

ÄHRENSACHE

EIN SPIEL VON ARVE D. FÜHLER

FÜR 3 BIS 5 PERSONEN AB 10 JAHREN.

Gut gezockt ist halb geplant. Damit eure Farm wächst und gedeiht, liegen saftige Weiden und hilfreiche Anbauten im Angebot. Doch nur wer am meisten bietet, darf sich das beste Angebot aussuchen. Und achtet darauf, die Farmer zufrieden zu stellen, dann belohnen sie euch mit vielen Punkten.

SPIELMATERIAL

87 Bietkarten in 3 Farben mit den Werten von 3 bis 6



33 Bietkarten mit Wert 3
(je 11 in 3 Farben)



24 Bietkarten mit Wert 4
(je 8 in 3 Farben)



18 Bietkarten mit Wert 5
(je 6 in 3 Farben)



12 Bietkarten mit Wert 6
(je 4 in 3 Farben)



Rückseite
(mit Wert 2)



32 Weideplättchen
(im Folgenden auch als „Weiden“ bezeichnet)



20 Farmerplättchen
(je 4 in 5 Farben - im Folgenden auch als „Farmer“ bezeichnet)



12 Gebäudeplättchen
(im Folgenden auch als „Gebäude“ bezeichnet)



7 Angebotsplättchen
(im Folgenden auch als „Angebot“ bezeichnet)



5 Hofplättchen
(in 5 Farben)



5 Bietfiguren
(im Folgenden auch als „Figur“ bezeichnet)



5 Bauplankarten



14 Wertungskarten



12 Gebäudekarten



1 Startplättchen
(das Regenbogenschaf)



1 Spielplan



30 Apfelmarker
(im Wert 1 und 3 - im Folgenden auch als „Apfel“ bezeichnet)



30 Getreidemarker
(im Wert 1 und 3 - im Folgenden auch als „Getreide“ bezeichnet)



5 Markierungsplättchen
(für Gebote ab 40 Punkte)



8 Rundenmarker



8 Plättchen
mit Wert 7



1 Wertungsblock

SPIELAUFBAU – ALLGEMEIN

Das Beispiel zeigt den Aufbau für 5 Personen. **Änderungen für weniger als 5 Personen sind in blau hervorgehoben.**

- 1 Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- 2 Sucht die Angebotsplättchen heraus, die der Zahl der Mitspielenden entsprechen, und legt sie wie auf den Rückseiten der Plättchen beschrieben auf die Positionen **B** bis **F** des Spielplans.

- 3 Mischt alle Weideplättchen.

Verwendet dabei im Spiel zu fünft alle Plättchen inklusive derer, die in der rechten oberen Ecke das Symbol für 5 Personen zeigen (es sind 8 Plättchen). **Im Spiel zu dritt oder viert nutzt ihr diese 8 Plättchen nicht.**

Legt dann unter jedes Angebot mit einem Weidesymbol einen verdeckten Stapel mit je 8 Plättchen. Unter das Angebot **A** - es ist direkt auf dem Spielplan aufgedruckt - legt ihr 2 Stapel mit je 8 Plättchen. Dreht jeweils das oberste Plättchen um.

- 4 Mischt alle 12 Gebäudekarten und legt diese als Stapel verdeckt unter das Angebot mit dem Gebäudesymbol . Deckt die oberste Karte auf. Legt die Gebäudeplättchen als offenen Stapel daneben. Jeder Gebäudekarte ist ein Gebäudeplättchen zugeordnet (siehe Nummerierung).

Wenn ihr im Spielverlauf Gebäudekarten erwerbt, nehmt ihr das entsprechende Plättchen aus dem Stapel.



In dieser Anleitung wird, für bessere Lesbarkeit, die maskuline Form für „Farmer“ verwendet. Natürlich sind das auch Farmer:innen.

Im Spiel zu viert legt ihr von jeder Farbe nur 3 Farmer als Stapel aus. Mischt anschließend die übrigen 5 Plättchen, nehmt zufällig 1 Plättchen und legt es auf den entsprechenden Stapel. Bei 4 Personen gibt es also 4 Stapel mit 3 Plättchen und 1 Stapel mit 4 Plättchen. Im Spiel zu dritt legt ihr von jeder Farbe nur 2 Farmer als Stapel aus. Sucht von den übrigen Plättchen je 1 Farmer pro Farbe heraus und mischt diese 5 Plättchen. Nehmt zufällig 2 und legt sie auf die entsprechenden Stapel. Bei 3 Personen gibt es also 3 Stapel mit 2 Plättchen und 2 Stapel mit 3 Plättchen.

