

# La Granja

## Die deutschen Spielkarten

La Granja liegen Spielkarten in englischer Sprache bei.  
Wenn Sie mögen, können Sie diese Blätter kopieren und zerschneiden und  
– mit Kartenhüllen versehen –  
vor die englischen Karten „stecken“.

1	2	3
		
		
 1x	 1x	 1x
		
<b>Koch</b> Jede Aufwertung kostet 1 Silber weniger.	<b>Unterhändler</b> <b>Reaktion:</b> Erhalte 1 Siegpunkt für jeden eigenen vom Markt entfernten Marker.	<b>Lastenträger</b> Erhalte 2 unterschiedliche Erträge, wenn du Ertragsfeld 2 oder 6 wählst.
		



4



### Hofarbeiter

Gib 1 Siegpunkt ab, um 1 Karte auszuspielen (bei Hofausbau gelten zusätzlich die normalen Kosten).



5

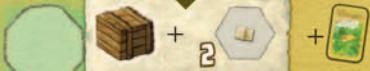


### Dorfältester

Markiere vor dem Würfeln 1 Ertragsfeld mit einem eigenen Marker. Nur du darfst den letzten Würfel dieses Feldes als 1. oder 2. Würfelaktion wählen.



6



### Kaufmann

Gib 1 Siegpunkt ab, um zusätzlich zum gewählten Ertragsfeld das Ertragsfeld zu nutzen, das der aktuellen Spielrunde entspricht.



7



### Händler

Gib 1 Handelsware ab, um 3 beliebige Erntegüter zu erhalten.



8

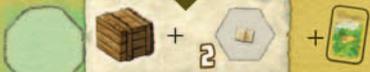


### Krämer

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



9



### Karrenbauer

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



10



### Hüttenbauer

Jeder Hofausbau kostet 1 Hofgut weniger.



11

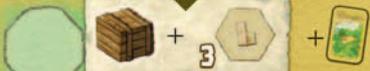


### Drechsler

Jeder Dachmarker kostet 2 Silber weniger.



12



### Stallknecht

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





13



### Tagelöhner

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



1x



14



### Vorarbeiter

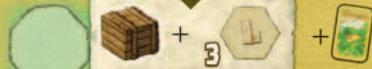
Erhalte 1 Silber, wenn ein anderer Spieler 1 Würfel mit derselben Augenzahl nutzt, der bereits auf deinem Hof liegt.



1x



15



### Wanderarbeiter

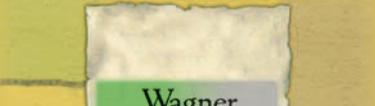
Drehe 1 Würfel direkt nach dem Würfeln auf eine beliebige Seite.



1x



16



### Wagner

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



1x



17



### Ölmüller

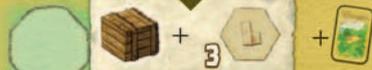
Gib 1 Olive von einem deiner Felder ab, um 1 Karte auszuspielen.



1x



18



### Böttcher

Gib 1 Traube von einem deiner Felder ab, um 1 Lieferung auszuführen.



1x



19



### Magd

Dein Handkartenlimit erhöht sich um 2.



1x



20



### Packer

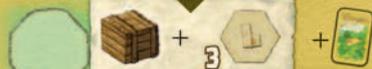
Führe 1 Zusatzlieferung in Schritt 4 der Transportphase aus.



1x



21



### Marktfrau

Gib 3 Silber ab, um bei Abgabe 1 Handelsware 2 unterschiedliche Erträge zu erhalten.



1x



22

**Tischler**

Zahle Dachmarker auch mit aufgewerteten Gütern.

= 2 Silber,

= 3 Silber,

= 4 Silber.

1x



23

**Knecht**

1 Aufwertung ist kostenlos.

1x



24

**Fuhrmann**

Führe die erste Zusatzzlieferung kostenlos aus. Du bekommst dafür zusätzlich noch 1 Silber.

