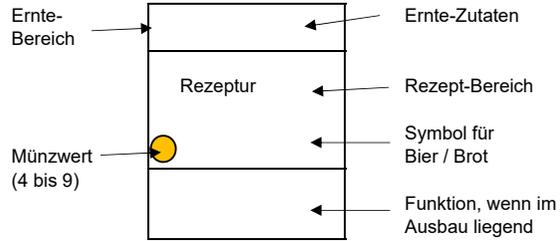


Karten-Aufbau:



Aufbau des Spiels:

- 1) Legt den Spielplan zwischen Euch. Jeder Spieler hat seine eigene Seite.
- 2) Mischt die 60 Karten und legt diese als verdeckten Zug-Stapel bereit.
- 3) Bildet den Vorrat für die 5 Arten von Markern neben dem Spielplan am See. Lasst Platz für 3 Tausch-Karten.
- 4) Setzt den Jahres-Marker auf das 1. Feld der Kalenderleiste.
- 5) Den Startspieler-Marker (Windmühle) erhält derjenige Spieler, der zuerst in der Aktionsphase sein will.

Es werden 6 Runden (Jahre) gespielt: Runde 1, 3 und 5 sind fruchtbare Jahre und die Runden 2, 4 und 6 trocken. Jede Runde hat 4 Phasen.

Wenn das Jahr **FRUCHTBAR** ist: ●

a. SAAT-Phase:

- Jeder Acker wird vom Vorrat aufgefüllt in der Menge lt. GRÜNEM Holzschild. So wird z.B. Weizen auf 7 Marker aufgefüllt. Auf den Fluss kommen ALLE Wassermarker. Sind nicht genug Marker vorhanden, gibt es keinen Ersatz.

b. KARTEN-Phase:

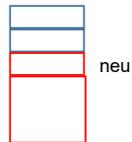
- Wer die Windmühle hat, zieht zuerst 5 Karten vom Zugstapel. Danach zieht dann der andere Spieler 5 Karten. Die Karten werden auf die Hand genommen.

c. AKTION-Phase:

- Wiederholt die folgenden 3 Schritte, bis alle Handkarten ausgespielt sind.
 - 1) Die Person mit der Windmühle führt 1 Zug durch.
 - 2) Die andere Person führt 1 Zug durch.
 - 3) TAUSCHT nun Eure verbliebenen Handkarten miteinander.
- Wer am Zug ist, MUSS 1 seiner Handkarten spielen. Es steht genau **EINE von 3 Aktionen** (A / B / C) zur Auswahl:

A) ERNTE und LAGERUNG: *Ernte-Bereich wirkt.*

- Lege die gewählte Karte offen als Ernte-Karte vor Dir aus. Hast Du schon andere Ernte-Karten vor Dir, lege die neue unterhalb vorhandener Ernte-Karten überlappend ab.



- Von jeder auf der neuen Karte abgebildeten Zutat musst Du nun so viele Marker vom Spielplan nehmen, wie insg. davon auf den Ernte-Karten abgebildet sind, die vor Dir im Ausbau liegen.
- Lege die Zutaten in Dein Lager (anfangs 9 Plätze).
- Kannst Du nicht alles lagern, MUSST Du dem anderen Spieler überzählige Zutaten ANBIETEN. Dieser darf beliebige davon nehmen, wenn er sie lagern kann. Nicht genommene Marker kommen in den Vorrat.

B) PRODUKTION und VERKAUF: *Rezept-Bereich wirkt.*

- Spiele die gewählte Karte aus, um deren BIER zu brauen bzw. deren BROT zu backen. Je nach Art lege die Karte offen auf Brauerei / Bäckerei.
- Gib alle Zutaten lt. Rezeptbereich dieser Karte ab in den Vorrat.
- Drehe die Karte mit der Rückseite nach oben. Sie ist nun verkauft.
- Auf Brauerei / Bäckerei darf je nur 1 Karte liegen.

