

INTRODUCTIE

Iedere speler heeft aan het begin van het spel niet meer dan een houten huis met 2 kamers, waarin twee gezinsleden wonen. De spelers beschikken over een scala aan mogelijkheden om door middel van huisuitbreiding, akkerbouw en vee teelt een comfortabel leven op te bouwen. In elk van 14 ronden voeren de spelers per gezinslid één actie uit. Ze pakken grondstoffen zoals hout en leem, breiden hun gezin uit en zorgen voor voldoende voedsel voor iedereen. Een actie kan in elke ronde maar door precies één gezinslid uitgevoerd worden. Daardoor zitten de spelers al snel in elkaanders vaarwater. Ze moeten plannen dat ze hun gezin uitbreiden, maar niet te vroeg, want ook nieuwe gezinsleden moeten te eten krijgen. Gezinsuitbreiding is belangrijk, omdat de spelers meer acties kunnen uitvoeren bij een steeds groter wordend aanbod van actiemogelijkheden. De spelers krijgen punten voor hun akkers, weiden, omheinde stallen, graan, groente, schapen, varkens en runderen. Ongebruikte ervelden veroorzaken minpunten. Verder krijgen de spelers punten voor de uitbreiding van hun huis, voor hun gezinsleden en voor gespeelde investeringen en ambachten. Op de achterkant van de spelregels en sommige erftableaus vind je voorbeelden, die het uitleggen van de spelregels vereenvoudigen.

BELANGRIJK:

De volgende spelregels gelden voor de volledige versie van het spel. Wij raden aan om de eerste keer dat je het spel speelt de familieversie te spelen. Op blz. 9 vind je de wijzigingen ten opzichte van de basisspelregels. Lees tijdens het doornemen van de spelregels ook de tekst in de zijbalk. Deze bevat nuttige verduidelijkingen, voorbeelden en spelregels.

VOORBEREIDING

Leg de 3 speelborden op tafel, zoals rechts aangegeven. Iedere speler kiest een kleur en krijgt een erftableau, dat hij voor zich neerlegt. Op elk van de twee bouwplaatsen van dit tableau legt hij een houten huistegel en op elk van deze "kamers" een van zijn gezinsleden (zie afbeelding boven). Het overige speelmateriaal van zijn kleur (gezinsleden, hekken en stallen) blijven vooralsnog in de doos. Sorteert de resterende houten/leem huistegels en akker-/stenen huistegels en leg ze naast de speelborden.

SPEELKAARTEN

Sorteer de kaarten naar kleur van de achterzijde. Er zijn blauwe rondekaarten (A), groene actiekaarten (B), waarvan er afhankelijk van het aantal spelers een aantal in het spel komen (zie afbeelding), gele ambachtskaarten (C), oranje kaarten "Kleine investering" (D), rode kaarten "Grote investering" (E), grijze bedelkaarten (F) en overzichtskaarten (G).

A. Sorteert de blauwe rondekaarten op speelfase. Schud de stapeltjes gedekt en stapel ze vervolgens zo op elkaar dat de kaart voor fase 6 onderaan ligt, de kaarten voor fase 5 er bovenop, enzovoort. De vier kaarten van fase 1 liggen dus bovenop. Deze rondekaarten brengen nieuwe actiemogelijkheden in het spel (zie overzichtskaart en appendix).

B. Leg de groene actiekaarten die voor het betreffende aantal spelers bedoeld zijn (zie getal linksboven op de kaart), open op de velden aan de linkerkant van het eerste speelbord, zodat ze allemaal volledig zichtbaar zijn. Gebruik voor het familiespel de achterzijde van de kaarten (zie symbool rechtsboven op de kaart). De exacte positie van de kaarten is niet van belang. Bij een spel met 3 spelers gaat het om 4 kaarten, bij 4 en 5 spelers om 6 kaarten (over deze kaarten meer in de appendix). Bij solitair spel of een spel met 2 spelers worden de groene actiekaarten niet gebruikt.

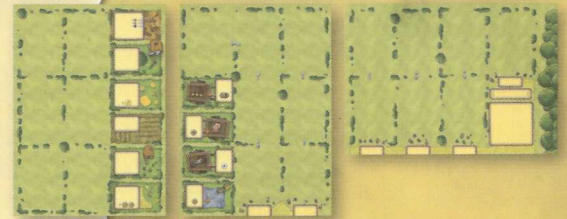
C. Aan de linkerkant van de gele ambachtskaarten geeft het getal in het vakje aan hoeveel spelers er minimaal aan het spel moeten deelnemen om deze kaart te kunnen gebruiken: [1+] betekent voor 1-5 spelers, [3+] betekent voor 3-5 spelers, [4+] voor 4-5 spelers. Leg de kaarten die niet overeenkomen met het aantal deelnemers terug in de doos. Uitsluitend in een spel met 4 of 5 personen kunnen alle ambachtskaarten worden gebruikt. Schud de gekozen kaarten. Er zijn drie decks ambachtskaarten (zie de zijbalk). Iedere speler krijgt 7 ambachtskaarten, neemt deze in de hand en leest ze nauwkeurig. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.



Let op! Met "gezinslid" worden in deze spelregels en op kaarten altijd de speelstukken "gezinslid" bedoeld (zie afbeelding), met "spelers" de aan het spel deelnemende personen.

We gebruiken de term "andere speler(s)" om aan te geven dat het om (een van de)

andere spelers gaat (jezelf dus nooit inbegrepen).

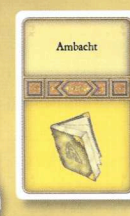
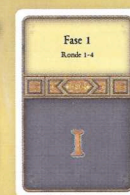


Achterzijden:

Het eerste speelbord heeft een afwijkende achterzijde, die voor de eenvoudiger familieversie wordt gebruikt.

Draai de andere twee speelborden tijdens het uitleggen van de spelregels om. Deze bevatten voorbeelden, die het uitleggen vergemakkelijken.

De achterzijden van de erftableaus dienen, als ze niet worden gebruikt, als "bank" voor de algemene voorraad van verschillend speelmateriaal of geven de spelers de mogelijkheid om te kiezen tussen meerdere ontwerpen.



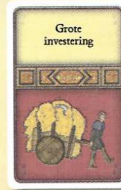
Zodra je een lemen huis hebt, leg je op elk nog volledig te spelen rondveld 1 VW. Je krijgt het voedsel aan het begin van de betreffende ronden. Als je bij het spelen van deze kaart al een lemen of stenen huis hebt, leg dan direct het voedsel neer.

De kaarten "Ambacht" en "Kleine investering" zijn in drie decks verdeeld: een **eenvoudig deck (E)**, een **interactief deck (I)** en een **kennersdeck (K)**. De spelers kunnen ervoor kiezen met een van deze decks te spelen, maar de decks ook combineren. Aan de rechterkant van de kaart geeft een symbool aan bij welk deck de kaart hoort.



D. Er zijn drie decks oranje investeringskaarten (zie de zijbalk op blz. 2). Schud de gekozen kaarten. Iedere speler krijgt 7 kaarten “Kleine investering”, neemt deze in de hand en leest ze nauwkeurig. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.

E. Leg de rode kaarten “Grote investering” open op het **speelbord voor grote investeringen**.



F. Leg de grijze bedelkaarten als open stapel naast de speelborden.



G. Iedere speler krijgt een overzichtskaart en legt deze voor zich neer. Op de ene zijde vind je een overzicht van de speelfasen, op de andere informatie over de puntentelling aan het einde van het spel.

Puntentelling	1 punt	2 punten	3 punten	4 punten
Akker	1	2	3	4
Wolven	1	2	3	4
Graan	1	2	3	4
Wolven	1	2	3	4
Schape	1	2	3	4
Varkens	1	2	3	4
Kudden	1	2	3	4

STARTSPELER

Bepaal door loting wie startspeler wordt. Deze speler krijgt de startspelerpion en 2 VW (voedselchips), de andere spelers krijgen 3 VW. **Aan het einde van een ronde geeft de startspeler de startspelerpion niet door.** Wie in de loop van het spel de actie “Startspeler” kiest, krijgt de startspelerpion (zie zijbalk).



SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit 14 ronden.

Elke ronde verloopt op dezelfde wijze en bestaat uit 4 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld. Na sommige ronden volgt een oogsttijd (zie Oogsttijd).

FASE 1: BEGIN VAN DE RONDE, ER KOMT EEN NIEUWE RONDEKAART BIJ

Draai de bovenste kaart van de stapel rondekaarten om en leg deze op het daarvoor bestemde rondenveld op het speelbord. Alle spelers krijgen er daardoor een nieuwe actiemogelijkheid bij, die niet alleen in de huidige ronde maar ook in alle volgende ronden kan worden gebruikt.

Als er op dit rondenveld fiches of speelstukken lagen, gaan deze naar de spelers die daar op grond van hun gespeelde kaarten recht op hebben.

Alle acties die (als gevolg van de tekst op kaarten) aan het begin van een bepaalde of elke ronde moeten worden uitgevoerd, vinden nu plaats (zie voorbeeld in zijbalk).

FASE 2: AANVULFASE, ER KOMEN NIEUWE GRONDSTOFFEN EN DIEREN BIJ

Elke ronde worden op veel actievelen op het speelbord (zowel op velden die op het speelbord zijn afgebeeld, als op rondekaarten) nieuwe speelstukken gelegd. Als er nog goederen of voedselchips liggen, leg de nieuwe speelstukken er dan gewoon bij.

Een roodoranje pijl geeft aan dat de door de tekst aangegeven hoeveelheid goederen elke ronde op dat actieveld moet worden gelegd. “3 hout” betekent dus dat de spelers elke ronde in totaal 3 hout op dit actieveld erbij leggen (dus niet 3 hout per speler). “1 rund” betekent dat er elke ronde 1 rund op dit actieveld bijkomt, enzovoort. De actievelen “Vissen” en “Kleinkunst” krijgen er elke ronde 1 VW bij. Neem het betreffende speelmateriaal uit de algemene voorraad. Er is geen limiet aan het aantal goederen of VW op een actieveld. Om verwarring te voorkomen raden we aan dat een van de spelers verantwoordelijk wordt gesteld voor het aanvullen van de actievelen.

FASE 3: WERKFASE

De speler met de startspelerpion (verder in deze spelregels “startspeler” genoemd), pakt een gezinslid van zijn erftableau, legt deze op een vrij actieveld en voert de bijbehorende actie direct uit. Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt. Hij doet hetzelfde. Zo zetten de spelers om beurten een van hun gezinsleden in totdat alle gezinsleden zijn ingezet. Wie aan de beurt is, mag niet meer dan één gezinslid inzetten. Een actieveld mag per ronde door niet meer dan één gezinslid worden gebruikt (het is niet van belang of dit gezinslid van jezelf of van een andere speler is). Het is niet toegestaan om een actieveld te kiezen en geen van de op dit veld aangegeven acties uit te voeren (uitsluitend om deze voor andere spelers te blokkeren). Zie pagina 4 voor een gedetailleerde beschrijving van de verschillende acties.

In het familiespel worden de gele ambachtskaarten en de oranje investeringskaarten niet gebruikt. Verder zijn de spelregels identiek aan de volledige versie van het spel. Sommige actievelen op het speelbord verschillen van de volledige versie (zie achterzijde van het linkerspeelbord en blz. 9).

Draai het **speelbord voor grote investeringen** om zodra de negende grote investering is gekocht. Leg de laatste overgebleven investering op het daarvoor bestemde veld.



De startspelerpion wisselt uitsluitend op dit actieveld van eigenaar.



Voorbeeld: sommige kaarten geven aan dat de speler speelstukken op bepaalde rondenvelden mag leggen. De Ploeger krijgt bijvoorbeeld akkers in toekomstige ronden, de eigenaar van de Ganzenvijver krijgt 4 ronden lang 1 VW.

Alle actievelen en hun eigenschappen worden in de appendix in detail beschreven.

BELANGRIJK: in deze spelregels en op de kaarten worden de woorden “dieren”, “grondstoffen”, “goederen” en “voedsel” gebruikt. Onder “dieren” worden schapen, varkens en runderen (en in sommige gevallen de kaarten Huisgeit en Paard) verstaan. De “grondstoffen” zijn hout, leem, steen en riet. “Goederen” wordt gebruikt als verzamelnaam voor alle producten, te weten hout, leem, steen, riet, graan, groente, schapen, varkens en runderen. Als van “voedsel” wordt gesproken, worden daarmee de voedselchips bedoeld. Daarbij wordt regelmatig de afkorting VW (voedingswaarde) gebruikt. 1 VW is gelijk aan 1 voedselchips.

Als op kaarten het woord “voorraad” voorkomt, wordt daar altijd de algemene voorraad mee bedoeld, tenzij uitdrukkelijk anders vermeld.

Wie goederen of voedsel krijgt, legt deze open in zijn eigen voorraad. Als een speler dieren krijgt, mag hij deze niet in zijn voorraad leggen, maar moet ze direct ergens op zijn erf (tableau) onderbrengen (zie "Acties", punt D). Dieren die hij niet kan onderbrengen, mag hij met behulp van bijvoorbeeld een Kookplaats of een Fornuis (zie appendix) in voedsel omzetten. Als hij dat ook niet kan, legt hij ze terug in de algemene voorraad.

FASE 4: HUISWAARTSFASE

Iedere speler neemt zijn ingezette gezinsleden weer terug en legt ze op de kamers van zijn huis. Als er in deze ronde een oogsttijd is, vindt deze nu plaats. Zo niet, dan begint een nieuwe ronde met fase 1.

OOGSTTIJD

Na de ronden 4, 7, 9, 11, 13 en 14 is het oogsttijd (zie speelbord).

De oogsttijd bestaat uit 3 fasen, die in onderstaande volgorde worden afgehandeld.

FASE 1 VAN DE OOGSTTIJD: DE AKKERFASE


Iedere speler pakt van elk van zijn beplante akkers precies 1 graan of 1 groente en legt deze in zijn eigen voorraad (zie afbeelding rechts). Eventueel krijgt hij op grond van zijn gespeelde ambachts- en/of investeringskaarten nog meer goederen/voedsel.

