

Vorbereitungen als Ergänzung zum Grundspiel:

- 1) Legt Bierfässer und Heuballen als allgemeinen Vorrat neben den Spielplan.
- 2) Legt das neue kleine Fass-Plättchen neben die anderen Fässer auf dem Hauptspielplan. Das neue große Fass kommt auf das kleine Fass.
- 3) Jeder Spieler tut Folgendes:
 - a) Er nimmt den Liefer-Spielplan und die 7 Lager-Plättchen in Spielerfarbe. Der neue Spielplan kommt links an den Klostergarten-Spielplan.
 - b) Er legt je 1 Bierfass + 1 Heuballen auf je 1 Lagerplatz des Liefer-Spielplans.
 - c) Er stellt sein Fuhrwerk auf das Kloster des Liefer-Spielplans.
 - d) Er legt 1 seiner Lager-Plättchen offen auf jeden Scheunenplatz seines Klostergarten-Plans. Er entscheidet selbst, wohin er welches Plättchen legt.
- 4) Der Startspieler wirft den Bierkutscher-Würfel und zählt vom Startbereich des Spielplans im Uhrzeigersinn so viele Felder weit, wie die Augenzahl zeigt. Auf dem Zielfeld wird der Würfel mit Ergebnisaugenzahl nach oben abgelegt. z.b: "5 Augen" bedeutet: der Würfel kommt auf das 5. Feld nach dem Startbereich.
- 5) Der Startspieler nimmt 4 Bierfässer aus dem Vorrat und platziert sie wie folgt auf den Aktionsfeldern:

a) Bierfässer:

Beginnend beim Feld mit dem Bierkutscher-Würfel zählt er so viele Felder, wie der Würfel Augen zeigt. Auf das Zielfeld kommt 1 Fass. Für das 2. Fass zählt er erneut vom aktuellen Feld mit dem 1. Fass die Augenzahl ab und platziert es. In gleicher Weise werden auch die weiteren Fässer platziert.

b) Heuballen:

Dann nimmt er 4 Heuballen und zählt vom Feld mit dem 4. Fass erneut die Augenzahl ab. Auf das Zielfeld kommt dann 1 Heuballen usw..

Der Startbereich zählt als 1 Feld mit. Auch dort können Fässer + Ballen landen. Auf dem selben Aktionsfeld können beliebig viele Elemente stehen.

Anderungen im Ablauf: Folgende Situationen ändern sich ggü. dem Grundspiel:

- A) Du ziehst auf ein Feld mit Bierfässern, Heuballen, Bierkutscher-Würfel.
- B) Du umschließt einen Scheunenplatz komplett.
- C) Die nächste Runde wird vorbereitet.
- D) Ermittlung der Siegpunkte.

A) Du ziehst auf ein Feld mit Bierfässern, Heuballen, Bierkutscher-Würfel:

- ◆ Auf einem Aktionsfeld darfst Du Deinen Zug beenden, wenn Du mind. 1 der folgenden Aktionen ausführen kannst. Genau 1 Aktion ist ein MUSS, 2 oder 3 Aktionen kannst Du ggf. ausführen. Die Reihenfolge 1) 2) 3) ist einzuhalten.

- 1) Aktion wie im Grundspiel ausführen.
- 2) Nimm x Bierfässer und/oder x Heuballen vom Aktionsfeld und lege diese auf je 1 leeren Lagerplatz (farbig) auf Deinem Liefer-Spielplan. Jeder Lagerplatz nimmt nur 1 Teil auf. Zahlst Du 4 Dukaten, darfst Du 1-mal den separaten Lagerplatz nutzen.
- 3) Den Bierkutscher-Würfel nutzen (wenn vorhanden): Gemäß Augenzahl reist Dein Fuhrwerk im Uhrzeigersinn genau so viele Orte weiter. Auch Wäldchen gelten als 1 Ort. Passiert bzw. erreichst Du eines der 4 Tore, gilt:

KLOSTER-TOR:

