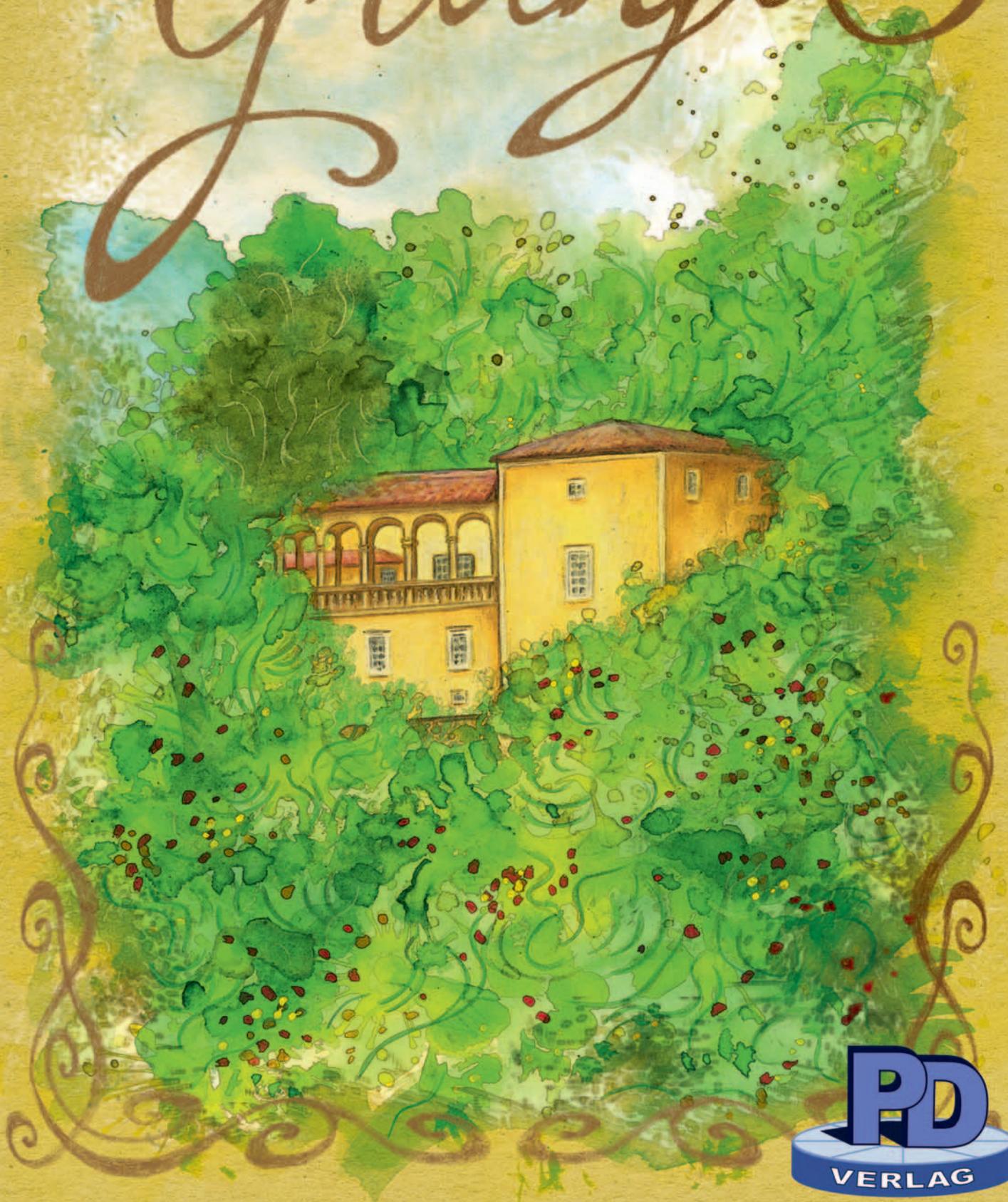


Spielregel

La

Granjia



PD
VERLAG

2.0 SPIELMATERIAL UND WICHTIGE BEGRIFFE

INHALT

- 1.0 Einführung
- 2.0 Spielmaterial und wichtige Begriffe
- 3.0 Spielziel
- 4.0 Spielvorbereitung
- 5.0 Spielablauf
- 6.0 Hofphase
- 7.0 Ertragsphase
- 8.0 Transportphase
- 9.0 Wertungsphase
- 10.0 Spielende
- 11.0 Solospiel

Jedes **La Granja**-Exemplar enthält:

- ✿ 1 Spielplan
- ✿ 4 Spielertableaus
- ✿ 66 Hofkarten
- ✿ 9 Ertragswürfel
- ✿ 100 Spielermarker
(je 25 Holzoktaeder in den vier Spielerfarben)
- ✿ 4 Markierungsscheiben
(je eine Holzscheibe in den vier Spielerfarben)
- ✿ 16 Eselmarker (je vier Marker pro Spieler)
- ✿ 38 Silbermünzen mit den Werten 1 und 3
- ✿ 66 Siegpunktmarker mit den Werten 1, 3, 5, 10
- ✿ 4 Spielreihenfolgemarkers mit den Ziffern 1 - 4
- ✿ 24 Dachmarker
- ✿ 24 Handwerksmarker
- ✿ 3 Gebäudereihenfolgemarkers mit den Ziffern 1 - 3
- ✿ 4 Spielhilfen
- ✿ 1 Spielregel
- ✿ 1 Glossar für die Karten

2.1 Der Spielplan

Der **La Granja**-Spielplan zeigt im Zentrum den Marktplatz des Städtchens *Esporles*, der aus Marktfeldern (sechseckig) besteht. Jedes Feld weist eine Ziffer zwischen 2 und 6 auf. Die zehn Marktfelder, die ein weißes "X" aufweisen, sind im 2- und 3-Personen-Spiel nicht zugänglich, siehe 4.0. Am Rande des Marktes liegen sechs Handwerksgebäude, denen jeweils unterschiedliche Symbolleisten zugeordnet sind (immer vier; je eine „Reihe“ pro Spieler). Die dort symbolhaft gezeigten Hofgüter oder Handelswaren müssen von den Spielern zum jeweiligen Handwerksgebäude transportiert werden. Schließlich sind neben diesen Symbolleisten noch Ablageplätze für die passenden Handwerksmarker.

Links auf dem Spielplan befinden sich die so genannten Ertragsfelder (mit Würfelzahlen von 1 bis 6).

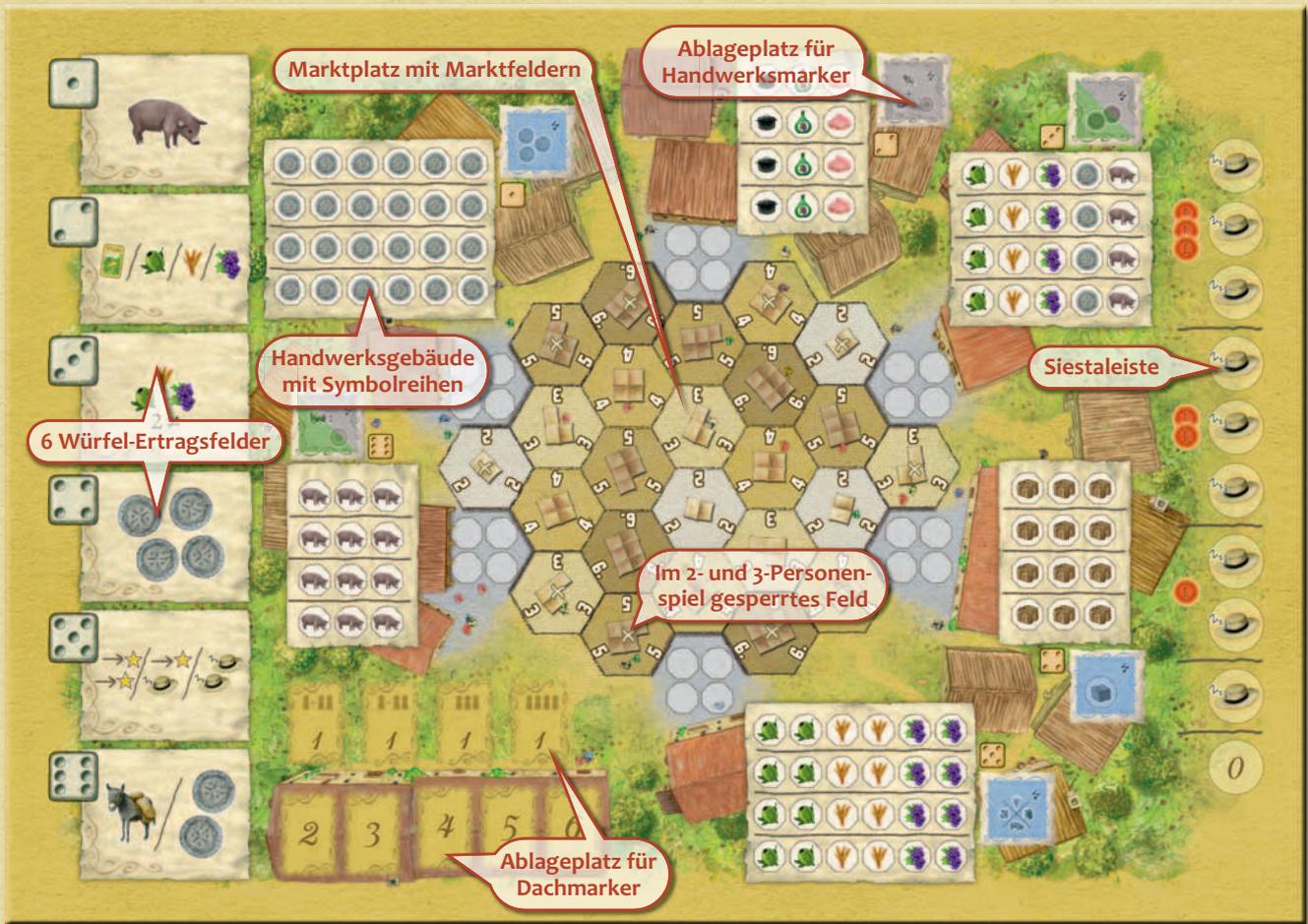
Rechts darunter liegen die Ablageplätze für die Dachmarker (Spielrunden 2-6), darüber befinden sich vier Plätze für die in jeder Spielrunde verfügbaren Dachmarker.

