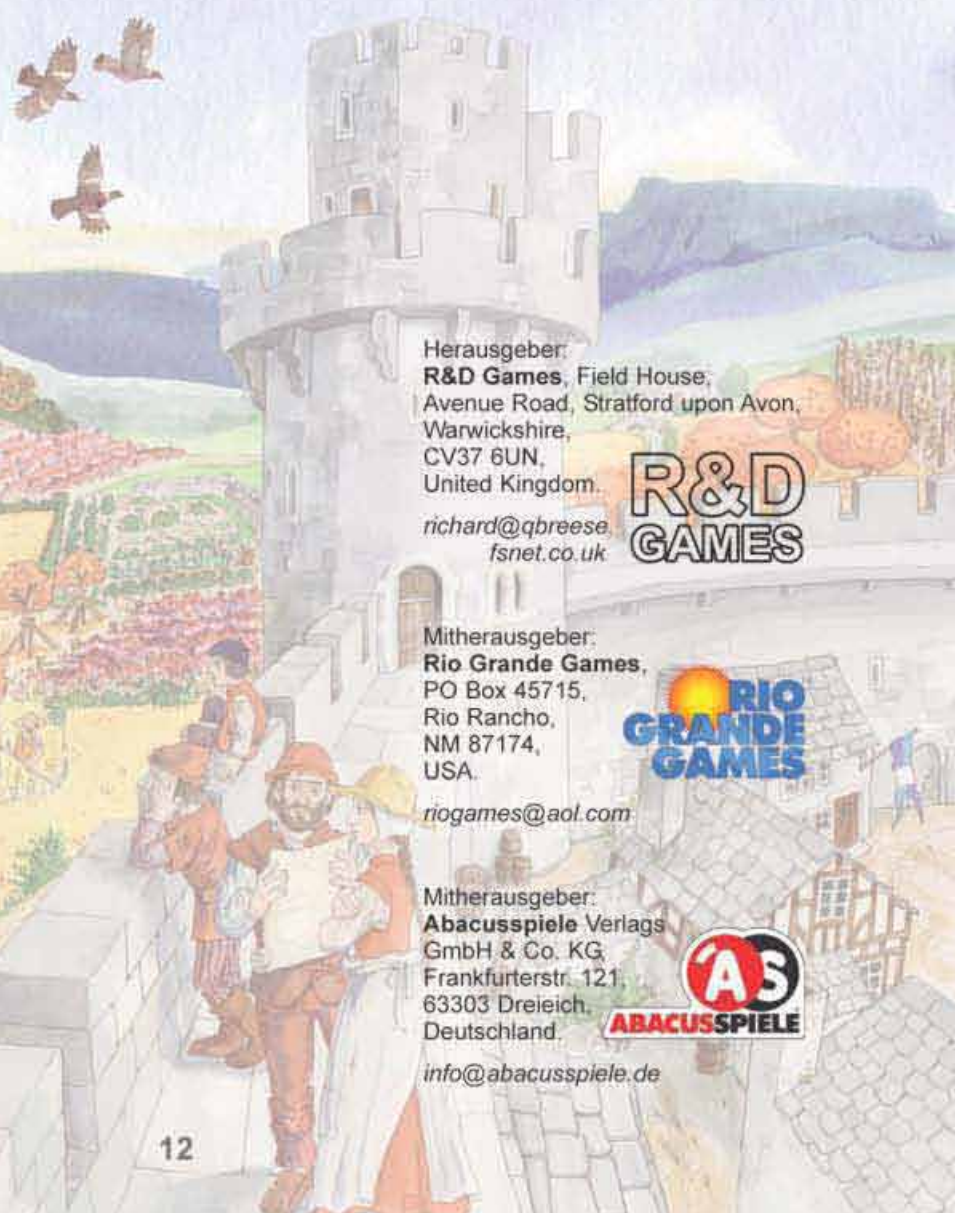
Deutsche Übersetzung:
Barbara Dauenhauer.

Vielen Dank an alle, die zur Entstehung von Key Harvest beigetragen haben, insbesondere:

Ermütigung und Unterstützung bei der Spielentwicklung: Mike Siggins.
Besonderer Dank geht auch an:
Rüdiger Beyer, Dawn Breese, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Barbara Dauenhauer, Paul Heald, Alan How, James McCarthy, Alan Paull, Charlie Paull, Tony Ross, Mike Ruffhead, Graham Staplehurst, Neil Walters und Ian Wilson.

Dank auch an Matthew Barrett, Asa Berg, Hendrick Berg, David Brain, Si Cullimore, Mike Clifford of Albania, John Ellam, Bob Gingell, Andrew Harding, Richard Harris, Mike Hibbert, Gary Jackson, Gerry McLaughlin, Dave Manuel, Andy Parsons, Chris Payne, Brian Robson, Jago Staplehurst, Grant Whittan, Lorna Wong und alle anderen Leute, die bei der Entwicklung geholfen sowie Key Harvest getestet haben

Veröffentlicht im Oktober 2007.



Herausgeber:
R&D Games, Field House,
Avenue Road, Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6UN,
United Kingdom.

richard@qbreese.fsnet.co.uk

**R&D
GAMES**

Mitherausgeber:
Rio Grande Games,
PO Box 45715,
Rio Rancho,
NM 87174,
USA.

riogames@aol.com

**RIO
GRANDE
GAMES**

Mitherausgeber:
Abacusspiele Verlags
GmbH & Co. KG,
Frankfurterstr. 121,
63303 Dreieich,
Deutschland.

info@abacusspiele.de

**AS
ABACUSSPIELE**