DAS tiefe LAND

ANHANG

Erklärung der Fortschrittsmarken und Hofausbauten

A) Die Fortschrittsmarken



Nimm sofort **2 Taler** aus dem Vorrat oder nimm sofort **1 Schaf** aus dem Vorrat und bringe es regelkonform auf deinem Hofplan unter.



Nimm sofort **2 Taler** aus dem Vorrat oder nimm sofort einen Flutstein vom Spielplan und lege ihn zurück in den Vorrat.



Nimm sofort **3 Taler** aus dem Vorrat oder versetze sofort eine deiner **Hofknechtmarken** auf eine der fünf Aktionsmöglichkeiten auf deinem Hofplan.



(Auf dem Spielplan aufgedruckt)
Nimm sofort **5 Taler** aus dem Vorrat.



Nimm sofort **2 Taler** aus dem Vorrat oder nimm sofort das linke **Grenzteil** von deinem Einkommenstableau und setze es kostenfrei auf deinem Hofplan ein. Hast du kein Grenzteil mehr auf deinem Einkommenstableau, kannst du diesen Vorteil nicht wählen. Du darst kein Grenzteil auf deinem Hofplan versetzen, statt ein Grenzteil zu bauen.



Nimm sofort 2 Taler aus dem Vorrat oder nimm sofort eine Aktionsmarke **Bauer +2** aus dem Vorrat. Diese Marke darfst du ab deinem nächsten Zug einmalig zusammen mit einem deiner Bauern einsetzen. Dadurch erhöhst du die Aktionspunkte des Bauern um 2. Danach legst du die Marke zurück in den Vorrat.

B) Übersicht über alle Hofausbauten

Die Gebäude



Sturmflutgebäude



BANK: Mit dem Bau der Bank erhältst du sofort 4 Taler. Beim ersten Schritt der Phase „Sturmflut“ erhältst du für jeweils 4 Taler in deinem Besitz 1 Sonderpunkt.



DEICHACHT: Mit dem Bau der Deichacht setzt du sofort deinen Deichpunktanzeiger auf der Deichleiste 3 Schritte weiter. Erreichst du damit eine Fortschrittsmarke, erhältst du sofort den angegebenen Bonus. Beim ersten Schritt der Phase „Sturmflut“ ziehst du für jeweils 3 erreichte Deichpunkte auf der Deichleiste, deinen Deichpunktanzeiger 2 Schritte auf der Deichleiste vor. Erreichst du dadurch eine Fortschrittsmarke, erhältst du keinen Bonus mehr.



GROSSGRUNDBESITZ: Mit dem Bau des Großgrundbesitzes darfst du sofort 2 Grenzteile von deinem Einkommenstableau auf deinen Hofplan setzen. Spielst du damit einen Hofknecht frei, darfst du sofort eine Hofknechtmarke versetzen. Beim ersten Schritt der Phase „Sturmflut“ erhältst du für jede Weide auf deinem Hofplan 3 Sonderpunkte. Dazu zählt auch die Weide, die durch die Funktion der Hundehütte als geschlossene Weide gilt. Dabei ist egal, ob auf einer Weide Schafe stehen oder nicht. Für die Definition einer Weide siehe das Beispiel auf Seite 9 der Spielregel.



GUTSHAUS: Mit dem Bau des Gutshauses darfst Du sofort eine Aktion „Anlage bauen“ wie mit einem Bauern des Aktionswerts 4 durchführen. Beim ersten Schritt der Phase „Sturmflut“ erhältst du für jede Anlage auf deinem Hofplan 2 Sonderpunkte.



WARFT: Wenn du beim ersten Schritt der Phase „Sturmflut“ nicht mehr als 6 Deichbruchmarken besitzt, darfst du diese ohne Konsequenz abwerfen. Hast du mehr als 6 Deichbruchmarken bringt dir die Warft keinen Vorteil.



ZUCHTHOF: Mit dem Bau des Zuchthofs erhältst du sofort 1 Schaf, sofern du es auf deinem Hof unterbringen kannst. Beim ersten Schritt in der Phase „Sturmflut“ erhältst du für je 4 Schafe in deinem Besitz 1 weiteres Schaf aus dem Vorrat dazu. Die Schafe, die du so erhältst, setzt du auf den Zuchthof. Du musst sie nicht regelkonform auf deinem Plan unterbringen.

SCHAFGEBÄUDE



AUKTIONSHAUS: In jeder Verwaltungsphase darfst du vor der Vermehrung ein Schaf an den Vorrat (!) verkaufen. Du erhältst für dieses Schaf Taler in Höhe des aktuellen Schafpreises +1 aus dem Vorrat. Besitzt du außerdem die Schererei, bekommst du einen weiteren Taler. Ein Hofknecht bei der Aktion „Schafe kaufen und verkaufen“ hat keinen Nutzen.