FASE 2 VAN DE OOGSTTIJD: DE VOEDSELFASE

In de voedselfase moeten de spelers hun gezinsleden te eten geven. Een speler die niet voldoende voedsel heeft, kan eventueel goederen in VW omzetten.

Je kunt graan en groente in je voorraad op elk moment in 1 VW per stuk omzetten.

Dieren kun je niet zomaar in VW omzetten.

Sommige ambachten en investeringen, zoals Kookplaats en Fornuis, geven een speler de mogelijkheid om dieren in VW om te zetten en graan en groente tegen een gunstigere koers te verwerken. Kaarten waarmee dit mogelijk is, zijn met een -icoontje gemarkeerd.

Daarna legt iedere speler **2 VW per eigen gezinslid** in de algemene voorraad. Voor gezinsleden die in de zojuist afgelopen ronde zijn "geboren", heb je eenmalig maar 1 VW nodig, in de volgende oogsttijd gewoon 2 VW.

BEDELEN

Als een speler niet voldoende voedsel kan of wil afleggen, moet hij per ontbrekende VW 1 bedelkaart nemen. Het is niet toegestaan om in plaats daarvan gezinsleden in te leveren.

FASE 3 VAN DE OOGSTTIJD: DE VOORTPLANTINGSFASE

Een speler die ten minste 2 dieren van dezelfde soort heeft (ongeacht waar ze zich op je erf en/of kaarten bevinden), krijgt er 1 nieuw dier van deze soort bij, mits deze op zijn erf (tableau) (of op geschikte kaarten als Dierentuin of Bosweide) kan worden ondergebracht. De betrokken dieren (zowel de ouders als het jong) mogen niet direct in VW worden omgezet.

EINDE VAN HET SPEEL

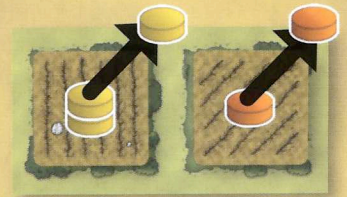
Het spel is na 14 ronden afgelopen. Na de 14^e ronde volgt nog een laatste oogsttijd. Daarna volgt de puntentelling. Noteer de overwinningspunten op een scoreformulier en tel ze bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand winnen alle spelers met de meeste punten. Gebruik het overzicht "Puntentelling" op een van de overzichtskaarten. Voor het grootste deel spreekt dit overzicht voor zich. Aan het einde van de spelregels vind je een gedetailleerd overzicht.

DE ACTIES


Iedere speler heeft een erf (tableau), bestaande uit 15 ervelden. Aan het begin van het spel liggen er al twee kamers van zijn houten huis op. De resterende 13 velden heeft de speler tot zijn beschikking om zijn boerderij te ontwikkelen. De spelers kunnen hun huis uitbreiden en renoveren (A). Een huisuitbreiding maakt gezinsuitbreiding mogelijk (B). De spelers kunnen akkers ploegen en deze beplanten (C). Ook kunnen ze hekken bouwen en dieren houden (D).


Om bovengenoemde plannen voor elkaar te krijgen, kunnen ze gebruik maken van actievelen om goederen en voedsel te verzamelen of ambachts- en investeringskaarten te spelen.

Het is niet toegestaan om je eigen voorraad en je gespeelde kaarten voor de andere spelers geheim te houden.

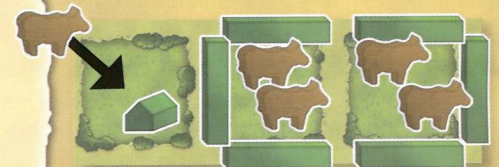


Grote investeringen als de Meubelmakerij, Pottenbakkerij en Mandenmakerij bieden mogelijkheden om in de oogsttijd hout, leem en riet in voedsel om te zetten (zie appendix).

Een -symbool geeft aan dat een speler met deze kaart dieren in voedsel kan omzetten.

Het -symbool geeft aan dat een speler met deze kaart brood kan bakken.

Aan het einde van het spel krijgt een speler 3 minpunten voor elke bedelkaart. Noteer deze punten in de categorie "Punten voor kaarten".



Wie 3 of meer dieren van dezelfde soort heeft, krijgt ook maar 1 nieuw dier. In de stal is nog plaats voor het nieuwe dier.



A – HUISUITBREIDINGEN EN RENOVATIES

Aan het begin van het spel heeft iedere speler een houten huis met twee kamers. Hij kan zijn woning uitbreiden, waarbij elke nieuwe kamer horizontaal of verticaal aan een al eerder gebouwde kamer moet grenzen (zie afbeelding rechts). Een speler kan zijn huis uitbreiden met de actie “Huisuitbreiding”, die op het linkerspeelbord bovenaan te vinden is (zie afbeelding eronder).

Een speler mag uitsluitend kamers bouwen van hetzelfde materiaal als de rest van zijn huis. Aan een houten huis kunnen dus uitsluitend houten kamers worden gebouwd, aan een lemen huis uitsluitend lemen kamers en aan een stenen huis uitsluitend stenen kamers.

Het bouwen van een houten kamer kost 5 hout en 2 riet (voor het dak), het bouwen van een lemen kamer 5 leem en 2 riet en het bouwen van een stenen kamer 5 steen en 2 riet. Eenmaal geplaatste kamers mogen niet worden afgebroken of verplaatst.

In de loop van het spel kan een speler zijn houten huis naar een lemen huis, en later zelfs naar een stenen huis renoveren. Hij moet hiervoor de actie “1 renovatie” kiezen. Deze komt in speelfase 2 (ronden 5-7) in het spel.

Voor de renovatie van een houten naar een lemen huis betaalt een speler 1 riet (voor het dak) en zoveel leem als het aantal kamers van zijn houten huis. Daarna draait hij alle kamers van zijn houten huis om, zodat het lemen huis zichtbaar wordt.

Voor de renovatie van een lemen naar een stenen huis betaalt hij 1 riet en zoveel steen als het aantal kamers van zijn lemen huis. Vervang daarna alle kamers van het lemen huis door stenen huistegels.

Het is niet mogelijk om een huis gedeeltelijk te renoveren. Een speler moet dus zorgen dat hij voldoende grondstoffen heeft om de complete renovatie te kunnen doen.

EXTRA ACTIES BIJ “HUISUITBREIDING” EN NA “1 RENOVATIE”

Een speler die de actie “Huisuitbreiding” (zie afbeelding rechts) kiest, mag zoveel kamers bouwen als hij wil. Hij betaalt per kamer de 5 betreffende grondstoffen (hout, leem of steen) en 2 riet.

Daarnaast of in plaats daarvan mag hij zoveel stallen bouwen als hij wil voor 2 hout per stuk (niet meer dan 4 in het hele spel). In stallen kan hij dieren onderbrengen (zie D. *Veeteelt*).

Een speler die de actie “1 renovatie” uitvoert, mag niet meer dan 1 renovatie doen en geen stappen overslaan. Hij mag dus niet zijn houten huis in één keer naar een stenen huis renoveren. Op het actieveld “1 renovatie” dat in speelfase 2 in het spel komt, mag de speler na de renovatie (zie afbeelding rechts) nog 1 grote of kleine investering doen. Hij mag niet afzien van de renovatie en uitsluitend de investering doen. Pas in de laatste ronde van het spel komt een tweede actieveld “1 renovatie” in het spel. Op dit actieveld (zie afbeelding rechts) kan een speler na een renovatie hekken bouwen (zie D. *Veeteelt*).

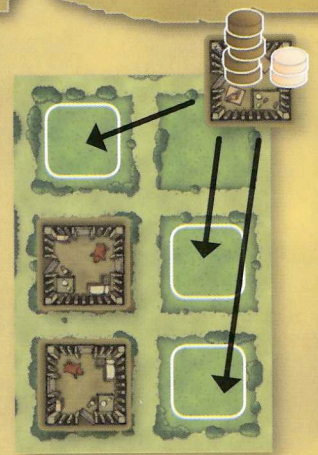
B – GEZINSUITBREIDING

Het actieveld “Na 1 gezinsuitbreiding ook 1 kleine investering” komt in speelfase 2 (ronden 5-7) in het spel. Om deze actie te kunnen gebruiken, moet een speler meer kamers in zijn huis hebben dan hij gezinsleden heeft. Na de gezinsuitbreiding mag hij eventueel 1 kleine investering doen. In de 5^e speelfase (ronden 12-13) komt het actieveld “1 gezinsuitbreiding zonder plaats in huis” in het spel. Een speler kan deze actie uitvoeren zonder te letten op het aantal kamers in zijn huis.

Een speler die een actie “1 gezinsuitbreiding” uitvoert, pakt een eigen gezinslid uit de doos en legt deze op het betreffende actieveld (bij het gezinslid dat op dit veld was ingezet; zie afbeelding links).

De speler legt al zijn gezinsleden (inclusief de pasgeborene) in de **huiswaartsfase** weer op de kamers van zijn huis, waarbij ieder gezinslid zijn eigen kamer heeft. Als er geen plaats voor de pasgeborene (zoals bij de actie “1 gezinsuitbreiding zonder plaats in huis”) is, legt hij deze bij een van zijn andere gezinsleden. Zo heeft de speler in de volgende ronde een (volwassen) gezinslid meer tot zijn beschikking. In de ronde dat hij de gezinsuitbreiding heeft gekregen,

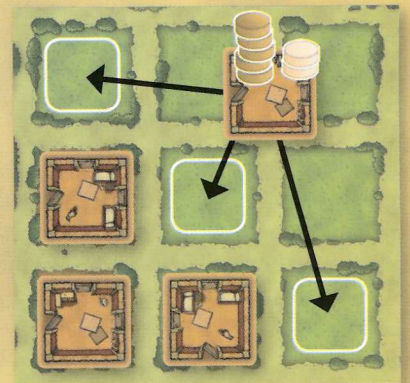
mag hij met het nieuwe gezinslid **nog geen** actie uitvoeren. Een speler kan niet meer dan 5 gezinsleden hebben. Een speler die 5 gezinsleden heeft, mag de actievelen met “1 gezinsuitbreiding” niet meer kiezen.



leder gezinslid heeft een eigen kamer nodig (uitzondering: zie *Gezinsuitbreiding*).



Voorbeeld: de speler kiest de actie “Huisuitbreiding” en bouwt zijn derde houten kamer voor 5 hout en 2 riet (zie afbeelding bovenaan). Daarna kiest hij de actie “1 renovatie” (zie rondekaarten). Hij betaalt 3 leem en 1 riet en draait zijn 3 houten kamers om, zodat de lemen kamers zichtbaar zijn. Later in het spel kiest hij weer voor de actie “Huisuitbreiding” en bouwt voor 5 leem en 2 riet zijn vierde kamer (zie afbeelding hieronder).



Hierna zou hij nog meer lemen kamers kunnen bouwen of hij kan zijn lemen huis naar een stenen huis renoveren voor 4 steen en 1 riet. Als hij voor het laatste zou kiezen, kan hij daarna alleen nog stenen kamers bijbouwen.

C – AKKERBOUW: AKKERS PLOEGEN, GRAAN- EN GROENTEAKKERS




Een speler die de actie “1 akker ploegen” kiest, pakt een akkertegel uit de algemene voorraad en legt deze op een ongebruikt veld op zijn erftableau. Als hij al een of meer akkers heeft, moet de nieuwe akker horizontaal of verticaal aan een van zijn al eerder geploegde akkers grenzen. Eenmaal geplaatste akkers mogen niet worden afgebroken of verplaatst.

Als hij de actie “1 graan pakken” of “1 groente pakken” (komt in de 3^e speelfase in het spel) kiest, pakt hij respectievelijk 1 graan of 1 groente uit de algemene voorraad en legt deze in zijn eigen voorraad.

Met de actie “Zaaïen” kan een speler een of meer lege akkers beplanten. Hij kan voor elk van zijn lege akkers kiezen of hij er graan of groente op plant. Als hij voor graan kiest, neemt hij 1 graan uit zijn voorraad en 2 graan uit de algemene voorraad en legt ze alle 3 op de lege akker. Als hij voor groente kiest, pakt hij 1 groente uit zijn eigen voorraad en 1 groente uit de algemene voorraad en legt ze alle 2 op de lege akker. Hij mag zoveel lege akkers beplanten als hij wil. Beplante akkers worden in de oogsttijd geoogst (zie *Spelverloop, Oogsttijd*). De speler kan graan en groente dat in zijn eigen voorraad ligt op elk moment in 1 VW per stuk omzetten. Als hij geschikte investeringen daarvoor heeft, kan hij er zelfs meer VW voor krijgen. Pas vanaf de 5^e speelfase (ronden 12-13) is het mogelijk om op één actieveld zowel een akker te ploegen, als een of meer akkers te beplanten (zie *afbeelding*). Als een akker na een aantal keer oogsten weer leeg is, mag de speler deze met een actie “Zaaïen” opnieuw beplanten.

BROOD BAKKEN ALS EXTRA ACTIE BIJ HET ZAAIEN

Op het actieveld “Zaaïen en/of Brood bakken” kan een speler naast of in plaats van akkers planten met de actie “Brood bakken” graan in voedsel omzetten. Om brood te kunnen bakken heeft een speler *altijd* een daarvoor geschikte investering nodig. Deze kaarten zijn gemarkeerd met een speciaal -icoontje. Met een Kookplaats kan hij bijvoorbeeld graan in 2 VW per stuk omzetten, met een Fornuis in 3 VW per stuk. Met een Steenoven kan hij maximaal 2 graan in 4 VW per stuk omzetten en met een Leemoven maximaal 1 graan in 5 VW (zie “*Grote en kleine investeringen*” in de *appendix*).

D – VEETEELT: HEKKEN BOUWEN, STALLEN, SCHAPEN, VARKENS EN RUNDEREN

Een speler kan in zijn woning niet meer dan 1 dier houden, zijn huisdier. Het maakt daarbij niet uit hoeveel kamers het huis heeft en hoeveel gezinsleden in het huis wonen. Om meer dieren te kunnen houden moet een speler weiden maken. Met de actie “Hekken bouwen” kan hij voor 1 hout per stuk eigen hekken uit de doos pakken. Deze moet hij direct bouwen.