- 6 Nehmt die Wertungskarten und sucht die Karten mit der Kennung A1 bis E1 heraus. Dies sind die Wertungskarten, die sich am besten für euer erstes Spiel eignen. Legt diese 5 Karten beliebig verteilt neben die Farmer-Stapel, eine Karte neben jeden Stapel. Weitere Informationen zu den Wertungskarten findet ihr ab Seite 10.
- 7 Legt alle Getreide-Chips (im Folgenden nur noch Getreide genannt) als Vorrat bereit.
- 8 Legt alle Apfel-Chips (im Folgenden nur noch Äpfel genannt) als Vorrat bereit.
- 9 Legt die 8 Rundenmarker in der aufgedruckten Reihenfolge auf die 8 Felder der Rundenleiste. Ob ihr sie von unten nach oben (wie im Beispiel) oder anders herum auslegt, ist euch überlassen.
- 10 Mischt alle Bietkarten und legt 5 Karten als Kartenauslage offen auf die 5 Kartenfelder des Spielplans. Legt die übrigen Bietkarten mit der 2er-Seite nach oben als Nachziehstapel neben den Spielplan. Lasst daneben Platz für einen Ablagestapel.
- 11 Legt die 8 Plättchen mit Wert 7 als Vorrat bereit.

SPIELAUFBAU – MITSPIELEND

Alle wählen eine Farbe, nehmen sich das passende Hofplättchen sowie die entsprechende Bietfigur.

- 1 Legt das Hofplättchen vor euch aus, so dass ihr genügend Platz habt, um weitere Plättchen ringsum anzulegen.
- 2 Stellt die Bietfigur vor euch bereit.
- 3 Nehmt euch ein Bietplättchen für Gebote über 40.
- 4 Mischt die Bauplankarten und teilt an alle je 1 Karte aus. Nun entscheidet für euch selber, ob ihr den „einfachen“ Bauplan mit 15 Punkten oder den „schwierigen“ Bauplan mit 25 Punkten realisieren wollt. Legt die Karte mit der entsprechenden Seite nach oben vor euch ab. In der ersten Partie empfiehlt es sich, dass ihr mit der einfachen Seite (15 Punkte) spielt.

HINWEIS: es dürfen mehr Plättchen in eurer Farm liegen als auf dem Bauplan angegeben. Es müssen lediglich alle markierten Felder des Bauplans mit Plättchen besetzt sein, um die Punkte zu bekommen.

- 5 Teilt an alle je 7 Bietkarten aus – das sind eure Handkarten.
- 6 Alle bekommen je 2 Getreide.
- 7 Wer zuletzt ein Tier gestreichelt hat, nimmt das Startplättchen „Regenbogenschaf“ und legt es vor sich ab.

Legt alles aussortierte und nicht genutzte Spielmaterial zurück in die Schachtel.



SPIELABLAUF

„Ährensache“ wird über 8 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus drei Phasen, die ihr nacheinander ausführt:

1. BIETEN 2. ANGEBOTE NEHMEN 3. RUNDENENDE

In der Bietphase spielt ihr Karten von eurer Hand, die ihr mit den Karten der Kartenauslage kombiniert – das ist euer Gebot. In der Reihenfolge eurer Gebote wählt ihr dann ein freies Angebot.

In der Angebotsphase bekommt ihr entsprechend des Angebots Weiden, Farmer, Gebäude und Gebäudekarten sowie Getreide und Äpfel. Zusätzlich zieht ihr Bietkarten nach. Mit den erworbenen Plättchen baut ihr eure Farm aus.

Am Rundenende könnt ihr Farmer anwerben oder Äpfel kaufen. Anschließend wird die Kartenauslage erneuert.

Am Ende des Spiels erfolgt die Schlusswertung.

