

My FARM SHOP

Ein taktischer Wettstreit der Bauernhöfe von Rüdiger Dorn für 2 bis 4 Geschäftstüchtige

Vorbei sind die Zeiten, als du noch auf einem beschaulichen Bauernhof deine Ernte eingeholt und an die Genossenschaft geliefert hast. Heutzutage kommt kein Bauernhof mehr ohne seinen eigenen kleinen Hofladen aus!

Erzeuge Bio-Produkte auf deinem Bauernhof und verkaufe sie gewinnbringend in deinem Hofladen. Profitiere dabei auch von den anderen Aktivitäten in der Dorfgemeinschaft. Gelingt es dir, das meiste Geld zu erwirtschaften?

Spielmaterial

Grundspiel



4 Tableaus „Bauernhof“ (beidseitig bedruckt)

Modul „Starthilfe“



1 Tableau „Markt“

Erweiterungsmodul
„Starthilfe“



10 Starthilfekarten

Erweiterungsmodul
„Bauer“



32 Plättchen „Hilfsmittel“
(je 8× Sack, Traktor,
Schubkarre und Fass)

1 Karte
„Bauer“

Erweiterungsmodul
„Ziele“



6 Zielkarten



7 Tableaus „Bauernfertigkeiten“



100 Plättchen „Ware“
(je 25× Honig, Ei, Wolle, Milch)



36 Plättchen
„Kräuterbeutel“



20 Plättchen
„Sonnenblume“



4 Geldplättchen „50/100“ (in 4 Farben)



4 Geldmarker
(in 4 Farben)



3 Würfel



59 Hofkarten
(mit unterschiedlichen Rückseiten)



4 Tableaus „Regal“
(in 4 Farben)

Ersatzteilservice:

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team

Spielvorbereitung

Führt die Aufbauschritte in folgender Reihenfolge aus:

- 1 Legt den **Markt** in die Mitte der Spielfläche.
- 2 Verteilt die **6 Hofkarten** mit  offen und zufällig auf die 6 nummerierten Marktstände.
- 3 Sortiert alle anderen **Hofkarten** nach ihren Rückseiten „1“ bis „6“ und bildet daraus 6 Stapel. Mischt jeden Stapel verdeckt. Nehmt von jedem Stapel eine Anzahl Karten entsprechend der untenstehenden Tabelle und bildet daraus einen verdeckten **Hofstapel** wie folgt: zuunterst liegen die Karten mit der Ziffer 6, darüber die Karten mit der 5 usw. bis zuoberst die Karten mit der 1 liegen. Legt den Hofstapel neben den Markt. Alle nicht verwendeten Hofkarten legt ihr unbesehen in die Schachtel zurück, ihr braucht sie in dieser Partie nicht.

Benötigte Karten	1	2	3	4	5	6
2 Personen	5	5	5	3	7	2
3 Personen	7	5	6	3	8	3
4 Personen	8	6	8	4	9	4

- 4 Nehmt euch je **1 Regal**, **1 Geldmarker** und **1 Geldplättchen** in derselben Farbe sowie **1 Bauernhof**. Legt den Bauernhof so vor euch aus, dass am unteren Rand die Häuser mit roten Dächern (ohne Traktor) zu sehen sind. Legt euer Regal neben euren Bauernhof.
- 5 Platziert euren Geldmarker auf das Feld 0 der Zählleiste, die außen um den Markt verläuft. Legt euer Geldplättchen „50/100“ vor euch ab.
- 6 Legt alle Waren, Kräuterbeutel und Sonnenblumen als **Vorrat** neben den Markt.
- 7 Nehmt euch je **1 Ware jeder Sorte** (Honig, Milch, Wolle, Ei) und legt sie in euer Regal.
- 8 Nehmt euch je **2 Kräuterbeutel** und platziert sie zwischen Haus und Scheune eures Bauernhofs.
- 9 Wer zuletzt auf einem Bauernhof war, erhält die **3 Würfel** und **beginnt**.

In diesem Spiel sind 3 Erweiterungsmodule enthalten. Wir empfehlen euch für die ersten Partien, nur mit den Regeln des Grundspiels und ohne diese Module zu spielen. Wenn ihr das macht, könnt ihr das Material für die Module jetzt in die Schachtel legen.