Hij mag uitsluitend hekken bouwen als hij daarmee een gebied van een of meer ervelden volledig omheint. Hekken worden altijd op de paden tussen ervelden gebouwd. Een volledig door hekken omheind gebied noemen we een weide. Erfvelden die onderdeel zijn van een weide gelden als gebruikt. Een weide is volledig omheind als op alle paden langs het gebied een hek ligt. De rand van het erftableau, stallen, akkers en kamers gelden niet als hek.

Als een speler al (een) omheinde weide(n) heeft, moeten volgende weiden horizontaal of verticaal aan bestaande weiden grenzen. Een hek dient als grens voor de weiden aan beide zijden ervan. Het is toegestaan om bestaande weiden met hekken in stukken te delen. Eenmaal gebouwde hekken mogen niet worden afgebroken of verplaatst.

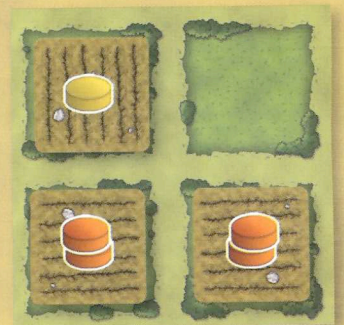
Iedere speler kan in het hele spel niet meer dan 15 hekken bouwen. Akkers en kamers mogen niet worden omheind. Op een weide kan een speler niet meer dan 1 soort dieren houden (of schapen of varkens of runderen). Op elk erfveld in een weide kan hij maximaal 2 dieren kwijt. Voorbeeld: op een weide van 1 erfveld passen dus maximaal 2 dieren, op een weide van 2 ervelden 4 dieren, enzovoort. Een speler mag de dieren op zijn tableau op elk moment tijdens het spel naar een andere plek verplaatsen zolang hij zich aan de bovenstaande spelregels houdt. Een speler mag zijn dieren vrijwillig “vrijlaten” (uitzondering: *Huisgeit*). Hij legt ze dan gewoon terug in de algemene voorraad. Hij krijgt hier geen compensatie voor.



1 graan wordt 3 graan, 1 groente wordt 2 groente. Een speler mag tijdens 1 actie “Zaaïen” zowel graan als groente op lege akkers planten.

Als een akker na een aantal keer geoogst te zijn weer leeg is, kan een speler vrij kiezen of hij er groente of graan op plant. Het is niet van belang wat er daarvoor op de akker is gebeurd.

Voorbeeld: een speler heeft 2 lege akkers en 1 graan en 1 groente in zijn eigen voorraad. Hij gebruikt beide goederen en beplant met de actie “Zaaïen en/of Brood bakken” zijn akkers. Na het zaaïen ligt op de ene akker 3 graan, op de andere 2 groente. In elk van beide volgende oogsttijden oogst de speler 1 graan en 1 groente. De groenteakker is daarna leeg. De speler ploegt vervolgens een derde akker en kiest opnieuw de actie “Zaaïen en/of Brood bakken”. Hij plant beide geoogste groente op de twee lege akkers. Op zijn derde akker mag hij niet zaaïen, omdat daar nog een graan op ligt.



Een speler heeft met 11 hekken 3 weiden gebouwd. Op een van de weiden staan 2 schapen (daarmee is de weide vol), op de weide ernaast staat 1 varken en op de grote weide (onder) grazen 3 runderen.

STAL BOUWEN

Een stal op een weide verdubbelt de capaciteit van de totale weide.

Op het actieveld "Huisuitbreiding en/of Stal bouwen" kan een speler voor 2 hout per stuk zoveel stallen bouwen als hij wil. Stallen mogen op een leeg erfveld (geen akker, kamer of andere stal) naar keuze worden gebouwd. Eenmaal geplaatste stallen kunnen niet worden afgebroken of verplaatst. Stallen hoeven niet omheind te zijn. Een speler mag een stal later omheinen om de betreffende weide dubbele capaciteit te geven.

In elke niet omheinde stal kan **precies 1 dier** worden gehouden.

AMBACHTS- EN INVESTERINGSKAARTEN

Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 7 ambachtskaarten en 7 investeringskaarten in de hand.

AMBACHTSKAARTEN



Met de actievelden "1 ambacht" speelt een speler precies 1 van zijn ambachtskaarten en legt deze open voor zich neer.

Op het actieveld "1 ambacht" op het linkerspeelbord is het eerste ambacht van een speler gratis, elk volgende in het spel kost hem 1 VW. In een spel met 3-5 spelers is er nog een tweede ambachtveld met variërende kosten, afhankelijk van het aantal spelers (zie de betreffende actiekaarten).



De tekst op het ambacht geldt, zodra een speler de kaart heeft gespeeld. Kaarten in de hand hebben geen invloed op het spel. Op sommige ambachtskaarten staan "aanspraakfiches" afgebeeld, die de spelers nodig hebben om hun aanspraak op bezittingen of acties te markeren.

INVESTERINGSKAARTEN

Naast kleine zijn er ook 10 grote investeringen. Deze zijn in elk spel hetzelfde en zijn voor alle spelers toegankelijk, in tegenstelling tot kleine investeringen.

Als een speler de actie "1 grote of kleine investering" uitvoert, kiest hij een van de twee opties (niet allebei).

In sommige gevallen kunnen kleine investeringen ná een andere actie gedaan worden (bijvoorbeeld bij het actieveld "1 gezinsuitbreiding"). In zo'n situatie moet je eerst de actie "1 gezinsuitbreiding" uitvoeren. Daarna mag je pas de kleine investering doen. Als er "en/of" op het actieveld staat, mag je wel voor een van de twee mogelijkheden kiezen en de ander laten vervallen (bijvoorbeeld bij het actieveld "Startspeler").

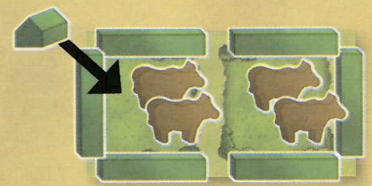
De kosten van een investeringskaart staan rechtsboven in de hoek. Een speler moet deze goederen betalen om de kaart voor zich neer te mogen leggen. Sommige investeringskaarten geven aan dat een speler iets moet hebben om de kaart te mogen neerleggen, een zogenaamde voorwaarde. Deze staat linksboven in de hoek.

Veel kleine en grote investeringen zijn aan het einde van het spel punten waard. Het symbool links onder de afbeelding geeft aan hoeveel.

Sommige kaarten leveren bonuspunten op. De tekst op de kaart geeft aan hoeveel. Daarnaast zorgt een symbool onderaan de kaart ervoor dat een speler ze bij de puntentelling niet vergeet. Sommige investeringskaarten zijn doorgeefkaarten. Deze worden gespeeld, uitgevoerd en daarna aan de linkerbuurman doorgegeven. Die mag de kaart op zijn beurt in zijn hand nemen. Sommige kleine investeringen kunnen gebruikt worden om een andere investering op te waarderen. Een speler betaalt in zo'n situatie niet met goederen, maar geeft een van zijn eerder gespeelde investeringen terug.



Dit symbool vind je op doorgeefkaarten.



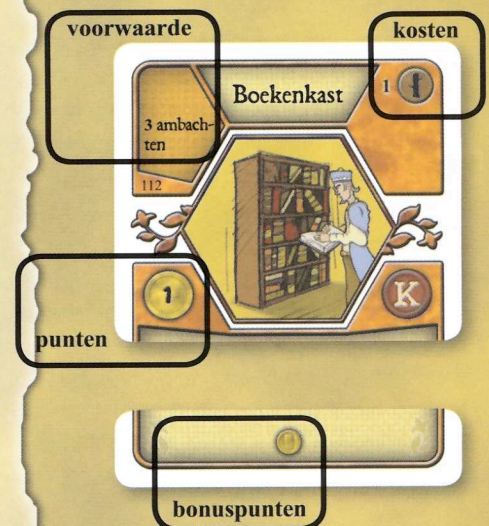
Na het bouwen van de stal is er plaats voor 4 dieren extra.

Op veel actievelden wordt gebruik gemaakt van de constructies en/of en na/ook. Het onderstaande voorbeeld verduidelijkt de functie daarvan:

Voorbeeld: als een speler het actieveld "Huisuitbreiding en/of Stal bouwen" kiest, mag hij de actie "Huisuitbreiding" laten vervallen en uitsluitend stallen bouwen. Als hij "Na 1 gezinsuitbreiding ook 1 kleine investering" kiest, moet hij de actie "1 gezinsuitbreiding" uitvoeren en mag hij daarna eventueel nog 1 kleine investering spelen.



Zodra de speler met de Fuikvisser riet pakt, legt hij een aanspraakfiche op het actieveld "Vissen". Als er aan het einde van de ronde nog voedsel op dit actieveld ligt, krijgt hij dat.



PUNTENTELLING

Na de oogsttijd van ronde 14 volgt de puntentelling. De overzichtskaart dient daarbij als hulpmiddel. Noteer de punten op een scoreformulier (zie pagina 13 voor een voorbeeld van een puntentelling van een erf). Een speler krijgt (min)punten voor de volgende categorieën:

Akkers: een speler krijgt (min)punten voor alle akkers die op zijn erf tableau liggen. Het maakt niet uit of ze beplant zijn of niet. Voor 0 of 1 akker(s) krijgt de speler 1 minpunt, voor 2 akkers 1 punt, voor 3 akkers 2 punten, voor 4 akkers 3 punten en voor 5 of meer akkers 4 punten.

Weiden: een speler krijgt punten voor omheinde gebieden (weiden), niet voor het aantal omheinde erfvelen. De grootte van een weide is niet van belang. Voor elke weide die hij heeft, krijgt hij 1 punt met een maximum van 4 punten. Een speler die 5 of meer weiden heeft, krijgt dus ook maar 4 punten. Een speler die geen weiden heeft, krijgt 1 minpunt.

Graan en groente: een speler krijgt punten voor al zijn graan en groente. Zowel het graan/groente op zijn akkers als het graan/groente in zijn eigen voorraad telt mee. Een speler die geen graan heeft, krijgt 1 minpunt. Voor ten minste 1/4/6/8 graan krijgt hij 1/2/3/4 punten. Voor elke groente die een speler heeft, krijgt hij 1 punt met een maximum van 4 punten. Een speler die 5 of meer groente heeft, krijgt dus ook maar 4 punten. Een speler die geen groente heeft, krijgt 1 minpunt.

Dieren: een speler krijgt 1 minpunt voor elke soort die hij niet heeft. Hij krijgt 1/2/3/4 punten voor ten minste 1/4/6/8 schapen, voor ten minste 1/3/5/7 varkens en voor ten minste 1/2/4/6 runderen.

Ongebruikte erfvelen: in deze categorie kun je geen punten verdienen, hooguit verliezen. Voor elk niet gebruikt erfveld krijgt een speler 1 minpunt. Een erfveld geldt als gebruikt als:

- er een huistegel op ligt,
- het is omheind,
- er een akkertegel op ligt, of
- er een stal op staat

Alle andere erfvelen gelden als ongebruikt.

Omheinde stallen: een speler krijgt per omheinde stal 1 punt. Een speler die geen omheinde stallen heeft, krijgt geen minpunt. Voor niet omheinde stallen krijgt een speler geen punten, maar zo'n stal zorgt er wel voor dat je een ongebruikt erfveld minder hebt. Per **lemen kamer** krijgt een speler 1 punt. Voorbeeld: een speler die een lemen huis met 4 kamers heeft, krijgt 4 punten.

Per **stenen kamer** krijgt een speler 2 punten. Voorbeeld: een speler die een stenen huis met 4 kamers heeft, krijgt 8 punten.

Per **gezinslid** krijgt een speler 3 punten. Omdat een speler niet meer dan 5 gezinsleden tot zijn beschikking heeft, kan hij in deze categorie maximaal 15 punten scoren.

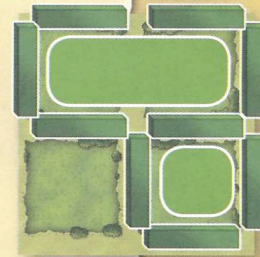
Punten voor kaarten: in deze categorie noteert een speler de punten die op zijn kleine en grote investeringskaarten links in het gele cirkeltje zijn aangegeven. Eventueel trekt hij daar minpunten voor bedelkaarten vanaf.

Bonuspunten: de tekst op sommige ambachts- en investeringskaarten geeft aan dat een speler aan het einde van het spel voor bepaalde situaties bonuspunten ontvangt. Noteer deze punten in deze categorie. Een symbool aan de onderkant van een kaart geeft aan of een kaart bonuspunten kan opleveren. Sommige kaarten leveren al tijdens het spel bonuspunten op. Noteer deze in dat geval direct op het scoreformulier.

TEKORT SPEELMATERIAAL

De spelers kunnen onbepaald over grondstoffen, goederen, voedsel en dieren beschikken. Als van een bepaald soort speelmateriaal een tekort ontstaat, kunnen de spelers de verzamel fiches gebruiken om goederen en dieren te verveelvoudigen. Om aan te geven welk dier of goed wordt verveelvoudigd leg je er 1 exemplaar op (zie afbeelding). De spelers kunnen hun eigen speelstukken niet verveelvoudigen. Iedere speler moet het hele spel doen met 5 gezinsleden, 4 stallen en 15 hekken.

Op de achterkant van het tableau voor grote investeringen vind je een overzicht van de puntentelling.



2 weiden (niet 3)

Let op: een weide is een volledig omheind gebied en kan uit meerdere erfvelen bestaan.

In de categorieën "Graan" en "Groente" telt de speler zowel het graan/groente in de eigen voorraad als het graan/groente dat op zijn akkers ligt.



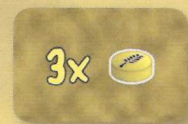
Een erfveld geldt aan het einde van het spel als ongebruikt als er geen huis- of akkertegel op ligt, als het niet is omheind of als er geen stal op staat.



