



han & ode.



Lukas Siegmon

Northgreen

Glossar



The **GAME**
BUILDERS

Glossar

Im Glossar geben wir euch eine Übersicht über die Sofortboni, die unterschiedlichen Lieferaktionen und die Karten »Langzeitprojekte« und »Sofortprojekte«

–Pin-Boni–

Die unterschiedlichen Pin-Boni findet ihr im oberen Bereich eures persönlichen Spielplans. Sie sind auf allen Spielplänen gleich. Ihr erhaltet einen Sofortbonus durch das Einsetzen



Mit diesem Sofortbonus erhaltet ihr sofort **4 Nahrung**.



Mit diesem Sofortbonus erhaltet ihr sofort **3 Arbeitskraft**.



Mit diesem Sofortbonus erhaltet ihr sofort **3 Erde**.



Mit diesem Sofortbonus dürft ihr sofort **1 Forschungsbeitrag** machen. Dies kostet euch **keine** Arbeitskraft (*siehe auch Exkurs »Forschungsbeiträge«, Spielanleitung S. 17*).



Mit diesem Sofortbonus dürft ihr sofort **einmal 1 Kohl oder 1 Tomate** aus eurem Lager **aussäen** (*siehe Exkurs »Das Aussäen von Kohl und Tomate«, Spielanleitung S. 13*).



Mit diesem Sofortbonus erhaltet ihr sofort **2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste** (*siehe Exkurs »Die Gemeinschaftsleiste«, Spielanleitung S. 14*).



Mit diesem Sofortbonus erhaltet ihr sofort bis zu **2 Schritte auf der Waldleiste** (*siehe Exkurs »Die Waldleiste«, Spielanleitung S. 15*).



Mit diesem Sofortbonus dürft ihr **1 Karte »Langzeitprojekte« oder »Sofortprojekte«** von eurer Hand in eure Auslage **ausspielen**. Ihr müsst dafür ganz normal die Ausspielbedingungen erfüllen und erhaltet ggf. den einmaligen Soforteffekt (bei Karten »Sofortprojekte«).



Mit diesem Sofortbonus dürft ihr **1* eure Landschaft** mit 1 Einzelplättchen **Wald** oder **Gewächshaus** oder 1 Doppelplättchen **Gewächshaus+Wald erweitern**. Folgt dabei den Regeln wie im *Exkurs »Das Erweitern eurer Landschaft«, Spielanleitung S. 10*, beschrieben, inklusive der Sofortumwandlung Erde.

–Lieferaktionen–

Auf einem Plättchen »Lieferaktionen« sind jeweils 2 Lieferaktionen abgebildet. Es gibt insgesamt 12 Plättchen, je 4 der Stufen I (Karton), II (Holz) und III (Metall)

Stufe I (Karton)



Aktion oben: Für 2 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Pferd** (legt die Figur in euer Lager oder stellt sie auf einen passenden Wald, s. *Exkurs »Tierhaltung«, Spielanleitung S. 24*) und **1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste** (siehe *Exkurs »Die Gemeinschaftsleiste«, Spielanleitung S. 14*).

Aktion unten: Für 1 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Kohl** (legt die Figur in euer Lager) und **1 Siegpunkt**.



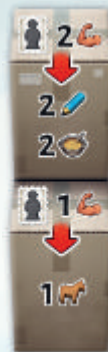
Aktion oben: Für 2 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Kohl** (legt die Figur in euer Lager), **1 Nahrung**, **1 Siegpunkt** und **1 Schritt auf der Feldforschungsleiste**. Erreicht ihr dabei euren Anzeiger »Feldforschungsziele«, geht vor wie im *Abschnitt »Ermitteln von Feldforschungserfolgen«, Spielanleitung S. 25*, beschrieben.

Aktion unten: Für 1 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Tomate** (legt die Figur in euer Lager) und **1 Schritt auf der Feldforschungsleiste**. Erreicht ihr dabei euren Anzeiger »Feldforschungsziele«, geht vor wie im *Abschnitt »Ermitteln von Feldforschungserfolgen«, Spielanleitung S. 25*, beschrieben.



Aktion oben: Für 2 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Tomate** (legt die Figur in euer Lager), **1 Siegpunkt** und **1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste** (siehe *Exkurs »Die Gemeinschaftsleiste«, Spielanleitung S. 14*).

Aktion unten: Für 1 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Schaf** (legt die Figur in euer Lager oder stellt sie auf einen passenden Wald, s. *Exkurs »Tierhaltung«, Spielanleitung S. 24*) und **1 Siegpunkt**.



Aktion oben: Für 2 Arbeitskraft erhaltet ihr **2 Nahrung** und **2 Schritte auf der Feldforschungsleiste**. Erreicht ihr dabei euren Anzeiger »Feldforschungsziele«, geht vor wie im *Abschnitt »Ermitteln von Feldforschungserfolgen«* beschrieben.

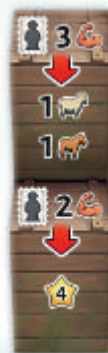
Aktion unten: Für 1 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Pferd** (legt die Figur in euer Lager oder stellt sie auf einen passenden Wald, s. *Exkurs »Tierhaltung«, Spielanleitung S. 24*).