1. BIETEN

Das Bieten beginnt beim Regenbogenschaf und verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, hast du drei Möglichkeiten:

- A Ein Gebot abgeben oder erweitern**
- B Passen**
- C Aussteigen**

A Ein Gebot abgeben oder erweitern

Um ein Gebot abzugeben, legst du beliebig viele Karten aus deiner Hand offen vor dir aus – mindestens aber 1 Karte. Du sagst den Wert deines Gebotes an und stellst deine Figur auf das entsprechende Feld der Gebotsleiste. Stehen auf diesem Feld bereits eine oder mehrere Figuren, stellst du deine Figur hinter diese. Dein Gebot darf niedriger oder höher sein als dein bereits ausliegendes Gebot oder als Gebote von anderen.

Beim Ausspielen von Bietkarten gelten folgende Regeln:

- Karten, die du ausspielst, dürfen entweder nur Karten mit gleicher Farbe sein ODER Karten mit gleichem Wert.
- Du darfst Bietkarten auch verdeckt ausspielen – mit der Kartenrückseite nach oben. Hierbei ist der Wert oder die Farbe der Karte nicht relevant.
- Du darfst beliebig viele Karten ausspielen – aber mindestens 1 Karte.

Hast du in einer vorherigen Bietrunde bereits ein Gebot ausgespielt, darfst du es erweitern: Lege zu deinen bereits ausgespielten Karten eine oder mehrere passende Karten hinzu – auch hier gilt: gleiche Farbe oder gleicher Wert, und/oder verdeckte Karten.



Mit 4+4+6 (von einer Farbe) steht die rote Figur auf Gebotsfeld 14.

Sage dein neues Gebot laut an und ziehe deine Figur auf das Gebotsfeld mit dem entsprechendem Wert – bei Gleichstand stellst du deine Figur hinter bereits stehende Figuren.

Wie errechnet sich der Wert deines Gebotes?

Dein Gebot setzt sich aus den Werten deiner ausgespielten Karten PLUS den Werten passender Karten in der Kartenauslage zusammen. Errechne dein Gebot wie folgt:

- Addiere die Werte deiner offen ausgespielten Karten.
- Liegen in der Kartenauslage eine oder mehrere Karten, die mit deinen ausgespielten Karten übereinstimmen (gleiche Farbe ODER gleicher Wert), addiere deren Werte zu deinem Gebot hinzu.
- Jede verdeckt ausgespielte Karte erhöht dein Gebot um 2.
- Zusätzlich darfst du beliebig viel Getreide ausgeben, um dein Gebot zu erhöhen. Gibst du 1 Getreide ab, erhöht sich dein Gebot um 1, für 2 Getreide erhöht sich dein Gebot um 3.



Es kann vorkommen, dass dein neues Gebot niedriger ist als dein voriges. Das ist dann der Fall, wenn du mit dem Ausspielen einer Karte von „gleicher Zahl“ auf „gleiche Farbe“ wechselst (oder umgekehrt) und die neue Kombination in Summe ein geringeres Gebot ergibt. In diesem Fall ziehst du deine Figur auf der Gebotsleiste rückwärts.

Ist dein Gebot 40 oder höher, lege dein Markierungsplättchen auf das Feld 40 der Gebotsleiste und bewege deine Figur gegebenenfalls weiter bei Feld 1.

B Passen

Hast du bereits ein Gebot abgegeben und möchtest es nicht erhöhen, kannst du passen. Lege alle deine ausgespielten Bietkarten AUF DEN ABLAGESTAPEL und lege deine Figur flach auf das Gebotsfeld, auf dem sie gerade steht. Dies ist nun dein finales Gebot.



Damit ist die Bietphase für dich beendet.

C Aussteigen

Solange eines der „hellen“ Angebote (also das in einer leeren Kiste) noch frei ist kannst du aus der laufenden Bietrunde aussteigen. Die „hellen“ Angebote sind die Angebote auf den Angebotsfeldern am weitesten rechts – 2 Angebote im Spiel zu viert und fünft, 1 Angebot im Spiel zu dritt. Lege deine Figur auf ein Angebotsfeld über einem freien, hellen Angebot.



Hast du bereits ein Gebot abgegeben, nimmst du deine ausgespielten Karten ZURÜCK AUF DIE HAND. Du kannst auch aussteigen, wenn du noch gar kein Gebot abgegeben hast – also als erste Aktion in der Bietphase.

Damit ist die Bietphase für dich beendet.

Ende der Bietphase

Sobald alle Personen gepasst haben und/oder ausgestiegen sind, endet die Bietphase.