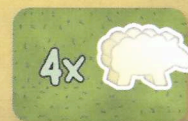
5 voedsel



5 leem



3 graan



4 schapen

SOLITAIR SPEL (VOOR 1 SPELER VANAF 10 JAAR)

Basisspelregels

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Net als in het 2-persoonsspel worden er geen actiekaarten neergelegd. Je begint met 0 VW. Je voert zoals gebruikelijk na elkaar acties met je gezinsleden uit. Uitzonderingen: je moet in de voedsel fase van een oogsttijd 3 VW voor volwassen gezinsleden betalen; pasgeborenen verbruiken zoals gebruikelijk 1 VW. Op het actieveld "3 hout" wordt elke ronde slechts 2 hout gelegd. Verwijder een kleine investering die bij het spelen aan je linkerbuurman moet worden doorgegeven uit het spel.

Wie solitair speelt en meerdere spellen na elkaar wil spelen, kan de volgende spelregels gebruiken. In je eerste spel probeer je 50 punten te halen. Als dat je lukt, moet je een van je in dat spel gespeelde ambachten laten liggen. Je mag zelf kiezen welke. Met dit ambacht begin je het tweede spel. Na elk spel waarin het je lukt om het doel te bereiken, kies je weer een ambacht uit de in je laatste spel gespeelde ambachten en leg je deze open bij de andere open ambachtskaarten uit de spellen ervoor. Het is niet mogelijk om na eerdere spellen opgelegde kaarten te verwijderen. Doe alle andere kleine investeringen en ambachten terug in de stapels, schud ze en geef jezelf weer 7 kleine investeringen en zoveel ambachten dat je er in totaal (open+dicht) 7 hebt. Aan het begin van elk volgend spel krijg je een startkapitaal aan voedsel, gelijk aan het aantal punten waarmee je het doel hebt overtroffen gedeeld door 2 (naar beneden afgerond).

Omdat je met steeds meer open ambachten begint, stijgt het aantal punten dat je moet halen. In het eerste spel 50, in het tweede 55, het derde 59, daarna 62, 64, 65, 66 en 67. Als je het aangegeven aantal punten in het achtste spel hebt gehaald, heb je het spel gewonnen.

Een speler kan ervoor kiezen om na zijn achtste spel met al zijn openliggende ambachtskaarten verder te spelen. Verhoog het te behalen aantal punten in dat geval na elk spel met 1.

Andere uitdagingen voor solitair spel

Kies zelf de 7 kleine investeringen en 7 ambachten waarmee je het spel begint. Ook de volgorde waarin de rondekaarten in het spel komen mag je zelf bepalen. Probeer nu een zo hoog mogelijke score te behalen. De hoogste score die bij ons bekend is (zonder open startambacht) bedraagt meer dan 120 punten. Lukt het jou om meer dan 100 punten te scoren, stuur dan een gedetailleerde beschrijving (in het Engels of Duits) van al je acties naar agricola-challenge@lookout-games.de. Je kunt de uitdagingen variëren door je keuze uit het kaartenaanbod te beperken tot het "eenvoudige deck", het "interactieve deck" of het "kennersdeck".

HET FAMILIESPEL

(voor 1-5 spelers vanaf 10 jaar)

In de vereenvoudigde versie van "Agricola" worden de ambachts- en kleine investeringskaarten niet gebruikt. Leg het linkerspeelbord zo neer dat het familiesymbool zichtbaar is. Gebruik in een spel met 3, 4 of 5 spelers de actiekaarten met het familiesymbool. Wie de actie "1 grote of kleine investering" kiest, kan alleen een grote investering doen. Verder zijn alle spelregels van de volledige versie van kracht.



familiesymbool

APPENDIX

De appendix bevat extra informatie over actievelen, grote en kleine investeringen, ambachten en kaarten in de oogsttijd. Als een kaart niet helemaal duidelijk is of je vraagt je af of kaarten met elkaar te combineren zijn, kun je dat hier vinden.

1. DE ACTIEVELDEN

Er zijn actievelen die op het speelbord zijn afgebeeld (1.1) en actievelen op actie- en rondekaarten.

Elke ronde komt er een rondekaart in het spel (1.2). Afhankelijk van het aantal spelers worden aan het begin van het spel maximaal 6 actiekaarten op het speelbord gelegd (1.3).

1.1 OP HET SPEELBORD AFGEBEELDE ACTIEVELDEN

De op het speelbord afgebeelde actievelen zijn in alle spellen gelijk. Alleen in de solitaire versie en het familiespel zijn er wat verschillen (zie spelregels).

Op alle actievelen met een roodoranje pijl geldt: een speler die met een van zijn gezinsleden zo'n actieveld kiest, pakt alle grondstoffen of voedsel (afgekort VW) die op dit veld liggen. Voedsel is te verdienen op de actievelen "Pakhuis" (alleen in het familiespel), "Vissen" en "Kleinkunst". De andere actievelen zijn vernoemd naar de betreffende grondstof.

Voor alle volgende actievelen geldt dat een speler het actieveld uitsluitend mag kiezen als hij er ten minste één actie uitvoert.

Huisuitbreiding en/of Stal bouwen: een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, mag zoveel huisuitbreidingen doen en stallen bouwen als hij wil. Elke stal kost 2 hout en moet direct op een leeg (omheind of niet omheind) erfveld worden gezet. Een omheinde stal verdubbelt de capaciteit van de weide. Er mag niet meer dan één stal op een erfveld staan. Het is echter toegestaan om op verschillende erfvelen van één weide een stal te bouwen. Zo wordt met 2 stallen de capaciteit van een weide verviervoudigd, met 3 stallen verachtvoudigd, enzovoort. Een niet omheinde stal kan maximaal 1 dier onderbrengen, maar mag later omheind worden (zodat de capaciteit weer groter wordt).

De spelregels voor huisuitbreidingen zijn in de spelregels al gedetailleerd uitgelegd (zie spelregels, Acties, punt A). Een nieuwe kamer moet verticaal of horizontaal aan een eerder gebouwde kamer grenzen.

Startspeler en/of 1 kleine investering: een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, krijgt de startspelerrol of behoudt deze. Daarnaast mag hij maximaal 1 kleine investering uit zijn hand spelen. Sommige kaarten legt hij open voor zich neer, andere geeft hij naar links door (zie Doorgeefkaarten). In alle gevallen leest hij de tekst op de kaart duidelijk voor. Sommige kleine investeringen zijn opwaarderingen van andere investeringen.

1 graan pakken: een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, pakt 1 graan uit de voorraad en legt deze in zijn eigen voorraad. Hij mag het graan niet direct zaaien, ook al heeft hij braakliggende akkers. Daarvoor heeft hij een van de actievelen "Zaaien" nodig (zie 1.2 en 1.3 en spelregels, Acties, punt C).


1 akker ploegen: een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, legt 1 akkertegel op een niet omheind, vrij erfveld naar keuze. Als hij al akkers heeft, moet de nieuwe akker verticaal of horizontaal aan een eerder gelegde akker grenzen (zie spelregels, Acties, punt C). Het is niet toegestaan om akkertegels later in het spel te verwijderen of te verplaatsen om de bouw van iets anders of een omheining mogelijk te maken.

1 ambacht: een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, speelt 1 ambachtskaart uit zijn hand, legt deze open voor zich neer en leest de tekst erop duidelijk voor. Op dit veld is de eerste ambachtskaart die een speler in het spel speelt gratis, elke volgende die hij speelt, kost 1 VW.

1.2 Actievelen die door rondekaarten in het spel komen.

Het spel is onderverdeeld in 6 speel fasen. De eerste fase bestaat uit 4 ronden, de tweede uit 3 ronden, de derde, vierde en vijfde elk uit 2 ronden en de zesde uit 1 ronde. Elke ronde komt er 1 nieuw actieveld in het spel, die al in dezelfde ronde mag worden gebruikt. Elke speel fase eindigt met een oogsttijd.

Hieronder worden de rondekaarten beschreven.

Zaaien en/of Brood bakken (1^e speel fase): de actie "Zaaien" is in de spelregels al uitgebreid beschreven (zie Acties, punt C). Het is niet verplicht om alle lege akkers te beplanten, er mogen na de actie lege akkers overblijven. De actie "Brood bakken" houdt in dat een speler graan uit zijn eigen voorraad (dat dus niet op een akker ligt) met een Kookplaats of een Fornuis in respectievelijk 2 VW of 3 VW mag omzetten. Ook ovens (kleine of grote investeringen) geven spelers de mogelijkheid om graan in VW om te zetten. Alle kaarten waarmee een speler brood kan bakken, zijn met een  icoontje gemarkeerd. Onder ovens worden uitsluitend de investeringen verstaan die op -oven eindigen.

1 grote of kleine investering (1^e speel fase): een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, mag 1 grote of 1 kleine investering doen. De rode kaarten zijn grote investeringen en zijn voor alle spelers beschikbaar. De oranje kaarten zijn kleine investeringen. Iedere speler heeft 7 kleine investeringen in zijn hand en is de enige die deze kan gebruiken.

1 schaap (1^e speel fase): in elke aanvul fase wordt 1 schaap uit de algemene voorraad op dit actieveld gelegd. Een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, pakt alle schapen van dit veld en moet deze op zijn erftableau onderbrengen (zie Spelregels, Acties, punt D) of direct met een daarvoor geschikte investering of ambacht in VW omzetten. Schapen die niet op het erf kunnen worden ondergebracht of in VW kunnen worden omgezet, gaan terug naar de algemene voorraad.

Hekken bouwen (1^e speel fase): eenmaal gebouwde hekken mogen niet worden verwijderd of verplaatst. Huizen vormen geen grens van een weide. Om een weide die aan een huis grenst te omheinen moet op het pad tussen het huis en de weide dus ook een hek gebouwd worden. Dit geldt ook voor de rand van het erftableau, akkers en stallen. Het is toegestaan om weiden die uit meerdere erfvelen bestaan door middel van het bouwen van hekken in meerdere weiden te delen. Elk hek kost 1 hout. Hoe en hoeveel dieren je in weiden kunt houden, is in de spelregels uitvoerig beschreven (zie Acties, punt D).

1 steen (2^e speel fase): dit actieveld is een normaal grondstoffenveld, zoals in 1.1 beschreven. In de 4^e speel fase (ronde 10-11) komt er nog zo'n actieveld in het spel.

Na 1 renovatie ook 1 grote of kleine investering (2^e speel fase): de actie "1 renovatie" is in de spelregels uitvoerig uitgelegd (zie Acties, punt A). Een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, mag uitsluitend een grote of een kleine investering doen als hij eerst heeft gerenoveerd. Het is niet toegestaan om op dit actieveld in één keer je houten

huis naar een stenen huis te renoveren.

Na 1 gezinsuitbreiding ook 1 kleine investering (2^e speel fase): een speler mag op dit actieveld de actie "1 gezinsuitbreiding" uitsluitend uitvoeren als hij meer kamers heeft dan gezinsleden. Het is daarbij niet van belang op welke manier hij aan die gezinsleden is gekomen. Het is niet toegestaan om de actie "1 gezinsuitbreiding" te laten vervallen en uitsluitend de kleine investering te doen. De investeringskaart "Gast" geldt niet als gezinslid. Gezinsuitbreiding is in de spelregels uitvoerig uitgelegd (zie *Acties, punt B*).

1 groente pakken (3^e speel fase): een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, pakt 1 groente uit de voorraad en legt deze in zijn eigen voorraad. Net als bij graan, mag hij deze groente niet direct zaaien. Daarvoor heeft hij een van de actievelden "Zaaien" nodig.

1 varken (3^e speel fase): dit actieveld is identiek aan het actieveld "1 schaaap", maar nu komen er varkens (in plaats van schapen) in het spel.

1 steen (4^e speel fase): dit actieveld is een normaal grondstoffenveld (zie *boven*).

1 rund (4^e speel fase): dit actieveld is identiek aan het actieveld "1 schaaap", maar nu komen er runderen (in plaats van schapen) in het spel.

1 akker ploegen en/of zaaien (5^e speel fase): een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, mag 1 akker ploegen en daarna meteen de actie "Zaaien" uitvoeren: hij mag op al zijn lege akkers graan en/of groente uit zijn voorraad leggen (zie *spelregels, Acties, punt C*). Hij hoeft niet al zijn akkers te beplanten. Het is toegestaan om er 1 of meer leeg te laten.

1 gezinsuitbreiding zonder plaats in huis (5^e speel fase): in tegenstelling tot de andere actie "1 gezinsuitbreiding" is deze niet afhankelijk van het aantal kamers van het huis van een speler. Door dit actieveld drie keer te gebruiken, is het bijvoorbeeld mogelijk om met 5 gezinsleden in 2 kamers te wonen. Belangrijk: een speler die met deze actie zijn gezin heeft uitgebreid en later in het spel een extra kamer bijbouwt, mag daarna niet met een gewone actie "1 gezinsuitbreiding" een nieuw gezinslid in deze kamer onderbrengen. Hij moet het gezinslid dat tot dan toe geen eigen kamer had, direct na het bouwen op de extra kamer leggen.

Na 1 renovatie ook Hekken bouwen (6^e speel fase): ronde 14 is de enige ronde waarin er 2 renovatievelden tegelijk in het spel zijn. Een speler mag uitsluitend de actie "Hekken bouwen" uitvoeren als hij eerst de actie "1 renovatie" heeft uitgevoerd. Ook op dit actieveld is het niet toegestaan om in één keer je houten huis naar een stenen huis te renoveren.

1.3 ACTIEVELDEN DIE VAN HET AANTAL SPELERS AFHANGEN

In een spel met 1-2 spelers gelden dezelfde spelregels als voor een spel met 3-5 spelers. Om voldoende actievelden in het spel te hebben voor spellen met meer spelers, worden er aan het begin van het spel afhankelijk van het aantal spelers een aantal actievelden op het speelbord bijgelegd. Hieronder lichten we ze toe, voor zover het geen gewone grondstoffenvelden zijn.

1 ambacht (bij 3 spelers): een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, speelt 1 ambachtskaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Op dit veld kost het spelen van een ambacht 2 VW en is daarmee een stuk duurder dan het actieveld "1 ambacht" op het speelbord (zie 1.1).

1 riet, 1 steen en 1 VW pakken (bij 4 spelers): een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, pakt 1 riet, 1 steen en 1 VW uit de voorraad en legt deze in zijn eigen voorraad.

1 ambacht (bij 4 spelers): een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, speelt 1 ambachtskaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Op dit veld kosten de eerste twee ambachtskaarten die een speler in het spel speelt 1 VW, elke volgende die hij speelt, kost 2 VW.