Stufe II (Holz)



Aktion oben: Für 3 Arbeitskraft erhaltet ihr **3 Schritte auf der Feldforschungsleiste**. Erreicht ihr dabei euren Anzeiger »Feldforschungsziele«, geht vor wie im *Abschnitt »Ermitteln von Feldforschungserfolgen«, Spielanleitung S. 25*, beschrieben.

Aktion unten: Für 2 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Kohl** (legt die Figur in euer Lager) und **1 Tomate** (legt die Figur in euer Lager).



Aktion oben: Für 3 Arbeitskraft erhaltet **1 Pferd** und **1 Schaf** (legt die Figur jeweils in euer Lager oder stellt sie auf einen passenden Wald, s. *Exkurs »Tierhaltung«, Spielanleitung S. 24*).

Aktion unten: Für 2 Arbeitskraft erhaltet ihr **4 Siegpunkte**.



Aktion oben: Für 3 Arbeitskraft erhaltet ihr **2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste** (siehe Exkurs »Die Gemeinschaftsleiste«, Spielanleitung S. 14) und **1 Schritt auf der Feldforschungsleiste**. Erreicht ihr dabei euren Anzeiger »Feldforschungsziele«, geht vor wie im **Abschnitt »Ermitteln von Feldforschungserfolgen«**, Spielanleitung S. 25, beschrieben.

Aktion unten: Für 2 Arbeitskraft dürft ihr **1 Forschungsbeitrag** machen. *Siehe auch Exkurs »Forschungsbeiträge«, Spielanleitung S. 17.*



Aktion oben: Für 3 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Siegpunkt**. Außerdem dürft ihr **1x eure Landschaft** mit 1 Einzelplättchen **Wald** oder **Gewächshaus** oder 1 Doppelplättchen **Wald+Gewächshaus erweitern**. Folgt dabei den Regeln wie im **Exkurs »Das Erweitern eurer Landschaft«, Spielanleitung S. 10**, beschrieben, inklusive der Sofortumwandlung Erde.

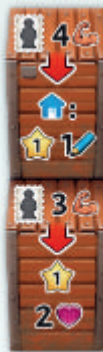
Aktion unten: Für 2 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste** (siehe Exkurs »Die Gemeinschaftsleiste«, Spielanleitung S. 14) und bis zu **2 Schritte auf der Waldleiste** (siehe Exkurs »Die Waldleiste«, Spielanleitung S. 15).

Stufe III (Metall)



Aktion oben: Für 4 Arbeitskraft erhaltet ihr **2 Siegpunkte** und **3 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste** (siehe Exkurs »Die Gemeinschaftsleiste«, Spielanleitung S. 14).

Aktion unten: Für 3 Arbeitskraft erhaltet ihr **6 Siegpunkte**.



Aktion oben: Für 4 Arbeitskraft erhaltet ihr entsprechend der **Anzahl eurer sichtbaren Häuser** in eurer Landschaft die gleiche Anzahl **Siegpunkte** und **Schritte auf der Feldforschungsleiste** (z.B. bei 3 sichtbaren Häusern 3 Siegpunkte und 3 Schritte auf der Feldforschungsleiste). Erreicht ihr dabei euren Anzeiger »Feldforschungsziele«, geht vor wie im **Abschnitt »Ermitteln von Feldforschungserfolgen«, Spielanleitung S. 25**, beschrieben.

Aktion unten: Für 3 Arbeitskraft erhaltet ihr **1 Siegpunkt** und **2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste** (siehe Exkurs »Die Gemeinschaftsleiste«, Spielanleitung S. 14).



Aktion oben: Für 4 Arbeitskraft erhaltet ihr **8 Siegpunkte**.

Aktion unten: Für 3 Arbeitskraft dürft ihr **2 Forschungsbeiträge** machen. *Siehe auch Exkurs »Forschungsbeiträge«, Spielanleitung S. 17.*



Aktion oben: Für 4 Arbeitskraft erhaltet ihr bis zu **4 Schritte auf der Waldleiste** (siehe Exkurs »Die Waldleiste«, Spielanleitung S. 15).

Aktion unten: Für 3 Arbeitskraft erhaltet ihr **4 Siegpunkte** und **1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste** (siehe Exkurs »Die Gemeinschaftsleiste«, Spielanleitung S. 14).

–Karten »Langzeitprojekte«–

Karten »Langzeitprojekte« verschaffen euch einen **dauerhaften Effekt**, der für die weitere Partie gilt, häufig, sobald ihr bestimmte Hauptaktionen ausführt. Wann genau der Effekt eintreten kann, ist jeweils auf der Karte angegeben. Das Nutzen eines Effekts ist immer *freiwillig*, ihr müsst ihn niemals nutzen.

Viele Karte geben euch zudem am Spielende noch eine Anzahl an **Siegpunkten**, falls sie sich in eurer Auslage (nicht auf der Hand) befinden. Die Voraussetzung müsst ihr nur beim Ausspielen der jeweiligen Karte erfüllen, nicht um später ihren Effekt zu nutzen.