Startperson bestimmen:

Wer das höchste Gebot abgegeben hat, nimmt sich sofort das Regenbogenschaf und wird in der nächsten Runde die neue Startperson.



Alle die nicht ausgestiegen sind, müssen nun ein Angebot wählen und ihre Figur auf ein freies Angebotsfeld legen – sie dürfen dabei auch ein freies „helles“ Angebot wählen. Es beginnt, wer das höchste Gebot abgegeben hat, gefolgt von der zweiten Position bis zur letzten.

Bei Gleichstand ist vorne, wer auf einem Gebotsfeld am weitesten vorne steht.

Bei jedem Angebot darf nur eine Figur liegen.

2. ANGEBOTE NEHMEN

Beginnend beim Angebot ganz links und dann nacheinander weiter von links nach rechts nehmt ihr jeweils das Angebot, bei dem eure Figur steht. Die Symbole auf den Angebotsfeldern zeigen, was ihr bekommt. Ein Schrägstrich (/) bedeutet „entweder/oder“. Das heißt, ihr müsst eine der beiden abgebildeten Optionen wählen.



WEIDEPLÄTTCHEN

Nimm dir alle Weideplättchen, die unter dem Angebot offen ausliegen. Bei dem Angebot ganz links nimmst du immer beide Weiden, ansonsten bekommst du 1 Weide.



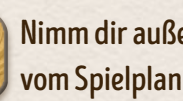
FARMERPLÄTTCHEN

Nimm ein Farmerplättchen von einem der Farmer-Stapel vom Spielplan. Du darfst jeden Farmer-Typ (Farbe) nur einmal in deiner Farm haben. Ist ein Farmer-Stapel leer, nimm dir einen anderen Farmer oder wahlweise den auf dem Spielplan abgebildeten Bonus (ein Plättchen für 7 Punkte). Achtung: es gibt ein Angebot, bei dem du für den Farmer 3 Getreide abgeben musst. Du kannst aber auch darauf verzichten, den Farmer zu nehmen.



GEBÄUDEKARTEN UND -PLÄTTCHEN

Nimm die offen liegende Gebäudekarte, sowie das dazu passende Gebäudeplättchen aus dem Stapel. Du kannst den Vorteil der Gebäudekarte ab sofort bis zum Ende des Spiels nutzen (siehe Seite 11).



Nimm dir außerdem das aktuelle Rundenplättchen vom Spielplan. Es bringt dir am Spielende die hinten aufgedruckten Punkte.



GETREIDE- UND/ODER APFELMARKER

Nimm dir entsprechend der Abbildung die Anzahl Getreide und/oder Äpfel. Lege die Plättchen in deinen Vorrat. Der Vorrat an Getreide und Äpfel ist unbegrenzt. Sollten die Plättchen nicht reichen, nimm beliebigen Ersatz.

Bietkarten nachziehen

Ziehe entsprechend der Abbildung Bietkarten vom Ziehstapel. Beim Angebot A ziehst du keine Karten nach.



HINWEIS: für das gesamte Spiel gilt ein Handkartenlimit von 12 Karten. Wann immer du 13 oder mehr Bietkarten hast, musst du so viele Karten ablegen, bis du wieder 12 Karten auf der Hand hältst.

Plättchen in Farm legen

Anschließend legt ihr die Weide-, Farmer- und Gebäudeplättchen, die ihr bekommen habt, in eure Farm. Wollt oder könnt ihr ein Plättchen nicht anlegen, kommt es aus dem Spiel – legt es zurück in die Schachtel.

Für das Platzieren von Plättchen gelten folgende Regeln:

- Alle Plättchen müssen immer „leserichtig“ in deine Farm gelegt werden – d.h. alle Zahlen und Abbildungen sind korrekt ausgerichtet. Plättchen dürfen also nicht gedreht werden.



- Jedes Plättchen muss über mindestens einen Weg mit deinem Hof verbunden sein. Weg-Enden dürfen abgeschnitten werden, solange mindestens eine andere Abzweigung mit deinem Hof verbunden ist.