1 riet, daarnaast 1 steen en 1 hout pakken (bij 5 spelers): op dit actieveld wordt elke ronde 1 riet gelegd. Een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, pakt al het riet dat op dit actieveld ligt. Daarnaast krijgt hij 1 hout en 1 steen (nooit meer dus).

In een spel met 5 spelers zijn er drie actievelden waar een speler uit meerdere actiemogelijkheden moet kiezen. Ook op deze actievelden mag niet meer dan één gezinslid liggen.

Dieren pakken (bij 5 spelers): een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, kan uit 3 acties kiezen: of hij pakt 1 schaaap en 1 VW, of hij pakt 1 varken, of hij betaalt 1 VW en pakt 1 rund. Hij neemt het dier uit de algemene voorraad en zet deze direct op zijn erf (tableau of hij zet het dier direct met een daarvoor geschikte investering of ambacht (met een icoontje) om in VW.

1 ambacht, of vanaf ronde 5: 1 gezinsuitbreiding (bij 5 spelers): een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, speelt 1 ambachtskaart uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Op dit veld kosten de eerste twee ambachtskaarten die een speler in het spel speelt 1 VW, elke volgende die hij speelt, kost 2 VW. Vanaf het begin van ronde 5 mag de speler ervoor kiezen om in plaats van het spelen van 1 ambacht, 1 gezinsuitbreiding te doen.

1 huisuitbreiding of Kleinkunst (bij 5 spelers): een speler die met een van zijn gezinsleden dit actieveld kiest, kan kiezen uit de bouw van 1 kamer of de actie "Kleinkunst". In tegenstelling tot het actieveld "Huisuitbreiding en/of Stal bouwen" mag op dit actieveld niet meer dan 1 kamer gebouwd worden. Op het veld "Kleinkunst" komt er elke ronde 1 VW bij. Als een speler voor de actie "Huisuitbreiding" kiest, blijft het voedsel liggen. In deze ronde kan niemand de VW pakken, omdat er al een gezinslid op dit actieveld ligt.

2. DE GROTE INVESTERINGEN

Er zijn 10 kaarten "Grote investering". Het spel bevat een speciaal speelbord waar deze kaarten op kunnen worden gelegd. Als alle grote investeringen op één na zijn verkocht, draai dan het speelbord om en leg de overgebleven grote investering op het daarvoor bedoelde veld. De spelers kunnen deze, indien gewenst, nog steeds aanschaffen. Op deze zijde van het speelbord bevindt zich ook een overzicht van de puntentelling aan het einde van het spel.

Kookplaatsen en Fornoizen: een speler mag meerdere kookplaatsen en fornoizen hebben. De twee kookplaatsen zijn exact hetzelfde, maar verschillen in prijs (de goedkope kost 2 leem, de dure 3 leem). Voor de twee fornoizen geldt hetzelfde (de goedkope 4 leem, de dure 5 leem). Een speler die niet zoveel leem in zijn Fornois wil investeren, kan ervoor kiezen om eerst een Kookplaats aan te schaffen en met een volgende grote investering naar een Fornois op te waarderen. Daartoe legt hij zijn Kookplaats terug bij de grote investeringen en pakt het Fornois. De teruggelegde Kookplaats kan later weer gewoon door de spelers worden aangeschaft. Met een Kookplaats of een Fornois is groente meer dan 1 VW waard, kan de speler dieren in VW omzetten en daarnaast op een daarvoor bedoeld actieveld brood bakken

(zie 1.2), wat zijn graan waardevoller maakt. Fornoizen zijn krachtiger dan kookplaatsen, omdat ze bij brood bakken en bij het omzetten van groente, varkens en runderen 1 VW meer opleveren.

Leemoven en Steenoven: maken het mogelijk om efficiënter brood te bakken en zijn respectievelijk 2 en 3 punten waard. Bij de aanschaf van een oven mag een speler direct eenmalig de actie "Brood bakken" uitvoeren. De ovens kosten respectievelijk 3 leem/1 steen en 1 leem/3 steen. Ovens kunnen met kleine investeringen naar een Bakoven, Bakkerij of Bakhuis worden opgewaardeerd.

Meubelmakerij, Pottenbakkerij en Mandenmakerij bieden mogelijkheden om hout, leem en riet in VW om te zetten. In elke oogsttijd kan een speler precies 1 grondstof in 2 VW of 3 VW omzetten. Aan het einde van het spel kunnen deze investeringen maximaal 3 bonuspunten opleveren voor een aantal gelijke grondstoffen. Deze grote investeringen kosten 2 steen en respectievelijk 2 hout, 2 leem en 2 riet. Aan het einde van het spel zijn ze 2 punten waard.

De Bron levert 5 ronden lang 1 VW op. Als er minder dan 5 ronden te spelen zijn, wordt uitsluitend op de nog te spelen ronden 1 VW gelegd. Belangrijker is dat de Bron aan het einde van het spel 4 punten waard is. De Bron kost 3 steen en 1 hout.

3. DE KLEINE INVESTERINGEN

De 139 kaarten "Kleine investering" zijn verdeeld over drie verschillende decks. (Deze decks zijn met elkaar te combineren.) Deze paragraaf licht veelgestelde vragen over kleine investeringen toe.

Veel kleine investeringen zijn punten waard (aangegeven met een getal op de kaart) en bieden de mogelijkheid om bonuspunten te verdienen. Met sommige kleine investeringen kun je andere kleine en grote investeringen opwaarderen. Er zijn kleine investeringen die, na te zijn gespeeld, aan de linkerbuurman moeten worden gegeven, de zogenaamde doorgeefkaarten. Andere kleine investeringen dienen als actieveld voor alle spelers of hebben de functie van een erfveld. Veel kleine investeringen hebben als voorwaarde dat een speler al iets moet hebben voordat hij de kaart speelt, bijvoorbeeld 2 akkers met graan of 2 ambachten. Een speler die meer akkers met graan of meer ambachten heeft, voldoet in zo'n geval ook aan de voorwaarde.

Gebruikte afkortingen:

E: Eenvoudig deck	I: Interactief deck	K: Kennersdeck
Ow: Opwaardering	Bp: Bonuspunten	D: Doorgeefkaart
Av: Actieveld	Ev: Erfveld	

Aalmoes (I, D): de huidige ronde geldt niet als "volledig gespeelde" ronde.

Aanbouw houten huis (I, D): het is niet mogelijk om op een actieveld "Gezinsuitbreiding" eerst deze kaart te spelen om plaats in je huis te maken voor een gezinsuitbreiding en vervolgens de actie "Gezinsuitbreiding" uit te voeren.

Aanbouw lemen huis (K, D): het is niet mogelijk om op een actieveld "Gezinsuitbreiding" eerst deze kaart te spelen om plaats in je huis te maken voor een gezinsuitbreiding en vervolgens de actie "Gezinsuitbreiding" uit te voeren.

Aardappelplanter (E): ook het Bonenveld, de Knollenakker en het Slaveld profiteren van de Aardappelplanter.

Aardbeienbed (I, 2): groenteakkers zijn akkers of investeringskaarten waarop ten minste 1 groente ligt. Een lege akker geldt nooit als groenteakker (ook al lag er ooit groente op).

Akker (E, D): als een speler deze kaart speelt, kan hij niet van een ploeg of de Eg profiteren.

Bakhuis (K, 5, Ow): geef de oude oven terug: leg een opgewaardeerde Leem- of Steenoven weer bij de grote investeringen en verwijder een opgewaardeerde Hout- of Bakoven uit het spel. De Bakkerij kan niet worden opgewaardeerd.

Bakkerij (I, 4, Ow): zie het Bakhuis. Het Bakhuis kan niet worden opgewaardeerd.

Bakoven (E, 3, Ow): geef de oude oven terug: leg een opgewaardeerde Leem- of Steenoven weer bij de grote investeringen en verwijder een opgewaardeerde Houtoven uit het spel.

Bezem (K): als aan het begin van het spel werd afgesproken om bijvoorbeeld alleen met het kennersdeck te spelen, worden nieuwe kaarten ook uitsluitend van het kennersdeck getrokken.

Bijenkorf (K, 1): uitsluitend de investeringen en ambachten die voor de speler liggen, tellen mee.

Boekenkast (K, 1): in combinatie met de Lessenaar krijgt de speler de 3 VW tweemaal. De Weldoener levert 2 VW extra op.

Bonenveld (E, 1 Ev): deze kaart is met de Aardappelplanter, Akkerbouwer en Keuterboer te combineren. Als de speler groente op dit veld heeft, mag hij deze meetellen bij de voorwaarde voor het aanschaffen van de Kruidentuin en het Aardbeienbed.

Bosweide (K, 1, Ev): ook de varkens op deze kaart tellen bij de puntentelling aan het einde van het spel mee in de categorie "Varkens".

Broeikas (K, 1): als de speler geen VW voor de groente wil betalen, leg de groente dan terug in de algemene voorraad.

Broodschip (K): de Broodschip is met de Poppenspeler en vergelijkbare ambachten te combineren. Als je bij een actie meerdere ambachten speelt, mag je na elk gespeeld ambacht brood bakken. Je mag ook brood bakken als je een ambacht speelt in de beurt van een andere speler.

Brouwerij (K, 2): het graan waarmee de Brouwerij wordt gekocht en het graan dat met de Brouwerij in VW wordt omgezet, moet in de eigen voorraad van de speler liggen (niet op akkers).

Dorpsbron (I, 5, Ow): leg de Bron terug bij de grote investeringen. Deze kan later in het spel opnieuw aangeschaft worden, ook door de eigenaar van de Dorpsbron. De VW die nog op het speelbord liggen als gevolg van de aanschaf van de Bron blijven behouden. De 3 VW van de Dorpsbron komen daar bij.

Drankstokerij (I, 2): de groente waarmee de Drankstokerij wordt gekocht en de groente die met de Drankstokerij in VW wordt omgezet, moet in de eigen voorraad van de speler liggen (niet op akkers).

Dubbele graanakker (K, Ev): de speler is niet verplicht om de complete capaciteit van de Dubbele graanakker te gebruiken. Hij mag er ook voor kiezen om maar 1 graan op de kaart te planten. Een speler die door de Akkerbouwer en de Keuterboer 4 graan op zijn akkers krijgt, krijgt ook 4 graan op zijn Dubbele graanakker.

Eenvoudige kookplaats (E): als de Eenvoudige kookplaats wordt opgewaardeerd, verwijder deze dan uit het spel.

Eg (I): De Eg is niet met een ploeg te combineren. De eigenaar van de Eg kan andere spelers niet weigeren deze te gebruiken.

Fornois (K, 1, Ow): leg de Kookplaats terug bij de grote investeringen. Als de kleine

investering "Eenvoudige kookplaats" wordt opgewaarderd, verwijder deze dan uit het spel.

Fuik (I): de kaarten Riethandel, Burenhulp, Rietkoper en Rietverzamelaar helpen de eigenaar van de Fuik niet aan extra VW.

Gast (I, D): pak een aanspraakfiche en leg deze met de "Gast"-zijde naar boven voor je neer. De Gast dient in deze ronde als gezinslid. Een speler die 5 gezinsleden heeft, mag er in deze ronde bij uitzondering 6 inzetten. Er hoeft voor de Gast geen plaats in huis te zijn.

Gierput (K): akkers die bij het spelen van de Gierput al beplant zijn, profiteren pas van de Gierput zodra ze leeg zijn en opnieuw beplant worden. De Gierput is met de Graanschuur, de Aardappelplanter, de Moestuin, het Bonenveld, de Knollenakker, het Slaveld, de Akkerbouwer en de Keuterboer te combineren.

Graanpakhuis (K, 1): het is niet toegestaan om het Graanpakhuis met 2 hout en 1 leem of met 2 leem en 1 hout te bouwen. Het Graanpakhuis is niet met het Graantransport, de Graanschap, de Contractarbeider, de Broodrover, de Zaadhandelaar, de Marktkoopman en de Veldbeheerder te combineren.

Graanschuur (I, 1): de speler mag kiezen of hij 2 hout en 1 riet betaalt of 2 leem en 1 riet. De Graanschuur wordt in de oogsttijd tegelijk met de Watermolen, maar vóór de Oogsthuip afgehandeld.

Grondstamper (I): als een andere speler bij zijn actie niet meer dan 1 akker ploegt, mag de eigenaar van de Grondstamper geen akker ploegen.

Haakploeg (K, 1): de speler kan een akkertegel op de kaart leggen om aan te geven dat hij de ploeg nog mag gebruiken. Per actie "1 akker ploegen" mag een speler niet meer dan één ploeg gebruiken.

Herderstaf (I): voorbeeld: als de speler een weide van 5 of 6 ervelden met een actie "Hekken bouwen" in meerdere weiden verdeelt en er ontstaat een weide van 4 ervelden, geldt deze niet als nieuw omheind en krijgt hij niet opnieuw 2 schapen.

Hoornen fluït (E): de Hoornen fluït is niet met de Stalmeester te combineren.

Houtakker (I, 1, Ev): een Houtakker is een omheind stuk land waar hout op groeit. Een speler die door ambachten bijvoorbeeld 4 graan op zijn akkers mag zaaien, krijgt ook op zijn Houtakker een- of tweemaal 4 hout.

Houtbok (K): een speler die op een andere manier gratis hekken mag bouwen, krijgt geen compensatie voor het niet gebruiken van de Houtbok.

Houten kraan (I, 1): een speler kan de Houten kraan niet gebruiken op de actievelden "1 riet, 1 steen en 1 VW pakken" (spel voor 4 personen) en "1 riet, daarnaast 1 steen en 1 hout pakken" (spel voor 5 personen).

Houtfabriek (K, 3, Ow): leg de Meubelmakerij terug bij de grote investeringen. Deze kan later opnieuw door de spelers worden aangeschaft.

Houttransport (I): een speler kan het Houttransport niet gebruiken op het actieveld "1 riet, daarnaast 1 steen en 1 hout pakken" (spel voor 5 personen).

Houttuin (I, 1): zodra de eigenaar van de Houttuin zijn hout opeist, mag de speler die de actie "3 hout" uitvoert zijn actie nog herzien. De Houttuin wordt namelijk makkelijk over het hoofd gezien.