B001

Voraussetzung: Mindestens 3 Nahrung haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Waldforschung«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B004

Voraussetzung: Mindestens 5 Nahrung haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Waldforschung«.

Effekt: Falls dir die Zielfeldbelohnung Siegpunkte gibt, erhalte zusätzlich 3 Siegpunkte. Auch das Schlussfeld auf der Waldleiste gilt als Zielfeld, das Siegpunkte gibt.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B002

Voraussetzung: Mindestens 2 Wälder mehr als Gewächshäuser haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Waldforschung«.

Effekt: Anstelle der Belohnung deines Zielfeldes darfst du die Belohnung eines der Felder vor oder hinter dir wählen. Sogar, falls dieses Feld besetzt sein sollte. Rückst du nur 1 Schritt vor, darfst du auch die Belohnung des Zielfeldes nehmen, auf dem du zuvor standest (mit dieser Karte ist es also möglich die Belohnung eines Zielfeldes mehrfach zu nehmen).

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B005

Voraussetzung: Mindestens 3 Nahrung haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Forschung«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B003

Voraussetzung: Mindestens 2 Pferde in deiner Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion.

Effekt: Du erhältst 2 Nahrung und 1 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B006

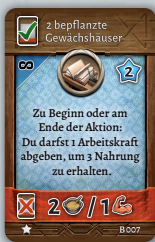
Voraussetzung: Mindestens 2 Gewächshäuser der Ebene 2 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Forschung«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Arbeitskraft und 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste, falls du dann auf mindestens 1 deiner Gewächshäuser Kohl angepflanzt hast.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B007

Voraussetzung: Mindestens 2 bepflanzte Gewächshäuser (also Gewächshäuser auf denen sich Kohl und/oder Tomate befinden) haben.

Siegepunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Forschung« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion darfst du 1 Arbeitskraft abgeben, um 3 Nahrung zu erhalten.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B008

Voraussetzung: Mindestens 2 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.

Siegepunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Anpflanzen« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B009

Voraussetzung: Mindestens 3 Nahrung haben.

Siegepunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Anpflanzen« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B010

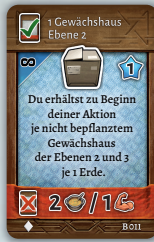
Voraussetzung: Mindestens 4 Gewächshäuser haben.

Siegepunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn der Ertragsphase  im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du erhältst 2 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B011

Voraussetzung: Mindestens 1 Gewächshaus der Ebene 2 haben.

Siegepunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion .

Effekt: Du erhältst je nicht bepflanztem (also leerem) Gewächshaus auf den Ebenen 2 und 3 je 1 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B012

Voraussetzung: Mindestens 4 Kohl und/oder Tomaten im Lager haben.

Siegepunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Anpflanzen« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B013

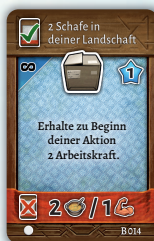
Voraussetzung: Mindestens 3 Nahrung haben.

Siegepunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Wachstum« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Siegpunkt.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B014

Voraussetzung: Mindestens 2 Schafe in deiner Landschaft haben.

Siegepunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion .

Effekt: Du erhältst 2 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B015

Voraussetzung: Mindestens 5 Arbeitskraft haben.

Siegepunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Wachstum« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 3 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B016

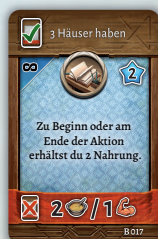
Voraussetzung: Mindestens 1 Pferd und 1 Schaf in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Waldforschung«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 2 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B017

Voraussetzung: Mindestens 3 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Forschung«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 2 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B018

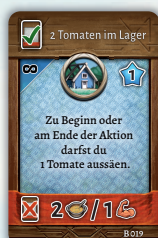
Voraussetzung: Mindestens 4 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Wachstum«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion darfst du 1 Schritt auf der Waldleiste machen.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B019

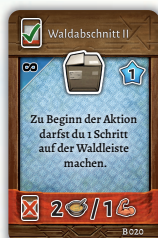
Voraussetzung: Mindestens 2 Tomaten im Lager haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Bauen«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion darfst du 1 Tomate aussäen.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B020

Voraussetzung: Deine Figur »Waldleiste« muss sich mindestens auf einem Feld im Waldabschnitt II der Waldleiste befinden.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion.

Effekt: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B021

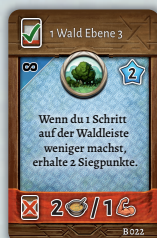
Voraussetzung: Mindestens 2 Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) bei Schafen gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn der Ertragsphase im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B022

Voraussetzung: Mindestens 1 Wald der Ebene 3 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Während des Ausführens der Hauptaktion »Waldforschung«.

Effekt: Wenn du wenigstens 1 Schritt auf der Waldleiste weniger machst, als du eigentlich vorrücken dürftest, erhältst du 2 Siegpunkte. Du musst aber wenigstens 1 Schritt vorrücken.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B023

Voraussetzung: Mindestens 4 Wälder haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn der Ertragsphase im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du erhältst 3 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B024

Voraussetzung: Mindestens 1 Wald der Ebene 2 und mindestens 1 Gewächshaus der Ebene 2 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion.