- ◆ Kommst Du an Deinem Kloster-Tor vorbei, musst Du mind. 1 Fass aufladen, wenn Du willst/kannst. Andernfalls bleibt Dein Fuhrwerk dort stehen.
- ◆ Steht Dein Fuhrwerk aber schon am Klostertor und Du könntest gar KEIN Fass aufladen, ist die Aktion 3) für Dich TABU.
- ◆ Steht Dein Fuhrwerk schon am Klostertor und Du willst oder kannst Fässer auf Dein Fuhrwerk laden, dann lade so viel, wie Du willst/kannst.
- ◆ Jedes Fass kostet beim Verladen 1 Heuballen aus dem eigenen Lager.

WIRTSHÄUSER - abgeladene Fässer bleiben dort:

- ◆ Erreichst Du das 1. Wirtshaus, liefere dort 1 Fass ab.
- ◆ Erreichst Du das 2. Wirtshaus, liefere dort 1 Fass ab, falls vorhanden.
- ◆ Erreichst Du das 3. Wirtshaus, liefere dort alle restlichen vorhand. Fässer ab.

Steht Deine Spielfigur am Ende Deines Zuges auf dem Feld mit Würfel, gilt:

- ➡ Wirf den Würfel neu und versetze ihn von Deiner Figur aus so viele Felder wie die Augenzahl.

- ➔ Sollten alle Spieler das Feld mit dem Würfel übersprungen haben, wirft der letzte Überspringer zum Ende seines Zuges den Würfel neu und stellt ihn direkt auf das Feld vor der zuvorderst stehenden Spielfigur.

B) Du umschließt einen Scheunenplatz komplett:

- ◆ Vor der regulären Aktion nimmst Du vom Scheunenplatz das Lager-Plättchen und entscheidest über seine Verwendung:

- ➔ ENTWEDER als Lagerplatz auf Deinem Liefer-Plan (Plättchen umdrehen).
- ➔ ODER nutze den Effekt des Plättchens.



Lege 1 Fass und/oder 1 Heuballen vom Vorrat auf je 1 leeren Lagerplatz Deines Liefer-Plans. Das Lager-Plättchen geht aus dem Spiel.



Lege das Lager-Plättchen oben auf Deinen Liefer-Plan. Ab sofort addierst Du seinen Wert (2 oder 3) zum Bierkutscher-Würfel, wenn Du diesen nutzt.



Evtl. mehrere platzierte Lager-Plättchen dieser Art addieren sich.



Lege das Lager-Plättchen auf ein leeres Punkte-Feld im 1. oder 2. Wirtshaus. Jedes Fass dort wird somit wertvoller.



Ziehe Dein Fuhrwerk sofort 4 bzw. 6 Schritte vorwärts. Dieser Wert kann nicht durch andere Plättchen erhöht werden. Das Lager-Plättchen geht aus dem Spiel.



C) Die nächste Runde wird vorbereitet:

- ◆ Die Runde wird zunächst wie üblich vorbereitet.
- ◆ Es werden 4 Fässer und 4 Heuballen platziert (wie bei Spielvorbereitung). Gestartet wird damit an dem Feld, wo derzeit der Bierkutscher-Würfel liegt.
- ◆ Es kann beim Platzieren auch zum Überschreiten des Startbereichs kommen. Es wird im Uhrzeigersinn weiter platziert. Auch der Startbereich gilt als Feld.

D) Spielende
Siegpunkte-Ermittlung:

Ihr zählt zusätzliche Siegpunkte:

- ◆ Jedes Fass in jedem Wirtshaus bringt so viele Siegpunkte wie der daneben angezeigte Punktwert.
- ◆ Noch im eigenen Lager liegende Fässer = je 0,5 SP.
- ◆ Jedes geladene Fass auf dem eigenen Fuhrwerk bringt 0, 1 oder 2 SP, je nach Standort des Fuhrwerks.
- ◆ Die beiden neuen Fässer im Spiel sind erfüllt, wenn man mind. 3 Bierfässer an Wirtshäuser geliefert hat, egal ob an eines oder mehrere.