

Es werden 6 Runden zu je 4 Phasen gespielt. SP darf man geheim halten.

**JEDERZEIT-Aktionen** (im eigenen Zug):

☺ Man gibt 1 Handelware (vom zentralen Hofplatz) ab UND wählt 1 Option:

- ◆ Nimm 4 Silber.
- ◆ Nimm 2 unterschiedliche Erntegüter:  
Platziere 2 Spielermarker in unterschiedlichen Lagern auf eigenem Hof
- ◆ Lege 1 Handkarte am eigenen Hof an (Kosten, wenn rechts angelegt).  
ODER nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel.
- ◆ Nimm 1 Schwein: Stelle 1 Spielermarker auf einen Stallplatz.
- ◆ Werte 2 Ressourcen kostenlos auf.  
Aufgewertete Güter dürfen nicht im selben Zug ein-/verkauft werden.

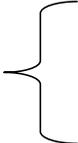
☺ Man darf Ressourcen (Erntegüter und Schweine) ein-/verkaufen.

- ... Preise dazu sind neben den Lagern angegeben.
- ... Ressourcen werden mittels Spielermarker angezeigt.
- ... Erntegüter können i.d.R. nicht vom Feld verkauft werden.

☺ Erntegüter werden nie zwischen Feld und Lager versetzt. Sie bleiben auf den Feldern stehen, bis man sie für 1 der folgenden Möglichkeiten entfernt:



- ➔ Aufwertung:  
Spielermarker umsetzen zum Lager für aufgewertete Güter der jeweiligen Ressource und Kosten dafür zahlen (siehe Angaben auf Spielplan).
- ➔ Bezahlung der Kosten eines Hofausbaus (siehe Hofphase)
- ➔ Lieferung (siehe Transportphase)

Die 4 Phasen sind: 

- Hofphase (blau)
- Ertragsphase (grün)
- Transportphase (grau)
- Wertungsphase (rot)

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.08.16  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

**HOFPHASE:** I - blau

- ◆ In Spielreihenfolge führen alle Spieler jeden der folgenden Schritte komplett aus, bevor der nächste Schritt begonnen wird.

**1) Hofkarte ausspielen (optional) und Karte(n) nachziehen:**

- ◆ Man spielt 1 Karte aus und zieht zum Schluß auf Handkartenlimit nach. Nur jetzt gilt das Limit. Zunächst startet man mit einem Limit von 3 Karten. In der 1. Runde werden ggf. von jedem Spieler 2 Karten ausgespielt.
- ◆ Jede Karte wird entsprechend ihrer Funktion am Hof untergeschoben:
  - a. Feld: Links am Hof anlegen. Dort wächst später 1 Erntegut (z.B. Olive).
  - b. Marktkarren: In eine der oberen 3 Aussparungen des Hofes legen.
  - c. Hofausbau: Rechts am Hof anlegen = Hofausbau  
Hofausbauten kosten: 1. Ausbau = 1 beliebiges Hofgut zahlen,  
2. Ausbau = 2 beliebige (unterschiedliche) Hofgüter zahlen usw..
  - d. Helfer: Unten am Hof in eine der 3 Aussparungen legen.
- ◆ Hat man bei b./d. bereits 3 Karten anliegen, muss man davon 1 Karte ersatzlos abwerfen, um 1 neue Karte anlegen zu können.

**2) Einkommen nehmen:**

- ◆ Blaue Handwerksmarker und Hofausbauten mit blauem Element bringen Einkommen (Silber, Erntegüter, Schweine, Handelswaren).

**3) Wachstum auf Feldern und Nachwuchs bei Schweinen:**

- ◆ Jeder Spieler erhält neue Erntegüter auf seinen Feldern und max. 1 Schwein als Nachwuchs. Auf jedes leere Feld kommt 1 Erntegut.
- ◆ Hat man mind. 2 Schweine auf seinem Hof, kommt genau 1 Schwein dazu, wenn Platz im Stall ist. Verkauf dieses Nachwuchses ist nicht möglich.

**4) Dachmarker kaufen** (in Spielerreihenfolge): *Runde 1: umgekehrt!*

- ◆ Kosten in Silber bezahlen. Marker linksbündig auf das Dach legen.
- ◆ Abgedeckte SP erhält man sofort. Die Extrafunktion jedes Markers darf man 1x im Spiel nutzen und dreht danach den Marker auf die Rückseite.