Effekt: Du erhältst 1 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B025

Voraussetzung: Mindestens 1 Gewächshaus der Ebene 2 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Während des Ausführens der Hauptaktion »Anpflanzen« beim Aussäen.

Effekt: Wenn du wenigstens 1 Tomate aussät, erhältst du 1 Nahrung und 1 Siegpunkt. Du erhältst diesen Bonus nicht mehrmals, auch wenn du im Verlauf der Hauptaktion mehr als 1 Tomate aussät.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B026

Voraussetzung: Mindestens 3 zusammenhängende Gewächshäuser.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Während des Ausführens der Hauptaktion beim Aussäen.

Effekt: Wenn du wenigstens 1 Kohl aussät, erhältst du 1 Nahrung und 1 Siegpunkt. Du erhältst diesen Bonus nicht mehrmals, auch wenn du im Verlauf der Hauptaktion mehr als 1 Kohl aussät.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B027

Voraussetzung: Mindestens 2 Gewächshäuser mehr als Wälder haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Während des Ausführens der Hauptaktion beim Aussäen.

Effekt: Wenn du Kohl auf einem Gewächshaus aussät, darfst du 1 Kohl zusätzlich aus dem allgemeinen Vorrat dazu legen (also zum Beispiel 3 statt 2 zusätzlich bei einem Gewächshaus der Ebene 2). Du erhältst diesen Bonus nicht mehrmals, auch wenn du im Verlauf der Hauptaktion mehr als 1 Kohl aussät.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B028

Voraussetzung: Mindestens 2 Gewächshäuser mehr als Wälder haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Während des Ausführens der Hauptaktion beim Aussäen.

Effekt: Wenn du Tomaten auf einem Gewächshaus aussät, darfst du 1 Tomate zusätzlich aus dem allgemeinen Vorrat dazu legen (also zum Beispiel 3 statt 2 zusätzlich bei einem Gewächshaus der Ebene 2). Du erhältst diesen Bonus nicht mehrmals, auch wenn du im Verlauf der Hauptaktion mehr als 1 Tomate aussät.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B029

Voraussetzung: Mindestens 1 Gewächshaus der Ebene 3 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du je Gewächshaus der Ebene 3 je 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste und 1 Siegpunkt.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B030

Voraussetzung: Eine Landschaft mit einer Größe von mindestens 8 Feldern.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B031

Voraussetzung: Mindestens 5 Tomaten in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 3 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B032

Voraussetzung: Mindestens 5 Kohl in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 3 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B033

Voraussetzung: Mindestens 2 Kohl im Lager haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Bauen« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion darfst du 1 Kohl aussäen.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B034

Voraussetzung: Mindestens 2 Pferde und 3 Kohl in Lager und/oder Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn der Ertragsphase  im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du erhältst 1 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B035

Voraussetzung: Mindestens 2 Schafe und 3 Tomaten in Lager und/oder Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn der Ertragsphase  im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du erhältst 1 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B036

Voraussetzung: Mindestens 1 Forschungsbeitrag (gefüllte Buchplätze) bei Pferden gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn der Ertragsphase  im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du erhältst 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B037

Voraussetzung: Mindestens 2 Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) bei Kohl gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 3.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn der Ertragsphase  im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du erhältst 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B038

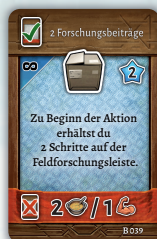
Voraussetzung: Mindestens 2 Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) bei Tomaten gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn der Ertragsphase  im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B039

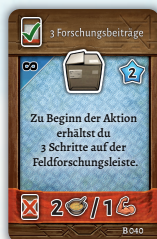
Voraussetzung: Mindestens 2 beliebige Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion .

Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Feldforschungsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B040

Voraussetzung: Mindestens 3 beliebige Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion .

Effekt: Du erhältst 3 Schritte auf der Feldforschungsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B041

Voraussetzung: Mindestens 5 Nahrung haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Waldforschung«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 2 Schritte auf der Feldforschungsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B042

Voraussetzung: Mindestens 6 Nahrung haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Bauen«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B043

Voraussetzung: Mindestens 7 Nahrung haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Forschung«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 2 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B044

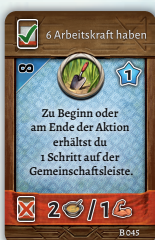
Voraussetzung: Mindestens 5 Arbeitskraft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Wachstum«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 2 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B045

Voraussetzung: Mindestens 6 Arbeitskraft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Anpflanzen«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B046

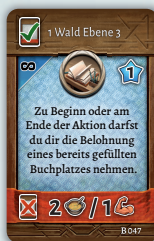
Voraussetzung: Mindestens 7 Arbeitskraft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion.