1x



25

**Baumeister**

Gib 2 Silber ab, um in Schritt 1 der Hofphase 1 zusätzliche Karte auszuspielen.

1x



26

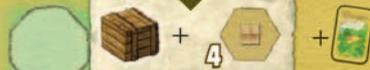
**Pächter**

Nimm 1 Würfel nach dem Würfeln und lege ihn vor dir ab. Du nutzt ihn später kostenlos. Ein anderer Spieler zahlt dir 1 Hofgut, sobald er ihn nutzen will.

1x



27

**Fuhrknecht**

Führe 1 kostenlose zusätzliche Lieferung an einen Marktswagen aus, nachdem du 1 Handwerksgebäude beliefert hast.

1x



28

**Gemüsehändler**

Erhalte 1 Erntegut, nachdem du 1 Würfel zum Nachziehen oder Spielen einer Karte oder zur Lieferung genutzt hast.

1x



29

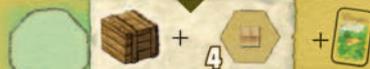
**Eseltreiber**

Führe 1 kostenlose Lieferung an ein Handwerksgebäude aus, nachdem du 1 Würfel für die Siestaleiste oder für 1 Schwein genutzt hast.

1x



30

**Hausknecht**

Dein Handkartenlimit erhöht sich um 1. Wenn du 1 Karte ausspielst, darfst du zusätzlich 1 Handkarte abwerfen und wieder auf dein Handkartenlimit nachziehen.

1x



31



### Kerzenzieher

Erhalte 2 Silber, nachdem du 1 Würfel zum Nehmen von mindestens 1 Erntegut genutzt hast.



1x



32



### Zimmermann

Gib 1 zusätzliches, unterschiedliches Hofgut bei jedem Hofausbau ab, um 1 weitere Karte auszuspielen (nicht als Hofausbau!)



1x



33



### Buckelkrämer

**Reaktion:**  
Versetze 1 Marker auf ein angrenzendes Feld, wenn er vom Markt entfernt werden soll.



1x



34



### Erntehelfer

Gib 1 Silber ab, um in Schritt 3 der Hofphase auf bis zu 2 deiner Felder mit unterschiedlichen Erntegütern je 1 zusätzliches Erntegut zu stellen.



1x



35



### Feldarbeiter

Verkaufe 1 Erntegut von deinen Feldern zum Einkaufspreis.



1x



36



### Hirschzüchter

Erhalte 1 Silber für jeden Stall, der nach Schritt 3 der Hofphase leer ist.



1x



37



### Stroh binder

Rücke 1 Schritt auf der Siesta-leiste vor, wenn Du 1 Dachmarker kaufst.



1x



38



### Töpfer

Gib beliebige Hofgüter für 1 Hofausbau ab



1x



39



### Standbauer

Du darfst deinen Marker auf ein Feld des Marktes stellen, das um 1 höher ist als der belieferte Markt-karren. Du erhältst 1 zusätzlichen Siegpunkt, darfst aber keine gegnerischen Marker entfernen.



1x



40



### Dachdecker

Liefere 1 Ressource sofort aus, wenn du sie durch 1 Dachmarker erhältst.



41



### Futtermagd

Gib 1 Korn von einem deiner Felder ab, um 1 Schwein zu nehmen. (1x)



42



### Markthändler

Führe 1 Lieferung an 1 Marktkarren aus, nachdem du 1 Würfel für die Siestaleiste oder zum Nachziehen oder Spielen einer Karte genutzt hast. (1x)



43



### Schuppenbauer



= 3 Siegpunkte



44

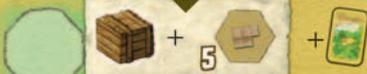


### Saatgut-händler

Wenn du 1 Würfel zum Nehmen von Silber nutzt, erhältst du 1x 1 Erntegut, aber 1 Silber weniger. (1x)



45



### Hirte

Erhalte 1 Erntegut, wenn deine Schweine während Schritt 3 der Hofphase Nachwuchs bekommen. (1x)



46



### Marktschreier

Erhalte 1 zusätzlichen Siegpunkt pro gegnerischem Marker, den du vom Markt entfernst.