**ERTRAGSPHASE:** II - grün

- ◆ Der Startspieler würfelt die Ertragswürfel und legt diese links neben das der jeweiligen Würfelzahl entsprechende Ertragsfeld des Spielplanes.
- ◆ a) In Spielreihenfolge nimmt jeder Spieler 1 Würfel und legt ihn auf den linken Ablageplatz (zwischen unteren Aussparungen) seines Hofes ab. Die den Würfelaugen entsprechende Aktion ist sofort auszuführen.
- b) Danach nimmt jeder Spieler 1 weiteren Würfel, legt diesen auf den rechten Ablageplatz (untere Aussparungen) seines Hofes ab und führt Aktion aus.
- c) Der einzige verbliebene Würfel wird von allen Spielern genutzt.

- 1 Auge: 1 Schwein nehmen: 1 Marker auf einen Stallplatz stellen.  
Ist kein Platz frei, muss das Schwein direkt verkauft werden.
- 2 Augen: 1 Karte ausspielen ODER 1 Karte nachziehen ODER  
1 Erntegut nehmen: 1 Spielermarker ins pass. Lager setzen.
- 3 Augen: 2 unterschiedliche Erntegüter nehmen: Mit Spielermarkern die Güter in den entsprechenden Lagern markieren.
- 4 Augen: 4 Silber vom Vorrat nehmen.
- 5 Augen: 2 Ressourcen kostenlos aufwerten ODER  
1 Ressource kostenlos aufwerten + 1 Schritt auf Siestaleiste.  
ODER 2 Schritte auf Siestaleiste vorrücken.  
Aufwerten = Verschieben in Lager/Stall für aufgewertete Güter.
- 6 Augen: 1 Lieferung ausführen ODER 2 Silber nehmen.

**TRANSPORTPHASE:** III - grau

- ◆ Von den folgenden 4 Schritten wird Schritt 1 gleichzeitig ausgeführt, alle anderen Schritte sind in Spielreihenfolge abzuhandeln. Jeder Schritt muss von allen Spielern beendet worden sein, bevor der nächste Schritt begonnen werden darf.
- ◆ Zu Beginn der 4. Transportphase hat man alle Eselmarker zur Verfügung.

**1) Eselmarker auswählen, dann 2) Neue Reihenfolge bestimmen:**

- ◆ Jeder Spieler wählt geheim 1 seiner Eselmarker und legt ihn verdeckt vor sich ab. Anschließend decken alle Spieler auf.
- ◆ In Spielreihenfolge rücken die Spieler um 0 - 3 Schritte auf der Siesta-Leiste vor, gemäß Anzahl der Hüte auf ihrem Eselmarker.
- ◆ Neue Spielreihenfolge anhand Siestaleiste ermitteln: Je weiter vorn, desto niedriger der Spielreihenfolge-Marker.  
Je höher ein Marker in einem Stapel liegt, desto weiter vorn ist er.
- ◆ Neue Reihenfolge gilt sofort - die Scheiben baw. aber liegenlassen.

**3) Lieferungen ausführen** (optional, in Spielreihenfolge):

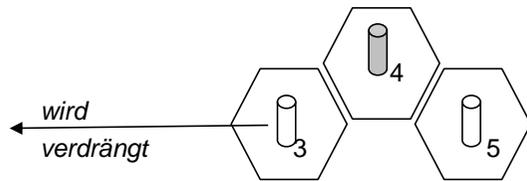
- ◆ Jedes Eselsymbol auf einem Marker = 1 Lieferung (genau 1 Gut).
- ◆ Lieferung erfolgt zu einem Handwerksgebäude in der Stadt ODER zu einem oben am eigenen Hof ausliegenden Marktkarren.
- ◆ Genutzte Eselmarker verdeckt links oben auf dem Hof ablegen.

