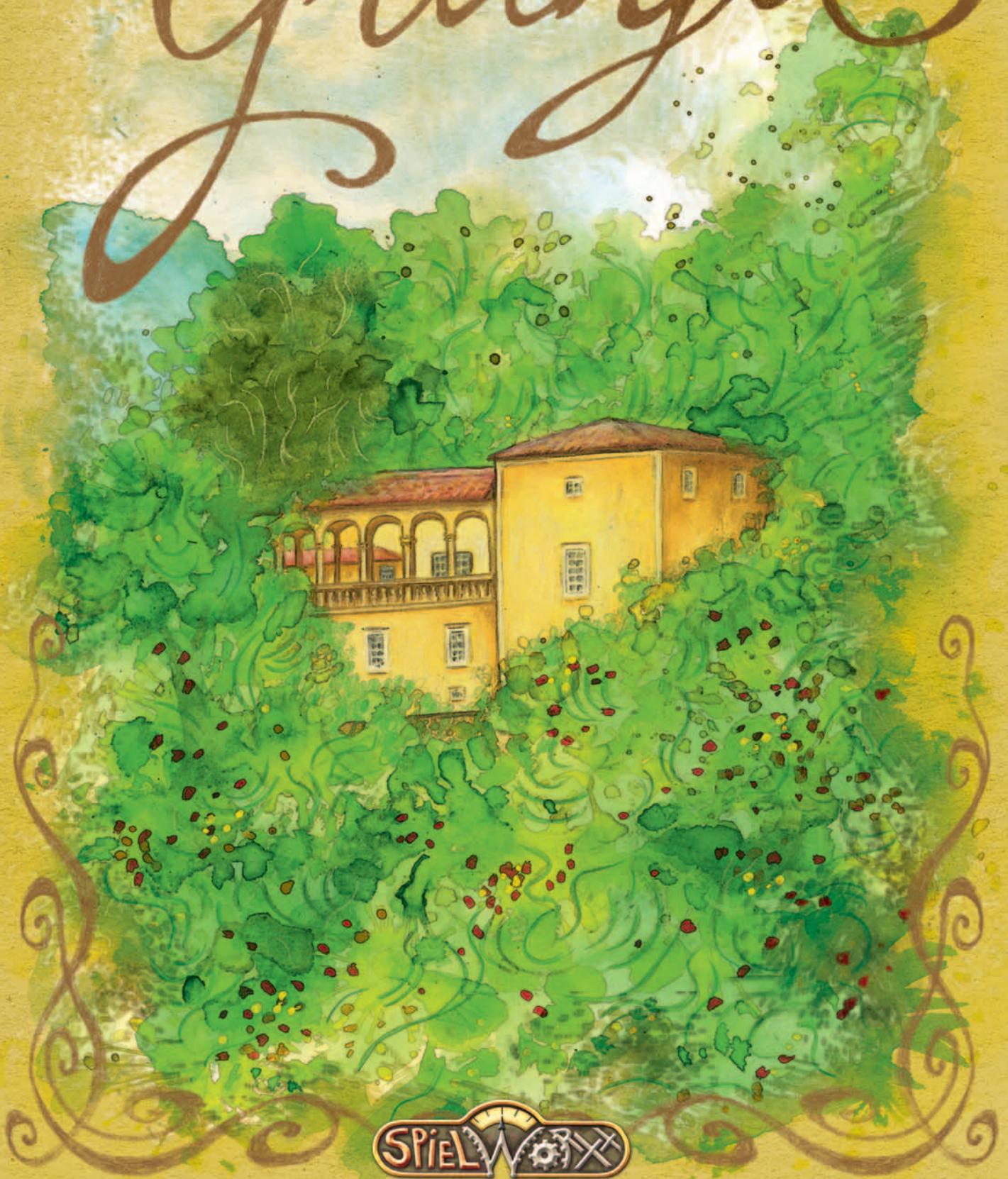


Die Hofkarten

Glossar

La

Granjia



Im Folgenden werden alle 66 Hofkarten aufgelistet, die sich im Spiel befinden. Dabei ist zu beachten:

❖ Karten können sofort nach ihrem Ausspielen genutzt werden (siehe aber unten).