Wollt ihr in späteren Partien ein oder mehrere Module hinzufügen, lest unter „Erweiterungsmodule“ ab Seite 6, welche Schritte bei der Spielvorbereitung hinzukommen und wie die Module gespielt werden.



Spielziel

Ihr besitzt jeweils einen kleinen Bauernhof, der 10 Felder umfasst. Diese Felder zeigen Aktionen, die ihr dort ausführen dürft. Meistens erhaltet ihr dadurch Waren. Oder ihr verkauft die Waren aus eurem Besitz in eurem Hofladen. So verdient ihr Geld.

Auf dem Markt erhaltet ihr Karten, mit denen ihr euren Bauernhof ausbaut. So verbessert ihr die Aktionsmöglichkeiten eurer Felder.

Wer am Ende das meiste Geld besitzt, gewinnt.

Spielablauf

Allgemeiner Ablauf: Es beginnt, wer im Besitz der 3 Würfel ist. Ihr führt reihum im Uhrzeigersinn eure Züge aus. Seid ihr am Zug, baut ihr zuerst euren Bauernhof aus und führt danach eine Aktion aus. Auch alle anderen dürfen eine Aktion ausführen. So erhaltet ihr neue Waren oder die Gelegenheit, Waren zu verkaufen.

Im Detail: Bist du am Zug, führst du die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus.

1. Würfeln (nur du)
2. Bauernhof ausbauen (nur du)
3. Feldaktion ausführen (alle)
4. Markt auffüllen (nur du)

1. Würfeln (nur du)

Würfle alle 3 Würfel. Wähle dann 1 Würfel und lege ihn zum Marktstand, der dem Wert des Würfels entspricht. Nimm dir die dort liegende Hofkarte.



Du darfst **Krutbeutel** aus deinem Besitz abgeben, um vom Würfelergebnis abzuweichen und so eine andere Hofkarte vom Markt zu nehmen als erwürfelt. Pro Beutel, den du abgibst, darfst du um jeweils 1 nach oben (bis zum Maximum von 6) oder nach unten (bis zum Minimum von 1) abweichen. Das bedeutet zugleich, um das Würfelergebnis von 1 auf 6 (oder umgekehrt) zu ändern, müsstest du 5 Krutbeutel abgeben.

Beispiel: Anna ist am Zug. Sie würfelt 2, 3 und 4. Sie wählt den Würfel mit der 4 und gibt 2 Krutbeutel ab, um ihn als 6 zu nutzen. Sie legt den Würfel zum Marktstand 6 und nimmt die Hofkarte, die dort liegt.



2. Bauernhof ausbauen (nur du)

Lege die erhaltene Hofkarte auf ein Feld deiner Wahl auf deinem Bauernhof. Dadurch überdeckst du das bisherige Feld und erhältst so ein neues Feld. Falls dort bereits eine Karte liegt, wirfst du diese ab und legst sie in die Schachtel zurück, denn auf jedem Feld deines Bauernhofs darf höchstens 1 Hofkarte liegen!

3. Feldaktion ausführen (alle)

Zählt die Werte der 2 übrigen Würfel zusammen. Das Ergebnis gibt die Nummer des Feldes an, auf dem **ihr alle** auf euren Bauernhöfen **sofort** die dortige Aktion ausführen **dürft**.



Ihr alle dürft Krutbeutel aus eurem Besitz abgeben, um vom Würfelergebnis abzuweichen und so jeweils eine andere Feldaktion auszuführen als erwürfelt. Dies geschieht wie links unter „1. Würfeln“ beschrieben (jedoch bis zum Maximum von 12 und Minimum von 2).

Wichtig: Ihr könnt mit 1 Krutbeutel vom Ergebnis 12 auf 11 abweichen, aber ihr könnt nicht mit 1 Beutel vom Ergebnis 12 auf 3 abweichen, nur weil das Feld 3 direkt neben dem Feld 2/12 liegt; dafür bräuchtet ihr 9 Krutbeutel.

Wichtig: Durch den Einsatz von Krutbeuteln ändert ihr das Würfelergebnis nur für euch! Ihr dreht die Würfel also nicht auf einen anderen Wert. Das ursprüngliche Würfelergebnis gilt nach wie vor für alle anderen.