Handwerksgebäude:

- ➔ Jedem Spieler ist je eine freie Reihe bei jedem Gebäude zugeordnet.
- ➔ Die Reihenfolge der Symbole hat keinen Einfluss auf Lieferung:  
Man kann in beliebiger Reihenfolge anliefern und setzt Spielermarker:  
Das gelieferte Gut ist aus seiner Herkunft zu entfernen.
- ➔ Ist eine Reihe komplett beliefert, setzt man 1 der Marker der Reihe auf das hellgrau unterlegte Feld am Gebäude. Restmarker: in eigenen Vorrat.
  - a. Wer zuerst komplett liefert, erhält den 1 SP dort und entfernt ggf. einen noch ausliegenden Gebäudereihenfolgemarkers von dem gesperrten Gebäude, dass als nächstes zu entsperren ist (Nr. 1 - 3).  
Sperrmarker sind in aufsteigender Nummernfolge zu entfernen.
  - b. Der 1 SP auf dem gesperrten Gebäude geht an entsperrenden Spieler.  
Nach Entsperrung steht das Gebäude allen zur Verfügung.
  - c. Zusätzlich erhält man 1 - 6 SP gemäß Nummer der Spielrunde UND 1 der neben dem Gebäude liegenden Handwerksmarker, der mit "Blitz" nach oben auf den eigenen Hof kommt. Soforteffekt direkt nutzen.
- ➔ Auf der Marker-Rückseite ist die Dauerfunktion des Markers abgebildet. Die Farbe der Handwerksmarker passt zur Farbe der Phasen, in denen sie einsetzbar sind.

Lieferung an Marktkarren:

- ➔ Ein Spieler kann an einen oder mehrere eigene Marktkarren liefern. Die Symbole auf jeweiliger Hofkarte (oberer Teil) zeigen an, welche Güter verlangt sind.
- ➔ Anlieferung kann in beliebiger Reihenfolge über mehrere Runden erfolgen. Dazu entfernt man das Gut vom Hof und platziert 1 Spielermarker auf dem passenden Symbol des Karrens. Die Belohnungen sind:
  - a. 1 Handelsware: 1 Marker auf eigenen zentralen Hofplatz setzen.
  - b. 2 - 6 SP, je nach Angabe auf dem Karren.
  - c. 1 Spielermarker auf ein freies Marktfeld setzen, das dem SP-Wert des Marktkarrens entspricht.
  - d. Alle Marker der anderen Spieler entfernen, die an das neue Marktfeld angrenzen und einen niedrigeren Wert haben. Jeder entfernte Marker bringt ihm (dem Verdränger) 1 SP. Die Marker an Mitspieler zurückgeben.



*Beispiel:*

*Neuer Marker hat Wert 4.  
Marker von der 3 wird entfernt.*

Sonderfall: Ist kein Feld frei im Siegpunktwert des Marktkarrens, entfernt man den Marker eines Mitspielers (u.U. aber auch eigenen Marker) von einem Feld entsprechenden Wertes. Es gibt je 1 SP für verdrängte Marker mit niedrigerem Wert.

Erledigte Hofkarte auf Ablagestapel legen, Marker in eigenen Vorrat geben.

**4) Zusatzlieferungen kaufen und ausführen:**

- ◆ In Spielreihenfolge darf man für je 1 Silber 1 Zusatzlieferung kaufen. Jedes Eselsymbol am rechten Hofrand erlaubt den Kauf einer Zusatzlieferung. Jede gekaufte Zusatzlieferung erlaubt wieder Aktion III - 3).
- ◆ Man kauft alle gewünschten Zusatzlieferungen auf einen Schlag.

WERTUNGSPHASE:

IV - rot

- 1) Jeder eigene Spielermarker auf dem Markt = 1 SP.  
Gemäß Position auf Siestaleiste gibt es dort angegebene 0 - 3 SP.
- 2) Markierungsscheiben auf der Siestaleiste als Stapel auf "0" setzen.  
Gemäß Spielreihenfolge die Scheiben von oben nach unten anordnen.
- 3) Der Startspieler deckt die Dachmarker der kommenden Runde auf.  
Alle Spieler entfernen die Marker von genutzten 1x-Helfern und drehen ihre in dieser Runde erhaltenen Handwerksmarker auf Dauerfunktion.  
In der Regel kann man nur 5 Dachmarker besitzen.

**Spielende:**

Nach 6 Runden endet das Spiel.