AUSSENSTALL: Der Außenstall beherbergt bis zu 3 Schafe.



FUTTERLAGER: Benachbarte, unbebaute Felder innerhalb einer Weide beherbergen jeweils ein Schaf mehr. Das gilt auch, wenn zwischen dem Futterlager und dem Weidefeld ein Grenzteil liegt.



FUTTERSILO: In jeder Verwaltungsphase darfst du einmal vor der Vermehrung für 1 Taler genau 1 Schaf aus dem Vorrat (!) kaufen, sofern du es auf deinem Hofplan unterbringen kannst.



HAUSTIERLADEN: Zwischen Gebäuden, die du unmittelbar aneinander angrenzend auf deinem Hofplan gebaut hast, darfst du jeweils ein Schaf halten. Die Schafe stellst du auf die Grenzlinien der Gebäude. Wenn du 4 Gebäude im Quadrat baust, kannst du so bis zu 4 Schafe zwischen diesen Gebäuden halten.



HIRTENZUNFT: Führe beim Bau der Hirtenzunft sofort eine Aktion „Grenzteile bauen oder versetzen“ wie mit einem Bauern des Aktionswerts 3 durch. Danach erhältst du 2 Schafe, sofern du sie auf deinem Hofplan unterbringen kannst. Du darfst Hofknechte bei dieser Aktion nutzen.



***Christine** hat den **Haustierladen** und den **Zuchthof** gebaut.*
Da sie beide Gebäude nebeneinander gelegt hat, darf sie mit der Funktion des Haustierladens zwischen den Gebäuden ein Schaf halten.



MARKTHALLE: Sofort beim Bau darfst du einmalig bis zu 3 Schafe für je 2 Taler aus dem Vorrat kaufen oder bis zu 3 Schafe für je 4 Taler an den Vorrat verkaufen. Du kannst die Vorteile von anderen Gebäuden / Anlagen oder eines Hofknechts bei der Aktion „Schafe kaufen oder verkaufen“ nicht in Kombination mit der Markthalle nutzen.



MOLKEREI: Du erhältst sofort für je 2 Schafe auf deinem Hofplan 1 Taler aus dem Vorrat.



MARMELADENSTAND: Jedes Mal, wenn du in der Arbeitsphase mit der Aktion „Grenzteile bauen und / oder versetzen“ ein oder mehrere Gebüschfelder am Ende der Aktion in eine Weide neu eingeschlossen hast, erhältst du 1 Schaf (sofern du es auf deinem Hofplan unterbringen kannst). Der Bonus gilt erneut, wenn Gebüsch durch das Versetzen von Grenzteilen wieder aus einer Weide ausgeschlossen und dann in einer weiteren Aktion (nicht derselben) wieder in eine Weide eingeschlossen wird.



MERINOZUCHT: Für jedes Schaf, das du noch auf deinem Hofplan unterbringen könntest, erhältst du sofort 2 Taler.



SCHERENREI: Immer wenn du in der Aktionsphase mit der Aktion „Schafe kaufen oder verkaufen“ mindestens ein Schaf verkaufst, bekommst du für jedes verkaufte Schaf 1 Taler mehr, als der aktuelle Schafpreis besagt. Die Schererei wirkt zusätzlich zu einem Hofknecht bei der Aktion „Schafe kaufen oder verkaufen“. Auch in Verbindung mit dem Auktionshaus bekommst du einen Taler mehr. Beim Verkauf von Schafen mit der Markthalle hat die Schererei keinen Einfluss.



WOHNSTALLHAUS: Das Wohnstallhaus beherbergt bis zu 4 Schafe.

AKTIONSGEBÄUDE



BAUMEISTEREI: Immer wenn du in der Aktionsphase als aktiver Spieler am Deich baust, erhältst du insgesamt einen zusätzlichen Deichschritt. Dies gilt auch, wenn du mittels Gebäude oder Anlagen eine zusätzliche Deichbauaktion durchführen darfst. Der Vorteil gilt allerdings nicht beim Mitbauen.



BAUSCHREINEREI: Immer wenn du in der Aktionsphase eine Anlage oder ein Gebäude baust oder am Deich baust, darfst du ein Holz weniger abgeben als gefordert (also ggf. auch 0 Holz). Wenn beim Deichbau Holz gefordert ist, kannst du am Deich also auch dann einen Baustoff verbauen, wenn du gerade keine Baustoffkarten besitzt. Das gilt auch beim Mitbauen und wenn du mittels Gebäuden oder Anlagen eine zusätzliche Deichbauaktion durchführen darfst. Besitzt du außerdem die Bauziegelei oder die Steinmetzerei, kannst du die Vorteile dieser Gebäude auch gleichzeitig nutzen.