Huisgeit (K, 1): de Huisgeit was het eerste huisdier uit de geschiedenis van de mensheid. Een speler mag zijn Huisgeit niet vrijwillig wegdoen. We raden aan om zoveel VW op deze kaart te leggen als er nog oogsttijden te spelen zijn. Zo wordt de VW niet vergeten.

Karnton (E): een speler die zowel schapen als runderen heeft, ontvangt voor beide diersoorten VW.

Karpervijver (E, 1): voor het vervullen van de voorwaarde tellen uitsluitend gespeelde ambachten en investeringen mee.

Keerploeg (E, 1): de speler kan een akkertegel op de kaart leggen om aan te geven dat hij de ploeg nog mag gebruiken. Per actie "1 akker ploegen" mag een speler niet meer dan één ploeg gebruiken.

Kippenhok (I, 1): de speler mag kiezen of hij 2 hout en 1 riet betaalt of 2 leem en 1 riet.

Klompen (E): de Klompen zijn ook 2 punten waard als de speler al bonuspunten krijgt voor een Vakwerkhuis of Villa. De Klompen zijn met de Dochter van het stamhoofd te combineren.

Knollenakker (K, 1, Ev): de Knollenakker is met de Aardappelplanter, de Akkerbouwer en de Keuterboer te combineren. Als de speler groente op dit veld heeft, mag hij deze meetellen bij de voorwaarde voor het aanschaffen van de Kruidentuin en het Aardbeienbed.

Kookhoek (I, 3, Ow): leg het Fornuis terug bij de grote investeringen. Als de kleine investering "Fornuis" wordt opgewaarderd, verwijder deze dan uit het spel.

Kookketel (E, 1): als de speler 4 goederen in één keer omzet, krijgt hij 2 VW extra, bij 6 goederen 3 VW, enzovoort. De Kookketel wordt ook actief als de speler met een Eenvoudige kookplaats goederen in voedsel omzet.

Kruidentuin (K, 1): groenteakkers zijn akkers of investeringskaarten waarop ten minste 1 groente ligt. Een lege akker geldt nooit als groenteakker (ook al lag er ooit groente op).

Kruik (I): als na de Dorpsbron de Bron voor de tweede maal wordt gebouwd, krijgen de spelers opnieuw VW. Als bij het spelen van de Kruik de Dorpsbron al is gespeeld, wordt de VW van de Kruik eenmaal uitgekeerd. Zijn bij het spelen van de Kruik zowel de Bron als de Dorpsbron gespeeld, wordt de Kruik wel tweemaal uitgekeerd.

Lasso (I): als de speler in zijn eerste beurt twee van zijn familieleden inzet, mag hij in zijn tweede beurt direct zijn derde familielid inzetten. Als hij 4 of 5 familieleden heeft, zou hij de Lasso zelfs twee keer in een ronde kunnen inzetten.

Leemgeraamte (E): een Leemgeraamte is een soort van rooster, dat gebruikt wordt bij de vervaardiging van een lemen muur. Het is toegestaan om in één beurt zowel een of meer kamers met 5 leem en 2 riet als een of meer kamers met 2 leem, 1 hout en 1 riet te bouwen. Het Leemgeraamte is niet met de Bijl, de Timmerman en de Leemdekker te combineren.

Lemen dak (E, 1): het is toegestaan om bij huisuitbreidingen zowel leem als riet voor het dak te gebruiken: in plaats van 2 riet gebruikt de speler dan 1 leem en 1 riet.

Marktkraam (E, D): het te betalen graan moet in de eigen voorraad van de speler liggen (niet op akkers). De marktkraam is niet met de Contractarbeider te combineren, wel met de Marktvrouw. Een speler die geen graan in zijn eigen voorraad heeft, mag de Marktkraam niet gebruiken, ook niet in combinatie met de Marktvrouw.

Melkschuur (I, 2): huisdieren en dieren op investeringskaarten tellen mee. De Melkschuur wordt vóór de Spintol, de Karnton, het Melkkrukje en het Weefgetouw afgehandeld.

Mest (I): na elke ronde mag de speler de akkerfase van een oogsttijd uitvoeren. Hij krijgt daarbij geen extra VW van de Melkschuur, de Spintol, de Karnton, het Melkkrukje en het Weefgetouw.

Mini-weide (E, D): de nieuwe weide moet aan je al eerder gebouwde weiden grenzen. De Mini-weide is met de Hekwachter, de Boer, de Staljongen en de Dierenfokker te combineren.

Moestuin (I): de Moestuin geldt niet met terugwerkende kracht.

Molentest (E): ook bij gebruik van de Bakker krijgt de speler 2 VW.

Rieten hut (K, 1): een "gezinslid" in de rieten hut wordt meegenomen bij de bepaling of een gezinsuitbreiding is toegestaan. Bij de puntentelling aan het einde van het spel geldt hij niet als gezinslid.

Riethandel (I, D): het is niet toegestaan om voor 1 hout of 1 leem maar 1 riet te pakken of 1 hout en 1 leem tegen 2 riet te ruilen.

Rijdende ploeg (E, 2): de speler kan 2 akkertegels op de kaart leggen om aan te geven dat hij de ploeg nog twee keer mag gebruiken. Per actie "1 akker ploegen" mag een speler niet meer dan één ploeg gebruiken.

Schepnet (K): als de houtverdeler hout op het actieveld "1 riet" heeft gelegd, krijgt de speler met het Schepnet maar 1 VW extra.

Slaaphoek (K, 1): graanakkers zijn akkers waarop ten minste 1 graan ligt. Een lege akker geldt nooit als graanakker (ook al lag er ooit graan op). De Slaaphoek geldt voor beide actievelden "1 gezinsuitbreiding".

Slaveld (E, 1, Ev): om 4 VW voor de geooogste groente te ontvangen, moet de speler de groente direct na het oogsten in VW omzetten. Het Slaveld is met de Aardappelplanter, de Akkerbouwer en de Keuterboer te combineren. Als de speler groente op dit veld heeft, mag hij deze meetellen bij de voorwaarde voor het aanschaffen van de Kruidentuin en het Aardbeienbed.

Speerijen (E): Speerijen wordt ook actief bij het gebruik van een Eenvoudige kookplaats.

Steenhandel (K, D): het is niet toegestaan om voor 1 hout of 1 leem maar 1 steen te pakken of 1 hout en 1 leem tegen 2 steen te ruilen.

Strodak (I, 1): graanakkers zijn akkers waarop ten minste 1 graan ligt. Een lege akker geldt nooit als graanakker (ook al lag er ooit graan op).

Takkendak (K, 1): het is toegestaan om bij huisuitbreidingen zowel hout als riet voor het dak te gebruiken: in plaats van 2 riet gebruikt de speler dan 1 hout en 1 riet.

Taveerne (I, 2, Av, Bp): net als bij elk ander actieveld kan de Taveerne door één gezinslid per ronde worden gebruikt. Als de eigenaar zelf de actie op de Taveerne uitvoert, mag hij ervoor kiezen om, in plaats van 3 VW te pakken, 2 bonuspunten te verdienen (noteer deze op het scoreformulier).

Tweescharige ploeg (I, 1): de speler kan 2 akkertegels op de kaart leggen om aan te geven dat hij de ploeg nog twee keer mag gebruiken. Per actie "1 akker ploegen" mag een speler niet meer dan één ploeg gebruiken.

Vakantiehuis (I, 8): het Vakantiehuis kost 3 hout/2 riet of 3 leem/2 riet. De speler mag de bouw van het Vakantiehuis niet met het Lemen dak, het Takkendak of het Strodak combineren. Voor deze speler vervalt de werkfase in ronde 14. Hij kan (eventueel) wel profiteren van de fase "Begin van de ronde".

Vakwerkhuis (E, Bp): als de speler zijn huis niet naar een stenen huis renoveert of de Villa heeft gespeeld, heeft het Vakwerkhuis geen effect.

Varkensteelt (K, D): het varken mag met een Kookplaats, Fornuis, Kookhoek, Vleeshouwer of Slager direct in VW worden omgezet.

Veemarkt (E, D): het rund mag met een Kookplaats, Fornuis, Kookhoek, Vleeshouwer of Slager direct in VW worden omgezet.

Veevoer (I): voor het vervullen van de voorwaarde is het niet van belang of de akkers met groente dan wel graan beplant zijn. Het Bonenveld en andere van dit soort kleine investeringen tellen mee, de Houtakker niet. Het is toegestaan om dieren in de algemene voorraad terug te leggen om plaats voor het nieuwe dier te maken.

Voedertrog (E, Bp): het gaat hier om het aantal omheinde ervelden. Het aantal weiden is niet van belang.

Vorenploeg (K, 1): de speler kan 2 akkertegels op de kaart leggen om aan te geven dat hij de ploeg nog twee keer mag gebruiken. Per actie "1 akker ploegen" mag een speler niet meer dan één ploeg gebruiken.

Weekmarkt (I, D): het graan dat een speler voor de groente betaalt, moet in zijn eigen voorraad liggen (niet op akkers). De Weekmarkt is met de Marktvrouw te combineren, niet met de Contractarbeider.

4. DE AMBACHTEN

Deze paragraaf licht veelgestelde vragen over ambachtskaarten toe. De 169 kaarten "Ambacht" zijn verdeeld over drie verschillende decks. (Deze decks zijn met elkaar te combineren.) Sommige ambachtskaarten zijn niet geschikt voor een spel met minder dan 4 personen. Achter de kaart staat hoeveel personen er aan het spel moeten meedoen om deze kaart te kunnen gebruiken (1-5, 3-5 of 4-5).

Ambachten kosten meestal niets, afgezien van de kosten van het spelen van de kaart zelf als gevolg van het gebruik van een actieveld of de eigenschap van een andere kaart. Uitzonderingen hierop geven dat in de tekst van de kaart én met een symbool rechtsboven op de kaart aan.

Gebruikte afkortingen:

E: Eenvoudig deck	I: Interactief deck	K: Kennersdeck
Bp: Bonuspunten	Av: Actieveld	Ev: Erfveld

Acrobaat (K, 4-5): als hij het actieveld "Kleinkunst" gebruikt, moet de speler aanspraakfiches op vrije actievelden "1 graan pakken", "1 akker ploegen" en "1 akker ploegen en Zaaïen" leggen om zijn aanspraak hierop later in het spel te markeren.

Adoptieouders (K, 1-5): als je in een beurt meer dan 1 gezinslid door de actievelden "1 gezinsuitbreiding" krijgt, mag je de eigenschap van de Adoptieouders voor elk van je gezinsleden gebruiken (1 VW per gezinslid). Ook al maak je in de laatste ronde voor een oogsttijd gebruik van de Adoptieouders, dan moet je voor het nieuwe gezinslid in de voedsel van de oogsttijd toch 2 VW inleveren.

Akkerbouwer (I, 1-5): de Akkerbouwer is met de Boswachter, de Houtakker, het Slaveld, het Bonenveld, de Knollenakker en de Dubbele graanakker te combineren. De Akkerbouwer mag op de Dubbele graanakker maximaal 2 graan planten.

Baker (K, 1-5): leg de nieuwe gezinsleden bij het gezinslid dat de actie "Huisuitbreiding" uitvoerde. De speler kan de pasgeborenen vanaf de volgende ronde inzetten.

Bekkenbouwer (K, 4-5, Bp): geslachte varkens kunnen óf door de Bekkenbouwer óf door de Leerlooier worden gebruikt, niet door beide. Het hout op de Bekkenbouwer moet je uit je eigen voorraad halen en telt niet mee voor de Meubelmakerij. Je kunt het hout op de Bekkenbouwer in de loop van het spel niet terugvorderen. De bonuspunten krijg je aan het einde van het spel.

Bessenplukker (E, 3-5): de Bessenplukker levert ook 1 VW op als de speler het actieveld "1 riet, daarnaast 1 hout en 1 steen pakken" (5-persoonsspel) kiest of als hij de kaart "Bouw materiaal" speelt.

Boer (E, 4-5): ook als de speler meerdere weiden tegelijkertijd omheint, krijgt hij er niet meer dan 1 dier bij.

Bosbezitter (E, 4-5, Av): als de speler het actieveld zelf gebruikt, heeft hij geen extra voordeel van de Bosbezitter.

Boswachter (K, 1-5, Ev): de speler legt maximaal 3 hout uit zijn eigen voorraad naast elkaar op de kaart en legt op elk ervan 2 hout uit de algemene voorraad (net als hij bij graan zou doen). Als de speler door bepaalde ambachten meer graan op zijn beplante akkers mag leggen, mag hij hetzelfde met zijn hout doen. Heeft hij bijvoorbeeld de Akkerbouwer en plant hij 1 hout, dan krijgt hij er 4 uit de algemene voorraad bij. Plant hij er 2, dan krijgt hij er op elk 3 hout uit de algemene voorraad bij. Aan het einde van het spel wordt het hout op de Boswachter niet als graan geteld.

Bronnenbouwer (I, 1-5): na het opwaarderen van de Bron naar een Dorpsbron, mag de Bron opnieuw gebouwd worden. Ook de tweede keer dat de Bron gebouwd wordt, mag de Bronnenbouwer van zijn voordeel gebruik maken.

Broodrover (I, 4-5): zorg ervoor dat het interactieve deck voldoende kaarten bevat waarmee de spelers het veld "1 graan pakken" af en toe links kunnen laten liggen.

Broodverkoper (E, 3-5): het gaat hier om het graan dat daadwerkelijk gebakken wordt. Graan dat door een Brouwerij of een Brouwmeester, of met een Handmolen, een Watermolen of een Standerdmolen in VW wordt omgezet, levert niets op.

Contractarbeider (K, 1-5): het gaat hier uitsluitend om goederen die als gevolg van een activeld worden verkregen, niet die door ambachts- of investeringskaarten.

Dierenarts (K, 4-5): als de speler twee ongelijke schijfjes trekt, moet hij ze weer terug doen. Als hij twee gelijke trekt, mag hij ervoor kiezen om het dier wat hij mag houden direct met een geschikte investering in VW om te zetten.