C) AUSBAU und REINIGUNG: *Unterschieben*

- Spiele die gewählte Karte als AUSBAU aus und schiebe sie teilweise unter den Spielplan, so dass nur ihr Ausbaubereich sichtbar bleibt.
- Das Symbol an der oberen Kante des Ausbau-Bereichs zeigt den Slot an, wo die Karte untergeschoben wird. Es gibt 6 Slots, von denen jeder Ausbau Vorteile bringt. Hat man mehrere Ausbauten an einem Slot, schiebt man diese so unter, dass jeweils der Ausbau-Bereich sichtbar ist.
- REINIGUNG: Entferne die Karten von Bäckerei und Brauerei und lege sie verdeckt neben den Spielplan (bei Dir am Marktplatz mit Brunnen). Die Kartenzahl dort muss sichtbar sein. Du kannst sie jederzeit ansehen.

d. MÜHLEN-Phase:

- ▼ Erst wenn niemand mehr Handkarten besitzt, beginnt diese Phase.
- Die Person mit weniger Zutatenmarkern auf Lagerplätzen erhält die Windmühle.
Patt: Die Windmühle geht an den Spieler, der sie aktuell nicht hatte.
- Der Jahresmarker geht 1 Feld voran. Es beginnt ein trockenes Jahr.

Wenn das Jahr **TROCKEN** ist:



- a. SAAT-Phase:** Jeder Acker wird vom Vorrat aufgefüllt in der Menge lt. ROTEM Holzschild. Auf den Fluss kommen ALLE Wassermarker. Sind nicht genug Marker vorhanden, gibt es keinen Ersatz.

b. KARTEN-Phase:

- Jeder Spieler tut Folgendes:
 - Er nimmt alle vor sich liegenden Ernte-Karten auf die Hand.
 - Wer die Windmühle hat, füllt seine Hand bis auf 5 Karten vom Zugstapel auf. Danach macht das der andere Spieler ebenso.
 - Deckt im Anschluss 3 Karten vom Zugstapel auf und legt sie auf die 3 Tauschkarten-Felder des Spielplans. Diese 3 Karten sind Tausch-Karten für diese Runde.

c. AKTIONS-Phase:

- Angefangen mit dem Windmühlen-Besitzer führt Ihr abwechselnd je 1 Zug durch, bis alle Handkarten gespielt sind.
- In dieser Phase tauscht Ihr Eure Kartenhände **NICHT** miteinander.
- Wer am Zug ist, wählt 1 seiner Handkarten und führt 1 Aktion (A ... C) aus. STATT die gewählte Karte zu spielen, darf man sie gegen 1 der Tausch-Karten auf dem Spielplan austauschen und eben diese dann ausspielen. Die eingetauschte Karte darf nicht auf die Hand genommen werden.

d. MÜHLEN-Phase:

- Die Person mit weniger Zutaten-Markern auf Lagerplätzen erhält die Windmühle.
Patt: Die Windmühle geht an den Spieler, der sie aktuell nicht hatte.
- Werft die 3 Tausch-Karten vom Spielplan und alle Erntekarten ab, die vor Euch liegen (offen auf Ablage-Stapel).
- Der Jahresmarker geht 1 Feld voran. Es beginnt ein fruchtbares Jahr. Kommt der Marker aber auf dem Münzen-Symbol an, endet das Spiel nun.

**JEDERZEIT darf man die Rückseiten der Karten im Zugstapel ansehen.
darf man sich die Vorderseiten eigener Karten ansehen.**

Spielende:

Nach 6 Runden tut jeder Spieler Folgendes:

- Nimm alle Deine verkauften Karten neben dem Spielplan + evtl. übrige Karten aus der Bäckerei und Brauerei und lege sie getrennt nach Bier und Brot offen vor Dir aus. ZÄHLE die Werte (je 4 ... 9) der Münzen auf den Bier-Karten und notiere das Ergebnis auf dem Wertungs-Block.
- Tue das Gleiche für Deine Brot-Karten.
- Überprüfe die Ausbauten, die evtl. an Deinem Münzen-Slot liegen und notiere die Extra-Münzen, die Du dadurch für Brot / Bier bekommst.
- Das niedrigere Gesamt-Ergebnis aus Bier bzw. Brot ist Dein End-Ergebnis.

Wer das höhere End-Ergebnis erzielt, gewinnt die Partie.
*Patt: Wer das höhere Ergebnis bei seiner anderen Warenart hat, siegt.
Bei erneutem Patt gewinnt die Person ohne Windmühle vor sich.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 16.02.23