BAUSCHUTTBETRIEB: Immer wenn du in der Aktionsphase ein Gebäude baust (keine Anlage), darfst du sofort eine Deichbauaktion wie mit einem Bauern des Aktionswerts 2 durchführen (mit Hofknechten und Mitbauen). Dies gilt auch bereits für das Bauen des Bauschuttbetriebs.



BAUZIEGELEI: Immer wenn du in der Aktionsphase eine Anlage oder ein Gebäude baust oder am Deich baust, darfst du einen Ziegel weniger abgeben als gefordert (also ggf. auch 0 Ziegel). Wenn beim Deichbau Ziegel gefordert ist, kannst du am Deich also auch dann einen Baustoff verbauen, wenn du gerade keine Baustoffkarten besitzt. Das gilt auch beim Mitbauen und wenn du mittels Gebäuden oder Anlagen eine zusätzliche Deichbauaktion durchführen darfst. Besitzt du außerdem die Bauschreinerei oder die Steinmetzerei, kannst du die Vorteile dieser Gebäude auch gleichzeitig nutzen.



DEICHBAUHÜTTE: Schließe sofort beim Bau der Deichbauhütte die aktuelle Lagerung im Materiallager ab ohne dafür die entsprechenden Baustoffe abzugeben und lege das nächste Deichteil auf den Deich. Erhalte dafür 3 Deichschritte auf der Deichleiste. Gibt es momentan keine begonnene Lagerung im Materiallager, dann wähle einen Baustoff, mit dem das nächste Deichteil abgeschlossen wird und lege ihn auf das letzte Feld des Materiallagers. Das nächste Deichteil muss dann mit einem anderen Baustoff als diesem gebaut werden.



DEICHGERICHT: Bricht in der Hochwasserphase der Deich und es werden Deichbruchmarken verteilt, erhältst du nur die Hälfte der Marken, die du eigentlich bekommen würdest. Bei einer ungeraden Anzahl, wird die Anzahl aufgerundet.



DEICHGRAFENHAUS: Einmal pro Arbeitsphase darfst du 1 Taler zahlen, um den Aktionswert eines deiner Bauern um 1 zu erhöhen.



FLUTTERMÜHLE: Beim Bau der Fluttermühle darfst du sofort für jedes Gebäude auf deinem Hofplan (inkl. diesem) 1 Flutstein entfernen. Dies gilt nicht für Anlagen.



GEMEINDEHAUS: Immer wenn du in der Aktionsphase eine Aktion nutzt, auf der schon mindestens ein anderer Bauer liegt, erhöht sich der Aktionswert des gerade eingesetzten Bauern um 1. Du musst trotzdem die normalen Kosten zur Mehrfachnutzung bezahlen.



STEINMETZEREI: Immer wenn du in der Aktionsphase eine Anlage oder ein Gebäude baust oder am Deich baust, darfst du einen Stein weniger abgeben als gefordert (also ggf. auch 0 Stein). Wenn beim Deichbau Stein gefordert ist, kannst du am Deich also auch dann einen Baustoff verbauen, wenn du gerade keine Baustoffkarten besitzt. Das gilt auch beim Mitbauen und wenn du mittels Gebäuden oder Anlagen eine zusätzliche Deichbauaktion durchführen darfst. Besitzt du außerdem die Bauschreinerei oder die Bauziegelei, kannst du die Vorteile dieser Gebäude auch gleichzeitig nutzen.



TORFSTECHERHAUS: Immer wenn du in der Aktionsphase die Aktion „Deichbau“ nutzt und auf deinem Hofplan 3 / 4 Teiche außerhalb einer Weide besitzt, erhöht sich der Aktionswert deines gerade eingesetzten Bauern um 1 / 2.



ZAUNMEISTEREI: Immer wenn du in der Aktionsphase mit der Aktion „Grenzteile bauen und versetzen“ Grenzteile baust, darfst du ein zusätzliches Grenzteil kostenfrei auf deinem Hofplan einsetzen. Solltest du nur Grenzteile versetzen, hat das Gebäude keine Auswirkungen. Die Funktion des Gebäudes kannst du nicht zusätzlich nutzen, wenn du durch andere Gebäude oder Anlagen oder die Fortschrittsmarke ein Grenzteil einsetzen darfst.

Die Anlagen



BEERENSTRÄUCHER: Sofort und zu Beginn jeder Hochwasserphase erhältst du für jedes Gebüsch außerhalb einer Weide (auf deinem Hofplan) 1 Taler.



FISCHTEICH: Beim ersten Schritt der Phase Sturmflut erhältst du für 3 / 4 Teiche außerhalb einer Weide (auf deinem Hofplan) 7 / 10 Sonderpunkte.



FORSTHÜTTE: Jedes Mal, wenn du in der Arbeitsphase mit der Aktion „Grenzteile bauen und / oder versetzen“ ein oder mehrere Baumfelder am Ende der Aktion in eine Weide neu eingeschlossen hast, erhältst du du 2 Baustoffkarten vom Nachziehstapel. Der Bonus gilt erneut, wenn ein Baum durch das Versetzen von Grenzteilen wieder aus einer Weide ausgeschlossen und dann in einer weiteren Aktion (nicht derselben) wieder in eine Weide eingeschlossen wird.



FUTTERTROG: Mit dem Bau des Futtertrogs erhältst du sofort ein Schaf (sofern du es auf deinem Hofplan unterbringen kannst). Beherbergt innerhalb einer Weide bis zu 2 Schafe



GEILSTELLE: Kann nur auf Gebüsch gebaut werden. Innerhalb einer Weide beherbergt die Geilstelle bis zu 3 Schafe.



GÜLLEBEHÄLTER: Ab sofort kannst du auf jedem Eckfeld deines Hofplans genau 1 Schaf halten. Die Eckfelder müssen dafür nicht eingezäunt sein, dürfen aber auch nicht bebaut werden. Auch eingezäunt kannst du genau 1 Schaf auf einem Eckfeld halten.



HUNDEHÜTTE: Ab sofort kannst du auf der Hundehütte (egal ob innerhalb oder außerhalb einer Weide) genau 1 Schaf halten. Eine deiner Weiden gilt auch als geschlossen, wenn 1 Grenzteil fehlt. Die so eingeschlossenen Felder gelten als innerhalb einer Weide.

***Lottes** Weide hat eine offene Stelle an der kein Grenzteil liegt.*



*Durch die Anlage **Hundehütte** gilt die Weide aber dennoch als abgeschlossen, so dass sie Schafe darauf halten kann.*
Hätte die Weide mehr offene Stellen, würden also mehr Grenzteile fehlen, dann wäre dies nicht der Fall.
Sie könnte auch auf der Hundehütte selbst noch ein Schaf halten.



LAUBDEPOT: Kann nur auf Bäume gebaut werden. Das Laubdepot beherbergt innerhalb einer Weide bis zu 3 Schafe.



OBSTPLANTAGE: Beim ersten Schritt der Phase Sturmflut erhältst du für 3 / 4 / 5 Bäume außerhalb einer Weide 5 / 10 / 15 Sonderpunkte.



RAUFE: Die Raufe beherbergt außerhalb einer Weide bis zu 2 Schafe, innerhalb einer Weide bis zu 3 Schafe.



SCHÄFEREI: Mit dem Bau der Schäferei erhältst du sofort 1 Schaf (sofern du es auf deinem Hofplan unterbringen kannst) und pro Gebüsch innerhalb einer Weide 5 Taler aus dem Vorrat.



SCHUTZHÜTTE: Führe beim Bau der Schutzhütte sofort eine normale Deichbauaktion wie mit einem Bauern des Aktionswerts 3 durch (mit Hofknechten und Mitbauen). Die Schutzhütte beherbergt außerhalb einer Weide bis zu 2 Schafe.



STÖRTEBECKERSCHATZ: Erhalte sofort 3 Taler aus dem Vorrat.



TEICHHÜTTE: Kann nur auf einen Teich gebaut werden. Beim ersten Schritt der Phase Sturmflut erhältst du für jedes benachbarte, unbebaute Feld außerhalb einer Weide 3 Sonderpunkte. Die Teichhütte darf dafür innerhalb einer Weide liegen. Wird ein benachbartes, unbebautes Feld durch die Hundehütte in eine Weide integriert, gilt dieses Feld als innerhalb einer Weide und gibt keine 3 Sonderpunkte für die Teichhütte.



VIEHTRÄNKE: Mit dem Bau der Viehtränke darfst du sofort das linke Grenzteil von deinem Einkommenstableau auf deinem Hofplan verbauen. Spielst du damit einen Hofknecht frei, darfst du die Hofknechtmarke sofort versetzen. Hast du kein Grenzteil mehr im Vorrat, verfällt dieser Vorteil. Innerhalb einer Weide beherbergt die Viehtränke bis zu 2 Schafe.



WASSERSTELLE: Mit dem Bau der Wasserstelle beherbergt jeder Teich außerhalb einer Weide 1 Schaf.