Effekt: Du erhältst 2 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B047

Voraussetzung: Mindestens 1 Wald der Ebene 3 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Forschung«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion darfst du dir die Belohnung eines bereits gefüllten Buchplatzes nehmen. Hast du zum Beispiel den Buchplatz ganz links bei Kohl durch einen vorherigen Forschungsbeitrag gefüllt, dürftest du dir 2 Nahrung nehmen.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B048

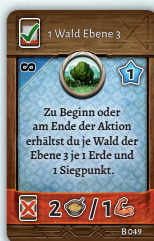
Voraussetzung: Mindestens 1 Gewächshaus der Ebene 3 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Wachstum«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende erhältst du 2 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B049

Voraussetzung: Mindestens 1 Wald der Ebene 3 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Waldforschung«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du je Wald der Ebene 3 je 1 Erde und 1 Siegpunkt.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B050

Voraussetzung: Mindestens 1 Wald der Ebene 2 und 1 Gewächshaus der Ebene 2 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Bauen«.

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 2 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B051

Voraussetzung: Mindestens 1 Forschungsbeitrag (gefüllter Buchplatz) bei Kohl gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Bauen«

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B052

Voraussetzung: Mindestens 1 Forschungsbeitrag (gefüllter Buchplatz) bei Tomaten gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Forschung«

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B053

Voraussetzung: Mindestens 1 Forschungsbeitrag (gefüllter Buchplatz) bei Schafen gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Anpflanzen«

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 2 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B054

Voraussetzung: Mindestens 2 Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) bei Pferden gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Wachstum«

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B055

Voraussetzung: Mindestens 1 Forschungsbeitrag bei Pferden und 1 Forschungsbeitrag bei Kohl gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion

Effekt: Du erhältst 2 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B056

Voraussetzung: Mindestens 1 Forschungsbeitrag (gefüllter Buchplatz) bei Schafen und 1 Forschungsbeitrag (gefüllter Buchplatz) bei Tomaten gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn der Ertragsphase im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du erhältst 1 Erde und 1 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B057

Voraussetzung: Deine Figur »Waldleiste« muss sich mindestens auf einem Feld im Waldabschnitt I der Waldleiste befinden.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Wachstum«

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B058

Voraussetzung: Mindestens 2 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Waldforschung«

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B059

Voraussetzung: Mindestens 3 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Anpflanzen« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B060

Voraussetzung: Mindestens 3 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Bei Ausführen der Hauptaktion »Bauen« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 2 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B061

Voraussetzung: Mindestens 2 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.

Eintreten des Effekts: In der Ertragsphase im Schritt Abhandeln von Projektkarten-Effekten.

Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Feldforschungsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B062

Voraussetzung: Mindestens 4 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner Lieferaktion .

Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B063

Voraussetzung: Mindestens 3 zusammenhängende Wälder

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Während des Ausführens der Hauptaktion »Waldforschung« .

Effekt: Zu Beginn oder am Ende der Aktion erhältst du 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.



B064

Voraussetzung: Mindestens 2 Wälder mehr als Gewächshäuser haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Zu Beginn deiner .

Effekt: Du erhältst 2 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung oder 1 Arbeitskraft.

–Karten »Sofortprojekte«–

Karten »Sofortprojekte« geben euch **beim Ausspielen** einen **starken einmaligen Soforteffekt**. Das Nutzen eines Effekts ist immer **freiwillig**, ihr müsst ihn niemals nutzen.

Viele Karte geben euch zudem am Spielende noch eine Anzahl an **Siegpunkten**, falls sie sich in der Auslage (nicht auf der Hand) befinden.



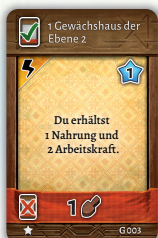
G001

Voraussetzung: Mindestens 1 Wald der Ebene 2 haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 3 Nahrung
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



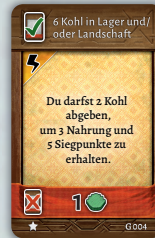
G002

Voraussetzung: Deine Figur »Waldleiste« muss sich mindestens auf einem Feld im Waldabschnitt II der Waldleiste befinden.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst dir die Zielfeldbelohnung deines aktuellen Feldes der Waldleiste (wo deine Figur »Waldleiste« steht) nehmen, oder eines der Felder 1 Schritt davor oder danach (auch wenn diese durch eine andere Figur besetzt sind). Du darfst dir ausdrücklich **nicht** die Belohnung eines der Schlusssfelder der Waldleiste nehmen. Befindet sich deine Figur bereits auf einem Schlusssfeld der Waldleiste, wenn du diese Karte spielst, musst du also die Zielfeldbelohnung des Feldes davor nehmen.
Abwurfbonus: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.



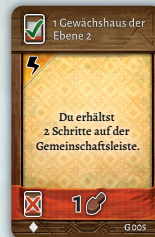
G003

Voraussetzung: Mindestens 1 Gewächshaus der Ebene 2 haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 1 Nahrung und 2 Arbeitskraft.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



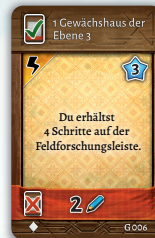
G004

Voraussetzung: Mindestens 6 Kohl im Lager und/oder der Landschaft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst einmalig 2 Kohl (aus deinem Lager und/oder deiner Landschaft) abgeben, um 3 Nahrung und 5 Siegpunkte zu erhalten.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Kohl aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager.