1.0 EINFÜHRUNG

In **La Granja** führen die 1-4 Spieler kleine Bauernhöfe rund um den Weiler *Alpich* in der Nähe des Städtchens *Esporles* auf Mallorca.

Sie hoffen, ihren Hof stetig auszubauen und schließlich zum bedeutenden Landgut **La Granja** zu machen. Im Laufe des Spiels liefern sie zudem ihre Hofgüter in die Stadt. Hier gilt es, besonders schnell zu sein.

La Granja ist ein faszinierendes Spiel, das genaue Planung erfordert. Erfolgreiche Spieler lernen darüber hinaus, mit den Unwägbarkeiten der Würfel und Karten umzugehen.



Auf der rechten Seite ist die *Siestaleiste* zu finden, die darstellt, wie „ausgeruht“ die Spieler in einer Runde sind.

schobene Karte stellt einen speziellen Helfer mit Sonderfähigkeiten dar.

2.2 Die Hofkarten

La Granja enthält 66 so genannte Hofkarten. Die Spieler bekommen sie im Laufe des Spiels auf die Hand und schieben sie unter eine der vier Seiten des Hofes, so dass nur ein Teil der Karte sichtbar bleibt. Nach dem Anlegen ist jeweils nur die entsprechende Seite der Karte „aktiv“ und beeinflusst das Spiel. Die Informationen der anderen drei Kartenseiten wirken sich auf das Spielgeschehen nicht aus.

- ❖ Eine links an den Hof angelegte Karte stellt ein Feld dar, auf dem ein Erntegut wächst – entweder eine Olive, ein Korn oder eine Traube.
- ❖ Eine oben in eine der drei Aussparungen geschobene Karte stellt einen *Marktkarren* dar.
- ❖ Eine rechts an den Hof angelegte Karte stellt einen *Hofausbau* dar.
- ❖ Eine unten in eine der drei Aussparungen ge-



2.3 Die Ertragswürfel

Im Spiel befinden sich neun Würfel. Je nach Spielerzahl wird eine bestimmte Menge verwendet und den Ertragsfeldern auf dem Spielplan zugeordnet.





2.4 Die Spielertableaus

Jeder Spieler besitzt ein Tableau, das seinen Hof darstellt. Auf diesem Hof befinden sich sechs Ablagen für erworbene Handwerksmarker, diverse Lager (für Erntegüter und aufgewertete Güter) und die dazugehörigen Kosten für die Aufwertung, Einkaufs- und Verkaufspreise für Ressourcen, ein zentraler Ablageplatz für Handelswaren, ein Schweinestall mit zwei Plätzen, ein Hinweisfeld für Hofgüter und die (pro Karte steigenden) Kosten für Hofausbauten, ein Bauernhaus mit fünf Ablageplätzen für erworbene Dachmarker, ein Ablageplatz für ausgespielte Eselmarker und je ein Platz für die beiden gewählten Ertragswürfel.

Achtung: Während sich auf dem Platz der Handelswaren und den Lagern der Erntegüter und aufgewerteten Güter theoretisch beliebig viele Spielermarker befinden dürfen, ist im Schweinestall Platz für *maximal* zwei Schweine (deshalb sind dort zwei achteckige Plätze zu sehen).

An alle vier Seiten des Hofes können an den ent-

sprechenden Stellen *Hofkarten* angelegt werden; je nach Position stellen sie verschiedene Dinge dar. Oben und unten können nur maximal je drei Karten angelegt werden – in jede „Ausparung“ eine. Links und rechts werden die Karten „überlappend“ angelegt – hier existiert keine Begrenzung der Kartenzahl.



2.5 Die Spielmarker

2.5.1 Silbermünzen

La Granja benutzt Silber als Wahrung. Es gibt Silbermunzen mit Wert „1“ und Wert „3“. Die Spieler konnen im Laufe des Spiels nach Bedarf jederzeit drei 1er-Munzen gegen eine 3er-Munze aus der „Bank“ wechseln (und umgekehrt). Immer wenn in der Anleitung „1 Silber“ steht, ist eine Silbermunze mit Wert „1“ gemeint.



2.5.4 Dachmarker

In jeder Spielrunde kann jeder Spieler gegen Bezahlung einen Dachmarker erwerben, der ihm bestimmte Vorteile verschafft. Ab dem zweiten erworbenen Dachmarker bekommt ein Spieler zudem Siegpunkte.



2.5.2 Siegpunktmarker

Sofort wenn ein Spieler Siegpunkte gewonnen hat, nimmt er sich die entsprechende Anzahl aus dem Vorrat. Es gibt Marker mit 1, 3, 5 und 10 Siegpunkten. Ein Spieler darf jederzeit Siegpunktmarker wechseln (z.B. drei 1er gegen einen 3er). Die Spieler durfen die Zahl ihrer Siegpunkte vor ihren Mitspielern geheim halten. Immer wenn in der Anleitung „1 Siegpunkt“ steht, ist ein Siegpunktmarker mit Wert „1“ gemeint.



2.5.5 Eselmarker

Jeder Spieler verfugt uber einen identischen Satz aus vier Eselmarkern. Pro Runde wahlen die Spieler einen Marker aus, der die Anzahl ihrer Lieferungen (dargestellt durch Esel) und gegebenenfalls den Fortschritt auf der Siestaleiste des Spielplans (dargestellt durch Hute) bestimmt.



2.5.3 Handwerksmarker

Jedem Handwerksgebaude der Stadt ist ein spezifischer Handwerksmarker zugeordnet. Jeder Spieler kann an jedem Gebaude ein Exemplar des Markers bekommen. Die „Blitz“-Seite der Marker zeigt den „Soforteffekt“ an, siehe 8.3.1.

2.5.6 Gebäudereihenfolgemarker

La Granja enthält drei Gebäudereihenfolgemarker. Diese werden vor Spielbeginn auf drei der sechs Handwerksgebäude der Stadt verteilt und „sperren“ diese zunächst.



2.5.7 Spielreihenfolgemarker

Diese Marker halten die Spielreihenfolge fest.



2.6 Die Spielhilfen

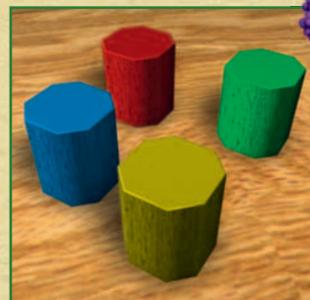
Die Spielhilfen fassen den Ablauf einer Spielrunde, sowie die möglichen Siegpunktequellen kompakt zusammen.