Beispiel: Anna hat noch die Würfel mit den Werten 2 und 3 übrig, das ergibt zusammen 5. Sie gibt 1 Beutel ab, um statt der Würfelsumme 5 eine 4 zu nutzen und die Aktion auf Feld 4 ihres Bauernhofs auszuführen. Bert gibt 2 Beutel ab, da er auf seinem Bauernhof nicht die Feldaktion 5 ausführen möchte, sondern Feldaktion 7. Die Würfel bleiben aber auf den Werten 2 und 3 liegen und werden nicht gedreht. Chris gibt keinen Beutel ab und führt die Aktion auf seinem Feld 5 aus.

Eine ausführliche Erklärung der Feldaktionen findet ihr auf Seite 4.

Hinweis: Wenn ihr My Farm Shop zum ersten Mal spielt, empfehlen wir euch, die Feldaktionen einzeln nacheinander auszuführen. Wer die Würfel hat, beginnt damit, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. In späteren Partien könnt ihr eure Feldaktionen dann gleichzeitig ausführen, um das Spiel zu beschleunigen.

4. Markt auffüllen (nur du)

Lege die oberste Karte des Hofstapels offen auf den leeren Marktstand.

Wer links von dir sitzt, erhält nun die 3 Würfel und ist als nächstes am Zug.

Feldaktionen

Der hervorgehobene, mittlere Bereich eines Feldes zeigt seine Aktion an. Im Folgenden erklären wir die einzelnen Feldaktionen:

Wenn dort ausschließlich Waren, Kräuterbeutel und/oder Geld zu sehen sind, erhältst du das Abgebildete.



Du erhältst 2 Eier.



Du erhältst 1 Ware deiner Wahl.



Du erhältst 2 Kräuterbeutel + 1 Geld.

 Manche Hofkarten kannst du nur 1× nutzen. Eine Hofkarte mit dem 1×-Symbol und rotem Hintergrund musst du abwerfen und in die Schachtel zurücklegen, nachdem du ihre Feldaktion 1× ausgeführt hast. (Dadurch wird das darunterliegende Feld deines Bauernhofs wieder sichtbar.)



Du erhältst 1 Honig + 1 Ei + 1 Wolle + 1 Milch. Danach legst du diese Karte ab.



Du erhältst 3 **gleiche** Waren deiner Wahl. Danach legst du diese Karte ab.

 Ein **roter** Pfeil bedeutet: Wenn du alles abgibst, was **vor** dem Pfeil abgebildet ist, erhältst du dafür alles, was **hinter** dem Pfeil abgebildet ist. Dies darfst du pro Ausführung der Aktion nur 1× nutzen.



Wenn du 1 Honig abgibst, erhältst du dafür 3 Geld. (Es ist nicht erlaubt, 2 oder mehr Honig abzugeben, um dies mehrmals zu nutzen.)



Wenn du 2 **gleiche** Waren und 2 **andere gleiche** Waren abgibst, erhältst du dafür 1 Kräuterbeutel + 7 Geld.



Wenn du 1 Kräuterbeutel abgibst, erhältst du dafür 2 Waren deiner Wahl.



Wenn du 1 **andere** Hofkarte von deinem Bauernhof ablegst, erhältst du dafür 4 Geld. (Das heißt, du kannst nicht diese Karte selbst ablegen, um 4 Münzen dafür zu erhalten.)

Es gibt Hofkarten, auf denen 2 voneinander getrennte Bereiche mit Symbolen abgebildet sind. Dies sind 2 unterschiedliche Aktionen, von denen du pro Zug immer nur 1 Aktion deiner Wahl ausführen kannst. Du musst dich also jedes Mal entscheiden, **welche** dieser beiden Aktionen du ausführen möchtest.



Entweder du erhältst 1 Honig + 1 Ei ODER du gibst 1 Honig + 1 Ei ab und erhältst dafür 6 Geld.

 Ein **grüner** Pfeil bedeutet: Du führst stattdessen die Aktion auf dem nächstliegenden Feld aus, auf das der Pfeil zeigt.