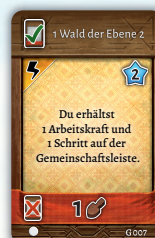
G005

Voraussetzung: Mindestens 1 Gewächshaus der Ebene 2 haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



G006

Voraussetzung: Mindestens 1 Gewächshaus der Ebene 3 haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 3.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 4 Schritte auf der Feldforschungsleiste.
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Schritte auf der Feldforschungsleiste.



G007

Voraussetzung: Mindestens 1 Wald der Ebene 2 haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 1 Arbeitskraft und 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



G008

Voraussetzung: Mindestens 5 Schafe in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst einmalig 2 Schafe (aus deinem Lager und/oder deiner Landschaft) abgeben, um 3 Nahrung und 3 Arbeitskraft zu erhalten.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schaf aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.



G009

Voraussetzung: Mindestens 5 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst einmalig 1 Arbeitskraft abgeben, um 4 Erde zu erhalten.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Arbeitskraft.



G010

Voraussetzung: Mindestens 3 Wälder mehr als Gewächshäuser haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst bis zu 2 Schritte auf der Waldleiste machen.

Abwurfbonus: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.



G011

Voraussetzung: Mindestens 4 zusammenhängende Wälder haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 4 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Nahrung und 1 Arbeitskraft.



G012

Voraussetzung: Deine Figur »Waldleiste« muss sich mindestens auf einem Feld im Waldabschnitt II der Waldleiste befinden.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.



G013

Voraussetzung: Deine Figur »Waldleiste« muss sich mindestens auf einem Feld im Waldabschnitt III der Waldleiste befinden.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst bis zu 2 Forschungsbeiträge machen (dies kostet dich keine Arbeitskraft).

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Arbeitskraft.



G014

Voraussetzung: Mindestens 4 zusammenhängende Gewächshäuser haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 4 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



G015

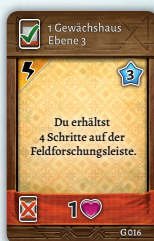
Voraussetzung: Mindestens 4 bepflanzte Gewächshäuser (also Gewächshäuser auf denen sich Kohl und/oder Tomaten befinden) haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst dir je 1 beliebige Zielfeldbelohnung aus den Abschnitten I und II der Waldleiste nehmen, auch wenn diese Zielfelder besetzt sind und unabhängig davon, wo sich deine Figur auf der Waldleiste befindet.

Abwurfbonus: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.



G016

Voraussetzung: Mindestens 1 Gewächshaus der Ebene 3 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 3.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 4 Schritte auf der Feldforschungsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.



G017

Voraussetzung: Mindestens 4 nicht bepflanzte (also leere) Gewächshäuser haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 3 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



G018

Voraussetzung: Kein Gewächshaus auf Ebene 1 haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 4.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.



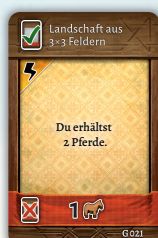
G019

Voraussetzung: Keinen Wald auf Ebene 1 haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 4.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Tomate aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager.



G020

Voraussetzung: Mindestens 5 Gewächshäuser haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst bis zu 2 Forschungsbeiträge machen (dies kostet dich keine Arbeitskraft).
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schaf aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.



G021

Voraussetzung: Eine Landschaft aus mindestens 3x3 Feldern haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 2 Pferde aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.



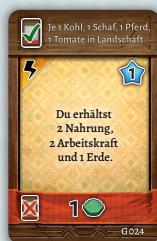
G022

Voraussetzung: Eine Landschaft aus mindestens 10 Feldern haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 3.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst bis zu 2 Schritte auf der Waldleiste machen.
Abwurfbonus: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.



G023

Voraussetzung: Mindestens 6 Tomaten im Lager und/oder der Landschaft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 3.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst einmalig 2 Tomaten (aus deinem Lager und/oder deiner Landschaft) abgeben, um 3 Arbeitskraft und 4 Siegpunkte zu erhalten.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Tomate aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager.



G024

Voraussetzung: Mindestens je 1 Tomate, 1 Kohl, 1 Schaf und 1 Pferd in der Landschaft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 2 Nahrung, 2 Arbeitskraft und 1 Erde.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Kohl aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager.



G025

Voraussetzung: Mindestens 9 Nahrung haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung.



G026

Voraussetzung: Mindestens 11 Nahrung haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst einmalig 5 Nahrung abgeben, um 7 Siegpunkte zu erhalten.
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung.



G027

Voraussetzung: Mindestens 7 Arbeitskraft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst bis zu 2 Schritte auf der Waldleiste machen.
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Arbeitskraft.



G028

Voraussetzung: Mindestens 8 Arbeitskraft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst einmalig 4 Arbeitskraft abgeben, um 7 Siegpunkte zu erhalten.
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Arbeitskraft.



G029

Voraussetzung: Mindestens je 6 Nahrung und 5 Arbeitskraft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst einmalig 3 Nahrung abgeben, um 4 Erde zu erhalten.
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung.



G030

Voraussetzung: Mindestens je 5 Nahrung und 6 Arbeitskraft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 3.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst einmalig 2 Arbeitskraft abgeben, um 3 Erde zu erhalten.
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Arbeitskraft.