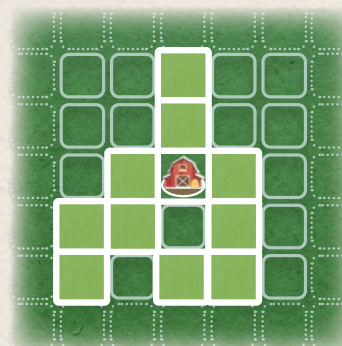
- Verbindest du zwei Weg-Enden, die beide ein Getreide-Symbol zeigen, nimm dir sofort 1 Getreide aus dem Vorrat.



Das Erfüllen deines Bauplans (alle sind belegt) bringt am Spielende zusätzlich Punkte.

Unabhängig von deinem Bauplan darfst du alle Plättchen an beliebige andere Positionen legen (also auch auf , sofern die oben beschriebenen Regeln eingehalten werden.

Du musst dich also nicht zwingend an deinen Bauplan halten! Zudem dürft ihr natürlich beliebig weiter ausserhalb bauen, als es das 5x5-Raster auf den Bauplankarten anzeigt.



3. RUNDENENDE

Getreide eintauschen

Du darfst jetzt genau einmal 5 Getreide abgeben, um 2 Äpfel zu erhalten, und/ oder du gibst 6 Getreide ab und nimmst dir einen verfügbaren Farmer. Du darfst auch die 7 Siegpunkte wählen, wenn mindestens ein Farmer nicht mehr verfügbar ist. Den Farmer platzierst du sofort nach den oben genannten Regeln. Wenn mehrere von euch einen Farmer kaufen wollen, wird das in der Reihenfolge durchgeführt, in der ihr auf den Angebotsplättchen von links nach rechts steht.



Neue Runde vorbereiten (entfällt in der letzten Runde)

- Nehmt eure Figuren zurück in euren Vorrat - gegebenfalls auch euer Markierungsplättchen, falls ihr es eingesetzt habt.
- Entfernt den aktuellen Rundenmarker, sofern er nicht zusammen mit einem Gebäudeplättchen von jemandem genommen wurde.
- Legt die 2 Bietkarten, die am weitesten rechts liegen, auf den Ablagestapel. Schiebt die 3 übrigen Bietkarten nach rechts und füllt die beiden leeren Plätze links mit neuen Bietkarten vom Nachziehstapel auf. Ist der Nachziehstapel leer, mischt den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel aus.
- Legt alle noch offen ausliegenden - nicht genommenen - Weideplättchen ab. Wurde in dieser Runde kein Gebäude genommen, legt die offen ausliegende Gebäudekarte ab. Nicht genommene Plättchen und Karten kommen zurück in die Schachtel.
- Deckt von den Stapeln mit Weiden jeweils das oberste Plättchen auf. Deckt die oberste Gebäudekarte auf.
- Eine neue Runde startet mit **PHASE 1 - BIETEN**, beginnend bei der Person mit dem Regenbogenschaf.

SPIELEND UND WERTUNG

Das Spiel endet nach **PHASE 3** der achten Runde.

Es kommt sofort zur Wertung. Handelt die einzelnen Wertungsschritte nacheinander ab, beginnend bei der Person mit dem Regenbogenschaf.

Tragt eure Punkte im Wertungsblock ein. Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkten hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Weiden in der Farm hat.

Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Personen.

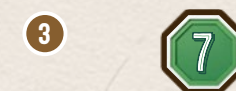
NAME					
1	(?)				
2	(2)				
3	(7)				
4	(?)				
5	(7 / 3)				
6	(1)				
7	(?)				
8	(?)				
TOTAL					



Für jede Weide in eurer Farm erhaltet ihr die aufgedruckten Punkte.



Für den besonderen Farmer in eurer Farm erhaltet ihr die aufgedruckten 2 Punkte.



Wenn ihr statt Farmern ein oder mehrere 7er Plättchen genommen habt, erhaltet ihr die entsprechenden Punkte.



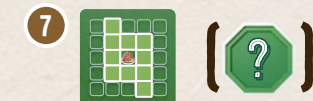
Für alle Rundenplättchen, die ihr während des Spiels genommen habt, erhaltet ihr die aufgedruckten Punkte.



Wer die meisten Handkarten besitzt, bekommt 7 Punkte. Für die zweitmeisten Handkarten erhält man 3 Punkte. Gibt es an erster oder zweiter Position einen Gleichstand, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Personen die jeweiligen Punkte. Wenn sich mehrere Personen den ersten Platz teilen, wird trotzdem auch der zweite Platz vergeben.