2.7 Das Holzmaterial der Spieler

2.7.1 Spielermarker/Oktaeder

Jeder Spieler besitzt in seiner Farbe 25 Spielermarker, die, je nach ihrer Platzierung auf dem Spielplan oder dem Hof, unterschiedlichste Dinge repräsentieren, die ein Spieler besitzt oder angewendet hat.



Steht ein Spielermarker z. B. auf dem Platz für Handelswaren, ist er eine Handelsware; auf einem Olivenfeld stellt er eine Olive dar; auf einem Marktfeld der Stadt einen Marktstand usw.



Die 25 Marker eines Spielers sind das Limit! Hat ein Spieler alle 25 Marker im Einsatz, darf er einen Spielermarker von seinem Hof oder dem Spielplan entfernen, bevor er ihn erneut verwenden kann. Marker auf komplett belieferten Gebäuden oder 1x - Helfern, dürfen nicht entfernt werden.

2.7.2 Markierungsscheiben

Die Markierungsscheiben der Spieler liegen zunächst gestapelt auf Feld 0 der Siestaleiste des Spielplans. Die Spieler können sie von hier aus im Laufe der Spielrunde nach oben bewegen.

2.8 Begriffserläuterungen

Die folgenden Begriffe haben bei *La Granja* eine besondere Bedeutung:

✿ **Erntegut:** Es gibt drei Sorten von Erntegütern - Oliven, Korn und Trauben. Sie wachsen auf Feldern, können gelagert und aufgewertet werden. Alle Erntegüter, die ein Spieler erhält, aber nicht

auf den eigenen Feldern wachsen, muss der Spieler in seine Lager legen.

✿ **Ressourcen:** Oliven, Korn, Trauben und Schweine (das traditionelle *porc negre*) sind die Ressourcen im Spiel. Sie können eingekauft, verkauft oder aufgewertet werden.

✿ **Aufwertung (aufgewertetes Gut):** Trauben können zu Wein, Schweine zu gepökeltem Fleisch und Oliven und Korn zu Nahrung aufgewertet werden. Eine Aufwertung kann mit Kosten verbunden sein.

✿ **Ertrag (Würfelertag):** Erhält man über die Würfel. Ein Ertrag kann eine oder mehrere Ressourcen, Silber, eine Lieferung, eine oder zwei kostenlose Aufwertungen, ein oder zwei Schritte auf der Siestaleiste und das Nehmen oder Ausspielen einer Karte sein.

✿ **Farbliche Kennzeichnung:** Die vier Phasen einer Spielrunde und deren zugehörige Aktionen sind farblich gekennzeichnet.

❶ Hofphase – Blau

❷ Ertragsphase – Grün

❸ Transportphase – Grau

❹ Wertungsphase – Rot

✿ **Handelsware:** Handelswaren können gegen Vorteile in Ressourcen und Aktionen getauscht werden.



✿ **Hof:** Das Spielertableau (und daran angelegte Hofkarten) stellen den Hof eines Spielers dar.

✿ **Hofgut:** Ein „übergeordneter“ Begriff, der Folgendes umfasst:

- ☞ Silber
- ☞ Siegpunkt
- ☞ Erntegut
(Olive, Korn, Traube)
- ☞ aufgewertetes Gut
(Nahrung, Wein, gepökeltes Fleisch)
- ☞ Schwein

Auf dem Hof befindet sich oben rechts eine Übersicht, die die Kosten der Hofausbauten aufführt und dazu alle Hofgüter auflistet.

✿ **Lieferung:** Ein Eselsymbol stellt eine Lieferung dar. Eine Lieferung geht entweder zu einem Handwerksgebäude der Stadt oder zu einem oben am eigenen Hof ausliegenden Marktkarren.

3.0 SPIELZIEL

In sechs Spielrunden versuchen die Spieler, ihren Hof auszubauen und Waren in die Stadt Esporles zu liefern. Dies bringt Siegpunkte.

Um diese zu erlangen, haben sie zwei Möglichkeiten:

1. Sobald ein Spieler ein Handwerksgebäude in der Stadt komplett beliefert hat, bekommt er Siegpunkte und einen Handwerksmarker mit einer Sonderfunktion.
2. Legt ein Spieler Hofkarten oben am eigenen Hof als Marktkarren an, kann er diese mit eigenen Gütern befüllen und sie dann - komplett befüllt - zum Markt schicken. Als Belohnung erhält er Siegpunkte und eine Handelsware.

Stets gilt es, die Aktionen der anderen Spieler zu beobachten, rasch zu handeln und sich auf die Unwägbarkeiten der Würfel und der Karten einzustellen.

Wer am Spielende die meisten Siegpunkte gesammelt hat, ist der Gewinner und Besitzer des Landgutes **La Granja!**

4.0 SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler erhält einen Hof, die 25 Spielermarker einer Farbe, einen Satz Eselmarker (vier Marker, je einer mit einem, zwei, drei und vier Eselsymbolen), 1 Siegpunkt, 1 Silber und eine Spielhilfe.

Den Siegpunkt und das Silber legen die Spieler neben ihren Hof; zudem platzieren sie einen Spielermarker auf den Platz für *Handelswaren* auf ihrem Hof. Der Rest des Materials bildet den Vorrat.

Ein Spieler mischt die 66 Hofkarten und teilt jedem Mitspieler verdeckt vier Karten zu. Die restlichen Karten bilden, mit der Rückseite nach oben, den Nachziehstapel.

Achtung: Sollte der Nachziehstapel jemals leer sein, werden alle abgeworfenen Karten gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.



Auf dem Spielplan sortiert ein Spieler die Dachmarker und legt sie entsprechend der auf der Rückseite genannten Runde auf die Plätze des Spielplans. Die Dachmarker mit den Ziffern 2 bis 6 werden mit der Rückseite nach oben gestapelt, die Marker für die erste Spielrunde offen darüber ausgelegt.

Achtung: Bei weniger als vier Spielern wird pro Runde nur ein zufällig gewählter Marker pro Spieler verwendet – die restlichen kommen unbesehen zurück in die Schachtel.

Die Spieler platzieren auf den Ablageplätzen der Handwerksgebäude so viele der entsprechenden Handwerksmarker wie Spieler teilnehmen, sowie je 1 Siegpunkt auf den hellgrauen und an das Gebäude angrenzenden Flächen (mit den 4 Plätzen für Spielermarker).

Ein Spieler würfelt jetzt mit einem Würfel: Die Würfelzahl zeigt an, auf welches Handwerks-



gebäude der Stadt der Gebäudereihenfolgemarkers 1 gelegt wird. Anschließend würfelt er noch zwei Mal. Dabei geben die Würfelzahlen an, welche Gebäude mit den Gebäudereihenfolgemarkern 2 und 3 belegt werden. Sollte ein Gebäude bereits mit einem Marker belegt sein, wird erneut gewürfelt, bis ein Gebäude ohne Marker „erwürfelt“ wurde. Die Marker werden am besten gut sichtbar mittig auf die Symbolleisten platziert. Zusätzlich wird je 1 Siegpunkt neben die drei Gebäudereihenfolgemarkers gelegt.

Nun wird der Startspieler zufällig bestimmt. Er bekommt den Spielreihenfolgemarkers 1. Im Uhrzeigersinn erhalten die Mitspieler in aufsteigender Reihenfolge die weiteren Spielreihenfolgemarkers. Bei weniger als vier Spielern wandern nicht benötigte Marker zurück in die Schachtel.

Abhängig von der Spielerzahl wird eine Anzahl Ertragswürfel bereitgelegt. **Pro Spieler werden zwei Würfel verwendet; ein weiterer Würfel ist zusätzlich dabei:**

2 Spieler	5 Würfel
3 Spieler	7 Würfel
4 Spieler	9 Würfel

In der zuvor bestimmten Reihenfolge legen die Spieler jetzt jeweils einen Spielermarker auf die *zentralen* Marktfelder auf dem Spielplan (mit den Ziffern 2, 3, 4, 5). Der erste Spieler platziert dabei seinen Marker auf dem Feld mit der niedrigsten Ziffer, die anderen Spieler folgen in aufsteigender Reihenfolge. Bei drei Spielern werden die Felder 2, 3, 4; bei zwei Spielern die Felder 2 und 3 belegt.

In *umgekehrter* Spielreihenfolge platzieren die Spieler nun ihre Scheibe auf das unterste Feld der Siestaleiste und stapeln sie dort. Die Scheibe des Startspielers liegt oben. Siegpunkte und Silber werden griffbereit als Vorrat neben den Spielplan gelegt.