❖ **Helfer-Funktion:** Einige Kartentitel zeigen farbig an, in welcher Phase bzw. in welchen Phasen sie genutzt werden können. Karten ohne farbige Titelmаркиering sind jederzeit im eigenen Spielzug anwendbar.



❖ **Helfer-Funktion:** Bestimmte Karten dürfen nur 1x pro Spielrunde verwendet werden. Um dies anzuzeigen, wird ein Spielermarker nach dem Nutzen auf diese Karten gestellt. Am Ende der Runde werden diese Marker von allen Karten entfernt; die Karten sind wieder nutzbar.



❖ Führt ein Spieler eine Kartenfunktion aus, wird diese Karte komplett „ausgewertet“, bevor eine andere Karte genutzt werden kann.

Erklärungen zu einzelnen Helfer-Funktionen

1 Koch

Somit kostet z. B. die Aufwertung einer Traube in Wein nur noch 2 Silber.



2 Unterhändler

Diese Karte bringt dem Besitzer im genannten Fall sofort Siegpunkte, wenn ein anderer Spieler am Zug ist und Marker des Besitzers entfernt.



3 Lastenträger

Beispiel: Der Spieler erhält bei Wahl von Ertragsfeld 6 sowohl 1 Lieferung als auch 2 Silber.



4 Hofarbeiter



5 Dorfältester

Der Spieler „sperrt“ den Mitspielern auf diese Weise einen Würfel – niemals aber den dritten. Sollte der Dorfälteste den letzten Würfel des Felds nicht in seiner 1. oder 2. Würfelaktion gewählt haben, muss er die Markierung wieder aufheben.



6 Kaufmann

In Spielrunde 1 also Ertragsfeld 1.



7 Händler



Händler
Gib 1 Handelsware ab um 3 beliebige Ernstgüter zu erhalten.

8 Krämer



Krämer
Erhältst du in der Wertungsphase mindestens 1 Siegpunkt über die Siestaleiste, nimmst du sofort einen zusätzlichen Siegpunkt.

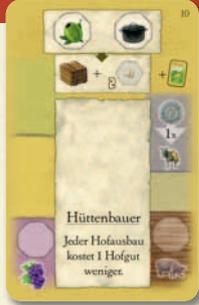
9 Karrenbauer

Der Spieler kann einen Marktkarren also mehrfach beliefern und jeweils die Siegpunkte und 1 Handelsware erhalten.



Karrenbauer
Gib 1 Silber ab um 1 Marktkarren am Hof liegen zu lassen, nachdem du ihn komplett beliefert und ausgewertet hast.

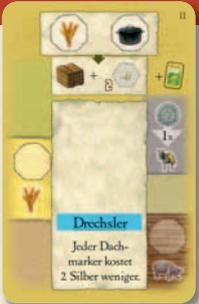
10 Hüttenbauer



Hüttenbauer
Jeder Hofausbau kostet 1 Hofgut weniger.

11 Drechsler

Der Preis eines Dachmarkers kann aber nicht unter 0 Silber fallen.



Drechsler
Jeder Dachmarker kostet 2 Silber weniger.

12 Stallknecht

Hier ist Platz für 1 Schwein!



Stallknecht
Besitzt du min. 1 Schwein, darfst du 1 Korn abgeben, um 1 Siegpunkt zu erhalten.

13 Tagelöhner

Der Tagelöhner muss vom Spieler sofort nach dem Wählen des Würfels genutzt werden.



Tagelöhner
Gib 1 Siegpunkt ab um den gerade gewählten Würfel sofort ein 2. Mal zu nutzen.

14 Vorarbeiter

Dies gilt auch für den 3. Würfel! Nutzt ein anderer Spieler einen Würfel per Kartenfunktion mehrfach, profitiert auch der Vorarbeiter mehrfach (siehe z.B. den Tagelöhner).