Jedes Getreide zählt 1 Punkt.



Wenn ihr euren Bauplan erfüllt habt, erhaltet ihr die entsprechenden Punkte (15 oder 25). Zur Erinnerung: es dürfen mehr Plättchen in eurer Farm liegen als auf dem Bauplan angegeben. Es müssen lediglich alle Felder des Bauplans mit Plättchen besetzt sein, um die Punkte zu bekommen.



Wertet nacheinander alle 5 Farmer. Jeder Farmer bringt euch Punkte entsprechend der zugeordneten Wertungskarte. Ihr bekommt für Farmer nur Punkte, wenn ihr den Farmer der entsprechenden Farbe in eurer Farm platziert habt.

Zur Erinnerung: ihr dürft jeden Farmer nur einmal in eurer Farm haben.

Die einzelnen Wertungskarten werden im Anhang erklärt.

WERTUNGSKARTEN



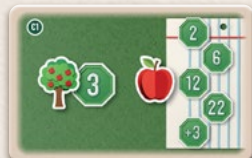
A1 Du bekommst Punkte für unterschiedliche Tiere auf deinen Weiden.

Ein einzelnes Tier zählt 2 Punkte. Ein Set aus 2, 3, 4 unterschiedlichen Tieren zählt 6, 12, 20 Punkte. Du kannst mehrere Sets werten.



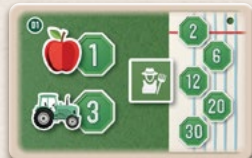
B1 Du bekommst Punkte für unterschiedliche „Objekte“ auf deinen Weiden.

Ein einzelnes Objekt zählt 2 Punkte. Ein Set aus 2, 3, 4 unterschiedlichen Objekten zählt 6, 12, 20 Punkte. Du kannst mehrere Sets werten.



C1 Du bekommst Punkte für Äpfel in deinem Vorrat und für Apfelbäume auf deinen Weiden.

Für 1, 2, 3, 4 Äpfel bekommst du 2, 6, 12, 22 Punkte. Der 5te und jeder weitere Apfel zählt 3 Punkte. Jeder Apfelbaum auf deinen Weiden zählt 3 Punkte.



D1 Du bekommst Punkte für platzierte Farmer sowie für Traktoren auf deinen Weiden und Äpfel in deinem Vorrat.

Für 1, 2, 3, 4, 5 Farmer bekommst du 2, 6, 12, 20, 30 Punkte. Jeder Traktor auf deinen Weiden zählt 3 Punkte. Jeder Apfel in deinem Vorrat zählt 1 Punkt.



E1 Du bekommst Einmalpunkte und Punkte für jeden Bienenstock und Schubkarren auf deinen Weiden.

Du bekommst einmalig 18 Punkte. Jeder Bienenstock und jeder Schubkarren auf deinen Weiden zählt 3 Punkte.

Wenn ihr Ährensache ein wenig besser kennt, könnt ihr die Karten A2 bis E2 ins Spiel bringen. Ihr könnt nur mit diesem Set spielen, oder ihr ersetzt einzelne Karten mit korrespondierenden Karten des Basissets links - also z.B. A2 statt A1, C2 statt C1, etc. Ihr könnt aber auch alle 10 Wertungskarten mischen und beliebige 5 Karten den Farmern zuordnen.



A2 Du bekommst Punkte für Tierpaare. 1, 2, 3, 4 Tierpaare zählen 6, 20, 26, 40 Punkte. Jedes weitere Tierpaar zählt 10 Punkte. Du kannst natürlich mehrere Paare gleicher Tierarten werten.



B2 Du bekommst Punkte für Objektpaare. 1, 2, 3, 4 Objektpaare zählen 6, 20, 26, 40 Punkte. Jedes weitere Objektpaar zählt 10 Punkte. Du kannst natürlich mehrere Paare gleicher Objektarten werten.



C2 Du bekommst Punkte für Objekte und Äpfel. Addiere die Anzahl deiner Apfelbäume, Schubkarren und Bienenstöcke auf deinen Weiden. Multipliziere die Summe mit der Anzahl Äpfel in deinem Vorrat.

Apfelbäume, Schubkarren und Bienenstöcke auf deinen Weiden. Multipliziere die Summe mit der Anzahl Äpfel in deinem Vorrat.