Achtung: Bei zwei oder drei Spielern sind die meisten äußeren Marktfelder nicht zugänglich. Diese Felder haben in der Mitte des Daches ein weißes „X“.





5.0 SPIELABLAUF

La Granja wird über sechs Spielrunden gespielt. Eine Spielrunde besteht aus den folgenden vier Phasen:

- I Hofphase (siehe 6.0)
- II Ertragsphase (siehe 7.0)
- III Transportphase (siehe 8.0)
- IV Wertungsphase (siehe 9.0)

Achtung: *La Granja* enthält keinen Spielrundenanzeiger. Anhand der Rückseiten der Dachmarker bzw. der frei liegenden Ablageplätze auf dem Spielplan lässt sich leicht die aktuelle Spielrunde bestimmen.

5.1 „Jederzeit“-Aktionen

La Granja ist ein sehr flexibles Spiel – wer sich allein handelnd am Zug befindet, darf meist mehrere Dinge in selbst gewählter Reihenfolge ausführen. Dies betrifft vor allem einige Aktionen, die unabhängig von den Phasen einer Spielrunde

„jederzeit“ während des Spiels durchgeführt werden dürfen. Darunter fallen z.B. der Einsatz der Handelswaren und Dachmarker, der Kauf und Verkauf von Ressourcen, sowie deren Aufwertung.

5.1.1 Einsatz der Handelswaren



Im Laufe des Spiels erhält ein Spieler gelegentlich Handelswaren (meist über komplett belieferte Marktkarren), für die er Spielermarker auf den zentralen Platz seines Hofes stellt.

Der Spieler darf eine Handelsware abgeben, um eine der folgenden Aktionen auszuführen:

❖ 4 Silber nehmen

Der Spieler nimmt 4 Silber aus dem Vorrat.

❖ Zwei unterschiedliche Erntegüter nehmen

Der Spieler nimmt zwei unterschiedliche Erntegüter und platziert dafür zwei Spielermarker in den entsprechenden Lagern auf seinem Hof.

❖ Eine Karte ausspielen oder eine Karte nachziehen

Der Spieler legt eine seiner Handkarten an seinen Hof an (dabei sind die Kosten für Hofausbauten zu beachten – siehe 6.0) oder er nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf seine Hand.

❖ Ein Schwein nehmen

Der Spieler nimmt ein Schwein und stellt dafür einen Spielermarker auf einen Stallplatz.

❖ Zwei Ressourcen kostenlos aufwerten

Der Spieler darf zwei beliebige seiner Ressourcen kostenlos aufwerten und von den Lagern, Feldern oder Ställen in die entsprechenden Lager für aufgewertete Güter verschieben. Dazu verschiebt er jeweils einen Marker von einem Lager in Pfeilrichtung in das passende Lager für das aufgewertete Gut. Die auf dem Pfeil zu findenden Kosten werden nicht bezahlt.

Alternativ dazu kann der Spieler seine Handelswaren in der Transportphase auch an ein bestimmtes Handwerksgebäude in der Stadt liefern (siehe 8.3.1).

5.1.2 Kauf und Verkauf von Ressourcen

Ein Spieler darf Ressourcen (also Erntegüter und Schweine) ein- oder verkaufen. Die jeweiligen Preise sind auf dem Hof neben den Lagern der verschiedenen Ressourcen zu finden.



Wenn ein Spieler Ressourcen einkauft, stellt er pro gekaufter Ressource einen Spielermarker in das entsprechende Lager oder den Stall.

Wenn er Ressourcen verkauft, entfernt er die entsprechenden Spielermarker. **Erntegüter von Feldern können nicht verkauft werden!**

Ausnahme: Karte 35 Feldarbeiter.

Achtung: Aufgewertete Güter dürfen *direkt* weder ein- noch verkauft werden. *Indirekt* lässt sich ein aufgewertetes Gut einkaufen, indem der Spieler zuerst die Ressource zum Einkaufspreis erwirbt und diese anschließend aufwertet.

5.1.3 Aufwertung von Ressourcen

Ein Spieler kann Erntegüter und Schweine aufwerten; sie gelten dann als aufgewertete Güter. Dazu wird der Spielermarker von seinem Platz als Ressource zum Lager des entsprechenden aufgewerteten Gutes versetzt.

Die Kosten der Aufwertungen sind auf den Höfen zwischen den Lagern und Feldern der Erntegüter bzw. des Schweinestalls und der jeweiligen Lager für aufgewertete Güter angegeben.



5.1.4 Erntegüter auf den Feldern

Erntegüter werden *niemals* zwischen Feld und Lager versetzt. Sie bleiben auf den Feldern stehen, bis sie für eine der folgenden Möglichkeiten entfernt werden:

- ❖ Aufwertung (siehe 5.1.3)
- ❖ Bezahlung der Kosten eines Hofausbaus (siehe 6.0)
- ❖ Lieferung (siehe 8.3)

6.0 HOFPHASE I

Die *Hofphase* wird in vier Schritten durchgeführt. Ein Schritt wird stets komplett von allen Spielern in Spielreihenfolge durchgeführt, bevor der nächste Schritt begonnen wird. Nach einigen Runden können die ersten 3 Schritte auch parallel durchgeführt werden.

1. Hofkarte ausspielen und Karte(n) nachziehen

Jeder Spieler darf eine Karte ausspielen und am Ende des Schrittes wieder bis zum Handkartenlimit nachziehen.



Ausnahme: In der ersten Spielrunde spielen alle Spieler zwei Karten aus!

Je nachdem, für welche der 4 möglichen Funktionen einer Hofkarte sich der Spieler entscheidet, legt er sie an die entsprechende Seite seines Hofes an. Die Karte wird dabei so untergeschoben, dass nur die gewählte Funktion sichtbar bleibt:

- ❖ **Feld:** Eine Karte, die links an den Hof angelegt wird, stellt ein Feld dar, auf dem ein Erntegut wächst – entweder eine Olive, ein Korn oder eine Traube (siehe Schritt 3 in dieser Hofphase). Ein Spieler darf beliebig viele Felder besitzen. Ein Feld kommt immer „leer“ ins Spiel!
- ❖ **Marktkarren:** Eine Karte, die oben in eine der drei Aussparungen geschoben wird, stellt einen Marktkarren dar. Symbolhaft werden bestimmte Güter dargestellt, die der Spieler an den Karren liefern muss. Erst wenn der Marktkarren komplett befüllt wurde, wird er zum Markt der Stadt geschickt und bringt eine Handelsware und Siegpunkte ein (siehe 8.3.3).
- ❖ **Hofausbau:** Eine Karte, die rechts an den Hof angelegt wird, stellt einen Hofausbau dar. Ein Hofausbau bietet verschiedene Vorteile.
- ❖ **Helfer:** Eine Karte, die unten in eine der drei Aussparungen geschoben wird, stellt einen speziellen Helfer mit Sonderfähigkeiten dar. **Die Helfer und ihre Funktionen finden sich im Detail im Glossar.**

Das Anlegen von Karten als Marktkarren, Helfer oder Feld ist immer kostenlos. Wenn ein Spieler bereits drei Helfer (oder drei Marktkarren) an seinem Hof anliegen hat und einen weiteren anlegen möchte, muss er erst eine der alten Karten ersatzlos abwerfen, um Platz für einen neuen Helfer (oder Marktkarren) zu schaffen. Der Spieler darf beliebig viele Felder besitzen.

Das Anlegen von Karten als Hofausbauten verursacht Kosten. Hofausbauten werden mit Hofgütern bezahlt. Jeder Hofausbau kostet mehr als der vorherige. Der erste Hofausbau kostet 1 beliebiges Hofgut. Der zweite Hofausbau kostet 2 beliebige, aber unterschiedliche Hofgüter, der dritte kostet 3 unterschiedliche Hofgüter, usw.

Der Spieler darf theoretisch beliebig viele Hofausbauten anlegen, solange er jeweils die Kosten bezahlt.

Die Spielertableaus enthalten oben rechts die Übersicht der Hofgüter und Kosten.



Als Abschluss dieses Schrittes zieht jeder Spieler so viele Karten nach, bis sein Handkartenlimit erreicht ist. Jeder Spieler hat zunächst ein Handkartenlimit von drei Hofkarten. Dies ist auch auf dem Hof angegeben.

Jeder Hofausbau eines Spielers sowie einige Helfer erhöhen das Handkartenlimit um jeweils eine Karte.



Achtung: Das Handkartenlimit ist nur in diesem Moment in Kraft; im Laufe der Spielrunde kann ein Spieler mehr Karten auf der Hand halten, als sein Limit erlauben würde. Gegebenenfalls muss ein Spieler nun überzählige Karten nach eigener Wahl abwerfen.