47



### Botenjunge

Erhalte 1 Erntegut, nachdem du 1 Olive oder 1 Korn geliefert hast. (1x)



48



### Korbflechter

Erhalte 1 Siegpunkt, wenn Du 1 Hofausbau ausspielst.





49



### 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

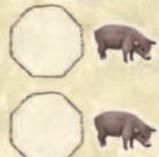
Spielst du 1 Hofausbau, kannst du zusätzlich 1 Silber abgeben, um 1 Schwein zu nehmen.



51



### Schweinehirte



52



### Imker

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



53



### Olivenspflücker

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



54



### Ornament-schnitzer

Gib 1 zusätzliches Silber beim Kauf eines Dachmarkers ab, um 1 zusätzlichen Siegpunkt zu erhalten.



55



### Bierbrauer

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



56



### Ausbilder

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



57



### Winzer

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





58



**Ackerknecht**

Erhalte 2 Silber, wenn du einen Marktkarren komplett beliefert hast.



59

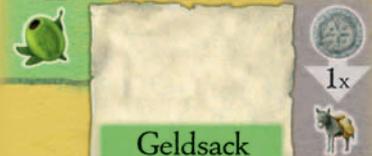


**Feilscher**

Nimm 1 geliefertes Hofgut wieder auf deinen Hof zurück, nachdem du 1 Handwerksgebäude komplett beliefert hast.



60

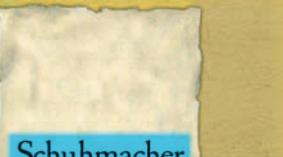


**Geldsack**

Erhalte 2 zusätzliche Silber, wenn du über 1 Ertragswürfel Silber nimmst.



61

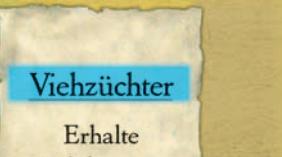


**Schuhmacher**

Rücke 2 Felder auf der Siesta-leiste vor, wenn deine Schweine Nachwuchs bekommen.



62

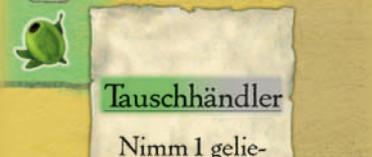


**Viehzüchter**

Erhalte 2 Schweine Nachwuchs, wenn du zu Beginn von Schritt 3 der Hofphase mindestens 3 Schweine und genug Platz hast.



63



**Tauschhändler**

Nimm 1 geliefertes Hofgut wieder auf deinen Hof zurück, wenn du 1 Marktkarren komplett beliefert hast.



64

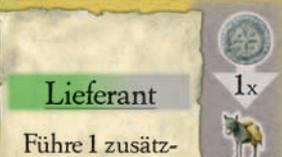


**Schmied**

Rücke 1 zusätzlichen Schritt auf der Siesta-leiste vor (Schritt 2 der Transportphase).



65

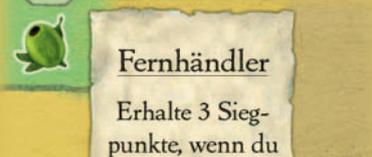
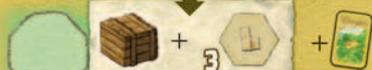


**Lieferant**

Führe 1 zusätzliche, kostenlose Lieferung an 1 Handwerksgebäude aus, nachdem du 1 Marktkarren beliefert hast.



66



**Fernhändler**

Erhalte 3 Siegpunkte, wenn du 1 Aktion bei Abgabe einer Handelsware durchführst. Markiere die Aktion; sie steht dir nicht mehr zur Verfügung.