Vorarbeiter
Erhalte 1 Silber, wenn ein anderer Spieler 1 Würfel mit derselben Augenzahl nutzt, der bereits auf deinem Hof liegt.

15 Wanderarbeiter

Bei einem „Konflikt“ mit dem Pächter hat der Pächter zuerst Zugriff; dann kann der Wanderarbeiter einen anderen Würfel drehen.



Wanderarbeiter
Drehe 1 Würfel direkt nach dem Würfeln auf eine beliebige Seite.

16 Wagner

Die neue Karte muss als Marktkarren am eigenen Hof angelegt werden!



Wagner
Nachdem du 1 Marktkarren komplett beliefert hast, darfst du 1 Marktkarren mit niedrigerem Siegpunkt-Wert ausspielen.

17 Ölmüller



18 Böttcher



19 Magd

Wird die *Magd* später abgeworfen, reduziert sich auch das Handkartenlimit wieder.



20 Packer

Die Zusatzlieferung ist nicht kostenlos. Sie ist in Ergänzung zu eventuellen anderen Zusatzlieferungen.



21 Marktfrau

Der Spieler darf z. B. 4 Silber und 1 Schwein nehmen.



22 Tischler

Der Spieler darf natürlich auch nur Teile der Kosten mit aufgewerteten Gütern begleichen. Es gibt kein „Rückgeld“.



23 Knecht



24 Fuhrmann

Besitzt der Spieler z. B. drei Hofausbauten mit Zusatzlieferungen und führt diese drei Zusatzlieferungen aus, muss er nur 1 Silber zahlen.



25 Baumeister

Die zusätzliche Karte muss vor dem Nachziehen gespielt werden.



26 Pächter

Der vom *Pächter* gewählte Würfel darf von allen Spielern genutzt werden. Sollte der gewählte Würfel als Letzter für alle übrig bleiben, wird er wieder „in die Mitte“ gelegt. Alle Spieler nutzen ihn dann kostenlos. Bei einem „Konflikt“ mit dem *Wanderarbeiter* hat der *Pächter* zuerst Zugriff; dann kann der *Wanderarbeiter* einen anderen Würfel drehen. **Hinweis:** Beahlt ein Spieler mit einem Erntegut vom Feld, wird das Erntegut auf dem Hof des *Pächters* ins entsprechende Lagerhaus gelegt (und nicht auf ein Feld).



27 Fuhrknecht



28 Gemüsehändler



29 Eseltreiber

Über Ertragsfeld 1 kann der Spieler ein Schwein nehmen, über Ertragsfeld 5 auf der Siestaleiste vorrücken.



30 Hausknecht

Wird der Hausknecht später abgeworfen, reduziert sich auch das Handkartenlimit wieder.



31 Kerzenzieher

Über die Ertragsfelder 2 und 3 erhält der Spieler Erntegüter.



32 Zimmermann



33 Buckelkrämer

Es muss ein angrenzendes, freies Feld existieren. Dessen Wert spielt keine Rolle. Nach dem Versetzen kann kein angrenzender Marker entfernt werden.



34 Erntehelfer

Diese Karte erlaubt es, mehr als ein Erntegut auf eine Feld-Karte zu stellen.



35 Feldarbeiter



36 Hirschzüchter



37 Strohbinder



38 Töpfer

Der Spieler kann so auch identische Hofgüter mehrfach abgeben; er muss aber stets den vollen Preis bezahlen.



39 Standbauer



40 Dachdecker

Der Spieler darf diese Ressource entweder an ein Handwerksgebäude oder einen seiner Marktcarren ausliefern.



41 Futtermagd

Hat der Spieler keinen Platz für ein Schwein, muss er es sofort verkaufen.



42 Markthändler

Über Ertragsfeld 2 kann der Spieler eine Karte ausspielen, über Ertragsfeld 5 auf der Siestaleiste vorrücken.