2. Einkommen nehmen

Jeder Spieler nimmt sein Einkommen aus dem Vorrat.

Zu Beginn des Spiels startet jeder Spieler ohne reguläres

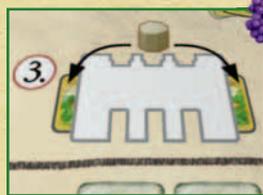


Einkommen. *Blaue Handwerksmarker* auf dem Hof (drei Handwerksmarker, siehe 8.3.1) und Hofausbauten, die ein blaues Element aufweisen, bringen dem Spieler Einkommen. Das Einkommen kann aus Silber, Erntegütern, Schweinen oder Handelswaren bestehen.



3. Wachstum auf Feldern und Nachwuchs bei Schweinen

Jeder Spieler erhält neue Erntegüter auf seinen Feldern und Schweine als Nachwuchs. Wachstum und Nachwuchs dürfen getrennt voneinander durchgeführt werden. Auf jedes *leere Feld* eines Spielers wird das entsprechende Erntegut gelegt. Dazu nimmt der Spieler einen seiner Spielmarker und platziert ihn auf dem Feld.

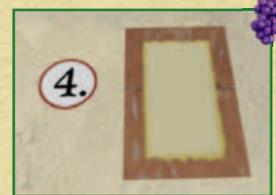


Hat ein Spieler mindestens zwei Schweine auf seinem Hof, bekommt er ein Schwein Nachwuchs. **Achtung:** Um dieses zusätzliche Schwein zu erhalten, muss der Spieler den dafür nötigen Platz in seinen Ställen haben. Hat er ihn nicht, bekommt er auch keinen Nachwuchs (er darf dieses neugeborene Schwein nicht direkt verkaufen!). *Der Hof hat einen Stall für zwei Schweine; einige Hofausbauten haben einen Stall für je ein Schwein. Auch bei mehreren Schweinen kann ein Spieler nur ein zusätzliches Schwein erhalten.*



4. Dachmarker kaufen

Jeder Spieler darf nun einen der offen ausliegenden Dachmarker kaufen. Dies geschieht in den Spielrunden 2 bis 6 in Spielreihenfolge.



Ausnahme: In der ersten Spielrunde werden die Dachmarker in *umgekehrter* Spielreihenfolge erworben!

Die Dachmarker zeigen die Kosten in Silber an. **Hinweis:** Ihr Preis entspricht der laufenden Spielrunde, beginnend mit 1 Silber in der ersten Spielrunde bis zu 6 Silber in der letzten Spielrunde.

Erworbene Marker werden auf den am *weitesten links* gelegenen freien Dachmarkerplatz auf dem Hof gelegt (dieser Platz muss *nicht* der laufenden Spielrunde entsprechen!). Der Spieler erhält sofort die auf dem Platz angezeigten und dann durch den Marker abgedeckten Siegpunkte.



Jeder Dachmarker besitzt eine Extrafunktion. Diese Funktion kann vom Spieler *einmal* im Spiel genutzt werden, wenn er am Zug ist. **Achtung:** Einige Dachmarker sind farblich gekennzeichnet und dürfen nur in den entsprechenden Phasen verwendet werden. Nach der Nutzung wird der Marker auf dem Hof auf die Rückseite gedreht.

Hinweis: Jeder Spieler hat pro Runde 1x Gelegenheit, einen Dachmarker zu erwerben. Da sein Hof aber nur fünf Plätze aufweist, kann er im Spiel nur fünf Dachmarker kaufen. Ein einmal erworbener Dachmarker kann nicht mehr abgegeben werden. Nicht gekaufte Dachmarker kommen in die Schachtel.

Die Dachmarker und ihre Funktionen:

❖ **Eine Olive (Eine Traube) nehmen**



Der Spieler nimmt eine Olive bzw. eine Traube und platziert dafür einen Spielermarker im entsprechenden Lager auf seinem Hof.

❖ **Ein Korn oder eine Olive nehmen**



Der Spieler nimmt entweder ein Korn oder eine Olive und platziert dafür einen Spielermarker im entsprechenden Lager auf seinem Hof.

❖ **Ein beliebiges Erntegut nehmen**



Der Spieler nimmt ein beliebiges Erntegut (Olive, Korn, Traube) und platziert dafür einen Spielermarker im entsprechenden Lager auf seinem Hof.

❖ **Zwei unterschiedliche Erntegüter nehmen**



Der Spieler nimmt zwei *unterschiedliche* Erntegüter und platziert dafür zwei Spielermarker in den entsprechenden Lagern auf seinem Hof.

❖ **Ein Schwein nehmen**



Der Spieler nimmt ein Schwein und stellt dafür einen Spielermarker auf einen Stallplatz. Hat der Spieler keinen freien Stallplatz, muss er das Schwein sofort verkaufen.

❖ **Eine Ressource kostenlos aufwerten**



Der Spieler darf eine beliebige seiner Ressourcen kostenlos aufwerten und vom entsprechenden Feld, Lager oder Stall in das entsprechende Lager für aufgewertete Güter verschieben.

❖ **Eine Lieferung ausführen**



Der Spieler führt in der Ertrags- oder Transportphase eine Lieferung aus (siehe 8.3).

❖ **Eine Karte ausspielen oder eine Karte nachziehen**



Der Spieler legt eine seiner Handkarten an seinen Hof an (dabei sind die Kosten für Hofausbauten zu beachten – siehe 6.0) oder er nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf seine Hand.

❖ **1 Siegpunkt erhalten**



Der Spieler erhält 1 Siegpunkt aus dem Vorrat.

❖ **2 Silber erhalten**



Der Spieler nimmt 2 Silber aus dem Vorrat.

❖ **Einen Dachmarker umdrehen**



Der Spieler dreht einen seiner bereits genutzten Dachmarker wieder auf die Vorderseite und darf ihn erneut verwenden.

❖ **Einen oder zwei Schritte auf der Siestaleiste vorrücken**

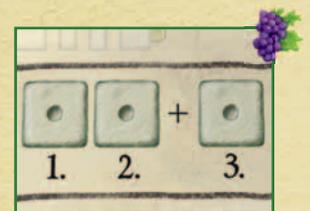


Der Spieler darf in der Hof- oder Ertragsphase einen bzw. zwei Schritte auf der Siestaleiste vorrücken (siehe 8.2) und seine Markierungsscheibe entsprechend um ein bzw. zwei Felder versetzen.

7.0 ERTRAGSPHASE II

7.1 Ertragswürfel nehmen

Der Startspieler würfelt die Ertragswürfel und legt die Würfel anschließend links neben das der jeweiligen Würfelzahl entsprechende Ertragsfeld des Spielplans.



In Spielreihenfolge nimmt jeder Spieler einen Würfel und legt ihn auf dem linken Ablageplatz seines Hofes ab. Anschließend führt er sofort die angezeigte Aktion aus!



Hat jeder Spieler einen Würfel genommen und die Aktion ausgeführt, nimmt jeder Spieler, erneut in Spielreihenfolge, einen zweiten Würfel, legt ihn auf den rechten Ablageplatz seines Hofes und führt die entsprechende Aktion aus.



Schließlich verbleibt noch ein letzter Würfel neben einem Ertragsfeld. Diese Aktion führen nun *alle* Spieler in Spielreihenfolge aus.

7.2 Die Ertragsfelder



♣ **Würfelzahl 1: Ein Schwein nehmen**

Der Spieler nimmt ein Schwein und stellt dafür einen Marker auf einen Stallplatz. Hat der Spieler keinen freien Stallplatz, muss er das Schwein sofort verkaufen.



♣ **Würfelzahl 2: Eine Karte ausspielen, eine Karte nachziehen oder ein Erntegut nehmen**

Der Spieler hat die Wahl zwischen folgenden Optionen:

1. Er legt eine seiner Handkarten an seinen Hof an (dabei sind die Kosten für Hofausbauten zu beachten – siehe 6.0) oder er nimmt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf seine Hand.
2. Er nimmt ein beliebiges Erntegut (Olive, Korn, Traube) und platziert dafür einen Spielmarker im entsprechenden Lager auf seinem Hof.



♣ **Würfelzahl 3: Zwei unterschiedliche Erntegüter nehmen**

Der Spieler nimmt zwei *unterschiedliche* Erntegüter und platziert dafür zwei Spielmarker in den entsprechenden Lagern auf seinem Hof.