D2 Du bekommst Punkte für Weiden, Gebäude und Traktoren. Addiere die Anzahl deiner Weiden und Gebäude. Multipliziere die Summe mit der Anzahl Traktoren auf deinen Weiden.

die Anzahl deiner Weiden und Gebäude. Multipliziere die Summe mit der Anzahl Traktoren auf deinen Weiden.



E2 Du bekommst Punkte für Tiere und Farmer. Addiere die Anzahl aller Tiere auf deinen Weiden. Multipliziere die Summe mit der Anzahl Farmer.

auf deinen Weiden. Multipliziere die Summe mit der Anzahl Farmer.

CREDITS

Autor des Spiels: Arve D. Fühler Redaktion: Beate Heinke, Gestaltung: Christian Schaarschmidt Eileen Knorr, Thomas Alt

Skellig Games bedankt sich bei allen, die in die Entwicklung, das Testen und die Produktion dieses Spiels einbezogen waren. Ohne Euch sind wir nichts.

Besucht uns auf Discord



Für Ersatzteile meldet euch bitte hier: info@skellig-games.de



SKELLIG GAMES GmbH
Parkweg 6
35452 Heuchelheim, Germany
www.skellig-games.de



Hergestellt in Deutschland
© 2026 Skellig Games GmbH

Änderungen vorbehalten.
1. Edition V1/2026

ZUSATZKARTEN

Wenn ihr beim Anlegen von Plättchen in eure Farm noch eine größere Herausforderung sucht, bringt die Karten mit der Kennung W und G ins Spiel. Wählt entweder nur 1 Karte - das ist meistens ausreichend - oder wählt 2 Karten. Wenn ihr mit 2 Karten spielen wollt, wählt eine Wegewertung (W1 oder W2) sowie eine Gebietswertung (G1 oder G2).

Die Karten W und G werden nie einem Farmer zugeordnet (ihr braucht also auf jeden Fall auch die fünf „normalen“ Karten). Legt die Karten neben den Spielplan und wertet sie zum Schluss vor den Farmerwertungen.



W1 Du bekommst Punkte für den längsten Weg. Ermittle den längsten zusammenhängenden Weg. Er darf sich überschneiden, aber nur 1x durch dein Hofplättchen führen. Jedes Plättchen des Weges zählt 4 Punkte - bei Überschneidungen zählt das Plättchen doppelt.

Jedes Plättchen des Weges zählt 4 Punkte - bei Überschneidungen zählt das Plättchen doppelt.



W2 Du bekommst Punkte für jedes Weg-Ende am Rand. Jeder Weg, der am Rand deiner Farm endet, zählt 3 Punkte.



G1 Du bekommst Punkte für jedes Gebiet am Rand. Jedes Gebiet, das von Wegen und dem Rand deiner Farm eingeschlossen ist zählt 4 Punkte.



G2 Du bekommst Punkte für jedes abgeschlossene Gebiet. Ein abgeschlossenes Gebiet ist komplett von Wegen umgeben - Randfelder zählen hierbei nicht. 1, 2, 3, 4 abgeschlossene Gebiete zählen 6, 20, 26, 40 Punkte jedes weitere abgeschlossene Gebiet zählt 10 Punkte.

GEBÄUDEKARTEN

1 WASSERTURM - Immer wenn du Bietkarten auf einmal im Wert von 7 oder mehr ausspielst, erhöhst du dein Gebot um weitere 3 Punkte.

2 SAUSTALL - Immer wenn du auf einmal 3 oder mehr Bietkarten ausspielst, erhöhst du dein Gebot um weitere 4 Punkte.

3 HEUBODEN - Wenn du verdeckte Bietkarten ausspielst, zählen sie 3 statt 2 Punkte. Das gilt aber nur für maximal 3 Karten pro Bietphase.

4 SCHAFSWEIDE - Wenn du beim Bieten 2 Getreide zahlst, erhöht sich dein Gebot um 4 statt 3 Punkte.

5 KUHSTALL - Du darfst pro Bietphase für maximal 2 Bietkarten so tun, als hätten sie eine andere Farbe.

6 WASSERMÜHLE - Du darfst pro Bietphase für maximal 2 Bietkarten so tun, als wäre ihr Wert um 1 geringer oder höher. Du darfst den Wert aber nicht über 6 steigern.