Dierenbezitter (K, 4-5): als de speler 1 VW betaalt, mag hij ervoor kiezen om het dier direct met een geschikte investering in VW om te zetten. Hij mag de kosten van het dier niet met de eventuele voedselopbrengst ervan verrekenen.

Drankstoker (K, 1-5): de speler heeft voor het omzetten van de groente geen Kookplaats of Fornuis nodig.

Familiehoofd (E, 4-5): het is niet toegestaan om in één ronde met twee eigen gezinsleden hetzelfde activeld te kiezen. Het is in een 5-persoonsspel mogelijk om op het activeld "1 huisuitbreiding of Kleinkunst" de actie "Kleinkunst" te kiezen als een andere speler voor "1 huisuitbreiding" had gekozen.

Fuikvisser (I, 1-5): zodra de speler een van zijn gezinsleden op een activeld met riet legt, moet hij zijn aanspraak op het activeld "Vissen" met een aanspraakfiche markeren. Als hij de VW pakt, heeft hij geen extra voordeel van de Visser, Hengel, Vlot, Kano of Fuik.

Geleerde (K, 1-5): ook bij het gebruik van de Geleerde wordt het voordeel van de Boekenkast, de Boemelstudent en de Weldoener toegepast. Met de Geleerde kan de speler per ronde maximaal 1 kaart extra spelen. VW die de speler in fase 1 van een ronde krijgt, mag hij direct gebruiken voor het spelen van een ambacht.

Graanpeller (I, 4-5): het graan gaat naar de speler die 2 VW betaalt.

Grondstoffenhandelaar (K, 1-5): je mag de grondstoffen zowel aan het begin van een ronde als in de werkfase krijgen. Het is mogelijk om met ambachten als de Houtverdelers, Magazijnmeester of Leemwerker met 1 actie meer dan 1 grondstof van de Grondstoffenhandelaar te ontvangen.

Handelsreiziger (K, 1-5): in combinatie met de Koopman is het mogelijk om op het activeld "1 grote of kleine investering" voor 1 VW 4 kleine investeringen na elkaar te spelen, of op een activeld "1 kleine investering" voor 1 VW 2 grote investeringen na elkaar te spelen. In combinatie met de Winkelier kan de speler op het activeld "Startspeler" maximaal 3 kleine investeringen na elkaar doen.

Hekkenbouwer (I, 1-5): de speler heeft nog maar 14 hekken ter beschikking. Hij voert de actie "Hekken bouwen" uit na alle andere acties op het gekozen activeld. Zoals gebruikelijk moet hij volledig omheinde weiden bouwen.

Hekkenleverancier (I, 1-5): het is niet toegestaan om de hekken voortijdig terug te nemen om ze op de gebruikelijke wijze te bouwen. Ook als de speler 1-3 hekken bouwt, betaalt hij 2 VW. De overige hekken mag hij in zijn eigen voorraad leggen. Zoals gebruikelijk moet hij volledig omheinde weiden bouwen.

Hekpachter (K, 1-5): de Hekpachter is met de Boer, de Dierenfokker, de Staljongen en de Stalknecht te combineren. In combinatie met de Staljongen is het mogelijk om op de gebruikelijke manier hekken te bouwen, hiervoor een stal te krijgen en deze vervolgens weer voor 1 VW te omheinen. Daarvoor krijgt hij echter geen tweede stal, omdat hij met de Staljongen niet meer dan één stal per actie kan krijgen. In combinatie met de Stalknecht kun je een stal die je aan het begin van een ronde bouwt direct omheinen.

Hekwachter (E, 1-5): de Hekwachter is met de Hekpachter, Hekkenbouwer en Hekkenleverancier, en met de Boer, Staljongen, Houtsnijder en Houtbok te combineren.

Hofmeester (I, 1-5): de Hofmeester staat tweemaal per spel een gezinsuitbreiding zonder plaats in huis toe. Dat moet de eerste gezinsuitbreiding zijn nadat een speler een lemen huis heeft en de eerste gezinsuitbreiding nadat hij een stenen huis heeft. De speler moet hiervoor wel een actie "1 gezinsuitbreiding" gebruiken. Als je hiervoor de actie „1 gezinsuitbreiding“ van het activeld uit fase 2 gebruikt, mag je daarna natuurlijk ook 1 kleine investering doen. Als de speler later in het spel een kamer bouwt, verhuist het gezinslid dat tot dan toe geen kamer had direct naar de zojuist gebouwde kamer.

Houthakker (E, 1-5): de Houthakker levert ook 1 extra hout op als de speler het activeld "1 riet, daarnaast 1 hout en 1 steen pakken" (5-persoonsspel) kiest.

Houtverkoper (E, 3-5): de Houtverkoper mag zijn eigenschap ook gebruiken als een speler het activeld "1 riet, daarnaast 1 hout en 1 steen pakken" (5-persoonsspel) kiest.

Houtskoolmaker (E, 3-5): de speler mag op de betreffende nog aan te schaffen grote investeringen 1 VW en 1 hout leggen, zodat hij het voordeel van de Houtskoolmaker niet vergeet.

Houtsnijder (K, 1-5): per ronde mag de speler de Houtsnijder niet meer dan één keer gebruiken. Hij mag zijn houtvoorraad op deze kaart leggen, zodat hij de korting niet vergeet.

Houtverdelers (K, 1-5): het is als gevolg van bepaalde ambachten mogelijk dat het hout niet gelijkmatig kan worden verdeeld. Laat dan 1 of 2 hout op het activeld liggen. De Houtverdelers, Voorman en Voorsproefer kunnen op elkaar reageren: als de speler de eigenschap van de Houtverdelers direct wil gebruiken, kan hij deze beslissing later niet meer terugdraaien. Als hij de eigenschap van de Houtverdelers nu niet wil gebruiken, mag hij nog tot het begin van de werkfase van gedachten veranderen.

Huizenbouwer (E, 4-5): we raden aan om bij het spelen van deze kaart een huistegel op ronde 11 te leggen, zodat de speler de eigenschap van de Huizenbouwer niet vergeet.

Keuterboer (K, 1-5): de Keuterboer is met de Watertrog en Hoornen fluit te combineren. De Houtakker, de Dubbele graanakker, het Bonenveld, de Knollenakker en het Slaveld tellen voor het bepalen van de bovengrens van 2 akkers niet mee en zijn, net als de Boswachter, niet met de Keuterboer te combineren.

Koopman (E, 1-5): als de speler het activeld "1 grote of kleine investering" gebruikt, mag hij 2 grote, 2 kleine of 1 grote en 1 kleine investering doen. In combinatie met de Handelsreiziger is het mogelijk om op het activeld "1 grote of kleine investering" voor 1 VW 4 kleine investeringen na elkaar te spelen, of op een activeld "1 kleine investering"

voor 1 VW 2 grote investeringen na elkaar te spelen. In combinatie met de Winkelier kan de speler op het activeld "Startspeler" eerst 1 kleine investering en vervolgens voor 1 VW nog 2 kleine of grote investeringen doen.

Landbouwer (K, 4-5): als hij een van de activelden "1 graan pakken" of "1 groente pakken" gebruikt, moet de speler aanspraakfiches op de nog vrije activelden "Zaaien" leggen om zijn aanspraak later in het spel te markeren. Er zijn twee activelden "Zaaien". De tweede komt pas in speelfase 5 in het spel.

Leemdekker (I, 1-5): de Leemdekker is met de Leemplakker te combineren.

Leemplakker (I, 1-5): de Leemplakker is met de Leemdekker te combineren.

Leemwerker (K, 1-5): ook als hij op een activeld naast hout andere grondstoffen krijgt, heeft de speler recht op 1 leem extra.

Leerlooier (K, 3-5, Bp): geslachte varkens kunnen óf door de Leerlooier óf door de Bekkenbouwer worden gebruikt, niet door beide.

Leermeeester (K, 4-5): als een andere speler bij een actie meerdere ambachten speelt, mag de Leermeeester er ook meer spelen.

Marktvrouw (K, 1-5): de Marktvrouw is niet met ambachten te combineren. Ze is wel met de Broeikas, Marktkraam en Weekmarkt te combineren. Als de speler de Marktkraam of de Weekmarkt speelt, moet hij eerst graan betalen voordat hij weer "terugkrijgt".

Metselaar (E, 1-5): de speler mag een huistegel op de kaart leggen om aan te geven dat hij de huisuitbreiding nog niet heeft gedaan.

Minnaar (K, 3-5): als de speler na de gezinsuitbreiding als gevolg van het spelen van de Minnaar een kamer bouwt, verhuist het gezinslid dat tot dan toe geen kamer had direct naar de nieuwe kamer. Het is daarom verstandiger om eerst je huis uit te breiden, een gewone gezinsuitbreiding te doen en pas later de Minnaar te spelen. Het spelen van de Minnaar kost 4 VW plus de kosten van het spelen van een ambachtskaart (activeld of andere kaart).

Oogsthulp (I, 3-5): het is niet toegestaan om het extra graan van je eigen akkers te pakken. De Oogsthulp moet de Graanschuur voor laten gaan. Hij mag het graan ook van de kleine investering "Dubbele graanakker" pakken.

Parochieleider (I, 1-5, Bp): een speler die pas in ronde 14 zijn vijfde gezinslid heeft gekregen, krijgt de bonus niet. Een gezinslid in een Rieten hut telt mee.

Parvenu (I, 4-5): de speler krijgt het steen meteen na de renovatie, zodat hij deze direct voor de volgende investering zou kunnen gebruiken.

Penningmeester (I, 1-5): de speler bepaalt met het spelen van de Penningmeester vroegtijdig de volgorde waarin de activelden "1 akker ploegen en/of Zaaien" en "1 gezinsuitbreiding zonder plaats in huis" in het spel komen.

Ploegbezitter (E, 1-5): de Ploegbezitter is niet met de Eg en de 5 ploegen in het spel te combineren.

Ploegenmaker (E, 1-5): de Ploegenmaker is wel met de Eg en de 5 ploegen in het spel te combineren.

Ploeger (K, 1-5): als de speler afziet van het pakken van een akker, legt hij deze terug in de algemene voorraad.

Poppenspeler (I, 4-5): als de speler geen VW heeft, kan hij geen ambacht spelen, ook niet als de Poppenspeler hem direct weer 1 VW zou opleveren.

Privéleer (E, 1-5, Bp): de speler mag de bonuspunten meteen op het scoreformulier noteren, maar kan ook de ambachten op volgorde van spelen neerleggen.

Rattenvanger (E, 3-5): onder nieuwe gezinsleden worden de gezinsleden verstaan die je aan het begin van het spel nog niet had. Een gezinslid in een Rieten huis is ook een nieuw gezinslid. Een Gast telt in dit geval niet als gezinslid en mag je gewoon inzetten. Als een speler een gezinsuitbreiding wil doen, tellen de gezinsleden die in een ronde niet mogen worden ingezet, mee bij het bepalen of er plaats in huis is.

Restaurateur (E, 1-5): de Restaurateur is niet met de Steenklopper te combineren.

Rietkoper (I, 4-5): andere spelers mogen de koop niet weigeren. Als voor de tweede keer in een ronde riet wordt gepakt, heeft de Rietkoper geen effect.

Runderherder (I, 3-5): in het 5-persoonsspel is er een activeld waarop een speler 1 dier naar keuze mag pakken. De Runderherder levert op dit activeld geen extra rund op.

Schaapherdersknecht (K, 4-5): in de huidige ronde krijgt de speler geen schaap. Schapen die hij aan het begin van de volgende ronden krijgt, mag hij met een geschikte investering direct in VW omzetten.

Schapenboer (K, 3-5): in het 5-persoonsspel is er een activeld waarop een speler 1 dier naar keuze mag pakken. Ook op dit veld is de Schapenboer actief. De Schapenboer is niet met de Schaapherdersknecht, Dierenbezitter, Schapenfluisteraar en Schapenhoeder te combineren.

Slager (I, 1-5): je hebt hier geen Kookplaats of Fornuis voor nodig.

Staljongen (E, 1-5): de speler kan met de Staljongen niet meer dan 1 stal per actie krijgen. De Staljongen en de Hekpachter versterken elkaar. Het is dan mogelijk om op de gebruikelijke manier hekken te bouwen, hiervoor een stal te krijgen en deze vervolgens weer voor 1 VW te omheinen. Daarvoor krijgt hij dan dus geen tweede stal.

Stalknecht (I, 4-5): hout dat de speler met een Privébos, Houtverzamelaar of Houtleverancier op hetzelfde moment krijgt, mag hij meteen voor het bouwen van een stal gebruiken.

Stalmeester (E, 1-5): de Stalmeester en de Hoornen fluit versterken elkaar niet.

Stamhoofd (E, 1-5, Bp): noteer het derde punt per kamer als bonuspunt (zie symbool op de kaart). Het Stamhoofd is met het Vakwerkhuis of de Villa te combineren. Het spelen van het Stamhoofd kost 2 VW plus de kosten van het spelen van een ambachtskaart (activeld of andere kaart).

Steenklopper (K, 4-5): de Steenklopper is niet met de Restaurateur te combineren.

Steenkoper (I, 4-5): andere spelers mogen de koop niet weigeren. Als voor de tweede of derde keer in een ronde steen wordt gepakt, heeft de Steenkoper geen effect.

Timmerman (E, 1-5): de Timmerman is niet met de Bijl of de Leemdekker te combineren.

Tuinder (I, 1-5): alle groenteakkers van de speler blijven tot het einde van het spel onaangeroerd. Dit geldt ook voor het Bonenveld, de Knollenakker en het Slaveld.

Veerdrijver (I, 3-5): in het 5-persoonsspel is er een activeld waarop een speler 1 dier naar keuze mag pakken. De Veerdrijver levert op dit activeld geen extra dier op. Als de speler 1 VW betaalt, mag hij ervoor kiezen om het dier direct met een geschikte investering in VW om te zetten. Hij mag de kosten van het dier niet met de eventuele voedselopbrengst ervan verrekenen.

Veldbeheerder (I, 1-5): ploegen en de Eg hebben in combinatie met de Veldbeheerder geen effect.

Veldwachter (E, 4-5): het is niet toegestaan om in één ronde met twee eigen gezinsleden hetzelfde activeld te kiezen.