G031

Voraussetzung: Mindestens 4 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst einmalig 1 Arbeitskraft abgeben, um 4 Nahrung zu erhalten.
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Arbeitskraft.



G032

Voraussetzung: Mindestens 4 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst einmalig 2 Nahrung abgeben, um 3 Erde zu erhalten.
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung.



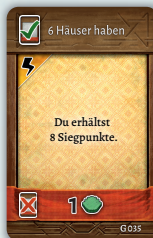
G033

Voraussetzung: Mindestens 5 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du darfst bis zu 2 Forschungsbeiträge machen (dies kostet dich keine Arbeitskraft).
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.



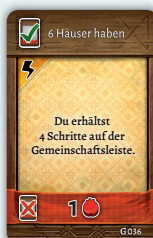
G034

Voraussetzung: Mindestens 5 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 3 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schaf aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.



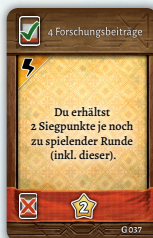
G035

Voraussetzung: Mindestens 6 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 8 Siegpunkte
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Kohl aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager.



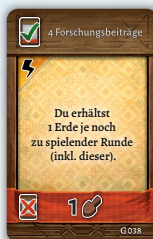
G036

Voraussetzung: Mindestens 6 Häuser, also sichtbare Haussymbole, auf Siedlungsplättchen in der Landschaft haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 4 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Tomate aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager.



G037

Voraussetzung: Mindestens 4 Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) gemacht haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 2 Siegpunkte je noch zu spielender Runde (inklusive dieser).
Abwurfbonus: Du erhältst 2 Siegpunkte.



G038

Voraussetzung: Mindestens 4 Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) gemacht haben.
Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.
Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.
Effekt: Du erhältst 1 Erde je noch zu spielender Runde (inklusive dieser).
Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



G039

Voraussetzung: Mindestens 5 Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst bis zu 3 Schritte auf der Waldleiste machen.

Abwurfbonus: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.



G044

Voraussetzung: Mindestens Feld 10 auf der Feldforschungsleiste mit dem Anzeiger Feldforschungsziele erreicht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 3 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.



G040

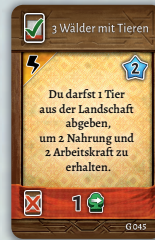
Voraussetzung: Mindestens 5 Forschungsbeiträge (gefüllte Buchplätze) gemacht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 3 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.



G045

Voraussetzung: Mindestens 3 Wälder mit Tieren (Schafen und/oder Pferden) haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst einmalig 1 Tier (Schaf oder Pferd) aus der Landschaft abgeben, um 2 Nahrung und 2 Arbeitskraft zu erhalten.

Abwurfbonus: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.



G041

Voraussetzung: Mindestens Feld 9 auf der Feldforschungsleiste mit dem Anzeiger Feldforschungsziele erreicht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.



G046

Voraussetzung: Mindestens 4 Wälder ohne Tiere (weder Schafe noch Pferde) haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 3 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



G042

Voraussetzung: Mindestens Feld 9 auf der Feldforschungsleiste mit dem Anzeiger Feldforschungsziele erreicht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst bis zu 2 Schritte auf der Waldleiste machen.

Abwurfbonus: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.



G047

Voraussetzung: Deine Figur »Waldleiste« muss sich mindestens auf einem Feld im Waldabschnitt III der Waldleiste befinden.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Arbeitskraft.



G043

Voraussetzung: Mindestens Feld 8 auf der Feldforschungsleiste mit dem Anzeiger Feldforschungsziele erreicht haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 2 Erde.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



G048

Voraussetzung: Deine Figur »Waldleiste« muss sich mindestens auf einem Feld im Waldabschnitt II der Waldleiste befinden.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 1.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 4 Nahrung.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Nahrung.



G049

Voraussetzung: Mindestens 1 Wald der Ebene 3 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 3.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 4 Schritte auf der Feldforschungsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.



G050

Voraussetzung: Eine Landschaft aus mindestens 3x3 Feldern haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 2 Schafe aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schaf aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft.



G051

Voraussetzung: Mindestens 3 Gewächshäuser mehr als Wälder haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 3.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 2 Schritte auf der Gemeinschaftsleiste.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Kohl aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager.



G052

Voraussetzung: Mindestens 2 Wälder der Ebene 2 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Tomate aus



G053

dem allgemeinen Vorrat in dein Lager.

Voraussetzung: Mindestens 2 Gewächshäuser der Ebene 2 haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 2 Erde.

Abwurfbonus: Du darfst 1 Schritt auf der Waldleiste machen.



G054

Voraussetzung: Mindestens 4 Pferde in der Landschaft haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 2.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du darfst einmalig 1 Pferd aus der Landschaft oder dem Lager abgeben, um 2 Nahrung und 3 Siegpunkte zu erhalten.

Abwurfbonus: Du erhältst 2 Schritte auf der Feldforschungsleiste.