Du führst die Aktion auf dem Feld oberhalb dieses Feldes aus. Beachte: Diese Karte kann nur auf eines der Felder 7-11 gelegt werden. Beispiel: Diese Karte liegt auf Feld 9. Du führst stattdessen die Aktion auf Feld 4 aus.



Du führst entweder die Aktion auf dem Feld links oder die Aktion auf dem Feld rechts von diesem Feld aus. Beispiel: Diese Karte liegt auf Feld 9. Du kannst wählen, ob du die Aktion auf Feld 8 oder 10 ausführst. Beispiel: Diese Karte liegt auf Feld 6. Du führst stattdessen die Aktion auf Feld 5 aus. Du kannst nicht die Aktion auf Feld 7 ausführen, da sich Feld 7 nicht rechts von Feld 6 befindet.

Wichtig: Kräuterbeutel musst du immer **zuerst** einsetzen, erst danach wendest du grüne Pfeile an.

Wichtig: Es können auch mehrere Felder mit grünen Pfeilen kombiniert werden.

Sonnenblumen

Auf manchen Feldern besteht die Aktion darin, 1 Sonnenblume zu erhalten.



Du erhältst 1 Sonnenblume.
(Danach legst du diese Karte ab.)



Wenn du 2 Waren deiner Wahl abgibst, erhältst du dafür 1 Sonnenblume.

Wenn du eine Sonnenblume erhältst, legst du sie auf einen dafür vorgesehenen Platz deines Bauernhofs  und ordnest sie dadurch einem deiner Felder zu. Jedem Feld deines Bauernhofs darfst du höchstens 2 Sonnenblumen zuordnen. Den Feldern 6 und 8 darfst du höchstens 1 Sonnenblume zuordnen, Feld 7 gar keine.

Jede Sonnenblume gibt dir einen Bonus; sie erhöht das, was du bei der Aktion erhältst, um insgesamt genau 1. Erhältst du mehrere unterschiedliche Dinge, darfst du wählen, wovon du 1 mehr erhalten willst.

Dies gilt für jede Sonnenblume einzeln. Sind einem Feld 2 Sonnenblumen zugeordnet, kannst du also ggf. 2 unterschiedliche Dinge zusätzlich erhalten.



Du erhältst 2 (1+1) Milch.



Du erhältst 4 (3+1) **gleiche** Waren deiner Wahl.
(Danach legst du diese Karte ab.)



Entweder du erhältst 2 (1+1) Honig + 1 Ei oder 1 Honig + 2 (1+1) Eier oder du gibst 1 Honig + 1 Ei ab, um dafür 7 (6+1) Geld zu erhalten.



Du erhältst entweder 3 (2+1) Kräuterbeutel + 1 Geld oder 2 Kräuterbeutel + 2 (1+1) Geld.



Du erhältst entweder 4 (2+2) Kräuterbeutel + 1 Geld oder 3 (2+1) Kräuterbeutel + 2 (1+1) Geld oder 2 Kräuterbeutel + 3 (1+2) Geld.



Auf Feldern mit diesem Symbol erhältst du keinen Bonus durch eine darüberliegende Sonnenblume, wenn du die Aktion dieses Feldes ausführst.

Manche Felder verlangen, dass du Sonnenblumen abgibst, um etwas dafür zu erhalten:



Wenn du 1 Sonnenblume + 1 Kräuterbeutel abgibst, erhältst du dafür 5 Geld.

Beachte: Gibst du für diese Aktion 1 Sonnenblume ab, die oberhalb dieser Karte liegt, erhältst du dafür bereits keinen Bonus mehr!

Plättchen erhalten und abgeben

Immer wenn du Waren, Kräuterbeutel oder Sonnenblumen erhältst, nimmst du diese aus dem Vorrat. Wenn du sie abgibst, legst du sie wieder in den Vorrat zurück.

Die Anzahl dieser Plättchen im Spiel ist unbegrenzt. Liegt davon etwas nicht im Vorrat, nimm stattdessen Münzen, Gummibären oder Ähnliches, um dies anzuzeigen.

Alle Waren, die du erhältst, musst du in dein Regal legen. Dort hast du Platz für **höchstens 16 Waren**. Wenn du mehr Waren erhältst, als in dein Regal passen, musst du **sofort** überzählige Waren abgeben und zurück in den Vorrat legen. Du darfst dabei sowohl schon vorhandene Waren ablegen als auch auf neue Waren verzichten.