43 Schuppenbauer

Hier ist Platz für einen Dachmarker. Nachdem der Spieler hier einen Dachmarker gelegt hat, erhält er sofort 3 Siegpunkte. Er darf die Karte nun nicht mehr abwerfen. Der Spieler hat so die Möglichkeit, sechs Dachmarker zu kaufen.



44 Saatguthändler

Über Ertragsfelder 4 und 6 erhält der Spieler Silber. Wählt er z. B. bei Ertragsfeld 4 diesen Ertrag, erhält er 3 Silber und 1 Erntegut.



45 Hirte



46 Marktschreier



47 Botenjunge



Botenjunge
 Erhalte 1 Erntegut, nachdem du 1 Olive oder 1 Korn geliefert hast.

48 Korbflechter



Korbflechter
 Erhalte 1 Siegpunkt, wenn Du 1 Hofausbau ausspielt.

49 Gärtner

Um die Karte zu nutzen, muss der Spieler 1 Erntegut auf seinem Hof haben.

Achtung: Die Marker sollten vom „1x-Marker“ klar getrennt auf der Karte platziert werden.



Gärtner
 Stell 1 Erntegut von deinem Hof oder einem deiner Felder zusammen mit 1 Marker aus deinem Vorrat auf diese Karte. Verwende beide später als beliebige Erntegüter.

50 Schreiner



Schreiner
 Spielst du 1 Hofausbau, kannst du zusätzlich 1 Silber abgeben, um 1 Schwein zu nehmen.

51 Schweinehirte

Hier ist Platz für 2 Schweine.



Schweinehirte

52 Imker

Um das Silber zu erhalten, muss jeweils 1 Erntegut auf den Feldern stehen, die Felder dürfen nicht leer sein.



Imker
 Erhalte 1 Silber für jede unterschiedliche Erntegut-Sorte, die auf deinen Feldern wächst (also max. 3 Silber).

53 Olivenpflücker

Der Spieler darf bei jeder Olive vom Feld entscheiden, ob er sie als Olive, Korn oder Traube in das entsprechende Lager stellt.



Olivenpflücker
 Lege beliebig viele Oliven von deinen Feldern auf beliebige Erntegut-Lager.

54 Ornamentschnitzer



Ornamentschnitzer
 Gib 1 zusätzliches Silber beim Kauf eines Dachmarkers an um 1 zusätzlichen Siegpunkt zu erhalten.

55 Bierbrauer

Der Spieler darf bei jedem Korn vom Feld entscheiden, ob er es als Olive, Korn oder Traube in das entsprechende Lager stellt.



Bierbrauer
 Lege beliebig viel Korn von deinen Feldern auf beliebige Erntegut-Lager.

56 Ausbilder



Ausbilder
 Erhalte 1 Siegpunkt, wenn du 1 Handwerksmarker auf deinen Hof legst.

57 Winzer

Der Spieler darf bei jeder Traube vom Feld entscheiden, ob er sie als Olive, Korn oder Traube in das entsprechende Lager stellt.



58 Ackerknecht



59 Feilscher

Wenn der Spieler z. B. den *Wagner* komplett beliefert, darf er nach Wahl entweder eine Nahrung, einen Wein oder ein gepökelttes Fleisch zurück auf das entsprechende Lager stellen.



60 Geldsack

Über die Ertragsfelder 4 und 6 erhält der Spieler Silber.



61 Schuhmacher



62 Viehzüchter

Der Spieler benötigt den Platz für seinen Schweine-Nachwuchs und kann Schweine in diesem Fall nicht sofort verkaufen.



63 Tauschhändler



64 Schmied



65 Lieferant



66 Fernhändler

Als „Aktion“ wird in diesem Fall das Nehmen von 4 Silber, zwei unterschiedlichen Erntegütern, einem Schwein, das Ausspielen von einer Karte oder das Ausführen von zwei kostenlosen Aufwertungen bezeichnet. Wirft der Spieler den *Fernhändler* ab, darf er die markierte Aktion dennoch im weiteren Spielverlauf nicht mehr verwenden.