Veldwerker (I, 3-5): de Veldwerker wordt ook actief als een andere speler de Graanschuur inzet.

Visser (E, 3-5): het is mogelijk dat je meer VW moet betalen dan je ontvangt. De Visser is niet met de Fuikvisser te combineren.

Vleeshouwer (E, 1-5): als de speler zijn oven opwaardeert naar een Bakkerij of een Bakhuis, kan hij de Vleeshouwer niet meer gebruiken (tenzij hij nog een oven heeft).

Voorman (K, 4-5): de speler die het activeld kiest waar de Voorman de VW op heeft gelegd, mag ook de VW pakken. De Houtverdeler, Voorman en Voorproever kunnen op elkaar reageren: als de speler de eigenschap van de Voorman direct wil gebruiken, kan hij deze beslissing later niet meer terugdraaien. Als hij de eigenschap van de Voorman nu niet wil gebruiken, mag hij nog tot het begin van de werkfase van gedachten veranderen.

Voorproever (I, 4-5): Voorbeeld: de speler met de Voorproever betaalt 1 VW aan de startspeler, die rechts van hem zit. Nu mag hij zijn eerste gezinslid inzetten. De startspeler zet vervolgens zijn eerste gezinslid in. Volgens de normale volgorde is nu de speler met de Voorproever weer aan de beurt. Die mag nu dus zijn tweede gezinslid inzetten. De Houtverdeler, Voorman en Voorproever kunnen op elkaar reageren: als de speler de eigenschap van de Voorproever direct wil gebruiken, kan hij deze beslissing later niet meer terugdraaien. Als hij de eigenschap van de Voorproever nu niet wil gebruiken, mag hij nog tot het begin van de werkfase van gedachten veranderen.

Vroedvrouw (I, 4-5): een Gast telt niet mee.

Waterdrager (I, 1-5): er wordt geen voedsel neergelegd als de Bron naar een Dorpsbron wordt opgevaardeerd, wel als de Bron voor de tweede keer wordt gebouwd.

Winkelier (I, 3-5): in combinatie met de Handelsreiziger kan de speler op het activeld "Startspeler" maximaal 3 kleine investeringen na elkaar spelen. In combinatie met de Koopman kan hij op het activeld "Startspeler" eerst 1 kleine investering én 1 grote of kleine investering doen. Vervolgens mag hij voor 1 VW nog 2 kleine investeringen of 1 grote en 1 kleine investering doen.

Zelfstandige boer (E, 3-5): de Zelfstandige boer is met de Veepachter te combineren. Hij krijgt in dat geval geen minpunten als hij de geleende dieren niet teruggeeft.

5. KAARTEN TIJDENS DE OOGSTTIJD

De oogsttijd bestaat uit 3 fasen. Door de eigenschappen van ambachten en investeringen kan een oogsttijd in maximaal 11 stappen verdeeld worden.

1. Aan het begin van de akkerfase: Melkschuur.
2. Tijdens de akkerfase: Boswachter, Melker, Houtakker, Karnton, Spintol, Weefgetouw, Melkkrukje, Bonenveld, Knollenakker, Slaveld, Dubbele graanakker.
3. Aan het einde van de akkerfase: Watermolen, Graanschuur.
4. Tussen de akker- en de voedsel-fase: Oogsthulp
5. Aan het begin van de voedsel-fase: Bakker
6. Tijdens de voedsel-fase: Kok, Drankstoker, Drankstokerij, Brouwmeester, Brouwerij, Handmolen, Schaaf, Braadspit, Huisgeit.
7. Aan het einde van de voedsel-fase: Slachter.
8. Tussen de voedsel- en de voortplantings-fase: geen kaarten.
9. Aan het begin van de voortplantings-fase: geen kaarten.
10. Tijdens de voortplantings-fase: Schaapsherder, Bosweide, Dierentuin, Dierenhof.
11. Aan het einde van de voortplantings-fase: geen kaarten.

6. VARIANTEN

Agricola heeft een lage geluksfactor, maar toch kan een speler het gevoel hebben dat zijn beginkaarten iets minder goed waren dan die van de andere spelers. Daarom kunnen de spelers aan het begin van het spel afspreken om met een van de volgende varianten te spelen:

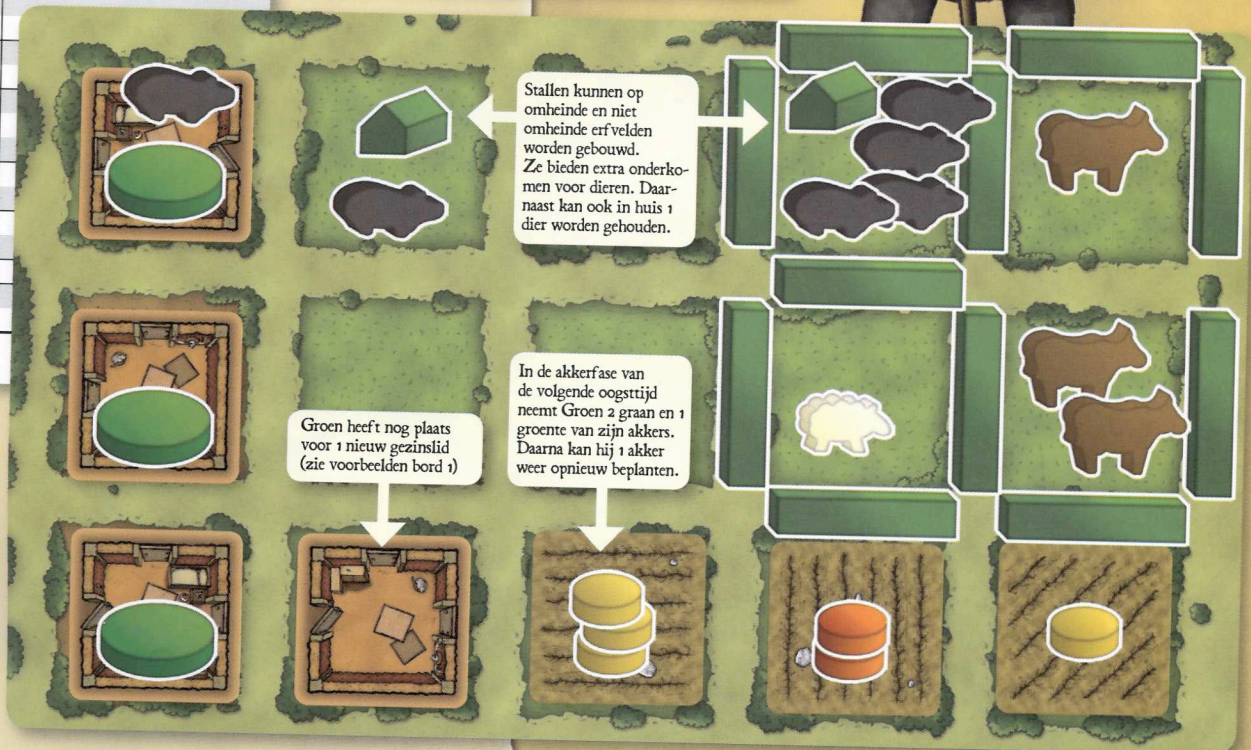
- Het is op elk moment toegestaan om drie handkaarten naar keuze af te leggen (worden uit het spel verwijderd) en daarvoor naar believen 1 ambachtskaart of 1 kleine investeringskaart van de gedekte stapel te trekken en in de hand te nemen.
- Aan het begin van het spel krijgt iedere speler 10 ambachtskaarten en 10 kleine investeringskaarten. Daarvan kiest hij 3 ambachtskaarten en 3 kleine investeringskaarten, die hij terug in de doos legt.
- Aan het begin van het spel mag iedere speler er eenmalig voor kiezen om al zijn ambachts- en investeringskaarten terug te geven. Doe de teruggegeven kaarten bij de niet gebruikte kaarten en schud deze. De betrokken spelers krijgen nu opnieuw 7 ambachts- en investeringskaarten, waarmee ze moeten spelen (ook als deze minder goed blijken te zijn dan de eerste kaarten).
- Iedere speler kiest zowel uit de 7 ambachtskaarten als uit de 7 investeringskaarten 1 kaart en houdt deze. Hij geeft de rest van de kaarten door aan zijn linkerbuurman. Zelf krijgt hij er dus tweemaal 6 van zijn rechterbuurman. Daaruit kiest hij weer 1 ambacht en 1 investering, enzovoort.



Hieronder vind je een paar verduidelijkingen en een voorbeeld van de puntentelling van een erf tijdens het spel.

Als het spel nu afgelopen zou zijn, zou dit erf 26 punten waard zijn. Daar komen dan nog punten bij voor kaarten en graan en groente in de eigen voorraad.

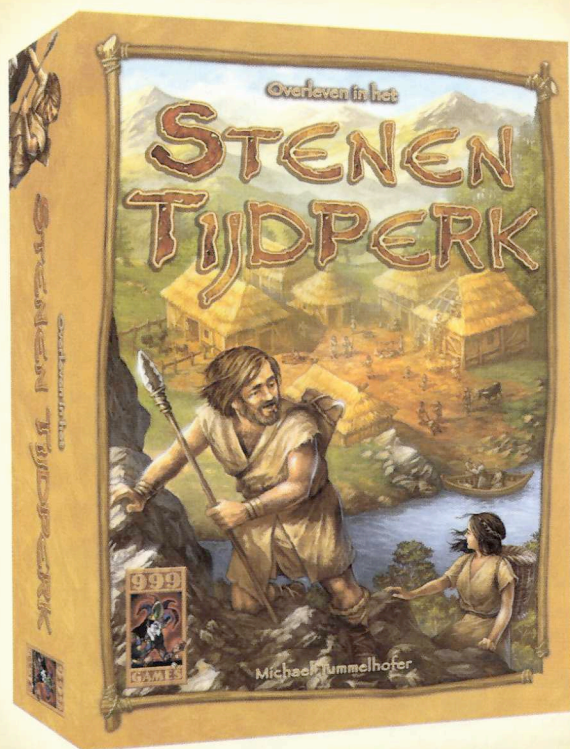
Naam	
Akkers	2
Weiden	3
Graan	2
Groente	2
Schapen	1
Varkens	3
Runderen	2
Gebruikte ervelden	-3
Omheinde stallen	1
Lemen kamers	4
Stenen kamers	-
Familieleden	9
Punten voor kaarten	?
Bonuspunten	?
Totaal	26



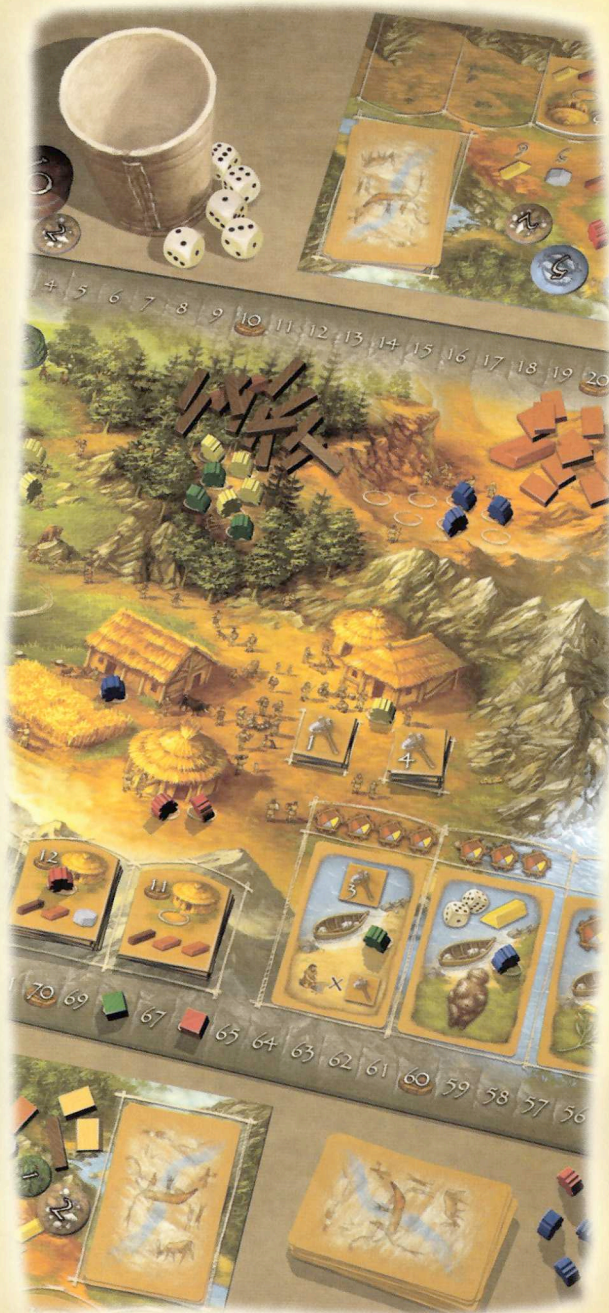
Vond je Agricola leuk? Probeer dan ook

STENEN TIJDPERK

ONTWIKKELING, STRATEGIE
EN TIMING IN EEN!



Stenen Tijdperk is een fascinerend ontwikkelingspel, waarin de spelers als jagers, boeren, verzamelaars en gereedschapmakers hun beschaving proberen op te bouwen. Ze gaan op jacht, drijven handel en werken in de steengroeve om zoveel mogelijk bruikbare grondstoffen en andere middelen te bemachtigen. Aan het einde van een ronde moeten de spelers voldoende voedsel hebben om te kunnen overleven. Wie houdt zich staande in het meedogenloze Stenen Tijdperk?



eens de onderstaande spellen van 999 Games!

DE KATHEDRAAL

RESOURCE MANAGEMENT VAN HET HOOGSTE NIVEAU!

In De Kathedraal (naar het boek van Ken Follett) leiden de spelers een ploeg ambachtslieden en werkmannen, die hun best doen om zoveel mogelijk grondstoffen aan de bouw van de kathedraal bij te dragen. In de loop van het spel nemen de spelers nieuwe en betere werknemers aan en ontslaan daarbij de oude. Daarnaast zetten de spelers bouwmeesters in om tijdelijke voordelen te verkrijgen. Wie het handigst met zijn geld en kansen omgaat, maakt een goede kans om dit spel te winnen.