G055

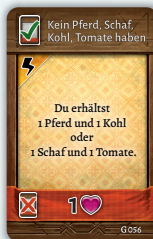
Voraussetzung: Mindestens eine Landschaft aus 10 Feldern haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: 3.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst 3 Arbeitskraft.

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Erde.



G056

Voraussetzung: Keine Pferde, keine Schafe, keinen Kohl, keine Tomaten in der Landschaft oder dem Lager haben.

Siegpunkte in der Schlusswertung: keine.

Eintreten des Effekts: Sofort bei Ausspielen.

Effekt: Du erhältst entweder 1 Pferd (in Lager oder Landschaft) und 1 Kohl (ins Lager) oder du erhältst 1 Schaf (in Lager oder Landschaft) und 1 Tomate (ins Lager).

Abwurfbonus: Du erhältst 1 Schritt auf der

–Karten »Startressourcen«–

Zu Beginn einer Partie erhaltet ihr 4 Karten »Startressourcen«. Ihr wählt 2 dieser Karten

aus und erhaltet die auf den ausgewählten Karten abgebildeten Startressourcen.



SR001

Startressourcen: Du erhältst 1 Nahrung, 1 Arbeitskraft und 1 Schaf (aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft).



SR002

Startressourcen: Du erhältst 1 Nahrung, 1 Arbeitskraft und 1 Pferd (aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft).



SR003

Startressourcen: Du erhältst 2 Nahrung, 1 Arbeitskraft und 1 Erde.



SR004

Startressourcen: Du erhältst 1 Arbeitskraft, 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste und 1 Kohl (aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager).



SR005

Startressourcen: Du erhältst 1 Nahrung, 1 Erde und 1 Tomate (aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager).



SR006

Startressourcen: Du erhältst 1 Nahrung, 1 Kohl und 1 Tomate (jeweils aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager).



SR007

Startressourcen: Du erhältst 1 Nahrung und 2 Schritte auf der Waldleiste.



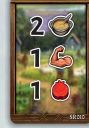
SR008

Startressourcen: Du erhältst 1 Arbeitskraft, 1 Erde und 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.



SR009

Startressourcen: Du erhältst 2 Nahrung, 1 Arbeitskraft und 1 Kohl (aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager).



SR010

Startressourcen: Du erhältst 2 Nahrung, 1 Arbeitskraft und 1 Tomate (aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager).



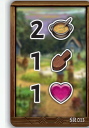
SR011

Startressourcen: Du erhältst 1 Nahrung, 1 Erde und 1 Schritte auf der Waldleiste.



SR012

Startressourcen: Du erhältst 2 Nahrung und entweder 1 Pferd oder 1 Schaf (jeweils aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft).



SR013

Startressourcen: Du erhältst 2 Nahrung, 1 Erde und 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste.



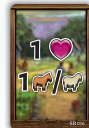
SR014

Startressourcen: Du erhältst 1 Erde, 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste und 1 Kohl (aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager).



SR015

Startressourcen: Du erhältst 1 Erde, 1 Kohl und 1 Tomate (jeweils aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager).



SR016

Startressourcen: Du erhältst 1 Schritt auf der Gemeinschaftsleiste und entweder 1 Pferd oder 1 Schaf (jeweils aus dem allgemeinen Vorrat in dein Lager oder deine Landschaft).

Symbolübersicht

Beachtet: Sind auf Spielplänen, Karten oder in der Regel Symbole ohne Zahl abgebildet, ist in der Regel 1 gemeint (1 abgeben, 1 haben, 1× mal ausführen etc.)



Nahrung



Pferd



Kohl



Erde



Forschungsbeitrag



Arbeitskraft



Schaf



Tomate



Pin



Siegpunkte während der Partie



Siegpunkte in Schlusswertung



Schritt auf der Gemeinschaftsleiste



Schritt auf der Waldleiste



Schritt auf der Feldforschungsleiste



Ertragsphase



Lieferphase



Austausch Lieferplättchen



Lege Einzelplättchen Wald oder Gewächshaus



Lege Doppelplättchen Wald+Gewächshaus



Lege Einzelplättchen Gewächshaus



Lege Einzelplättchen Wald und zähle Baumsymbole



Lege Doppelplättchen Siedlung+Wald oder Gewächshaus



Lege Einzelplättchen Siedlung



Drehe Einzelplättchen (Ebene 1) Gewächshaus auf Wald



Säe Tomate oder Kohl auf Gewächshaus



Aktion Wachstum



Aktion Forschung



Aktion Bauen



Aktion Anpflanzen



Aktion Waldforschung



Ziehe Karte Langzeitprojekt



Werfe Projektkarte ab und erhalte Abwurfbonus



Spiele Karte Langzeitprojekt aus (ohne Bedingung zu erfüllen)



Ziehe Karte Sofortprojekt



Spiele Projektkarte aus (Bedingung erfüllen)



Soforteffekt



Dauerhafter Effekt



Gebe ab, um ...



Pferd bzw. Schaf auf Wald. Kohl bzw. Tomate auf Gewächshaus. Alle in der Landschaft.



Führe aus, was im blauen Bereich steht



Erhalte abhängig von Anzahl Haussymbole bzw. Baumsymbole