Kräuterbeutel lagerst du nicht im Regal, sondern auf deinem Bauernhof im Bereich zwischen Haus und Scheune.

Geldleiste

Immer wenn du Geld erhältst, bewegst du deinen **Geldmarker** auf der Zählleiste des Marktes um die entsprechende Anzahl vorwärts. Sobald dein Geldmarker den Wert 50 erreicht oder überschreitet, legst du das **Geldplättchen** deiner Farbe mit dem Wert „50“ **neben** das Feld 0 der Zählleiste.

Beispiel: Anna besitzt 48 Geld. Nun erhält sie 5 Geld hinzu. Sie legt ihr Geldplättchen mit dem Wert „50“ neben das Feld 0 und bewegt ihren Geldmarker auf das Feld 3 der Leiste. Das zeigt an, dass sie nun 53 Geld besitzt.



Solltest du später sogar den Wert 100 erreichen oder überschreiten, drehst du dein Geldplättchen von der „50“ auf die Seite „100“ um.

Spielende

Das Spiel endet, sobald jemand keine Hofkarte mehr zum Auffüllen auf den Markt legen kann. (Ihr dürft während des Spiels jederzeit nachzählen, wie viele Karten sich noch im Hofstapel befinden.)

Hinweis: Die Anzahl der Hofkarten ist für jede Personenzahl so berechnet, dass ihr alle gleich oft am Zug gewesen seid, wenn das Spiel endet.

Schlussaktion: Nun dürft ihr alle noch 1× je 1 Feldaktion eurer Wahl auf eurem Bauernhof ausführen (ohne zu würfeln).

Wer danach das meiste Geld hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes zählen die am Gleichstand Beteiligten ihre Waren und Beutel zusammen, die sie noch besitzen; wer mehr besitzt, liegt vorne. Ist auch dies gleich, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg bzw. die Platzierung.

Erweiterungsmodule

Dieses Spiel enthält 3 Erweiterungsmodule, die euch neue Optionen bieten und das Spiel noch vielseitiger machen. Nachdem ihr bereits Erfahrungen mit dem Grundspiel gesammelt habt, könnt ihr ein oder mehrere Module in beliebiger Kombination dem Grundspiel hinzufügen.

Modul „Starthilfe“

Die Starthilfe sorgt dafür, dass ihr mit unterschiedlichen Bauernhöfen startet. Dies ermöglicht euch, schon früh im Spiel eine Strategie gezielter zu verfolgen.

Führt die Spielvorbereitung wie im Grundspiel aus mit folgenden Änderungen:

- Im Aufbauschnitt 4 legt ihr die Seite eures Bauernhofs nach oben aus, die die Häuser mit den schwarzen Dächern und dem Traktor zeigen.

Am Ende der Spielvorbereitung kommen folgende Aufbauschnitte hinzu:

- Mischt alle Starthilfekarten und legt pro Person je 1 Set aus 2 Karten offen aus. (Legt übrige Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.)
- Sitzt du rechts von der Person mit den 3 Würfeln, nimmst du dir nun zuerst 1 solches Set. Danach nehmen alle anderen reihum **gegen** den Uhrzeigersinn ebenfalls je 1 Set. Wer die 3 Würfel besitzt, wählt also zuletzt.
- Legt die so erhaltenen Karten dann nach eurer Wahl auf die beiden leeren Felder 4 und 8 eures Bauernhofs.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Hinweis: Führst du die Aktion einer Hofkarte mit dem 1×-Symbol auf Feld 4 oder 8 aus, musst du diese Karte wie üblich danach ablegen. Dadurch entsteht ein leeres Feld ohne Aktion, bis du in einem späteren Zug dort wieder eine Hofkarte hinlegst.

Modul „Bauer“

Auf euren Bauernhöfen fällt viel Arbeit an. Um effektiver zu sein, könnt ihr Hilfsmittel nutzen, die euch allen zur Verfügung stehen. Allerdings verzichtet ihr auf den Ausbau eures Hofes, wenn ihr euch Hilfsmittel besorgt.