♣ **Würfelzahl 4: 4 Silber nehmen**

Der Spieler nimmt 4 Silber aus dem Vorrat.



♣ **Würfelzahl 5: Zwei Ressourcen kostenlos aufwerten, eine Ressource kostenlos aufwerten und einen Schritt auf der Siestaleiste vorrücken oder zwei Schritte auf der Siestaleiste vorrücken.**



Der Spieler hat die Wahl zwischen folgenden Optionen:

1. Er kann zwei beliebige seiner Ressourcen kostenlos aufwerten und von den Feldern, Lagern oder Ställen in die entsprechenden Lager für aufgewertete Güter verschieben.
2. Er kann eine beliebige seiner Ressourcen kostenlos aufwerten und vom Feld, Lager oder Stall ins entsprechende Lager für aufgewertete Güter verschieben und zusätzlich einen Schritt auf der Siestaleiste machen.
3. Er kann zwei Schritte auf der Siestaleiste machen.



♣ **Würfelzahl 6: Eine Lieferung ausführen oder 2 Silber nehmen**

Der Spieler führt entweder eine Lieferung aus (siehe 8.3) oder nimmt 2 Silber aus dem Vorrat.

8.0 TRANSPORTPHASE III

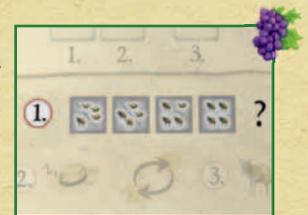
Die Transportphase besteht aus vier Schritten. Schritt 1 führen die Spieler gleichzeitig aus; alle anderen Schritte werden nacheinander in Spielreihenfolge durchlaufen. Ein Schritt wird vollständig durchgeführt, bevor der nächste Schritt begonnen wird.

8.1 Eselmarker auswählen

Jeder Spieler wählt einen seiner *verfügbaren* Eselmarker geheim aus und legt ihn verdeckt vor sich ab.

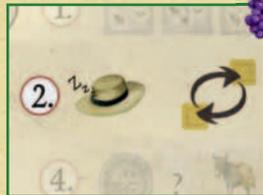
In der ersten Spielrunde haben die Spieler alle vier Eselmarker zur Verfügung. In der zweiten Spielrunde steht der erste gewählte Marker nicht zur Verfügung, in der dritten Spielrunde die beiden zuvor gewählten Marker nicht. Zu Beginn der Transportphase der vierten Spielrunde stehen jedem Spieler wieder alle vier Eselmarker zur Verfügung. Anschließend verlaufen die fünfte und sechste Spielrunde wie die zweite und dritte Spielrunde.

Nachdem jeder Spieler einen Eselmarker ausgewählt hat, decken alle Spieler gleichzeitig ihre gewählten Marker auf.



8.2 Auf der Siestaleiste vorrücken und neue Reihenfolge bestimmen

In Spielreihenfolge rücken die Spieler nun gemäß der Anzahl an Hüten auf ihrem gewählten Eselmarker 0, 1, 2 oder 3 Schritte auf der Siestaleiste vor. Kommt ein Spieler auf ein Feld, auf dem bereits eine Markierungsscheibe eines anderen Spielers liegt, platziert er seine Scheibe oben auf der ersten Scheibe.



Hinweis: Einer der Handwerksmarker erhöht die Anzahl an Schritten (siehe 8.3.1).



Hat ein Spieler das oberste Feld der Siestaleiste erreicht, ist ein weiteres Vorrücken nicht mehr möglich.

Jetzt wird die neue Spielreihenfolge anhand der Siestaleiste ermittelt. Der Spieler, der am weitesten auf der Siestaleiste vorgerückt ist, wird neuer Startspieler und bekommt den Spielreihenfolgemarkers 1. Der Spieler, der an zweiter Stelle steht, erhält den Spielreihenfolgemarkers 2 usw. Sollten zwei oder mehr Spieler dieselbe Position auf der Siestaleiste einnehmen, ist derjenige Spieler, dessen Scheibe im Stapel weiter oben liegt, früher an der Reihe und erhält den Spielreihenfolgemarkers mit der niedrigeren Ziffer.

Die neue Reihenfolge gilt ab sofort, die Scheiben bleiben aber vorerst auf der Siestaleiste liegen!

8.3 Lieferungen ausführen

In neuer Spielreihenfolge führen die Spieler ihre Lieferungen aus.

Jedes Eselsymbol auf einem Eselmarker stellt dabei eine Lieferung dar.



Ein Spieler darf maximal so viele Lieferungen ausführen, wie sich Eselsymbole auf dem Eselmarker befinden.

Hinweis: Einer der Handwerksmarker erhöht die Anzahl der erlaubten Lieferungen (siehe 8.3.1).



Eine Lieferung gelangt entweder zu einem Handwerksgebäude in der Stadt oder zu einem oben am eigenen Hof ausliegenden Marktkarren. Wenn dem Spieler mehrere Lieferungen zustehen, darf er in diesem Schritt sowohl Handwerksgebäude in der Stadt als auch Marktkarren in beliebiger Reihenfolge beliefern.

Jeder Spieler führt nacheinander alle Lieferungen aus, die ihm der Eselmarker ermöglicht. Erst danach folgt der nächste Spieler.

Hat ein Spieler alle seine Lieferungen ausgeführt, legt er seinen Eselmarker verdeckt links oben auf seinem Hof ab. Dieser Marker steht ihm vorerst nicht mehr zur Verfügung (siehe auch 8.1).

8.3.1 Lieferung an Handwerksgebäude in der Stadt

Jeder Spieler kann jedes der sechs Handwerksgebäude beliefern. Dabei ist jedoch zu beachten, dass zu Spielbeginn drei der sechs Gebäude „gesperrt“ und zur Kennzeichnung mit Markern versehen wurden (siehe 8.3.2). An diese Handwerksgebäude kann nicht geliefert werden.

An jedem Handwerksgebäude ist einem Spieler eine Symbolreihe, die durch Trennungslinien abgegrenzt ist, zugeordnet. Jeder Spieler sucht sich bei seiner ersten Lieferung eine unbesetzte Reihe aus, auf die er fortan festgelegt ist. Die Symbole zeigen an, welche Hofgüter zu einem bestimmten Gebäude geliefert werden müssen.

Es ist einem Spieler erlaubt, in einer Transportphase Hofgüter an unterschiedliche Handwerksgebäude zu liefern.

Um zu liefern, entfernt der entsprechende Spieler das geforderte Hofgut oder die Handelsware von seinem Hof und platziert einen Spielmarker auf dem Symbol „seiner“ Reihe am Handwerksgebäude. An einem Gebäude können Hofgüter in beliebiger Reihenfolge angeliefert werden, die Symbolfolge

eines Gebäudes muss nicht eingehalten werden. Gebäude können über mehrere Spielrunden beliefert werden.



Hat ein Spieler ein Handwerksgebäude *komplett* beliefert (es stehen dort auf *jedem* Feld der Reihe seine Spielermarker), versetzt er *sofort* einen der Marker auf eines der hellgrau unterlegten Felder am Gebäude. Weitere Lieferungen an das Gebäude sind für diesen Spieler nicht mehr möglich. Seine anderen Spielermarker auf den Symbolfeldern wandern zurück in seinen Vorrat.

Ist ein Spieler *der Erste*, der seinen Spielermarker auf eines der hellgrau unterlegten Felder am Gebäude versetzt, nimmt er sich den dort ausliegenden Siegpunkt und entfernt gegebenenfalls noch einen Gebäudereihenfolgemarken (siehe 8.3.2).

Als Belohnung für die komplette Belieferung des Gebäudes erhält der Spieler entsprechend der laufenden Spielrunde Siegpunkte (z.B. 2 Siegpunkte in Runde 2 oder 5 Siegpunkte in Runde 5).

Zusätzlich erhält der Spieler einen der neben dem Gebäude ausliegenden Handwerksmarker, und legt ihn mit der Seite für den Soforteffekt ("Blitz") nach oben auf den entsprechenden Platz seines Hofes. **Der Spieler nutzt den Soforteffekt des Markers nun genau einmal!**

Hinweis: Auf der Vorderseite (mit Blitz) der Handwerksmarker ist deren Soforteffekt dargestellt. Auf der Rückseite (mit dem unendlich Symbol) ist die jede Runde erneut nutzbare Dauerfunktion des Markers abgebildet. Neu erhaltene Marker werden in der Wertungsphase am Ende der Spielrunde auf ihre Rückseite gedreht.

Beispiel: Ein Spieler komplettiert in der Transportphase von Runde 2 den Feinkostladen. Der Feinkostladen-Marker bringt ihm nun sofort eine Handelsware ein (Soforteffekt). In den Runden 3 bis 6

erhält der Spieler jeweils eine weitere Handelsware und zwar in Schritt 2 der Hofphase (Dauerfunktion).

Die Farbe der Handwerksmarker entspricht den Farben der Phasen, in denen die jeweiligen Marker eingesetzt werden können:

- ✿ **Blau:** Der Marker erhöht in Schritt 2 der Hofphase das Einkommen.
- ✿ **Grau:** Der Marker kann nur in der Transportphase genutzt werden.
- ✿ **Grau/Grün:** Der Marker kann in der Ertrags- oder Transportphase genutzt werden.

Die Handwerksmarker und ihre Funktionen:

✿ Das Handelshaus



Soforteffekt: nimm 3 Silber aus dem Vorrat.



Dauerfunktion: erhalte in Schritt 2 der Hofphase 3 Silber als zusätzliches Einkommen (nur einmal je Runde).

✿ Der Feinkostladen



Soforteffekt: nimm dir eine Handelsware.



Dauerfunktion: erhalte in Schritt 2 der Hofphase eine Handelsware als zusätzliches Einkommen (nur einmal je Runde).

✿ Der Gemüsehändler



Soforteffekt: nimm dir eine beliebige Ressource.



Dauerfunktion: erhalte in Schritt 2 der Hofphase eine beliebige Ressource als zusätzliches Einkommen (nur einmal je Runde).

✿ Der Wagner



Soforteffekt: führe sofort eine Lieferung aus, und nimm dir einmalig so viele Siegpunkte, wie deine Markierungsscheibe auf der Siestaleiste anzeigt.



Dauerfunktion: Der Wagner ermöglicht in Schritt 2 der Transportphase einen zusätzlichen Schritt auf der Siestaleiste und in Schritt 3 der Transportphase eine weitere Lieferung (*nicht* in Schritt 4, Zusatzlieferung!).

❖ Der Gemischtwarenladen



Soforteffekt: nimm dir 2 Siegpunkte.



Dauerfunktion: Der Gemischtwarenladen bringt dem Spieler immer dann 2 zusätzliche Siegpunkte ein, wenn er einen beliebigen Handwerksmarker erhält. Dieser Marker kann also auch mehrmals in einer Runde verwendet werden.

❖ Der Fleischer



Soforteffekt: nimm dir so viele Siegpunkte, wie du aktuell Marktkarren an deinem Hof ausliegen hast.



Dauerfunktion: Der Fleischer bringt dem Spieler immer dann 1 zusätzlichen Siegpunkt, wenn er einen Marktkarren wertet (also komplett gefüllt und ausgeliefert hat, siehe 8.3.3). Dieser Marker kann also auch mehrmals in einer Runde verwendet werden.



In der zweiten Spielrunde liefert der Spieler dem Wagner als Erster alle drei aufgewerteten Güter. Er platziert einen Spielermarker auf einem der grauen Felder und nimmt die anderen beiden Spielermarker zurück in seinen Vorrat. Da er Erster war, bekommt er neben einem Handwerksmarker auch insgesamt 4 Siegpunkte = 1 Siegpunkt (Siegpunktmarker auf dem hellgrauen Feld) plus 1 Siegpunkt (Siegpunktmarker auf dem „entsperrten“ Gebäude – siehe 8.3.2) plus 2 Siegpunkte (zweite Spielrunde). Er setzt den Handwerksmarker sofort ein erstes Mal ein, führt eine Lieferung aus und nimmt sich einmalig so viele Siegpunkte, wie sein Marker auf der Siestaleiste anzeigt.

8.3.2 Gesperrte Handwerksgebäude

Zu Spielbeginn wurden drei Handwerksgebäude auf dem Spielplan gesperrt und mit Gebäude-reihenfolgemarkern belegt. Diese Gebäude dürfen zunächst nicht beliefert werden.

Sobald das erste Handwerksgebäude von einem Spieler *komplett* beliefert wurde (und einer seiner Spielermarker in das hellgrau unterlegte Feld verschoben wurde), wird der Gebäudereihenfolge-marker 1 entfernt und in die Schachtel zurückgelegt. Dieses Gebäude kann *ab sofort* von allen Spielern beliefert werden (auch noch in derselben Spielrunde).

Als Belohnung nimmt der Spieler, der diesen Effekt ausgelöst hat, den auf der Symbolleiste ausliegenden Siegpunkt.



Nachdem der Wagner als erstes Handwerksgebäude *komplett* beliefert wurde, wird nun der Gebäudereihenfolge-marker 1 vom Gemischtwaren-laden entfernt

Entsprechend wird der Gebäudereihenfolge-marker 2 entfernt, sobald ein zweites Handwerksgebäude erstmalig von einem Spieler *komplett* beliefert wurde, und ebenso der Gebäudemarker 3, sobald das *dritte* Handwerksgebäude von einem Spieler *komplett* beliefert wurde. Auch diese Gebäude können anschließend jeweils sofort beliefert werden. Jedes Mal erhält der Spieler, der diesen Effekt ausgelöst hat, den ausliegenden Siegpunkt.

8.3.3 Lieferung an Marktkarren

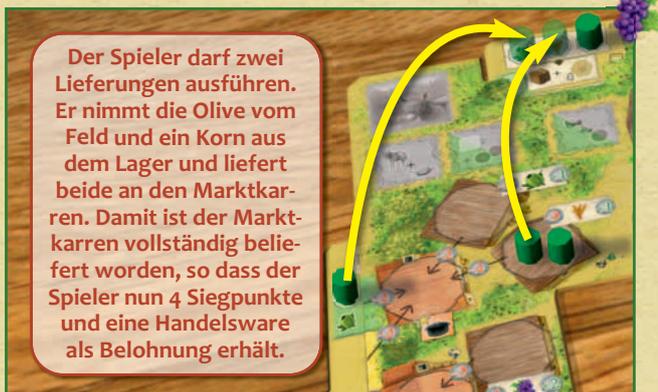
Ein Spieler kann an *einen oder mehrere* eigene Marktkarren liefern.

Die Symbole auf dem Marktkarren (Hofkarte) zeigen an, mit welchen Hofgütern er gefüllt werden muss. Die Hofgüter dürfen in beliebiger Reihenfolge und über mehrere Spielrunden angeliefert werden.

Der Spieler entfernt jeweils das geforderte Hofgut von seinem Hof oder seinem Feld und platziert einen Spielermarker auf dem entsprechenden Symbol des Marktkarrens.

Hat ein Spieler einen Marktkarren *komplett* belie-

fert (es stehen dort auf jedem Platz Spielermarker), nimmt er die auf der Karte angegebene Anzahl an **Siegpunkten** (zwischen 2 und 6) und setzt einen Spielermarker als Handelsware auf den zentralen Platz seines Hofes. Anschließend entfernt er die Karte von seinem Hof und legt sie offen auf den Stapel der abgelegten Hofkarten. Die Marker wandern zurück in seinen Vorrat.



Anschließend platziert er einen seiner Spielermarker auf einem freien Marktfeld, das dem Siegpunktwert des Marktkarrens entspricht. Jetzt entfernt der Spieler *alle* Marker der anderen Spieler auf dem Markt, die an das Marktfeld mit dem neu eingesetzten Spielermarker *angrenzen* und einen *niedrigeren* Wert haben. Dafür erhält er **1 Siegpunkt pro entferntem Marker**.

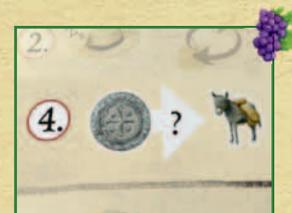
Entfernte Marker gelangen zurück in den Vorrat der jeweiligen Spieler.

Achtung: Im seltenen Fall, dass bereits alle Marktfelder, die dem Siegpunktwert des Marktkarrens entsprechen, belegt sind, entfernt der Spieler *direkt mit dem Einsetzen* seines Markers den Marker eines Mitspielers (oder wenn auch dies nicht möglich ist, sogar einen eigenen Marker!) aus seinem Feld. Anschließend werden wieder alle angrenzenden Marker mit geringerem Wert entfernt! Für jeden entfernten Marker erhält er 1 Siegpunkt.



8.4 Zusatzlieferungen kaufen und ausführen

In der in 8.2 neu festgelegten Spielreihenfolge kann jeder Spieler nun Zusatzlieferungen kaufen (Kosten je Zusatzlieferung: 1 Silber), dies ist kein „Muss“.



Achtung: Die Anzahl der Zusatzlieferungen ergibt sich aus der Anzahl der Zusatzlieferungssymbole auf dem Hoftableau (ganz rechts) sowie aus den grauen Zeilen der Hofausbauten. Für jedes vorhandene Symbol darf der Spieler wieder wahlweise ein Handwerksgebäude oder einen Marktkarren beliefern, siehe 8.3.

Jeder Spieler verfügt bereits zu Spielbeginn über die Möglichkeit, eine Zusatzlieferung zu kaufen. Bestimmte Hofausbauten gestatten es ihm, weitere Zusatzlieferungen zu erwerben.

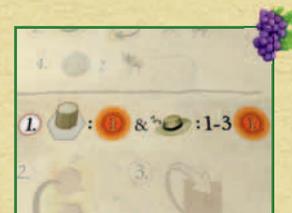
Ein Spieler kauft alle Zusatzlieferungen, die er ausführen möchte, auf einen Schlag. Anschließend führt er sie sofort alle aus. *Ein Spieler muss jedoch nicht alle möglichen Zusatzlieferungen erwerben, die er sich leisten könnte!*



9.0 WERTUNGSPHASE IV

Die Wertungsphase besteht aus drei Schritten:

1. Als erstes erhält jeder Spieler pro eigenem Spielermarker auf dem Markt 1 Siegpunkt (der Spieler erhält keine Siegpunkte für seine



Spielermarker an Handwerksgebäuden). Anschließend erhält jeder Spieler gemäß seiner Position auf der Siestaleiste 0, 1, 2 oder 3 Siegpunkte.

- Die Markierungsscheiben der Spieler auf der Siestaleiste werden als Stapel zurück auf das Feld "0" gesetzt. Gemäß der aktuellen Spielreihenfolge liegt die Scheibe des Startspielers ganz oben (der Spieler mit dem Spielreihenfolgemarkers 1), darunter folgt die Scheibe des zweiten Spielers usw., ganz unten liegt die Scheibe des letzten Spielers.



- 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 die Dauerfunktion.



10.0 SPIELENDE

La Granja endet nach sechs Spielrunden.

Am Ende der sechsten Spielrunde dürfen alle Spieler noch diese beiden Schritte durchführen:

- Sie tauschen ihre Ressourcen und Handelswaren gemäß der normalen Verkaufs- bzw. Umwandlungspreise in Silber ein. **Achtung:** Erntegüter auf Feldern oder aufgewertete Güter können nicht eingetauscht werden!
- Anschließend tauschen sie ihr Vermögen im Verhältnis von 5:1 in Siegpunkte ein.

Derjenige Spieler, der die meisten Siegpunkte gesammelt hat, ist der Gewinner. Bei einem Gleichstand gewinnt unter den gleichauf liegenden Spielern derjenige, der noch mehr (Rest-)Silber besitzt. Herrscht auch dann noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

11.0 DAS SOLOSPIEL

La Granja kann auch, gerade zum Erlernen der Regeln, alleine gespielt werden. Alle obigen Regeln sind mit folgenden Ausnahmen in Kraft.

Aufbau

- Es werden die Materialien für einen Spieler plus die Spielermarker in einer weiteren Farbe benötigt („der neutrale Spieler“).
- Fünf Würfel werden verwendet.
- Die Spielreihenfolgemarkers 1 und 2 sind in Verwendung. Diese werden verdeckt gemischt, anschließend zieht der Spieler einen der Marker und platziert einen Spielermarker auf dem Feld im Zentrum des Marktes, dessen Wert der Zahl des Reihenfolgemarkers +1 entspricht. Auf das andere Sechseckfeld im Zentrum wird der Marker des neutralen Spielers platziert.
- Der Spieler legt stets zwei Dachmarker aus.

Spielverlauf

- Ertragsphase:** Ist der Spieler Startspieler, wählt er einen Würfel aus. Anschließend wird ein Würfel entfernt – in der ersten bis dritten Spielrunde der Würfel mit der niedrigsten Augenzahl, in der vierten bis sechsten Spielrunde der Würfel mit der höchsten Augenzahl. Anschließend wählt der Spieler seinen zweiten Würfel aus. Nun wird, wie oben beschrieben, ein zweiter Würfel entfernt. Schließlich wird der letzte verbliebene Würfel ausgeführt. Ist der Spieler nicht Startspieler, wird nach obigem Muster bereits je ein Würfel vor der Wahl des ersten und zweiten Würfels entfernt.
- Transportphase:** Ist er Startspieler, führt der Spieler seine komplette Transportphase aus. Anschließend wird vom Nachziehstapel eine Karte gezogen. Der neutrale Spieler setzt nun einen Marker auf einem Feld des Marktes ein, das dem Siegpunktwert des Abschnitts Marktwaren der gezogenen Karte entspricht.

Dabei gilt:

- a) Der neutrale Spieler entfernt so viele Marker des Spielers wie möglich.
- b) Gibt es mehrere Felder, die dieser Vorgabe entsprechen, stellt er seine Marker so, dass sie möglichst schwierig zu entfernen sind; d.h., möglichst weit auseinander oder neben möglichst wenigen Feldern mit hohen Werten.
- c) Befindet sich kein Marker des Spielers auf dem Markt (oder keiner, der entfernt werden kann), platziert der neutrale Spieler seinen Marker ebenfalls so, dass er möglichst schwierig zu entfernen ist (s.o.).

Ist der Spieler *nicht* Startspieler, wird eine Karte vom Nachziehstapel gezogen und der neutrale Spieler setzt einen seiner Marker auf einem Feld des Marktes ein, das dem Siegpunktwert des Abschnitts Marktkarren der gezogenen Karte entspricht, bevor der Spieler die Transportphase ausführt.

3. **Wertungsphase:** Erreicht der Spieler mindestens das dritte Feld der Siestaleiste, wird er Startspieler der kommenden Runde. Ansonsten ist der Spieler Zweiter.



Autoren: Andreas Odendahl, Michael Keller
Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Graphik: Harald Lieske
Layout: Lin Lütke-Glanemann

Hinweis

Michael Kellers „Dice for the Galaxy“ war Ausgangspunkt der Entwicklung von **La Granja**. Der Würfelverteilungsmechanismus aus einem Prototyp namens „Arriba“ von Matthias „Matze“ Cramer hat uns zum Würfelmechanismus dieses Spiels inspiriert. Die hervorragende Verwendungsmöglichkeit von Karten hat Carl Chudyk in „Ruhm für Rom“ (Lookout Games, 2010) erdacht; wir haben sie (hoffentlich stimmig) variiert.

Das zentrale Element in der Spielmitte wurde durch den Tempel in „Luna“ (H@ll Games, 2010) von Stefan Feld inspiriert.

Die Autoren danken ganz besonders Stefan Feld, H@ll Games, Uwe Rosenberg und last but not least ihren Lebensgefährtinnen Linda und Claudia für die Unterstützung.



Tester

Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Robert Bachmann, Ralph Bruhn, Gesa Bruhn, Uwe Rosenberg, Horst Sarchow, Thorsten Tolzmann, Karsten Esser, Grzegorz Kobiela, Silke Hüsches, Christian Stöhr, Julius Kündiger, Tobias Miliz, Uta Dohlenburg, Till Ullrich, Matthias Cramer, Susanne Cramer, Stefan Molz, Johanna Engels, Herbert Harengel, Henning Schröder, Stefan Heine, Tim Melkert, Johanna Moratz, Jens Grotholtmann, Jonas Blohm, Mathias Saurer, Selim Hamdani, Michael Keller, Andre Ruch, Marcel Ruch, Thomas Schmitz, Daniel Bader, Roan Weber, Marc Schmitz, Peter Raschdorf, Nicole Vogt, André Schröder, Monika Harke, Rainer Harke, Jan Degler, Marlies Strassburger, Rolf Raupach, Dirk Schröder, Carsten Büttemeier, Dagmar Bock, Dirk Bock, Jörg Schröder, Martina Weidner, Katharina Bock, Markus „Kusi“ Haldemann, Richard Büchi, Alexander Blaser, Dario Manzone, Markus Krug, Steffen Rieger, Eva Hein, Stefan Trümpler, Stefan Peterhoff, Kerstin Wollschläger, Kathrin Gerber, David Gerber, Hardy Jackson, Sven Graumann, Ilja Mett, Thyra Puls, Elmar Grubert, Kaspar Wyss, Manta und die Tester in Bödefeld und auf Mallorca.