7 GETREIDEMÜHLE - Wenn Du beim Bieten auf ein Feld gelangst, auf dem bereits eine andere Bietfigur steht, darfst du dein Gebot um 3 erhöhen. Das darfst du aber nur einmal pro Bietphase tun.

8 GEWÄCHSHAUS - Du darfst einmal pro Bietphase 3 Bietkarten nachziehen und musst anschließend 2 Karten aus deiner Hand ablegen.

9 KÄSEREI - Du darfst 2 Bietkarten nachziehen und behalten, wenn dein Gebot den Wert 28 überschreitet. Dies darfst du aber nur einmal pro Bietphase tun.

10 GERÄTEHALLE - Wenn du irgendwann während der Bietphase nur 2 oder weniger Bietkarten auf der Hand hast, darfst du dein Gebot um 4 erhöhen. Dies darfst du aber nur einmal pro Bietphase tun.

11 GESINDEHAUS - Wenn dein Gebot den Wert 25 überschreitet, darfst du es um 3 erhöhen. Dies darfst du aber nur einmal pro Bietphase tun.

12 WASCHHALLE - Du darfst dir immer dann, wenn du einen oder mehrere Äpfel erhältst, einen zusätzlichen Apfel nehmen. Dies gilt aber nicht, wenn du am Rundenende Äpfel kaufst.

ANGEBOTSPLÄTTCHEN



(3-5 PERSONEN)

Hier erhältst du 2 Weideplättchen.



(3 PERSONEN)

Hier erhältst du 1 Weideplättchen oder 1 Farmer.



(4-5 PERSONEN)

Hier erhältst du 1 Weideplättchen und 1 Farmer.



(3 PERSONEN)

Hier erhältst du 1 Farmer oder 1 Gebäude und das Rundenplättchen.



(4-5 PERSONEN)

Hier erhältst du 1 Farmer und entweder 2 Getreide oder 1 Apfel.



(5 PERSONEN)

Hier erhältst du 1 Weideplättchen und 1 Getreide.



(4-5 PERSONEN)

Hier erhältst du 1 Gebäude und 1 Apfel sowie das Rundenplättchen.



(3-5 PERSONEN)

Hier erhältst du 2 Getreide UND 2 Äpfel ODER 1 Farmer, für den du 3 Getreide zahlen musst.

VARIANTE FÜR 2 PERSONEN (AUF EIGENE GEFAHR)

Der Spielaufbau entspricht dem Spiel für 3 Personen. In der Bietphase spielt ihr allerdings mit einer dritten, neutralen Person: nehmt dazu eine Bietfigur einer weiteren Farbe. Zu Beginn jeder Bietphase (auch zu Spielbeginn) stellt ihr die neutrale Bietfigur auf das Gebotsfeld, das der Summe aller 5 offenen Bietkarten in der Auslage entspricht.

Im beispielhaften Spielaufbau auf Seite 2-3 würde die neutrale Bietfigur auf das Gebotsfeld **20** gestellt werden ().

Die neutrale Bietfigur verändert ihre Position auf der Gebotsleiste nicht. Am Ende der Bietphase, beim Einsetzen auf die Angebotsfelder, wird die neutrale Bietfigur - wenn sie an der Reihe ist - auf das am weitesten links liegende freie Angebotsfeld gestellt. Ist es ein Angebot mit 1 oder 2 Weiden, kommen diese Plättchen aus dem Spiel (zurück in die Schachtel.) Die neutrale Person nimmt niemals Farmer, Gebäude, Getreide oder Äpfel. Falls nur dies angeboten wird, nimmt sie gar nichts.

AM RUNDENENDE



Ihr könnt am Rundenende einmalig 5 Getreide für 2 Äpfel eintauschen.

UND / ODER



Ihr könnt am Rundenende einmalig 6 Getreide für 1 Farmer eintauschen.

PUNKTE AM SPIELLENDE



Punkte entsprechend der Werte auf den Weideplättchen.



7er-Plättchen, die anstelle eines Farmers genommen wurden.



7 Punkte für die meisten Handkarten, 3 Punkte für die zweitmeisten.



15 oder 25 Punkte für das Erfüllen des Bauplans.



2 Punkte für den besonderen Farmer.



Punkte für erhaltene Rundenplättchen.



1 Punkt für jedes Getreide.



Punkte entsprechend der Wertungskarten der Farmer.