Am Ende der Runde 6 dürfen alle Spieler diese Schritte tun:

- ➔ Sie tauschen ihre Ressourcen und Handelswaren gemäß der normalen Verkaufs- bzw. Umwandlungspreise in Silber ein.  
Ressourcen sind Oliven, Korn, Trauben, Schweine.  
Erntegüter auf Feldern sowie aufgewertete Güter sind nicht tauschbar.
- ➔ Danach tauschen sie ihr Vermögen 5:1 in SP um.

Wer die meisten SP erzielte, hat gewonnen.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Rest-Silber gewinnt.

Andernfalls gibt es mehrere Sieger.

Belohnungen für Lieferung, die zur kompletten Befüllung führt:

**an MARKTKARREN:**

- a. 1 Handelsware: 1 Marker auf eigenen zentralen Hofplatz setzen
- b. 2 - 6 SP, je nach Angabe auf dem Karren.
- c. 1 Spielermarker auf ein freies Marktfeld setzen (im SP-Wert aus b.).
- d. Angrenzende Marker anderer Spieler entfernen, wenn niedriger wertig.  
Jeder entfernte Marker bringt dem Verdränger 1 SP.

**an HANDWERKSGEBÄUDE:**

- a. Erste komplette Lieferung in dem Gebäude = 1 SP (vom blauen Feld).
- b. Nach erster Komplettliefung 1 gesperrtes Gebäude freigeben = 1 SP.
- c. 1 - 6 SP gemäß aktueller Runde erhalten.
- d. 1 Handwerksmarker vom Feld neben dem Gebäude nehmen.

Belohnungen für Lieferung, die zur kompletten Befüllung führt:

**an MARKTKARREN:**

- a. 1 Handelsware: 1 Marker auf eigenen zentralen Hofplatz setzen
- b. 2 - 6 SP, je nach Angabe auf dem Karren.
- c. 1 Spielermarker auf ein freies Marktfeld setzen (im SP-Wert aus b.).
- d. Angrenzende Marker anderer Spieler entfernen, wenn niedriger wertig.  
Jeder entfernte Marker bringt dem Verdränger 1 SP.

**an HANDWERKSGEBÄUDE:**

- a. Erste komplette Lieferung in dem Gebäude = 1 SP (vom blauen Feld).
- b. Nach erster Komplettliefung 1 gesperrtes Gebäude freigeben = 1 SP.
- c. 1 - 6 SP gemäß aktueller Runde erhalten.
- d. 1 Handwerksmarker vom Feld neben dem Gebäude nehmen.

Belohnungen für Lieferung, die zur kompletten Befüllung führt:

**an MARKTKARREN:**

- a. 1 Handelsware: 1 Marker auf eigenen zentralen Hofplatz setzen
- b. 2 - 6 SP, je nach Angabe auf dem Karren.
- c. 1 Spielermarker auf ein freies Marktfeld setzen (im SP-Wert aus b.).
- d. Angrenzende Marker anderer Spieler entfernen, wenn niedriger wertig.  
Jeder entfernte Marker bringt dem Verdränger 1 SP.

**an HANDWERKSGEBÄUDE:**

- a. Erste komplette Lieferung in dem Gebäude = 1 SP (vom blauen Feld).
- b. Nach erster Komplettliefung 1 gesperrtes Gebäude freigeben = 1 SP.
- c. 1 - 6 SP gemäß aktueller Runde erhalten.
- d. 1 Handwerksmarker vom Feld neben dem Gebäude nehmen.

Belohnungen für Lieferung, die zur kompletten Befüllung führt:

**an MARKTKARREN:**

- a. 1 Handelsware: 1 Marker auf eigenen zentralen Hofplatz setzen
- b. 2 - 6 SP, je nach Angabe auf dem Karren.
- c. 1 Spielermarker auf ein freies Marktfeld setzen (im SP-Wert aus b.).
- d. Angrenzende Marker anderer Spieler entfernen, wenn niedriger wertig.  
Jeder entfernte Marker bringt dem Verdränger 1 SP.

**an HANDWERKSGEBÄUDE:**

- a. Erste komplette Lieferung in dem Gebäude = 1 SP (vom blauen Feld).
- b. Nach erster Komplettliefung 1 gesperrtes Gebäude freigeben = 1 SP.
- c. 1 - 6 SP gemäß aktueller Runde erhalten.
- d. 1 Handwerksmarker vom Feld neben dem Gebäude nehmen.