Führt die Spielvorbereitung wie im Grundspiel aus. Danach kommen folgende Aufbauschnitte hinzu:

- Mischt verdeckt alle Tableaus „Bauernfertigkeiten“ und legt 4 davon offen aus. (Legt übrige Tableaus in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.)

- Legt alle Plättchen „Hilfsmittel“ in den Vorrat.
- Platziert auf jeder Bauernfertigkeit 1 anderes Hilfsmittel, so dass jeder Bauernfertigkeit genau 1 Art von Hilfsmitteln zugeordnet ist. Es ist egal, welches Hilfsmittel ihr welcher Bauernfertigkeit zuordnet.
- Würfelt mit 1 Würfel. Ersetzt auf dem Marktstand, der dem Wert des Würfels entspricht, die dort liegende Hofkarte durch die Karte „Bauer“.

Hinweis: Falls ihr zugleich mit dem Modul „Starthilfe“ spielt, wählt ihr die Sets der Starthilfekarten erst nach diesen Aufbauschritten aus.

Im Spielablauf gelten folgende Änderungen:

Immer, wenn du im Schritt „1. Würfeln“ 1 Würfel zum Marktstand legst, auf dem sich die Karte „Bauer“ befindet, ändern sich in deinem Zug folgende Dinge:

- Nimm die Karte „Bauer“ und lege sie um 90° versetzt oben auf den Hofstapel. (Dies dient als Erinnerung daran, was du später noch damit tun musst, siehe unten.)
- Überspringe den Schritt „2. Bauernhof ausbauen“. Stattdessen darfst du dir nun **2 unterschiedliche Hilfsmittel** aus dem Vorrat nehmen.
- Im Schritt „4. Markt auffüllen“ ersetzt du zunächst 1 der 5 ausliegenden Hofkarten des Marktes durch die Karte „Bauer“ und legst die ersetzte Hofkarte ab. Du darfst den Bauer also **nicht** zurück auf den leeren Marktstand legen, auf dem er zu Beginn deines Zugs lag! Danach legst du wie gewohnt die oberste Karte des Hofstapels auf den leeren Marktstand (auf dem zu Beginn deines Zugs der Bauer lag).

Für die Hilfsmittel gelten folgende Regeln:

- Befindet sich ein von dir gewünschtes Hilfsmittel nicht mehr im Vorrat, darfst du dir dieses Hilfsmittel von einer anderen Person nehmen.
- Du musst Hilfsmittel wie Waren in dein Regal legen. Die Höchstgrenze von 16 Stück gilt nun für Waren und Hilfsmittel gemeinsam.
- Du darfst in jedem Zug, egal wer am Zug ist, 1 oder mehrere Hilfsmittel abgeben, um die jeweils zugehörige Bauernfertigkeit 1× zu nutzen. Genaue Erklärungen der Bauernfertigkeiten und zu welchem Zeitpunkt du sie nutzen kannst, findest du rechts. Allerdings darfst du pro Zug höchstens 1 Hilfsmittel jeder Art abgeben.
- Auch während der Schlussaktion darfst du Hilfsmittel abgeben, auch hier höchstens 1 Hilfsmittel jeder Art.
- Bei Spielende erhältst du für jedes Hilfsmittel in deinem Regal je 1 Geld.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Die Bauernfertigkeiten



Wenn im Schritt „3. Feldaktion ausführen“ die beiden Würfel für die Bestimmung der Feldaktion den gleichen Wert (Pasch) zeigen, darfst du dieses Hilfsmittel abgeben, um 1 Ware deiner Wahl zu erhalten. (Hinweis: Da sich die Werte der Würfel durch den Einsatz von Kräuterbeuteln nicht verändern, haben evtl. eingesetzte Kräuterbeutel keinen Einfluss auf diesen Effekt.)



Wenn im Schritt „3. Feldaktion ausführen“ die beiden Würfel für die Bestimmung der Feldaktion den gleichen Wert (Pasch) zeigen, darfst du dieses Hilfsmittel abgeben, um 2 Kräuterbeutel zu erhalten. (Hinweis: Da sich die Werte der Würfel durch den Einsatz von Kräuterbeuteln nicht verändern, haben evtl. eingesetzte Kräuterbeutel keinen Einfluss auf diesen Effekt.)



Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt dieses Hilfsmittel sowie 2 Waren deiner Wahl abgeben, um dafür 2 Waren deiner Wahl zu erhalten.



Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt dieses Hilfsmittel abgeben sowie entweder 2 Kräuterbeutel abgeben, um dafür 2 Waren deiner Wahl zu erhalten, oder 2 Waren deiner Wahl abgeben, um dafür 2 Kräuterbeutel zu erhalten.



Wenn du 1 Sonnenblume erhältst, darfst du dieses Hilfsmittel abgeben und die Sonnenblume Feld 7 zuordnen, so als ob dort das entsprechende Symbol abgebildet wäre. Du darfst Feld 7 insgesamt höchstens 2 Sonnenblumen zuordnen.



Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt dieses Hilfsmittel abgeben sowie 2 Felder deines Bauernhofs wählen, auf denen eine Hofkarte liegt, und diese beiden Karten miteinander vertauschen. Es ist nicht erlaubt, eine Hofkarte mit einem leeren Feld zu „tauschen“, sondern es müssen auf beiden gewählten Feldern Hofkarten liegen.



Im Schritt „3. Feldaktion ausführen“ darfst du dieses Hilfsmittel abgeben und führst dann die Feldaktion oberhalb oder unterhalb des Feldes aus, dessen Aktion du eigentlich ausführen würdest. Dabei darfst du **vorher** wie üblich Kräuterbeutel einsetzen. Beispiel: Das Würfelergbnis lautet 7. Du setzt 1 Kräuterbeutel ein, um die Aktion auf Feld 6 auszuführen. Danach nutzt du dieses Hilfsmittel, um stattdessen die Aktion auf Feld 11 (unterhalb von Feld 6) auszuführen.

Modul „Ziele“

In eurer Dorfgemeinschaft richtet ihr Wettbewerbe unter den Bauernhöfen aus. Wer bestimmte vorgegebene Ziele am schnellsten erreicht, erhält dafür Prämien.

Führt die Spielvorbereitung wie im Grundspiel aus. Danach kommen folgende Aufbauschritte hinzu:

- Mischt verdeckt alle Zielkarten und legt 2 davon offen aus. (Legt übrige Karten in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.)
- Nehmt euch je 2 Zielplättchen in eurer Farbe.

Hinweis: Falls ihr zugleich mit dem Modul „Starthilfe“ spielt, wählt ihr die Sets der Starthilfekarten erst nach diesen Aufbauschritten aus.

Im Spielablauf gelten folgende Ergänzungen:

- Erfüllst du zuerst die Bedingung einer ausliegenden Zielkarte, erhältst du 6 Geld.
- Erfüllst du als zweites eine solche Bedingung, erhältst du 3 Geld.
- Erfüllen mehrere von euch im selben Zug dieselbe Zielkarte, erhalten diejenigen alle denselben entsprechenden Geldbetrag.
- Sobald eine Zielkarte von mindestens 2 Personen erfüllt wurde, erhält danach niemand mehr Geld für das Erfüllen dieses Ziels.
- Du darfst jede Zielkarte nur 1× erfüllen. Deshalb legst du nach dem Erfüllen einer Zielkarte 1 deiner Zielplättchen so auf die erfüllte Karte, dass du damit den erhaltenen Geldbetrag verdeckst. So zeigst du an, dass du sie bereits erfüllt hast.

Alle anderen Regeln bleiben unverändert.

Die Zielkarten



Besitze (mindestens) 5 Symbole für Verkaufsstände auf deinen Feldern.



Besitze (mindestens) 6 **gleiche** Waren (egal welcher Art).



Besitze (mindestens) 8 Kräuterbeutel.



Besitze (mindestens) 5 Sonnenblumen.



Besitze Hofkarten (mindestens) auf allen 5 Feldern der oberen Reihe deines Bauernhofs.



Besitze ein volles Regal, also 16 Waren und/oder Hilfsmittel.

Impressum

Autor: Rüdiger Dorn
Illustration und Grafikdesign: Fiore GmbH
Realisation: Stefan Stadler, Thygra Spiele
Anleitung: Thygra Spiele, Stefan Stadler

© 2020 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele