
La Cosecha
SPIELANLEITUNG
A La Granja Game
SPIEL VORXX

DIE ENTSTEHUNGS-GESCHICHTE VON LA COSECHA

von ode.

Als ich inmitten der Corona-Pandemie an Spielworxx herantrat und vorschlug, eine ganze Serie von „*La Granja*"-Spielen zu machen, war Uli Blennemann zu meiner großen Freude direkt begeistert.

Auf Ulis Wunsch wollten wir auch das mittlerweile ausverkaufte *No Siesta* wieder aufgreifen. *No Siesta* wurde damals von Spielworxx entwickelt, aber aufgrund der geringen Komplexität über ADC Blackfire veröffentlicht.

Nach einiger Zeit beschlossen wir, ein komplett neues Spiel zu entwickeln, welches zwar *No Siesta* aufgreifen, aber zugleich neue Ideen und Herausforderungen enthalten sollte. Weil ich die Zusammenarbeit mit anderen Autor*innen sehr schätze, fragte ich meine Freunde Isra und Shei – beide große Fans von *La Granja* und *No Siesta* sowie herausragende „Roll & Write"-Designer – ob sie sich am neuen Spiel beteiligen wollten. Zu meiner erneuten Freude sagten sie sofort zu! Ebenso ergab sich die Gelegenheit, auch meinen Freund Mike Keller mit ins Boot zu holen. Nachdem ich *No Siesta* 2015 im Anschluss an die Arbeit an *La Granja* allein entwickelt hatte, war es wundervoll, „die Band wieder zusammenzubringen". Auch Mike war sofort Feuer und Flamme.

Gemeinsam mit meinen drei Co-Autor*innen stimmte ich die grundsätzliche Herangehensweise und die Richtung ab, in die wir gehen wollten. Daraus entstanden viele tolle Ideen. Es war meine Aufgabe, diese weiterzuentwickeln und schließlich zu einem neuen Spiel zusammenzufügen. Im Sommer 2024 war unsere Arbeit an *La Cosecha* schließlich beendet, und es wurde zur weiteren Bearbeitung und Illustration an Spielworxx übergeben.



DANKSAGUNG

Ich danke Isra, Shei und Mike für die tolle Zusammenarbeit und meinen Testrunden für das wertvolle Feedback. Besonders erwähnen möchte ich Dirk Schröder, der einmal mehr unersetzlich für mich war. Darüber hinaus danke ich den folgenden Personen für ihren Einsatz beim Testen des Spiels:

Karina Weening, Carsten Burak, Dagmar Bock, Inge Fromm, Martina Weidner, Suzan & Eerko Vissering, Nathalie Licht, Fiona Vom Brocke, Olinda Marinho E Campos, Debora Zahel, Zach Carter, Tobias Rieger, Michael „Brett Pit" David, Julius Kündiger, Marion Salger und die Spielrunden des Spielvereins Geimerei.

CREDITS

Autor*innen: Isra Cendrero & Sheila Santos, Mike Keller, Andreas Odendahl

Redaktion: Sebastian Wenzlaff, Uli Blennemann

Illustration und Grafik: Harald Lieske

Layout: Gamerock Studio, s. r. o. www.gamerock.eu

© 2026 Spielworxx GmbH
Nielande 12, D-48727 Billerbeck
www.spielworxx.de



La Cosecha

Ein erlesenes Roll & Write für 1–4 Personen
von Shei S. & Isra C. sowie MiKe & ode.,
illustriert von Harald Lieske

INHALT

SPIELMATERIAL 4
VORBEREITUNG 6
SPIELABLAUF 8
I. KARTEN ERNEUERN 8
II. ERTRAGSPHASE 8
III. ANKREUZPHASE 10
IV. RUNDENENDE 15
SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG 15
DAS SPIEL MIT DEM CAMINO-HOFPLAN 16
DER SOLO-MODUS 21
ANHANG 23

EINLEITUNG

Es ist Erntezeit auf Mallorca. In *La Cosecha* (Spanisch für „die Ernte") bewirtschaftet ihr euren Hof im idyllischen Weiler Alpich in der Nähe des Städtchens Esporles. Dazu erntet ihr in jeder Spielrunde Güter wie Oliven, Trauben und Korn, um die Felder in den verschiedenen Bereichen eures Hofplans anzukreuzen. Äcker wollen bestellt, das Scheunendach gedeckt und Marktkarren beladen werden – euer Hof steckt voller Möglichkeiten!

Oftmals benötigt ihr aufgewertete Güter wie Nahrung und Wein, die ihr zunächst aus den Erntegütern herstellen müsst. Hier gilt es, klug zwischen kurzfristigen Erträgen und langfristiger Planung abzuwägen. Zudem könnt ihr aus verschiedenen Werkzeugen und Hofausbauten mit Spezialfähigkeiten wählen, die euch entscheidende Vorteile bringen können.

Wer es schafft, die Erträge optimal einzusetzen, die besten Boni zu kombinieren und dabei die Konkurrenz im Blick zu behalten, wird das größte Ansehen erringen und das Spiel gewinnen.

La Cosecha ist ein Spiel in der Welt von „La Granja". Es greift verschiedene Elemente auf, die euch bereits aus La Granja (Spielworxx, 2014), No Siesta (ADC Blackfire, 2016) und El Burro (Spielworxx, 2024) bekannt sind. Es ist gleichzeitig ein komplett eigenständiges Spiel mit ganz neuen Ideen und Herausforderungen. Mehr zur Entstehungsgeschichte von La Cosecha findet ihr auf der linken Seite.

EINSTIEG UND HOFPLÄNE

Das Spiel enthält zwei verschiedene Hofpläne:

- **La Fiesta** 🍽, auf dem ihr ein Festmahl ausrichtet, und
- **El Camino** ✝, dessen langer Weg euch bis zum Port de Palma führt.

Für beide gelten zwar größtenteils dieselben Grundregeln, doch jeder Plan bietet eigene Herausforderungen und ist unterschiedlich anspruchsvoll.

Spielt zunächst La Fiesta, um euch mit dem Spiel vertraut zu machen. Diese Anleitung erklärt das Spiel anhand des Fiesta-Hofplans, wobei an relevanten Stellen mit diesem Symbol ✝ auf Änderungen für den Camino-Hofplan hingewiesen wird. Zudem sind alle Änderungen des Camino-Hofplans in einem eigenen Kapitel ab Seite 16 zusammengefasst.

Du kannst jeden Hofplan auch solo spielen. Dabei trittst du gegen den imaginären Gegenspieler Leon an und versuchst, immer höhere Punktzahlen zu erreichen. Die Solo-Regeln beginnen auf Seite 21.

SPIELMATERIAL

Alle Spielkomponenten, die speziell zu einer der Spielvarianten **La Fiesta** oder **El Camino** gehören, sind entsprechend markiert: entweder in der Ecke mit dem Symbol der entsprechenden Variante *(Hofpläne, Ertragstableaus, Markttableaus sowie einige Werkzeuge und Hofausbauten)* oder mittels heller/dunkler Farbe *(Siestaplättchen und Bonusplättchen).*

2 Blöcke
(mit je 100 Hofplänen)



Hofplan für La Fiesta



Hofplan für El Camino

Tableaus

4 Ertragstableaus
(1 pro Spielfarbe)

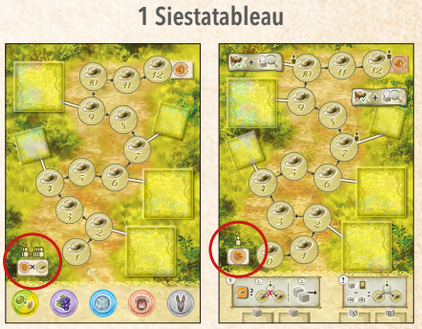


Vorderseite: La Fiesta
Rückseite: El Camino

1 Ablagetableau
(für die Dachplättchen und den Scheiben-Nachschub)



1 Siestatableau



Vorderseite: 2–4 Personen
Rückseite: solo

1 Übersichtstafel



Vorderseite: La Fiesta
Rückseite: El Camino

1 Markttableau für La Fiesta



Vorderseite: 2–4 Personen
Rückseite: solo

1 Markttableau für El Camino



Vorderseite: 2–4 Personen
Rückseite: solo

Plättchen

24 Dächer



44 Werkzeuge
(11 pro Spielfarbe)



32 Hofausbauten
(8 pro Spielfarbe)



Jede Spielfarbe hat ein identisches Set aus 11 Werkzeugen und 8 Hofausbauten.

2 Siestaplättchen



Fiesta-Seite
(hell)



Camino-Seite
(dunkel)

3 Fiesta-Bonusplättchen
(heller Rahmen)



Bonus-Seite
vorne und hinten

7 Camino-Bonusplättchen
(dunkler Rahmen)



Bonus-Seite
vorne



Wertungs-Seite
hinten

Weiteres

4 Bleistifte



44 Markierungsscheiben
(11 pro Spielfarbe)



9 Ertragswürfel



1 Würfelrondell
(mit 6 Feldern,
die den Würfelseiten
entsprechen)



4 Doppelhoschel-Spielsteine
(1 pro Spielfarbe)



18 Ertragskarten



1 Start-Esel





VORBEREITUNG

Entscheidet zunächst gemeinsam, welche Variante ihr spielen möchtet:

La Fiesta oder **El Camino**

Wählt für eure erste Partie die Fiesta-Variante.

Die folgenden Vorbereitungsschritte sind für La Fiesta mit 2 bis 4 Personen, wobei die Änderungen für El Camino jeweils angegeben sind.
Die Änderungen für den Solo-Modus sind ab Seite 21 beschrieben.

Allgemeine Vorbereitung

1. Legt das **Markttableau** der gewählten Variante in die Tischmitte. Achtet darauf, dass die Seite für 2–4 Personen sichtbar ist *(siehe Markierung unten links)*.
   - El Camino: Legt 4 zufällige Camino-Bonusplättchen *(dunkler Rahmen)* auf das Markttableau, jeweils mit der Wertungs-Seite nach oben.
2. Legt das **Siestatableau** ebenfalls in die Tischmitte. Achtet darauf, dass die Seite für 2–4 Personen sichtbar ist *(siehe Markierung unten links)*.
   - Legt die **2 Siestaplättchen** auf die beiden kleinen Felder des Siestatableaus, jeweils mit der hellen „+1 Scheibe"-Seite nach oben.
     El Camino: Legt die 2 Siestaplättchen stattdessen mit der dunklen Meilenstein-Seite nach oben auf die kleinen Felder.
   - Legt die **3 Fiesta-Bonusplättchen** *(heller Rahmen)* zufällig verteilt und mit zufälligen Seiten nach oben auf die großen Felder des Siestatableaus.
     El Camino: Legt stattdessen die 3 noch übrigen Camino-Bonusplättchen *(dunkler Rahmen)* zufällig verteilt und mit der Bonus-Seite nach oben auf die großen Felder des Siestatableaus.
3. Legt das **Ablagetableau** zwischen die beiden anderen Tableaus.
4. Mischt die **24 Dächer** und legt sie als verdeckten Vorrat auf dem Ablagetableau bereit.
5. Legt die **Übersichtstafel** für alle gut sichtbar und mit der gewählten Variante nach oben bereit.
6. Legt das sechseckige **Würfelrondell** in die Tischmitte.
7. Mischt die **18 Ertragskarten** zu einem verdeckten Stapel und legt ihn bereit. Nehmt die obersten 6 Ertragskarten vom Stapel und legt sie aufgedeckt um das Rondell herum aus, sodass jede Karte an einer Kante anliegt.
8. Legt die folgende Anzahl **Ertragswürfel** bereit:
   - 2 Personen: 5 Würfel
   - 3 Personen: 7 Würfel
   - 4 Personen: 9 Würfel

   Räumt eventuell übrige Würfel zurück in die Spielschachtel.
9. Wer zuletzt einen Esel gestreichelt hat, stellt den **Start-Esel** vor sich und wird damit zum „Start-Esel". *(Das ist natürlich augenzwinkernd gemeint und klingt einfach sympathisch.)*

Persönliche Vorbereitung

10. Nehmt euch einen **Stift** und einen **Hofplan** der gewählten Variante und legt ihn vor euch.
11. Sucht euch eine Spielfarbe aus und nehmt euch das **Ertragstableau** dieser Farbe. Dreht es auf die Seite der gewählten Variante und legt es oberhalb eures Hofplans bereit.
12. Nehmt euch euer **Set aus 11 Werkzeugen**. Ihr könnt sie anhand der farbigen Rückseiten voneinander unterscheiden.
    - 4 Werkzeuge sind oben links mit einem Varianten-Symbol gekennzeichnet. Räumt die 2 Werkzeuge, die nicht zur gewählten Variante gehören, zurück in die Spielschachtel.
    - Von seinen 9 verbliebenen Werkzeugen zieht der Start-Esel 2 zufällige Werkzeuge und räumt sie in die Schachtel zurück. Alle anderen räumen die gleichen 2 Werkzeuge ihres Sets ebenfalls in die Spielschachtel zurück.
    - Legt eure 7 verbliebenen Werkzeuge offen neben eurem Ertragstableau bereit.
13. Nehmt euch euer Set aus **8 Hofausbauten** und wiederholt die vorherigen Schritte: 1 Hofausbau der anderen Variante entfernen, dann 2 zufällige Hofausbauten entfernen, anschließend die 5 übrigen Hofausbauten offen bereitlegen.
14. Nehmt euch die **11 Markierungsscheiben** eurer Farbe.
    a. Legt 6 Scheiben in euren Vorrat *(links auf eurem Ertragstableau)*.
    b. Legt 2 Scheiben gestapelt neben den Kartenstapel. *(Diese Scheiben erhaltet ihr automatisch im Verlauf des Spiels in euren Vorrat.)*
    c. Legt 2 Scheiben gestapelt auf das Ablagetableau. Das ist der „Nachschub". *(Diese Scheiben könnt ihr im Verlauf des Spiels zusätzlich freischalten.)*
       - Falls Hofausbau Nr. 3 im Spiel ist, legt zusätzlich euren **Doppelhoschel**-Spielstein auf das Ablagetableau. Räumt ihn andernfalls zurück in die Spielschachtel.
    d. Haltet eure letzte Scheibe für den nächsten Schritt griffbereit.

Startbonus wählen

Abschließend wählt ihr nacheinander einen **Startbonus** unten auf dem Siestatableau. Es beginnt die Person rechts vom Start-Esel und dann weiter gegen den Uhrzeigersinn. Platziert dafür eure letzte Scheibe auf einem freien Startfeld eurer Wahl und kreuzt sofort ein rundes Feld auf eurem Hofplan an, das dem gewählten Startfeld entspricht. Jedes Startfeld kann nur von einer Person gewählt werden.

HINWEIS: *Bevor ihr diesen letzten Schritt ausführt, solltet ihr die Regeln komplett gelesen (bzw. am Tisch erklärt) haben, um die Auswirkungen einschätzen zu können.*



Beispiel: *Du wählst das Trauben-Startfeld als deinen Startbonus und platzierst deine letzte Scheibe auf diesem Feld. Dann kreuzt du ein rundes Trauben-Feld deiner Wahl auf deinem Hofplan an.*

Spielaufbau für 3 Personen









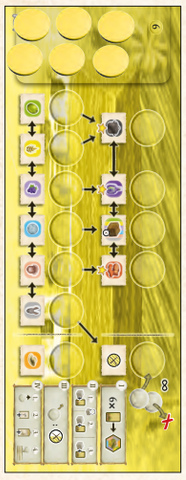


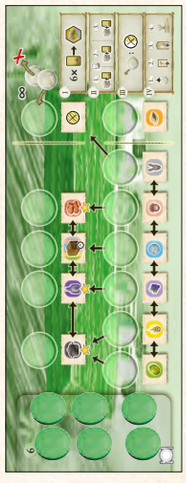




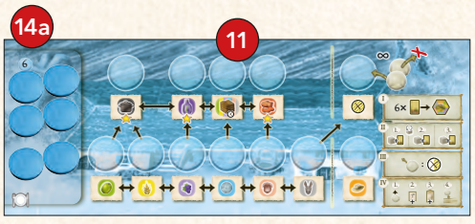




















SPIELABLAUF

Eine Partie La Cosecha verläuft über **9 Runden**.
Jede Runde besteht aus den folgenden **4 Phasen**:

I **Karten erneuern** II **Ertragsphase**
III **Ankreuzphase** IV **Rundenende**

Der Hauptteil des Spiels findet in der Ertragsphase und der Ankreuzphase statt. In der Ertragsphase erhaltet ihr Erträge und Boni, indem ihr reihum Ertragswürfel vom Rondell nehmt und die zugehörige Ertragskarte ausführt. Diese Erträge markiert ihr mit euren Scheiben auf eurem Ertragstableau. Diese Scheiben stellen fortan Güter der markierten Art dar. In der Ertragsphase macht ihr noch keine Kreuze. Erst in der Ankreuzphase gebt ihr eure Güter aus, um Kreuze in den verschiedenen Bereichen eures Hofplans zu machen. Jeder Bereich funktioniert dabei etwas anders.

HINWEIS: *Der Spielablauf ist grafisch auf der Übersichtstafel abgebildet und zusätzlich rechts auf euren Ertragstableaus.*

Nach 3 Runden sind die Ertragskarten aufgebraucht und werden neu gemischt. Passiert das zum dritten Mal *(also nach insgesamt 9 Runden)*, kommt es zur Schlusswertung.
Wer danach die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

I Karten erneuern

WICHTIG: *In der allerersten Runde wird diese Phase übersprungen.*

Nehmt zu Beginn einer neuen Runde die obersten **6 Ertragskarten** vom Stapel und legt sie aufgedeckt um das Rondell herum aus. Beginnt oben beim Hut-Feld und fahrt im Uhrzeigersinn fort. Legt die Karten einfach auf die Karten der vorherigen Runde.

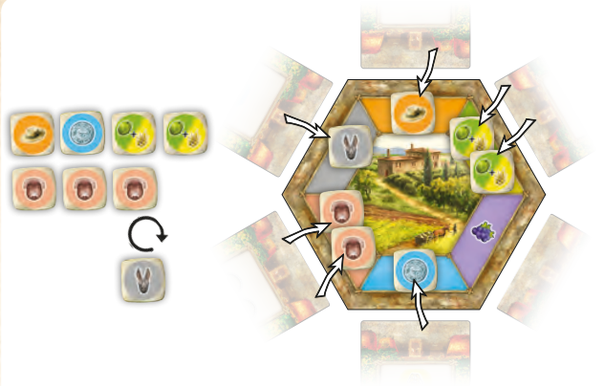
Falls ihr keine neuen Karten aufdecken könnt, **weil der Kartenstapel leer ist**, nehmt euch jeweils 1 der Scheiben eurer Farbe, die neben dem Kartenstapel liegen, und legt sie in euren Vorrat. Ihr habt fortan 1 Scheibe mehr. Mischt danach alle ausliegenden Karten zu einem neuen Stapel. Legt anschließend 6 neue Karten um das Rondell herum aus.

II Ertragsphase

WICHTIG: *In dieser Phase macht ihr noch keine Kreuze auf eurem Hofplan – dies geschieht ausschließlich in der Ankreuzphase.*

Der Start-Esel würfelt einmal mit allen Ertragswürfeln und platziert sie entsprechend ihrer Würfelseiten auf dem Rondell. Die sechs Seiten jedes Ertragswürfels entsprechen den sechs Ertragsfeldern des Rondells.

Auf jedem Ertragsfeld dürfen höchstens 2 Würfel (bei 1–3 Personen) bzw. 3 Würfel (bei 4 Personen) liegen. Zeigen mehr Würfel die gleiche Seite, platziert ihr die überzähligen Würfel auf dem nächsten Ertragsfeld im Uhrzeigersinn und dreht sie dabei auf die passende Seite. Ist auch dieses Feld voll, nehmt ihr das übernächste Feld usw.



Beispiel: *Anna, Bernd und Caro spielen zu dritt. Anna ist der Start-Esel und würfelt mit 7 Ertragswürfeln. Die Würfel zeigen 1 Hut, 1 Silber, 2 Oliven+Korn und 3 Schweine. Da bei 3 Personen auf jedem Ertragsfeld nur 2 Würfel liegen dürfen, wird der dritte Schwein-Würfel auf einen Esel gedreht, bevor die Würfel entsprechend ihrer Seiten auf dem Rondell platziert werden.*

Die Würfelauswahl erfolgt in drei Schritten:

1. Beginnend mit dem Start-Esel und dann im Uhrzeigersinn nehmt ihr euch **euren ersten Ertragswürfel** vom Rondell, markiert den gezeigten Ertrag auf eurem Ertragstableau und führt die zugehörige Ertragskarte aus. Ihr entscheidet dabei, ob ihr erst den Ertrag des Würfels erhaltet oder erst die Karte ausführt. *(Wie genau das funktioniert, wird gleich erklärt.)*
2. Nachdem ihr euch alle euren ersten Ertragswürfel genommen habt, **würfelt der Start-Esel alle Würfel neu**, die noch auf dem Rondell liegen, und verteilt sie nach denselben Regeln erneut auf dem Rondell. Dann nehmt ihr euch reihum **euren zweiten Ertragswürfel**, markiert den Ertrag und führt die zugehörige Karte aus. Auch hier entscheidet ihr über die Reihenfolge von Würfel und Karte.
3. Schließlich liegt noch ein letzter Würfel auf dem Rondell: der **„Gemeinschaftswürfel"**. Ihr alle erhaltet diese finale Kombination aus Würfel und Karte. Lasst den Würfel auf dem Rondell liegen, markiert euch seinen Ertrag und führt die zugehörige Karte aus. Auch hier entscheidet ihr über die Reihenfolge von Würfel und Karte.

In El Camino erhaltet ihr von der finalen Kombination entweder den Ertrag des Würfels oder den Bonus der Karte.

HINWEIS: *Der Start-Esel hat zwar die größte Auswahl, aber wer zuletzt an der Reihe ist, hat die Entscheidung, welche Kombination für alle übrig bleibt.*

Beispiel: *Anna nimmt ihren ersten Würfel vom Rondell und führt die zugehörige Karte aus. Bernd und Caro sind danach am Zug, wählen je 1 Würfel und führen die zugehörige Karte aus. Dann wirft Anna die übrigen 4 Würfel neu. Es geht wieder reihum, erst wählt Anna ihren zweiten Würfel und führt die zugehörige Karte aus, dann Bernd und zuletzt Caro. Die letzte Kombination aus Würfel und Karte erhalten alle drei.*

ERTRÄGE ERHALTEN UND MARKIEREN

Immer wenn ihr einen Ertrag erhaltet, nehmt ihr eine Scheibe **links aus eurem Vorrat und platziert sie auf dem runden Feld eures Ertragstableaus**, das dem erhaltenen Ertrag entspricht. Auf jedem Feld dürfen sich beliebig viele Scheiben befinden – stapelt sie einfach übereinander.

Jede Scheibe, die sich auf einem runden Feld eures Ertragstableaus befindet, entspricht genau 1 Gut der abgebildeten Art.

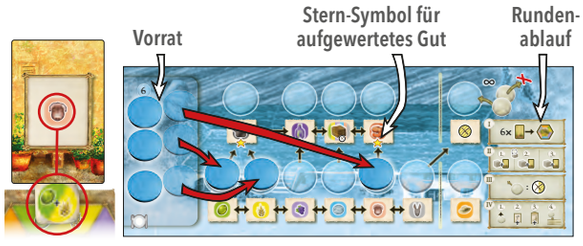
Das Ertragstableau hat zwei Reihen:

- Die untere Reihe zeigt die **6 Basisgüter** Olive, Korn, Trauben, Silber, Schwein und Esel sowie zusätzlich rechts vom Strich den Hut. Diese Güter erhaltet ihr durch die Würfel und Karten, wobei Olive und Korn auf der gleichen Würfelseite abgebildet sind *(und man immer beides auf einmal erhält)*.
- Die obere Reihe zeigt die **3 aufgewerteten Güter** Nahrung, Wein und Fleisch sowie zusätzlich Handelsgüter und rechts vom Strich das Joker-Feld. Aufgewertete Güter sind mit einem Stern gekennzeichnet, der stellvertretend für ein beliebiges aufgewertetes Gut steht.

Güter können durch bestimmte Effekte entlang der senkrechten Pfeile aufgewertet und entlang der waagerechten Pfeile verschoben werden *(siehe rechts)*.

Zudem gilt:

- Zeigt ein Würfel **„Olive + Korn"**, erhaltet und markiert ihr beide Güter gleichzeitig mit je einer Scheibe.
- Habt ihr **keine Scheibe mehr im Vorrat**, könnt ihr keinen weiteren Ertrag erhalten. Ihr dürft Scheiben nicht freiwillig in euren Vorrat zurücklegen *(außer am Rundenende)*.
- Erhaltet ihr **mehr Erträge, als ihr Scheiben im Vorrat habt**, entscheidet ihr, welche davon ihr markiert und welche ihr verfallen lasst.
- **Jeder Ertrag ist freiwillig.** Ihr dürft auf jeden einzelnen Ertrag verzichten, selbst wenn ihr ausreichend Scheiben habt, um ihn markieren zu können.



Beispiel: *Du hast einen Würfel mit „Olive + Korn" gewählt und erhältst durch die zugehörige Karte zudem ein Schwein. Du markierst alle drei Güter mit Scheiben aus deinem Vorrat. Hättest du nicht ausreichend Scheiben im Vorrat für alle drei Güter gehabt, hättest du dich zwischen ihnen entscheiden müssen.*

ERTRAGSKARTEN AUSFÜHREN



Zusätzlich zum Würfel führt ihr die Ertragskarte aus, die an dem Ertragsfeld des Rondells liegt, von dem ihr den Würfel genommen habt. Ihr entscheidet, ob ihr erst den Ertrag des Würfels erhaltet oder erst die Karte ausführt. Das Ausführen der Karte ist freiwillig – ihr dürft darauf verzichten oder auch nur einen Teil ausführen.

Grundsätzlich erhaltet ihr alles, was auf der Karte abgebildet ist. Zeigt die Karte jedoch einen **Querstrich in der Mitte**, erhaltet ihr entweder den oberen oder den unteren Bonus – ihr entscheidet.

Es gibt folgende Kartenboni:



Ertrag erhalten

Markiere den Ertrag mit einer Scheibe auf deinem Ertragstableau *(hier beispielhaft 1 Silber)*. Das funktioniert genau wie der Ertrag eines Würfels.



Gut verschieben

Wähle 1 Scheibe auf deinem Ertragstableau und verschiebe sie entlang eines waagerechten Pfeils um genau 1 Position nach links oder rechts. Dadurch wird aus einem Gut ein anderes Gut. *(Zwischen Esel und Hut existiert kein Pfeil, sondern eine Trennlinie – das eine kann also nicht in das andere „umgewandelt" werden.)*



Beispiel: *Du verschiebst ein Korn entlang des waagerechten Pfeils nach links, wodurch das Korn zu einer Olive wird. Stattdessen hättest du es auch in eine Traube umwandeln können.*



Gut aufwerten (1× oder 2×)

Wähle pro Aufwertungssymbol 1 Scheibe in der unteren Reihe deines Ertragstableaus und verschiebe sie entlang eines senkrechten Pfeils nach oben. Dadurch wertest du ein Basisgut zu einem aufgewerteten Gut bzw. Handelsgut auf.

Jede Spielvariante hat eine weitere Aufwertungsmöglichkeit: : Esel zu gelbem Joker, : Esel zu Wagenrad.



Beispiel: *Du wertest ein Korn entlang des senkrechten Pfeils zu einer Nahrung auf.*

Zudem gilt:

- Sowohl Oliven als auch Korn können zu Nahrung aufgewertet werden: 1 Olive zu 1 Nahrung oder 1 Korn zu 1 Nahrung *(es werden also nicht Olive und Korn benötigt, um daraus Nahrung zu machen)*.
- Hüte können nicht aufgewertet werden.
- Hast du keine Scheibe, die du aufwerten kannst oder möchtest, verfällt die Aufwertung.
- Am Rundenende werden Basisgüter automatisch aufgewertet. Der Vorteil einer vorzeitigen Aufwertung ist, dass das aufgewertete Gut in der Ankreuzphase derselben Runde verwendet werden kann.

Benachbarte Karte ausführen

Führe entweder die Karte direkt links oder direkt rechts neben deiner aktuellen Karte aus. Falls jene Karte ebenfalls diesen Bonus zeigt, „springst" du noch eine Karte weiter, wie im folgenden Beispiel dargestellt.



Beispiel: *Du wählst den Esel-Würfel. Die zugehörige Karte lässt dich die Karte links oder rechts von ihr ausführen. Dadurch hast du die Wahl zwischen zwei Aufwertungen (A) oder einem Schwein (B).*



III Ankreuzphase

In der Ankreuzphase könnt ihr beliebig viele eurer Güter ausgeben, um Kreuze auf eurem Hofplan zu machen und so Siegpunkte und hilfreiche Belohnungen zu erhalten. Der Start-Esel beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

HINWEIS: *Falls alle mit dem Spiel vertraut sind, könnt ihr die Ankreuzphase gleichzeitig spielen, um Wartezeiten zu vermeiden.*

Der Hofplan ist in **verschiedene Bereiche** aufgeteilt. Zunächst werden die Grundregeln beschrieben, wie ihr Kreuze macht. Danach folgen die speziellen Ankreuzregeln jedes Bereichs. Ihr dürft **frei wählen**, wie ihr vorgeht. Ob ihr euch lieber erst mal auf einen Bereich konzentriert oder eure Kreuze auf verschiedene Bereiche aufteilt, ist euch überlassen – solange ihr die Regeln jedes Bereichs befolgt.

Grundsätzlich dürft ihr **für jedes Gut, das ihr ausgebt, 1 Kreisfeld der entsprechenden Art auf eurem Hofplan ankreuzen.** Nehmt dafür 1 Scheibe von dem Feld eines Guts und legt sie zurück in euren Vorrat. Diese Scheiben könnt ihr in derselben Runde erneut zum Markieren von Belohnungen verwenden *(siehe unten)*.



Beispiel: *Du gibst 1 Olive aus, indem du eine entsprechende Scheibe zurück in deinen Vorrat legst. Dafür kreuzt du 1 Oliven-Feld auf deinem Hofplan an.*

Die Art des ausgegebenen Guts bestimmt, welche Art von Feld ihr ankreuzen dürft:

- Normalerweise dürft ihr **nur Kreisfelder** ankreuzen. Für Sechseckfelder gelten besondere Regeln des jeweiligen Bereichs. Die Viereckfelder am unteren Rand verwendet ihr am Spielende, um eure Siegpunkte zu notieren.
- **Weiße Kreisfelder** benötigen Basisgüter, **gelbe Kreisfelder** hingegen aufgewertete Güter oder Hüte – je nach Feld. Bei jedem Feld geben das Symbol und die hinterlegte Farbe das benötigte Gut an.
- **Braun hinterlegte Kreisfelder**, die mit einem Stern ★ gekennzeichnet sind, benötigen ein beliebiges aufgewertetes Gut.



Basisgüter, die ihr in dieser Phase nicht ausgebt, werden am Rundenende automatisch aufgewertet (➔ S. 15). Es kann sich daher lohnen, manche Güter aufzusparen. Allerdings verkleinert ihr dadurch euren Vorrat an verfügbaren Scheiben für die Ertragsphase der nächsten Runde. Hier gilt es, klug abzuwägen.

Scheibenvorrat und weitere Scheiben

Ihr beginnt das Spiel mit 6 Scheiben in eurem Vorrat. Je mehr Scheiben ihr habt, desto mehr Güter könnt ihr markieren.

- Zu Beginn der Runden 4 und 7 erhaltet ihr automatisch 1 der Scheiben, die neben dem Kartenstapel liegen.
- Die Scheiben im Nachschub auf dem Ablagetableau könnt ihr im Spielverlauf freischalten *(bei La Fiesta über die Siestaleiste, bei El Camino über euren Hofplan)* oder durch Werkzeug Nr. 3 erhalten *(sofern im Spiel)*.

BESONDERE GÜTER

Einige Güter eures Ertragstableaus haben besondere Eigenschaften.



Hüte ausgeben

Es gibt nur wenige Kreisfelder, die einen Hut erfordern. Stattdessen benötigt ihr sie hauptsächlich für die Siestaleiste. Für jeden Hut, den ihr während der Ankreuzphase ausgebt, kreuzt ihr **entweder 1 Hut-Feld an oder rückt 1 Schritt auf der Siestaleiste** vor. *Mehr zur Siestaleiste auf S. 14.*



Handelsgüter ausgeben

Für jedes Handelsgut, das ihr während der Ankreuzphase ausgebt, kreuzt ihr **1 weißes Kreisfeld in einem Bereich eurer Wahl** an. Ihr dürft das Feld zwar frei wählen, müsst aber die Regeln des Bereichs befolgen. Handelsgüter ersetzen ein beliebiges Basisgut, aber keinen Hut und auch kein aufgewertetes Gut. Als Merkhilfe ist der Hintergrund des Symbols auf dem Ertragstableau in den Farben der Basisgüter eingefärbt.

Handelsgüter erhaltet ihr als Belohnung durch den Hofplan oder indem ihr Silber aufwertet.

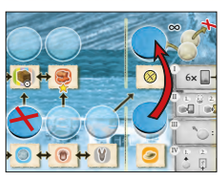


Gelbe Joker

Scheiben, die auf eurem Joker-Feld liegen, könnt ihr während der Ankreuzphase ausgeben, um jeweils **1 gelbes Kreisfeld in einem Bereich eurer Wahl** anzukreuzen. Ihr dürft das Feld zwar frei wählen, müsst aber die Regeln des Bereichs befolgen.

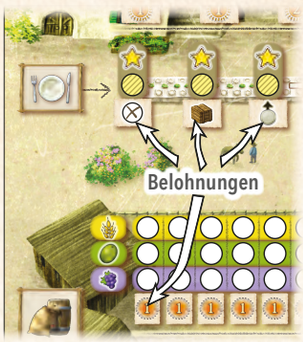
Um einen solchen Joker zu erhalten, könnt ihr jederzeit während der Ankreuzphase **2 beliebige Güter in 1 gelben Joker** umwandeln. Versetzt dafür eine Scheibe, die ein Gut markiert, auf das Joker-Feld eures Ertragstableaus. Zusätzlich müsst ihr eine andere Scheibe, die ein Gut markiert, „opfern" und in den Nachschub auf dem Ablagetableau legen. Ihr habt dann 1 Scheibe weniger zur Verfügung, um Erträge zu markieren.

In La Fiesta habt ihr außerdem die Möglichkeit, Esel mithilfe von Aufwertungen zu gelben Jokern zu machen.



***Beispiel:** Du wandelst 1 Silber und 1 Hut in einen gelben Joker um. Eine der Scheiben versetzt du auf das Joker-Feld, die andere legst du in den Nachschub auf dem Ablagetableau.*

BELOHNUNGEN



Oft erhaltet ihr eine Belohnung, wenn ihr ein Feld ankreuzt oder einen Bereich vollendet. Belohnungen sind immer auf einem **Papierhintergrund** unter oder neben einem Feld abgebildet. Wie ihr eine Belohnung erhaltet, ist von Bereich zu Bereich verschieden, jedoch gelten für alle Belohnungen die gleichen Grundregeln.

Führt den Effekt einer Belohnung immer sofort aus, bevor ihr das nächste Kreuz macht. Streicht die Belohnung danach durch, um zu markieren, dass ihr sie ausgeführt habt. Die häufigsten Belohnungen erhaltet ihr in Form von Siegpunkten, Handelsgütern oder Sofort-Kreuzen. Weitere Belohnungen sind im Abschnitt des entsprechenden Bereichs erläutert.



Siegpunkte

Wenn ihr Siegpunkte als Belohnung erhaltet, kreist ihr das Symbol ein, anstatt es durchzustreichen. Bei Spielende übertragt ihr diese Punkte in die Viereckfelder am Rand eures Hofplans.



Handelsgut

Wenn ihr ein Handelsgut als Belohnung erhaltet, markiert ihr es wie üblich mit einer Scheibe auf eurem Ertragstableau. Falls ihr in diesem Moment keine Scheibe übrig habt, dürft ihr das Handelsgut sofort ausgeben *(und 1 beliebiges weißes Kreisfeld ankreuzen)*, anstatt es mit einer Scheibe zu markieren.

WICHTIG: *Diese Ausnahme (sofort ausgeben statt markieren) gilt für Güter und Belohnungen, die ihr während der Ankreuzphase erhaltet, jedoch niemals während der Ertragsphase!*



Sofort-Kreuz

Diese Belohnung erlaubt euch, sofort ein weiteres Kreisfeld anzukreuzen, ohne dafür ein Gut ausgeben zu müssen. Das Symbol zeigt, ob ihr ein weißes ⊗, gelbes ⊗ oder beliebiges Kreisfeld ⊗ ankreuzen dürft. Zudem gilt:

- Ihr dürft zwar das Feld frei wählen, müsst aber die Regeln des Bereichs befolgen.
- Falls neben dem Kreuz-Symbol zusätzlich das Symbol eines Bereichs abgebildet ist, müsst ihr ein Feld in genau diesem Bereich ankreuzen.



- Ihr müsst das Kreuz sofort machen, ihr dürft diese Belohnung nicht aufsparen.

HINWEIS: *Dadurch können „Kettenzüge" entstehen. Daher ist es wichtig, immer einen Schritt nach dem anderen zu machen: Gut ausgeben, Scheibe zurück in den Vorrat legen, Kreuz machen, Belohnung durchstreichen und ausführen usw.*

DIE ANKREUZBEREICHE DES FIESTA-HOFPLANS

Auf dem Fiesta-Hofplan gibt es diese 7 Ankreuzbereiche:

- **Werkzeuge**
- **Hofausbauten**
- **Scheunendach**
- **Lager & Stall**
- **Fernhandel**
- **Festtafel**
- **Marktkarren**

Zudem könnt ihr Hüte ausgeben, um auf der **Siestaleiste** vorzurücken.

Ankreuzbereich: Werkzeuge



Der Werkzeug-Bereich oben links besteht aus 6 Gruppen. Jede Gruppe hat 2 bis 4 Kreisfeldern. Ihr dürft die **Reihenfolge frei wählen**, in der ihr die Felder innerhalb einer Gruppe ankreuzt, und ihr dürft mehrere Gruppen gleichzeitig „bearbeiten". Kurzum: Es gibt keine Vorgabe für die Reihenfolge.

Wenn es euch gelingt, alle Felder einer Gruppe anzukreuzen, erhaltet ihr **am Rundenende** *(nicht sofort)* ein Werkzeugplättchen eurer Wahl. Es wird auf der vollendeten Gruppe abgelegt und bietet euch hilfreiche Fähigkeiten. Alle Werkzeuge sind im Anhang auf der Rückseite dieser Anleitung beschrieben.

Je 2 Gruppen bilden ein Pärchen. **Am Spielende** erhaltet ihr für jedes vollendete Pärchen die angegebenen Siegpunkte *(die schwarzen Pfeile verdeutlichen dies)*.



Beispiel: *Du hast die zweite Gruppe in der Ankreuzphase vollendet. Am Ende der Runde legst du ein Werkzeugplättchen deiner Wahl auf die vollendete Gruppe. Gelingt es dir später, auch die erste Gruppe zu vollenden, ist dieses Pärchen am Spielende 1 Siegpunkt wert.*

Ankreuzbereich: Hofausbauten



Der Hofausbau-Bereich funktioniert wie der Werkzeug-Bereich, allerdings benötigt ihr hier aufgewertete Güter – dafür bieten euch Hofausbauten stärkere Fähigkeiten als Werkzeuge.

Ihr dürft die **Reihenfolge frei wählen**. Vollendet ihr eine Gruppe, erhaltet ihr **am Rundenende** *(nicht sofort)* einen Hofausbau eurer Wahl. Alle Hofausbauten sind im Anhang auf der Rückseite dieser Anleitung beschrieben.

Am Spielende erhaltet ihr für jede vollendete Gruppe die darunter angegebenen Siegpunkte.



Beispiel: *Du hast bereits drei Felder des zweiten Hofausbaus angekreuzt. Wenn du das letzte Feld auch noch ankreuzt, darfst du dir am Ende der Runde einen Hofausbau aussuchen und erhältst am Spielende 2 Siegpunkte.*

Ankreuzbereich: Scheunendach



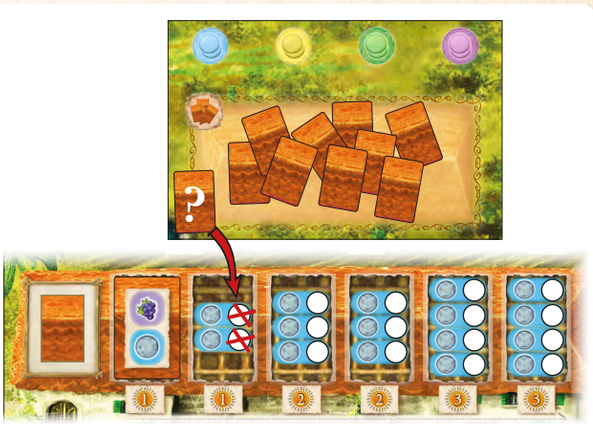
Das Scheunendach auf eurem Hofplan hat 6 „Lücken", die ihr mit Dachplättchen abdecken könnt. Ihr müsst die Lücken **von links nach rechts** abdecken, also erst die Lücke ganz links, danach die rechts davon usw.

Alle Ankreuzfelder der Lücken benötigen Silber-Güter. Sobald ihr alle Felder einer Lücke angekreuzt habt, zieht ihr **sofort** ein verdecktes Dachplättchen vom Ablagetableau und legt es aufgedeckt auf die vollendete Lücke.

> **MERKE:** *Dächer erhaltet ihr sofort, Werkzeuge und Hofausbauten erst am Ende der Runde.*

Dachplättchen nutzen: Jedes Dachplättchen kann einmal im Spiel während einer Ankreuzphase für seinen Bonus genutzt werden. Dreht es dazu auf die verdeckte Rückseite. Meistens erhaltet ihr Erträge, seltener Sofort-Kreuze oder ihr dürft Scheiben aufwerten/verschieben. Dachplättchen mit Siegpunkten können nicht genutzt werden, sondern bleiben aufgedeckt liegen und werden am Spielende mitgezählt. Alle Boni sind im Anhang auf S. 23 aufgeführt.

Am Spielende erhaltet ihr für jede abgedeckte Lücke die darunter angegebenen Siegpunkte.



Beispiel: *Die erste Lücke hast du bereits in einer vorherigen Runde vollständig angekreuzt. Das dafür erhaltene Dachplättchen kannst du jederzeit während der Ankreuzphase nutzen, um einmalig 1 Traube und 1 Silber zu erhalten. Die zweite Lücke hast du soeben vollendet. Du ziehst sofort 1 zufälliges Dachplättchen aus dem Vorrat und legst es aufgedeckt auf die vollendete Lücke. Für diese zwei Dächer erhältst du bei Spielende je 1 Siegpunkt.*

Ankreuzbereich: Lager & Stall



Links unten befindet sich das Lager für Korn, Oliven und Trauben, darunter ist der Stall für Schweine und Esel. Ihr müsst die einzelnen Zeilen **sortenrein von links nach rechts** ankreuzen – der Pfeil zwischen Lager und Stall verdeutlicht dies. Die Zeilen müssen jedoch nicht gleichmäßig angekreuzt werden.

Am Spielende erhaltet ihr 1 Siegpunkt für jede volle Spalte im Lager *(Set aus Korn + Olive + Traube)* und 1 Siegpunkt für jede volle Spalte im Stall *(Set aus Schwein + Esel)*.



Beispiel: *Du hast in dieser Runde noch eine Olive und einen Esel übrig, die du in keinem anderen Bereich sinnvoll nutzen kannst. Daher gibst du beide Güter aus, um das nächste Oliven-Feld im Lager und das nächste Esel-Feld im Stall anzukreuzen. Aktuell hast du drei Spalten gefüllt (eine oben, zwei unten). Sie sind am Spielende jeweils 1 Siegpunkt wert.*

Ankreuzbereich: Fernhandel



Es gibt zwei Fernhandel-Bereiche: den unteren für Basisgüter und den oberen für aufgewertete Güter. Jeder Bereich besteht aus mehreren Gruppen *(oben drei, unten sechs)*, die jeweils einen Fernhandel darstellen, den ihr abschließen könnt. Ihr dürft ihre Reihenfolge frei wählen, jedoch **höchstens 1 Fernhandel jeder Art pro Runde** abschließen. Dieses Symbol erinnert daran: 1×.

Um einen Fernhandel abzuschließen und somit das Sechseckfeld ankreuzen zu dürfen, müsst ihr die angegebene Menge des geforderten Guts **gleichzeitig ausgeben**. Ihr dürft sie nicht über mehrere Runden hinweg ausgeben wie in anderen Bereichen.



- Für einen **Basis-Fernhandel** müsst ihr 3 Güter der geforderten Art gleichzeitig ausgeben und erhaltet 1 Handelsgut als Belohnung.



- Für einen **aufgewerteten Fernhandel** müsst ihr 2 Güter der geforderten Art gleichzeitig ausgeben und erhaltet 2 Sofort-Kreuze als Belohnung *(weiß/weiß, weiß/gelb, beliebig/beliebig – je nach Fernhandel)*.

Am Spielende ist jeder abgeschlossene Fernhandel 2 Siegpunkte wert.

HINWEIS: *Fernhandel-Felder sind sechseckig. Daher können Sofort-Kreuze nicht verwendet oder mit Gütern kombiniert werden, um Fernhandel-Felder anzukreuzen.*



Beispiel: *Du hast drei Trauben auf deinem Tableau. Du gibst sie alle drei gleichzeitig aus, um den Trauben-Fernhandel abzuschließen. Das Handelsgut erhältst du sofort als Belohnung, die 2 Siegpunkte am Spielende.*

Ankreuzbereich: Festtafel



Die Festtafel in der Mitte des Fiesta-Hofplans möchte reichhaltig gedeckt werden. Ihr müsst ihre Felder **von links nach rechts** ankreuzen und dürft kein Feld überspringen. Dafür benötigt ihr **beliebige aufgewertete Güter** *(also Nahrung, Wein oder Fleisch)*, was die ★-Symbole anzeigen. Alternativ können die Felder durch gelbe Joker oder gelbe Sofort-Kreuze angekreuzt werden.

Die Festtafel **verzweigt** sich an den drei mit Pfeilen markierten Stellen. Bei den ersten zwei Stellen müsst ihr entscheiden, ob ihr „geradeaus" weiter ankreuzt oder den Feldern „nach unten" folgt. Bei der dritten Stelle ganz rechts müsst ihr euch für oben oder unten entscheiden. Habt ihr euch für eine Abzweigung entschieden, dürft ihr die Felder der anderen Abzweigung nicht mehr ankreuzen.



Beispiel: *Du hast bereits die ersten drei Felder deiner Festtafel angekreuzt. Beim nächsten Kreuz in diesem Bereich musst du dich entscheiden: entweder du kreuzt direkt Feld A an oder du machst den „Umweg" über die zwei unteren Felder B. Die untere Abzweigung ist also 2 Felder länger, dafür gibt es dort zusätzliche Belohnungen.*

Die meisten Felder gewähren euch eine Belohnung. Neben Handelsgütern, Siegpunkten und Sofort-Kreuzen gibt es diese besonderen Belohnungen:



- Dieses **Sofort-Kreuz** müsst ihr im Marktkarren-Bereich machen. Ihr dürft das Feld zwar frei wählen *(Esel oder anderes Gut, weiß oder gelb)*, müsst aber die normalen Regeln des Marktkarren-Bereichs befolgen.



- Das **obere Feld der zweiten Abzweigung** gewährt einen zusätzlichen, kostenlosen Hofausbau. Wer das Feld ankreuzt, nimmt sich <u>am Rundenende</u> *(nicht sofort)* einen Hofausbau nach Wahl und legt ihn auf das Feld direkt über der Festtafel. Auf diese Weise ist es möglich, bis zu 5 Hofausbauten zu haben *(statt 4 ohne diese Belohnung)*.
- Das **letzte Feld der Festtafel**, egal ob oben oder unten, gewährt zusätzliche Siegpunkte am Spielende.



Wer das **obere Bonusfeld** angekreuzt hat, erhält für jeden eigenen vollendeten Hofausbau 1 zusätzlichen Siegpunkt. Der zusätzliche Hofausbau direkt über der Festtafel zählt mit, falls belegt.



Das **untere Bonusfeld** gibt 2 zusätzliche Siegpunkte für jeden eigenen erfüllten Fernhandel im <u>oberen</u> Bereich *(der mit den aufgewerteten Gütern)*.

Ankreuzbereich: Marktkarren



Der Marktkarren-Bereich besteht aus drei Reihen, jede stellt einen separaten Marktkarren dar. Ihr wollt diese Marktkarren mit den angegebenen Gütern befüllen und die nötigen Esel vorspannen, um die Belohnung zu erhalten.

Bei jedem einzelnen Marktkarren müsst ihr die **Güter von links nach rechts** ankreuzen – die Pfeile zwischen den Marktkarren zeigen dies an. Die Esel sind davon ausgenommen, ihr dürft sie unabhängig von der Güter-Reihenfolge ankreuzen.



Beispiel: *Du hast in den vorherigen Runden bereits einen Esel und die ersten fünf Felder des mittleren Marktkarrens angekreuzt. In dieser Runde kreuzt du den zweiten Esel an. Dir fehlen noch drei Güter, um diesen Marktkarren zu vollenden.*

Es ist euch überlassen, ob ihr an mehreren Marktkarren gleichzeitig „arbeitet" oder zuerst einen Marktkarren vollständig befüllt – solange ihr bei jedem Marktkarren die Reihenfolge einhaltet.

Wer einen Marktkarren vollendet, also alle Esel und Güter in derselben Reihe angekreuzt hat:

- erhält sofort 1 Handelsgut,
- markiert eine der beiden Siegpunktzahlen für das Spielende und
- darf am Rundenende *(nicht sofort)* 1 Bonuswertung auf dem Markttableau aktivieren *(siehe unten)*.

Siegpunkte für einen vollendeten Marktkarren

Wer einen Marktkarren **zuerst** vollendet, kreist die **höhere Siegpunktzahl** im Belohnungsbereich rechts neben der Reihe ein. Alle anderen streichen diese höhere Zahl durch. Sie können diesen Marktkarren zu einem späteren Zeitpunkt vollenden, erhalten dann aber nur die niedrigere Siegpunktzahl. Im seltenen Fall, dass mehrere von euch innerhalb einer Ankreuzphase denselben Marktkarren zuerst vollenden, kreisen sie alle die höhere Siegpunktzahl ein.

Bonuswertung auf dem Markttableau

Am Rundenende aktivieren alle, die in dieser Runde Marktkarren vollendet haben, jeweils 1 Bonuswertung auf dem Markttableau. Platziert dafür 1 Scheibe aus eurem Vorrat auf dem ersten freien Feld einer Bonuswertung eurer Wahl.

Es beginnt, wer auf der Siestaleiste am weitesten vorne ist, die anderen folgen in absteigender Reihenfolge. Bei Gleichstand gilt die Spielreihenfolge *(beginnend beim Start-Esel, dann im Uhrzeigersinn)*.

Jede Bonuswertung hat **1 Feld weniger, als Personen mitspielen**; sind diese belegt, kann dort keine weitere Scheibe platziert werden. *(Im Spiel zu dritt gibt es z. B. nur 2 Felder pro Bonuswertung.)*

Niemand darf dieselbe Bonuswertung mehrfach aktivieren. Einmal platzierte Scheiben bleiben bis zum Spielende dort liegen.

Die Bonuswertungen bringen am Spielende 1 Bonus-Siegpunkt für:

- je 2 Schritte auf der Siesta-Leiste *(abgerundet)*
- jede volle Spalte im Lager *(Korn + Olive + Traube)*
- jedes Dachplättchen auf der Scheune *(egal, ob genutzt oder nicht)*
- jede volle Spalte im Stall *(Schwein + Esel)*
- jedes Werkzeug
- jeden abgeschlossenen Basis-Fernhandel



Beispiel: *Weil du den mittleren Marktkarren vor allen anderen Personen vollendest, kreist du die 7 Siegpunkte ein. Alle anderen streichen sie auf ihrem Hofplan durch. Wer den mittleren Marktkarren nach dir vollendet, erhält nur noch 5 Siegpunkte. Zudem erhältst du sofort 1 Handelsgut und aktivierst am Rundenende 1 Bonuswertung auf dem Markttableau.*

Siestaleiste



Die Siestaleiste ist kein Ankreuzbereich, sondern befindet sich auf dem Siestatableau. Für jeden Hut, den ihr ausgebt, könnt ihr mit eurer Scheibe 1 Feld auf der Siestaleiste vorrücken, anstatt ein Hut-Feld anzukreuzen. Auf jedem Feld dürfen sich beliebig viele Scheiben befinden; stapelt sie einfach übereinander.

HINWEIS: *Sowohl in La Fiesta als auch in El Camino bestimmt die Siestaleiste die Reihenfolge, in der ihr am Rundenende Bonuswertungen auf dem Markttableau aktiviert. Zusätzlich löst sie am Spielende mögliche Gleichstände auf.*

Sobald ihr ein Feld **erreicht oder überschreitet**, das mit einem Plättchen verbunden ist, erhaltet ihr den angezeigten Effekt:

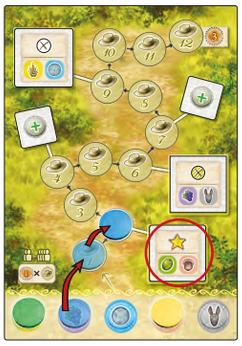
- **Felder 4 und 7:** Nehmt euch sofort 1 eurer Scheiben aus dem Nachschub vom Ablagetableau *(nicht von neben dem Kartenstapel)* und legt sie in euren Vorrat. Fortan habt ihr 1 zusätzliche Scheibe zur Verfügung.



- **Felder 2, 6 und 9:** Jedes dieser Felder ist mit einem Bonusplättchen verbunden. Wählt entweder alle Boni oberhalb oder alle Boni unterhalb des Querstrichs. Meistens erhaltet ihr Erträge *(die ihr wie üblich markiert oder sofort ausgebt)*, seltener Sofort-Kreuze, oder ihr dürft Scheiben aufwerten bzw. verschieben. Alle Boni sind im Anhang auf S. 23 aufgeführt.



Am Spielende erhaltet ihr 1 Siegpunkt pro Feld, das ihr auf der Leiste vorgerückt seid. Wer das Ende erreicht (Feld 12), erhält 3 zusätzliche Siegpunkte.



Beispiel: *Du gibst 2 Hüte aus, um mit deiner Scheibe 2 Felder auf der Siestaleiste vorzurücken. Du erreichst Feld 2, das mit einem Bonusplättchen verbunden ist. Du erhältst entweder ein aufgewertetes Gut deiner Wahl oder eine Olive plus ein Schwein.*

IV Rundenende

Nach der Ankreuzphase beendet ihr die Runde mit diesen 4 Schritten:

1. **Automatische Aufwertung:** Alle Güter, die sich in der unteren Reihe eures Ertragstableaus befinden, werden automatisch aufgewertet. Schiebt sie entlang der senkrechten Pfeile nach oben.
   - Diese automatische Aufwertung ist Pflicht, ihr dürft nicht auf sie verzichten.
   - Scheiben, die jetzt Güter auf eurem Tableau markieren, stehen euch in der kommenden Ertragsphase nicht zur Verfügung, um neue Erträge zu markieren.
   - Ihr dürft jetzt – und zu keinem anderen Zeitpunkt – freiwillig auf Güter verzichten und Scheiben zurück in euren Vorrat legen. *(Dies passiert eher selten, aber die Möglichkeit besteht.)*
2. **Werkzeuge nehmen:** Wer in der Ankreuzphase dieser Runde eine oder mehrere Gruppen im Werkzeug-Bereich fertiggestellt hat, wählt jeweils 1 Werkzeugplättchen neben seinem Ertragstableau aus und legt es auf die fertiggestellte Gruppe.
   - Werkzeuge mit einem sofortigen ↯ oder dauerhaften ∞ Effekt sind sofort wirksam.
   - Alle anderen Werkzeuge können einmal in jeder folgenden Ankreuzphase verwendet werden.
3. **Hofausbauten nehmen:** Wiederholt den vorherigen Schritt für alle in dieser Runde fertiggestellten Hofausbauten.
4. **Bonuswertung aktivieren:** Alle, die in dieser Runde einen oder mehrere Marktkarren vollendet haben, dürfen jeweils 1 Bonuswertung auf dem Markttableau aktivieren (➔ S. 14).

Falls das die 9. Runde war, endet das Spiel mit der Schlusswertung. Andernfalls wandert der Start-Esel nach links zur nächsten Person weiter und ihr beginnt eine neue Runde.

In El Camino besteht das Rundenende aus einem weiteren Schritt.

HINWEIS: *Alle Werkzeuge und Hofausbauten sind im Anhang auf der Rückseite dieser Anleitung aufgeführt.*

SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet **nach 9 Runden**. Das ist der Fall, wenn ihr den Kartenstapel zum dritten Mal durchgespielt habt und keine Scheiben mehr daneben liegen. Führt dann die Schlusswertung durch, entweder gleichzeitig oder nacheinander.

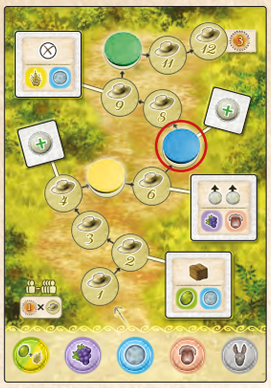
Geht jeden Bereich eures Hofplans sowie die Siestaleiste und das Markttableau durch. Ermittelt in jeder Kategorie eure Siegpunkte (SP) und tragt sie in das viereckige Wertungsfeld dieser Kategorie am Rand eures Hofplans ein. Zählt schließlich alle Punkte zusammen und tragt sie in das Summenfeld ein.

Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand entscheidet, wer auf der Siestaleiste weiter vorne ist. Immer noch Gleichstand? Dann spielt einfach noch eine Partie.

Auf der nächsten Seite findet sich ein ausführliches Wertungsbeispiel.

Wertung – La Fiesta

- **Werkzeuge:** Für jedes vollendete Werkzeug-Pärchen erhaltet ihr die darunter angegebenen SP *(1, 3 bzw. 6)*.
- **Hofausbauten:** Für jeden vollendeten Hofausbau erhaltet ihr die darunter angegebenen SP *(1 bis 4)*. Der Hofausbau direkt über der Festtafel zählt mit, falls belegt.
- **Scheunendach:** Für jedes platzierte Dach erhaltet ihr die darunter angegebenen SP *(1, 2 oder 3)*. Manche Dächer sind selbst SP wert, zählt ihre Punkte entsprechend hinzu.
- **Festtafel:** Zählt die SP aller angekreuzten Felder zusammen.
  - Wer das obere Bonusfeld der Festtafel angekreuzt hat, erhält zusätzlich 1 SP für jeden vollendeten Hofausbau. Der Hofausbau direkt über der Festtafel zählt mit, falls belegt.
  - Wer das untere Bonusfeld der Festtafel angekreuzt hat, erhält zusätzlich 2 SP für jeden abgeschlossenen aufgewerteten Fernhandel.
- **Lager & Stall:** 1 SP für jede volle Spalte im Lager *(Set aus Korn, Olive und Traube)* und 1 SP für jede volle Spalte im Stall *(Set aus Schwein und Esel)*.
- **Marktkarren:** Zählt die SP aller vollendeten Marktkarren zusammen.
- **Fernhandel:** 2 SP für jeden abgeschlossenen Fernhandel.
- **Siestaleiste:** 1 SP für jeden Schritt auf der Siestaleiste. Wer das letzte Feld erreicht hat *(Feld 12)*, erhält 3 zusätzliche SP.
- **Markttableau:** Zählt die SP jeder Bonuswertung hinzu, die ihr mit einer eigenen Scheibe aktiviert habt. Die Bonuswertungen sind von oben nach unten:
  - 1 SP für je 2 Schritte auf der Siestaleiste *(abgerundet)*
  - 1 SP für jede volle Spalte im Lager *(Korn + Olive + Traube)*
  - 1 SP für jedes Dachplättchen auf der Scheune *(egal ob genutzt oder nicht)*
  - 1 SP für jede volle Spalte im Stall *(Schwein + Esel)*
  - 1 SP für jedes Werkzeug
  - 1 SP für jeden abgeschlossenen Basis-Fernhandel *(unterer Bereich)*







WERTUNGSBEISPIEL

Du (Blau) hast das mittlere **Werkzeug-Pärchen** für 3 SP vollendet. Das linke Pärchen bringt dir jedoch keine Punkte, da dir dort ein Werkzeug fehlt. Für deine beiden vollendeten **Hofausbauten** erhältst du insgesamt 4 SP (1+3). Die fünf Dachplättchen auf deinem **Scheunendach** sind zusammen 9 SP wert (1+1+2+2+3).

Auf der **Festtafel** bist du bis zum Ende vorgerückt und hast das obere Bonusfeld erreicht. An beiden Abzweigungen hast du den oberen Pfad gewählt. Das ergibt insgesamt 9 SP: 1+2+3 entlang der Tafel plus 3 Bonus-SP für deine drei vollendeten Hofausbauten (auch der zusätzliche Hofausbau zählt mit).

Im **Lager & Stall** hast du insgesamt drei Spalten gefüllt und erhältst dafür 3 SP. Bei den **Marktkarren** hast du den mittleren Karren als erste Person vollendet (7 SP) und den oberen als Nachzügler (3 SP), macht zusammen 10 SP.

Insgesamt konntest du zwei **Fernhandel** abschließen, wofür du jeweils 2 SP, also insgesamt 4 SP erhältst.

Auf der **Siestaleiste** hast du Feld 7 erreicht. Da jeder Schritt 1 SP wert ist, erhältst du hierfür 7 SP. Die 3 Bonus-SP erhältst du nicht, weil du nicht das Ende der Siestaleiste erreicht hast.

Dank deiner beiden vollendeten Marktkarren durftest du im Spielverlauf zwei Bonuswertungen auf dem **Markttableau** aktivieren. Die Scheibe in der dritten Reihe bringt dir 5 SP (1 SP pro Dachplättchen), die andere 3 SP (1 SP pro Werkzeug). Somit erhältst du 8 SP durch das Markttableau.

Du trägst alle Punkte in die Wertungsfelder am Rand deines Hofplans ein und kommst auf insgesamt **57 Siegpunkte**. Gut gemacht!

DAS SPIEL MIT DEM CAMINO-HOFPLAN

Dieses Kapitel beschreibt lediglich die Änderungen und Erweiterungen für den Camino-Hofplan – ihr solltet daher mit den Grundregeln vertraut sein.

Das Spielmaterial und der Spielablauf sind größtenteils identisch zu La Fiesta, allerdings hat der Camino-Hofplan einige neue Ankreuzbereiche mit eigenen Regeln und weiteren Neuerungen:

- Auf dem Weg nach Port de Palma *(im oberen Bereich des Camino-Hofplans)* möchtet ihr möglichst weit voranschreiten, wofür ihr **Wagenräder** und Esel benötigt. Die **Gasthäuser** entlang des Weges könnt ihr beliefern, um zusätzliche Belohnungen zu erhalten.
- In jedem Ankreuzbereich könnt ihr **Meilensteine** erfüllen, die euch am Ende jeder Runde Punkte einbringen. Zudem erhaltet ihr **Tropfen**, die euch wertvolle Sofort-Kreuze ermöglichen und am Spielende zusätzliche Siegpunkte wert sind.
- Der **Tauschhandel** ersetzt den Fernhandel. Dort könnt ihr beliebige Güter gegen wertvolle Belohnungen eintauschen.
- Die Bonuswertungen auf dem **Markttableau** aktiviert ihr nicht mehr über die Vollendung eines Marktkarrens, sondern ihr habt am Ende jeder Runde die Möglichkeit, 1 Bonuswertung zu aktivieren, deren Bedingung ihr erfüllt.

Änderungen bei der Vorbereitung

Die Spielvorbereitung auf Seite 6 gilt gleichermaßen für La Fiesta wie für El Camino. Folgt den dortigen Anweisungen. Zusätzlich sind die Änderungen nachfolgend zusammengefasst:

- **Schritt 1:** Verwendet das Markttableau für El Camino und bestückt es mit 4 zufälligen Camino-Bonusplättchen *(dunkler Rahmen)*, jeweils mit der Wertungs-Seite nach oben. *Dadurch gibt es in jeder Camino-Partie andere Wertungskategorien.*
- **Schritt 2:** Legt die 2 Siestaplättchen mit der Meilenstein-Seite nach oben auf das Siestatableau und bestückt es mit den 3 übrigen Camino-Bonusplättchen, jeweils mit der Bonus-Seite nach oben. *Ihr erhaltet weitere Scheiben nicht mehr über die Siestaleiste, sondern als Belohnung auf dem Hofplan.*
- **Schritt 11:** Legt eure Ertragstableaus mit der Camino-Seite nach oben aus. *Esel können nun zu Wagenrädern statt zu gelben Jokern aufgewertet werden.*
- **Schritte 12 und 13:** Räumt die 2 Werkzeuge und den 1 Hofausbau, die oben links mit dem Fiesta-Symbol markiert sind, zurück in die Schachtel, bevor ihr zufällige Werkzeuge bzw. Hofausbauten entfernt. *Ebenso wie La Fiesta hat auch El Camino eigene Werkzeuge und Hofausbauten.*



Das Markttableau und das Siestatableau von El Camino.

Änderungen im Spielablauf

Das Spiel mit dem Camino-Hofplan verläuft weiterhin über 9 Runden, die aus den bekannten 4 Phasen bestehen.

I Karten erneuern

Keine Änderungen. Legt wie gewohnt 6 neue Ertragskarten aus und nehmt euch 1 der Scheiben, die neben dem Kartenstapel liegen, in euren Vorrat, sobald ihr den Kartenstapel mischen müsst.

II Ertragsphase

Der Ablauf selbst ist unverändert. Allerdings müsst ihr beim Gemeinschaftswürfel *(dem letzten Würfel auf dem Rondell)* reihum entscheiden, ob ihr entweder den Ertrag des Würfels oder den Bonus der Karte erhalten wollt. Zusammengefasst:

1. Reihum den ersten Würfel nehmen **und** Karte ausführen.
2. Neu würfeln, dann reihum den zweiten Würfel nehmen **und** Karte ausführen.
3. Anschließend entweder Würfel nehmen **oder** Karte ausführen.

Beispiel: *Nachdem Anna, Bernd und Caro sich jeweils zwei Würfel genommen und die zugehörigen Karten ausgeführt haben, müssen sie sich beim Gemeinschaftswürfel entscheiden: Anna wählt den Ertrag des Würfels, während Bernd und Caro lieber die Karte ausführen.*

III Ankreuzphase

In der Ankreuzphase gebt ihr wie gehabt eure Güter aus und kreuzt Felder auf eurem Hofplan an.

Es gibt folgende neue Belohnungen:

Weitere Scheibe

Die 2 Scheiben im Nachschub auf dem Ablagetableau erhaltet ihr nicht mehr über die Siestaleiste. Stattdessen erhaltet ihr sie als Belohnung, wenn ihr:

- das dritte Gasthaus erreicht und beliefert habt *(siehe S. 19)*;
- die beiden linken Werkzeug-Gruppen *(Oliven und Korn)* vollendet habt.

Nehmt euch in beiden Fällen sofort 1 eurer Scheiben aus dem Nachschub auf dem Ablagetableau *(nicht von neben dem Kartenstapel)* und legt sie in euren Vorrat. Fortan habt ihr 1 zusätzliche Scheibe zur Verfügung.

Wagenräder



Wagenräder sind ein neues Gut. Ihr erhaltet sie in einigen Ankreuzbereichen als Belohnung, die ihr wie üblich auf eurem Ertragstableau markiert *(oder während der Ankreuzphase sofort ausgeben dürft)*. Beachtet zudem die veränderte Aufwertungsmöglichkeit: In El Camino können Esel zu Wagenrädern aufgewertet werden statt zu gelben Jokern.

Meilensteine

Meilensteine sind eine Besonderheit in El Camino. In jedem Ankreuzbereich könnt ihr einen oder manchmal sogar mehrere Meilensteine erfüllen, indem ihr ein bestimmtes Feld erreicht oder eine vorgegebene Anzahl an Abschnitten vollendet – je nach Bereich.

Sobald ihr einen Meilenstein erfüllt, kreuzt ihr das zugehörige Viereckfeld in eurem gelb umrahmten Meilensteinbereich an.

Am Rundenende erhaltet ihr 1 Siegpunkt für jeden erfüllten Meilenstein. Das bedeutet: Je früher ihr einen Meilenstein erreicht, desto mehr Siegpunkte bringt er euch insgesamt ein.

HINWEIS: *Die Viereckfelder im Meilensteinbereich dürfen durch keine anderen Effekte/Boni angekreuzt werden.*



Beispiel: *Du machst in der Ankreuzphase die zwei roten Kreuze und erfüllst damit den Hofausbau-Meilenstein und den Tauschhandel-Meilenstein. Als Belohnung kreuzt du die beiden zugehörigen Viereckfelder in deinem Meilenstein-Bereich an (den fertiggestellten Hofausbau erhältst du jedoch wie üblich erst am Ende der Runde). Fortan bringt dir jeder dieser erfüllten Meilensteine 1 Siegpunkt am Ende jeder Runde.*

DIE ANKREUZBEREICHE DES CAMINO-HOFPLANS

Auf dem Camino-Hofplan gibt es folgende Ankreuzbereiche:

- **Werkzeuge**
- **Hofausbauten**
- **Scheunendach**
- **Tauschhandel**
- **Marktkarren**
- **Weg nach Port de Palma**

Zudem könnt ihr Hüte ausgeben, um auf der Siestaleiste vorzurücken.



Ankreuzbereich: Werkzeuge

Der Werkzeug-Bereich funktioniert grundsätzlich wie in La Fiesta, allerdings besteht er nur aus 5 Werkzeug-Gruppen mit folgenden Besonderheiten:

- Jede vollendete Gruppe, auch Olive/Korn, gibt euch die darunter abgebildete Belohnung (A) *(nicht nur Pärchen wie in La Fiesta)*.
- Sobald ihr die beiden linken Gruppen *(Oliven und Korn)* vollendet habt, erhaltet ihr sofort 1 Scheibe aus dem Nachschub auf dem Ablagetableau und 3 Siegpunkte am Spielende. (B).
- Für die Gruppe ganz rechts benötigt ihr aufgewertete Güter. Sobald ihr diese Gruppe vollendet habt, erhaltet ihr 2 Wagenräder (C). Am Spielende erhaltet ihr für jedes angekreuzte Feld dieser Gruppe die rechts davon angegebenen Siegpunkte (D).





Ihr erfüllt den **Meilenstein** dieses Bereichs, sobald ihr 2 beliebige Werkzeuge vollendet habt. *(Ihr kreuzt den Meilenstein sofort nach Vollendung des zweiten Werkzeugs an – das Werkzeug erhaltet ihr aber erst am Ende der Runde.)*



Ankreuzbereich: Hofausbauten

Der Hofausbau-Bereich funktioniert wie in La Fiesta.



Ihr erfüllt den **Meilenstein** dieses Bereichs, sobald ihr 2 beliebige Hofausbauten vollendet habt. *(Ihr kreuzt den Meilenstein sofort nach Vollendung der zweiten Gruppe an – den Hofausbau erhaltet ihr aber erst am Ende der Runde.)*



Ankreuzbereich: Scheunendach

Das Scheunendach funktioniert wie in La Fiesta, verfügt allerdings nur über 5 Lücken für Dachplättchen.



Ihr erfüllt den **Meilenstein** dieses Bereichs, sobald ihr die ersten 3 Lücken mit Dachplättchen abgedeckt habt.



Ankreuzbereich: Tauschhandel

Beim Tauschhandel könnt ihr **beliebige Güter** ausgeben. Ihr müsst die Felder **von links nach rechts** ankreuzen. Die Unterteilung in 6 Abschnitte mit je 3 Feldern ist nur wichtig, falls Hofausbau Nr. 8 im Spiel ist *(siehe Anhang)*.



Ihr erfüllt den **Meilenstein** dieses Bereichs, sobald ihr Feld 9 ankreuzt.



Ankreuzbereich: Marktkarren

Die Marktkarren funktionieren wie in La Fiesta, außer dass ihr als Belohnung keine Scheibe mehr auf dem Markttableau platziert. Stattdessen erhaltet ihr mehr Siegpunkte, das übliche Handelsgut und zusätzlich ein Wagenrad.



Ihr erfüllt den **Meilenstein** dieses Bereichs, sobald ihr euren ersten Marktkarren vollendet habt *(egal welchen von ihnen)*.



Ankreuzbereich: Weg nach Port de Palma

Der Weg nach Port de Palma ist der namensgebende Ankreuzbereich des Camino-Hofplans. Er beginnt ganz links am Wegweiser und endet ganz rechts am anderen Wegweiser. Um auf dem Weg voranzuschreiten, benötigt ihr viele Wagenräder, müsst Brücken überqueren und an Abzweigungen eine Richtung wählen. Darüber hinaus könnt ihr die Gasthäuser entlang des Weges beliefern, um zusätzliche Belohnungen zu erhalten.

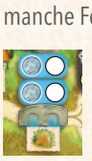


Weg-Felder

Ihr müsst die Felder des Weges **von links nach rechts** ankreuzen und dürft dabei kein Feld überspringen. Für die meisten Weg-Felder benötigt ihr Wagenräder oder Esel. Manche Felder erfordern stattdessen aufgewertete Güter.

> **HINWEIS:** *Wagenrad-Felder sind sechseckig und können daher nicht durch Sofort-Kreuze oder Handelsgüter angekreuzt werden.*

Belohnungen erhaltet ihr wie üblich, sobald ihr das angrenzende Feld ankreuzt. Neben Handelsgütern und Siegpunkten geben manche Felder Tropfen als Belohnung 💧 *(siehe rechts)*.



Eine Besonderheit stellen die drei **Brücken** dar. Wenn ihr an einer Brücke „angekommen" seid – also das Feld direkt vor ihr angekreuzt habt –, müsst ihr zunächst alle Silber-Felder der Brücke ankreuzen, um die Brücke zu überqueren. Dies könnt ihr über mehrere Runden hinweg tun. Erst wenn ihr das letzte Silber-Feld einer Brücke ankreuzt, gilt sie als überquert und ihr dürft die nächsten Felder dahinter ankreuzen. Zudem erfüllt ihr dadurch einen Meilenstein.

Hinter den ersten beiden Brücken **verzweigt** sich der Weg und ihr müsst entscheiden, ob ihr auf dem oberen oder dem unteren Pfad weiterreist – der andere Pfad ist für die jeweilige Person dann nicht verfügbar *(ihr dürft also nicht „zurücklaufen")*.



Auf dem Weg könnt ihr insgesamt **4 Meilensteine** erfüllen, je einen durch die 3 Brücken und den vierten, wenn ihr das letzte Weg-Feld erreicht *(ganz rechts beim zweiten Wegweiser)*.

Am Spielende erhaltet ihr die Siegpunkte aller angekreuzten Felder, die Siegpunkte als Belohnung zeigen. Wer sogar das letzte Feld des Weges erreicht hat, erhält 3 zusätzliche Siegpunkte.

Die Gasthäuser

Entlang des Weges gibt es 6 Gasthäuser, die ihr mit verschiedenen Gütern beliefern könnt. Gasthäuser sind optional und unabhängig von eurem Fortschritt auf dem Weg. Es ist euch freigestellt, ob und welche Gasthäuser ihr beliefert. Ihr dürft sowohl die Gasthäuser selbst als auch die Felder innerhalb der Gasthäuser in **beliebiger Reihenfolge** ankreuzen. Zudem dürft ihr mehrere Gasthäuser gleichzeitig „bearbeiten".

Ein Gasthaus gilt als „vollständig beliefert", sobald alle Felder oberhalb eines Gasthauses angekreuzt sind. Die Belohnung zwischen Gasthaus und Weg erhaltet ihr jedoch erst, wenn ihr ein Gasthaus vollständig beliefert **und zusätzlich** das zugehörige Weg-Feld angekreuzt habt *(die schwarzen Pfeile, die auf die Belohnung zeigen, erinnern daran).*

WICHTIG: *Das Gasthaus muss nicht in dem Moment vollständig beliefert sein, wenn ihr das Feld erreicht. Ihr könnt es auch „nachträglich" beliefern – oder umgekehrt: erst das Gasthaus beliefern und später das zugehörige Weg-Feld ankreuzen.*

Die meisten Gasthäuser bringen euch Siegpunkte und Tropfen 💧 *(siehe unten)* als **Belohnung**. Durch das dritte Gasthaus könnt ihr eine weitere Scheibe erhalten.



Beispiel: *Du hast bereits die ersten vier Felder des Weges angekreuzt und die Belohnung des vierten Feldes erhalten. Von den Gasthäusern hast du noch keine Belohnungen bekommen: Das linke Gasthaus hast du zwar erreicht, aber noch nicht vollständig beliefert. Das rechte Gasthaus hast du zwar vollständig beliefert, jedoch das zugehörige Weg-Feld noch nicht erreicht. Sobald du Feld A ankreuzt, erhältst du die Belohnung des ersten Gasthauses und bei Feld B die des zweiten Gasthauses.*

Tropfen als Belohnung

Durch die Weg-Felder und Gasthäuser könnt ihr Tropfen als Belohnung erhalten. **Sobald ihr einen Tropfen erhaltet**, umrandet ihr den nächsten freien Tropfen von links in eurem Tropfenbereich. Jeder Tropfen bringt euch entweder Siegpunkte oder kann – jetzt oder später – für ein Sofort-Kreuz ausgegeben werden:

Siegpunkte zählen wie üblich am Spielende.

Solche Tropfen könnt ihr <u>während der Ankreuzphase</u> und in beliebiger Reihenfolge ausgeben, um sofort ein weiteres Kreisfeld der angegebenen Art anzukreuzen. Streicht einen ausgegebenen Tropfen anschließend durch.



Beispiel: *Du hast bereits vier Tropfen als Belohnung erhalten. Die ersten drei kannst du jederzeit während der Ankreuzphase ausgeben und durchstreichen, um ein Sofort-Kreuz der angegebenen Art zu machen. Den vierten Tropfen kannst du nicht ausgeben. Stattdessen ist er am Spielende 1 Siegpunkt wert.*

HINWEIS: *Durch Werkzeug Nr. 11 ist es möglich, zusätzliche Tropfen zu erhalten. Im seltenen Fall, dass ihr bereits alle Tropfen in eurem Tropfenbereich umrandet habt, verfallen weitere Tropfen, die ihr erhalten würdet.*



Siestaleiste

Das Vorrücken auf der Siestaleiste funktioniert wie gehabt. Auf den Feldern 2, 6 und 9 erhaltet ihr den oberen oder den unteren Bonus des verbundenen Bonusplättchens.

Auf der Siestaleiste könnt ihr **2 Meilensteine** erfüllen. Den ersten Meilenstein erfüllt ihr, wenn ihr Feld 4 erreicht/überschreitet, den zweiten Meilenstein bei Feld 7.

Denkt daran, dass die Siestaleiste die Reihenfolge bestimmt, in der ihr am Rundenende Bonuswertungen auf dem Markttableau aktiviert *(siehe nächste Seite).*

IV Rundenende

Das Rundenende von El Camino umfasst 5 Schritte. Die Schritte 1 bis 3 sind identisch zu La Fiesta, während die Schritte 4 und 5 neu bzw. verändert sind.

1. **Automatische Aufwertung** aller Güter in der unteren Reihe eures Ertragstableaus. Ihr dürft freiwillig Scheiben zurück in euren Vorrat legen.
2. **Werkzeuge nehmen** für vollendete Werkzeug-Gruppen.
3. **Hofausbauten nehmen** für vollendete Hofausbau-Gruppen.
4. **Meilensteinpunkte notieren** für erreichte Meilensteine.
5. **Bonuswertung aktivieren** in Siestareihenfolge.

4. MEILENSTEINPUNKTE NOTIEREN

In diesem Schritt zählt ihr <u>alle</u> angekreuzten Meilensteine in eurem gelb umrahmten Meilensteinbereich zusammen. Dabei ist unerheblich, ob ihr einen Meilenstein in dieser oder einer vorherigen Runde erfüllt habt – ein früh erfüllter Meilenstein zählt in jeder Runde aufs Neue. Tragt diese Anzahl als Siegpunkte in das Feld der aktuellen Runde ein. Am Spielende zählt ihr alle neun Felder zusammen.



Beispiel: *In den ersten beiden Runden hast du noch keinen Meilenstein erfüllt und daher jeweils 0 Siegpunkte notiert. In der dritten Runde erfüllst du deinen ersten Meilenstein und notierst 1 Siegpunkt. In der aktuellen Runde erreichst du zwei weitere Meilensteine und notierst somit insgesamt 3 Siegpunkte.*

HINWEIS: *Es ist nicht ungewöhnlich, in den ersten Runden noch keinen Meilenstein zu erfüllen. Gut Ding will Weile haben!*

5. BONUSWERTUNG AKTIVIEREN

In diesem Schritt dürft ihr **jeweils 1 Bonuswertung, deren Bedingung ihr erfüllt,** auf dem Markttableau aktivieren. *(Anders als in La Fiesta habt ihr diese Möglichkeit am Ende jeder Runde, völlig unabhängig von den Marktkarren.)*

Die Reihenfolge ist unverändert: Es beginnt, wer auf der Siestaleiste am weitesten vorne ist, alle anderen folgen in absteigender Reihenfolge. Bei Gleichstand gilt die Spielreihenfolge.

Jedes der vier Plättchen auf dem Markttableau zeigt eine Kategorie und zwei Bedingungen:



- Nur wer die **obere Bedingung** eines Plättchens erfüllt hat *(egal ob in dieser oder einer vorherigen Runde),* darf 1 Scheibe aus dem eigenen Vorrat auf dem ersten freien Feld der entsprechenden Bonuswertung platzieren. Damit ist euch die niedrigere Siegpunktzahl am Spielende sicher.
- Wem es dann bis zum Spielende gelingt, auch die **untere Bedingung** zu erfüllen, erhält stattdessen die höhere Siegpunktzahl. Die untere Bedingung entspricht immer der vollständigen Erfüllung eines Bereichs.

Beispiel: *Um die oben abgebildete Bonuswertung aktivieren zu dürfen, musst du bereits 3 Dächer auf deiner Scheune liegen haben. Ist das der Fall, darfst du am Rundenende eine Scheibe in dieser Reihe platzieren und erhältst am Spielende auf jeden Fall 3 Siegpunkte. Schaffst du es bis dahin, alle 5 Dächer auf deiner Scheune zu haben, erhältst du stattdessen 5 Siegpunkte.*

Ihr dürft **pro Runde jeweils nur 1 Bonuswertung** aktivieren. Wer mehrere Bedingungen erfüllt, muss sich entscheiden.

Wie in La Fiesta hat jede Bonuswertung **1 Feld weniger, als Personen** mitspielen; sind diese belegt, kann dort keine weitere Scheibe platziert werden. Zudem darf niemand dieselbe Bonuswertung mehrfach aktivieren. Einmal platzierte Scheiben bleiben bis zum Spielende dort liegen.

Falls das die 9. Runde war, endet das Spiel mit der Schlusswertung. Andernfalls wandert der **Start-Esel nach links** zur nächsten Person weiter und ihr beginnt eine neue Runde.

Wertung – El Camino

Auch El Camino endet nach 9 Runden mit der unten aufgeführten Schlusswertung. Wer die meisten Siegpunkte (SP) hat, gewinnt! Bei Gleichstand entscheidet, wer von den Beteiligten auf der Siestaleiste weiter vorne ist. Immer noch Gleichstand? Dann spielt noch eine Partie.

- **Weg nach Port de Palma:** Zählt die SP aller angekreuzten Kreisfelder entlang des Weges sowie ggf. des letzten Felds zusammen. Zählt die SP jedes Gasthauses hinzu, das ihr auf dem Weg erreicht und vollständig beliefert habt.
- **Werkzeuge:** Habt ihr die erste und zweite Gruppe vollendet, erhaltet ihr dafür insgesamt 3 SP. Für die dritte und vierte Werkzeug-Gruppe erhaltet ihr jeweils 2 SP, falls ihr sie vollendet habt. Für jedes angekreuzte Feld der Gruppe ganz rechts erhaltet ihr die daneben angegebenen SP, auch wenn dort kein Werkzeug liegt.
- **Hofausbauten:** Für jeden vollendeten Hofausbau erhaltet ihr die darunter angegebenen SP (1 bis 4).
- **Scheunendach:** Für jedes platzierte Dach erhaltet ihr die darunter angegebenen SP (je 1, 2 oder 3). Manche Dächer sind selbst SP wert, zählt ihre Punkte entsprechend hinzu.
- **Tauschhandel:** Zählt die SP aller angekreuzten Felder zusammen (je 1 bis 3).
- **Meilensteine:** Zählt die Meilenstein-SP aller 9 Runden zusammen.
- **Tropfen:** Zählt die SP aller umrandeten Tropfen zusammen (je 1 bis 3).
- **Marktkarren:** Zählt die SP aller vollendeten Marktkarren zusammen.
- **Siestaleiste:** 1 SP für jeden Schritt auf der Siestaleiste. Wer das letzte Feld erreicht hat (Feld 12), erhält 3 zusätzliche SP.
- **Markttableau:** Zählt die SP jeder Bonuswertung hinzu, die ihr mit einer eigenen Scheibe aktiviert habt. Habt ihr die untere Bedingung erfüllt, erhaltet ihr die höhere Siegpunktzahl, andernfalls die niedrigere. Alle Bonusplättchen sind im Anhang auf S. 23 aufgeführt.



DER SOLO-MODUS

Im Solo-Modus trittst du gegen den imaginären Kontrahenten „Leon" an. Er besitzt nur eine Scheibe auf der Siestaleiste – keinen Hofplan und kein Ertragstableau. Pro Runde rückt seine Scheibe um 1 Feld vor, wobei du das durch die Auswahl der Ertragswürfel beeinflussen kannst. Auf bestimmten Feldern der Siestaleiste vollendet Leon Marktkarren und platziert Scheiben auf dem Markttableau.

Für den Solo-Modus gelten alle Regeln des Mehrpersonen-Spiels mit den hier beschriebenen Änderungen. Entscheide dich wie üblich, ob du mit dem Fiesta- oder dem Camino-Hofplan spielen möchtest. Versuche in den 9 Runden möglichst viele Punkte zu machen, die Tabelle auf Seite 22 verrät dir dann, wie gut du abgeschnitten hast.

Vorbereitung

Bereite das Spiel nach den normalen Regeln vor und beachte dabei folgende Besonderheiten:

- Du benötigst insgesamt **7 Würfel**.
- Für Leon benötigst du lediglich **4 Scheiben einer Spielfarbe**, die nicht deine ist.
- Drehe das Siestatableau und das Markttableau der gewählten Variante auf ihre **Solo-Rückseite** (*erkennbar an der Markierung für 1 Person in der Ecke unten links*). Bestücke beide Tableaus wie im Mehrpersonen-Spiel.

Es gibt **keinen Startbonus**. Platziere stattdessen je 1 Scheibe von dir und Leon auf Feld 0 der Siestaleiste.



Am unteren Rand des Solo-Siestatableaus gibt es zwei Würfelbereiche mit Feldern für jeweils zwei Würfel.

Leon hat zu Spielbeginn bereits einen **Marktkarren vollendet**. Wirf dafür 1 Würfel und streiche die höhere Siegpunktzahl des folgenden Marktkarrens auf deinem Hofplan durch:

- / : oberer Marktkarren
- / : mittlerer Marktkarren
- / : unterer Marktkarren

Platziere zudem eine von Leons Scheiben auf dem Feld des **Markttableaus**, das dem gewürfelten Symbol entspricht. Diese Bonuswertung ist bereits belegt.

Nur in El Camino: Hast du „Hut" oder „Olive+Korn" gewürfelt, führe stattdessen den angegebenen Effekt aus: bei „Olive+Korn" passiert nichts, bei „Hut" rücke Leons Scheibe auf der Siestaleiste sofort um 1 Feld vor.

Spielablauf

Jede Runde gliedert sich in die bekannten 4 Phasen, wobei es nur in den Phasen II und IV Änderungen gibt, während die Phasen I und III unverändert sind.

I Karten erneuern

Führe die erste Phase jeder Runde normal aus. Leon erhält jedoch keine weitere Scheibe zu Beginn der Runden 4 bzw. 7.

II Ertragsphase

Diese Phase funktioniert etwas anders als im Mehrpersonen-Spiel. Würfle mit 5 Ertragswürfeln und platziere sie auf dem Rondell. Lege die 2 übrigen Würfel zunächst beiseite, du brauchst sie erst ab der zweiten Runde.

- Nimm dir deinen **ersten Ertragswürfel**, markiere wie üblich den Ertrag und führe die zugehörige Karte aus. Wähle dann einen der übrigen 4 Würfel und platziere ihn auf dem ersten Feld im linken Würfelbereich des Siestatableaus.
- Würfle die verbliebenen 3 Würfel neu. Nimm deinen **zweiten Ertragswürfel** (Ertrag + Karte) und platziere einen der übrigen Würfel auf dem zweiten Feld im linken Würfelbereich des Siestatableaus.
- Würfle schließlich den **letzten Ertragswürfel** neu. Dieser letzte Würfel zählt nur für dich, wobei wie üblich gilt:
  : Würfel und Karte : Würfel oder Karte



Beispiel: *Zuerst nimmst du dir einen „Olive+Korn"-Würfel und führst auch die Karte aus (1). Dann legst du den Silber-Würfel auf das erste Feld des Siestatableaus (2). Du würfelst die 3 verbliebenen Würfel neu. Danach nimmst du den Hut-Würfel für dich (3), führst die Karte aus und legst den Trauben-Würfel auf das zweite Feld des Siestatableaus (4). Den letzten Würfel würfelst du neu, bevor du ihn für dich nimmst (5).*

III Ankreuzphase

Spiele diese Phase genau wie im Mehrpersonen-Spiel und gib deine Güter aus, um Felder auf deinem Hofplan anzukreuzen. Leon macht in dieser Phase nichts.

IV Rundenende

Werte zu Beginn dieser Phase – noch vor den normalen Schritten wie Güter aufwerten, Werkzeuge/Hofausbauten nehmen usw. – die beiden Würfel im linken Würfelbereich des Siestatableaus aus, wie auf der nächsten Seite beschrieben.

1. Leons Scheibe vorrücken?

Falls mindestens 1 **Würfel mit Hut** im linken Würfelbereich des Siestatableaus liegt, passiert nichts. *(Mit dem Platzieren eines Hut-Würfels hast du verhindert, dass Leons Scheibe vorrückt.)* Ist dort jedoch **kein Hut** vorhanden, rücke Leons Scheibe auf der Siestaleiste um 1 Feld vor. Erreicht seine Scheibe Feld 7 oder 10, führe sofort das Ereignis aus *(siehe Kasten)*. Zudem gilt:

- Sobald Leon auf dem letzten Feld angekommen ist, verfallen weitere Schritte.
- Leon ignoriert alle Siesta- und Bonusplättchen.

Ereignis der Felder 7 und 10

Wenn Leons Scheibe eines der besonderen Felder 7 oder 10 erreicht, vollendet er jeweils einen Marktkarren und platziert eine Scheibe auf dem Markttableau.

Leon vollendet immer den obersten Marktkarren, den er noch nicht vollendet hat. Hast du diesen ebenfalls noch nicht vollendet, streiche die höhere Siegpunktzahl durch (*weil Leon dir zuvorgekommen ist*), andernfalls die niedrigere (*so erkennst du, welche Marktkarren Leon bereits vollendet hat*).

Würfle anschließend mit 1 Würfel, der nicht in einem Würfelbereich des Siestatableaus liegt. Platziere eine von Leons Scheiben auf dem Feld des Markttableaus, das dem gewürfelten Symbol entspricht. Diese Bonuswertung ist fortan belegt.

- Ist das **Feld bereits belegt**, platziere die Scheibe stattdessen auf dem nächsten freien Feld in absteigender Reihenfolge (*wobei du nach „Hut" wieder bei „Olive+Korn" anfängst*).
- Sollst du bei **El Camino** eine Scheibe auf „Hut" oder „Olive+Korn" platzieren, führe stattdessen diesen Effekt aus.
  Hut: Rücke Leons Scheibe auf der Siestaleiste um 1 Feld vor.
  Olive+Korn: Nichts passiert.



Beispiel: *Du hast für Leons Scheibe „Schwein" gewürfelt, das zugehörige Feld ist jedoch (von dir) belegt. Daher suchst du das nächstmögliche Feld in absteigender Reihenfolge. Bei La Fiesta (links) würdest du seine Scheibe auf der Bonuswertung neben dem Hut-Würfel platzieren. Bei El Camino (rechts) würdest du Leons Scheibe um 1 Feld vorrücken, anstatt eine Scheibe zu platzieren.*



2. Würfel versetzen

Versetze die beiden Würfel aus dem linken Würfelbereich des Siestatableaus auf die Felder A/B im rechten Würfelbereich. Sie bleiben bis zum Ende der nächsten Runde dort liegen und haben Auswirkungen während der folgenden Ertragsphase.

Zusätzliche Regeln ab Runde 2

Nimm zu Beginn der zweiten Runde die 2 Würfel hinzu, die du bei der Vorbereitung beiseitegelegt hast. So hast du für die Ertragsphase wieder 5 Würfel zur Verfügung.

Ab der zweiten Runde gilt: **Jedes Mal**, wenn du einen Ertragswürfel **für dich** nimmst, prüfe, ob du durch den Würfel und/oder die Karte einen Ertrag erhältst, der einem der Würfel A/B im rechten Würfelbereich entspricht. Ist das der Fall, rücke Leons Scheibe um 1 Feld vor. Führe ggf. das Ereignis des neuen Feldes aus.

WICHTIG: Pro Ertragswürfel, den du nimmst, rückt Leons Scheibe **höchstens 1 Feld** vor, selbst wenn du mehrere Erträge erhältst, die den Würfeln A/B entsprechen.

Beispiel: *Die Würfel A/B im Bild unten links zeigen Silber und Traube. Dein erster Ertragswürfel bringt dir ein Silber und die zugehörige Karte eine Aufwertung. Leons Scheibe rückt 1 Feld vor. Dein zweiter Ertragswürfel und die zugehörige Karte bringen dir zusammen zwei Trauben, wodurch Leons Scheibe erneut 1 Feld vorrückt. Du würfelst den letzten Würfel neu und erhältst einen Esel. Leons Scheibe rückt nicht erneut vor – Glück gehabt!*

Beachte zudem:

- Leons Scheibe rückt auch dann vor, wenn du einen Ertrag erhältst, ihn aber nicht mit einer Scheibe markieren kannst oder willst.
- Markierst du einen Ertrag mit dem Doppelhoschel *(Hofausbau 3)*, rückt Leons Scheibe trotzdem nur um 1 Feld vor *(nicht um 2)*.

Am Ende der Runde – nachdem du überprüft hast, ob Leon einen Schritt erhalten hat – versetzt du erneut die beiden Würfel aus dem linken Würfelbereich nach rechts auf die Felder A/B und ersetzt so die bereits dort liegenden Würfel. Diese beiden ersetzten Würfel komplettieren die 5 Würfel für die nächste Runde.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach 9 Runden. Zähle deine Siegpunkte wie im Mehrpersonen-Spiel zusammen – mit folgender Ausnahme:

- Ist deine Scheibe auf der Siestaleiste vor Leons Scheibe, **erhältst** du so viele SP, wie du Vorsprung hast. Liegt jedoch Leon vorne, bekommst du so viele Siegpunkte **abgezogen**, wie seine Scheibe Vorsprung hat.
- Falls Leons Scheibe sogar das letzte Feld erreicht hat, bekommst du weitere 3 Siegpunkte abgezogen *(wie oben rechts auf dem Tableau dargestellt)*.

Du kannst dein Ergebnis anhand dieser Tabelle einordnen:

Siegpunkte		Dein Ergebnis
La Fiesta	El Camino	
0–20	0–70	Oh je, die Felder liegen brach …
21–30	71–80	Nun ja, die Ernte reicht gerade so.
31–40	81–90	Respekt, du hast Potenzial.
41–50	91–100	Gut, die Vorratskammern sind gefüllt.
51–59	101–110	Großartig, die Leute feiern dich.
60+	111+	Legendär, die ganze Insel spricht von dir!

ANHANG

Dach- und Bonusplättchen

Die Dachplättchen und die Bonusplättchen geben ähnliche Boni und verwenden die gleichen Symbole. Es gelten folgende Grundregeln:

- Ist ein Symbol mehrfach vorhanden, erhaltet ihr den Bonus entsprechend oft.
- Ihr dürft freiwillig auf einzelne Boni verzichten.
- Erhaltene Güter markiert ihr wie üblich auf eurem Ertragstableau. Erhaltet ihr ein Gut während der Ankreuzphase *(zum Beispiel durch die Nutzung eines Dachplättchens)*, dürft ihr es sofort ausgeben, statt es zuvor zu markieren *(zum Beispiel, weil ihr keine Scheibe im Vorrat habt)*. In der Ertragsphase ist das jedoch nicht erlaubt, weil in dieser Phase keine Kreuze gemacht werden dürfen.



Abgebildetes Gut erhalten: Markiere das abgebildete Gut auf deinem Ertragstableau. Erhältst du dieses Gut in der Ankreuzphase, darfst du es sofort ausgeben, statt es zuvor zu markieren.



Aufgewertetes Gut nach Wahl erhalten: Markiere 1 aufgewertetes Gut deiner Wahl *(Nahrung, Fleisch, Wein)* auf deinem Ertragstableau. Erhältst du dieses Gut in der Ankreuzphase, darfst du es sofort ausgeben, statt es zuvor zu markieren.



Sofort-Kreuz machen: Kreuze sofort 1 weißes, gelbes bzw. beliebiges Kreisfeld an *(je nach Symbol)* und befolge dabei die Regeln des entsprechenden Bereichs.



Vorgegebenes Sofort-Kreuz: Kreuze sofort 1 Kreisfeld im angegebenen Bereich an *(hier beispielsweise im Tauschhandel-Bereich)*.



Gut aufwerten: Bewege 1 Scheibe deiner Wahl entlang eines senkrechten Pfeils auf deinem Ertragstableau nach oben (➔ S. 9). Ist das Symbol zweimal vorhanden, wertest du 2 Güter unabhängig voneinander auf.



Gut verschieben: Bewege 1 Scheibe deiner Wahl entlang eines waagerechten Pfeils auf deinem Ertragstableau um 1 Position nach links oder rechts (➔ S. 9). Ist das Symbol zweimal vorhanden, darfst du 2 Güter um je 1 Position oder 1 Gut um insgesamt 2 Positionen verschieben.



Zufälliges Bonus-Dach: Ziehe 2 Dachplättchen vom Ablagetableau, wähle 1 davon aus und lege es aufgedeckt neben deine Scheune. Mische das nicht gewählte Dach zurück. Du darfst dieses Bonus-Dach wie üblich einmal während einer Ankreuzphase nutzen; mische es danach verdeckt zurück.

Camino-Bonuswertungen

Zur Erinnerung: Die obere Angabe ist zugleich die Mindestbedingung, um überhaupt eine Scheibe in der entsprechenden Reihe des Markttableaus platzieren zu dürfen.



Siesta-Schritte: 3 Siegpunkte, falls du mindestens Feld 6 der Siestaleiste erreicht hast, ODER stattdessen 5 Siegpunkte, falls du sogar Feld 12 erreicht hast *(zusätzlich zu den 3 SP für das Erreichen des letzten Feldes)*.



Tauschhandel-Kreuze: 3 Siegpunkte, falls du mindestens 6 Kreuze im Tauschhandel-Bereich gemacht hast, ODER stattdessen 5 Siegpunkte, falls du alle 18 Kreuze dort gemacht hast.



Scheunendach: 3 Siegpunkte, falls mindestens 3 Dachplättchen auf deiner Scheune liegen, ODER stattdessen 5 Siegpunkte, falls alle 5 möglichen Dachplättchen auf deiner Scheune liegen. *(Es zählen nur Dächer, die auf deiner Scheune liegen; keines, das du ggf. durch ein Bonusplättchen erhalten hast.)*



Werkzeuge: 3 Siegpunkte, falls mindestens 3 Werkzeuge auf deinem Hofplan liegen, ODER stattdessen 5 Siegpunkte, falls alle 5 möglichen Werkzeuge auf deinem Hofplan liegen.



Überquerte Brücken: 2 Siegpunkte, falls du 2 Brücken überquert hast, ODER stattdessen 4 Siegpunkte, falls du alle 3 Brücken überquert hast.



Vollendete Marktkarren: 4 Siegpunkte, falls du 2 Marktkarren vollendet hast, ODER stattdessen 7 Siegpunkte, falls du alle 3 Marktkarren vollendet hast.



Belieferte Gasthäuser: 4 Siegpunkte, falls du mindestens 4 Gasthäuser beliefert hast, ODER stattdessen 7 Siegpunkte, falls du alle 6 Gasthäuser beliefert hast. Ein Gasthaus gilt als beliefert, falls du alle Felder oberhalb davon *(in dem hölzernen Rahmen)* angekreuzt hast. Für diese Bonuswertung ist es unerheblich, ob du die Gasthäuser auf dem Weg erreicht hast.

Werkzeuge



1) Einmal pro Ankreuzphase kannst du 1 Gut deiner Wahl entlang eines senkrechten Pfeils aufwerten (➡ S. 9).



2) Einmal pro Ankreuzphase kannst du 1 Gut deiner Wahl entlang eines waagerechten Pfeils verschieben (➡ S. 9).



3) Nimm dir sofort und einmalig 1 deiner Scheiben aus dem Nachschub auf dem Ablagetableau. Falls dort keine mehr liegt, ist das Werkzeug wirkungslos.



4) Jedes Mal, wenn du ein Dachplättchen erhältst, ziehst du 2 Dachplättchen und wählst 1 davon aus. Mische das andere zurück.



5) Fortan musst du bei jedem Hofausbau 1 Feld weniger ankreuzen, um ihn zu vollenden. *Beispiel: Der linke Hofausbau ist bereits vollendet, sobald du 2 seiner 3 Felder angekreuzt hast.* Dieses Werkzeug ist sofort wirksam: Sobald du es am Rundenende erhältst, vollendest du automatisch alle Hofausbauten, bei denen dir nur 1 Kreuz fehlt.



6) Einmal pro Ankreuzphase kannst du 1 Handelsgut ausgeben und es stattdessen als Hut verwenden. Du musst diesen Hut sofort verwenden, darfst ihn also nicht mit einer Scheibe markieren.



7) Einmal pro Ankreuzphase kannst du 1 Esel ausgeben und ihn stattdessen als Hut verwenden ODER umgekehrt 1 Hut ausgeben und ihn stattdessen als Esel verwenden.
Du musst das „umgewandelte" Gut sofort verwenden, darfst es also nicht mit einer Scheibe markieren.



8) Nur 🍽: Jedes Mal, wenn du einen beliebigen Fernhandel abschließt, erhältst du 1 Hut, den du auf deinem Ertragstableau markierst *(oder sofort ausgeben kannst, falls du keine Scheibe im Vorrat hast)*. Du erhältst keine Hüte rückwirkend für bereits abgeschlossene Fernhandel.



9) Nur 🍽: Jedes Mal, wenn du eine Spalte im Lager oder Stall vollendest, erhältst du 1 Silber, das du auf deinem Ertragstableau markierst *(oder sofort ausgeben kannst, falls du keine Scheibe im Vorrat hast)*. Du erhältst kein Silber rückwirkend für bereits vollendete Spalten.



10) Nur 🪵: Einmal pro Ankreuzphase kannst du 1 Wagenrad ausgeben, um 2 Felder im Marktkarren-Bereich anzukreuzen. Du darfst die Felder zwar frei wählen *(Esel oder Gut, weiß oder gelb)*, musst aber die normalen Regeln des Marktkarren-Bereichs befolgen.



11) Nur 🪵: Fortan musst du bei jeder Brücke 1 Feld weniger ankreuzen, um sie zu überqueren. Streiche 1 Zeile jeder noch nicht überquerten Brücke durch, um das anzuzeigen. Zudem erhältst du jedes Mal, wenn du eine Brücke überquerst *(also das letzte Silber-Feld ankreuzt)*, 1 Tropfen als zusätzliche Belohnung.
Wichtig: Die erste Brücke gilt trotzdem erst dann als überquert, wenn du auch das Feld vor ihr erreicht hast.
Du erhältst keine Tropfen rückwirkend für bereits überquerte Brücken. Durch dieses Werkzeug ist es möglich, mehr Tropfen zu erhalten, als du auf deiner Tropfenleiste umranden kannst – weitere Tropfen verfallen.

Hofausbauten



1) Fortan kannst du mit deinen Handelsgütern ebenfalls gelbe Kreisfelder statt nur weiße Kreisfelder ankreuzen *(natürlich weiterhin nur 1 Feld pro ausgegebenem Handelsgut)*.



2) Fortan musst du die Güter-Reihenfolge beim Befüllen deiner Marktkarren nicht mehr beachten. Zudem benötigst du keine Esel mehr vor deinen Marktkarren – sobald alle Güter eines Marktkarrens angekreuzt sind, ist er vollendet. Bereits angekreuzte Esel-Felder haben keine Auswirkung.



3) Entferne sofort 2 Scheiben von deinem Ertragstableau *(möglichst aus dem Vorrat)* und lege sie in den Nachschub auf dem Ablagetableau. Nimm dir dafür deinen **Doppelhoschel** und lege ihn in deinen Vorrat. Der Doppelhoschel verhält sich wie eine normale Scheibe, zählt aber als 2 Güter der von ihm markierten Art. Wenn du einen Ertrag erhältst, entscheidest du, ob du ihn mit einer normalen Scheibe oder deinem Doppelhoschel markierst.

- Du darfst den Doppelhoschel **nur einmal pro Runde** zum Markieren eines Gutes benutzen. Wenn du ihn ausgibst, lege ihn auf den Hofausbau, damit du ihn nicht versehentlich erneut in derselben Runde benutzt. Lege ihn am Rundenende wieder in deinen Vorrat.
- Der Doppelhoschel kann ganz normal aufgewertet, verschoben und ausgegeben werden. Er darf jedoch **nicht auf dem Markttableau platziert** und **nicht für einen gelben Joker ausgegeben** werden.
- Du darfst die beiden Güter des Doppelhoschels im selben oder in unterschiedlichen Bereichen ausgeben. *Beispiel: Du hast den Doppelhoschel zusammen mit einer normalen Scheibe auf „Silber" liegen. Du gibst beides aus, um mit diesen 3 Silber deine vierte Dach-Lücke zu schließen. Stattdessen könntest du den Doppelhoschel ausgeben, um 2 Silber-Felder in unterschiedlichen Bereichen anzukreuzen.*
- Erhältst du durch das erste Kreuz des Doppelhoschels einen Bonus, musst du sein zweites Kreuz machen, bevor du den Bonus anwendest.



4) Einmal pro Ertragsphase darfst du beide Bereiche einer Ertragskarte nutzen, statt dich zwischen oben und unten entscheiden zu müssen.



5) Jedes Mal, wenn du eine Gruppe im Werkzeug-Bereich vollendest, darfst du sofort 1 Kreisfeld deiner Wahl ankreuzen, ohne ein Gut ausgeben zu müssen. Du darfst das Feld frei wählen, musst aber die Regeln des entsprechenden Bereichs befolgen.



6) Am Spielende wählst du eine Bonuswertung, auf der eine deiner Scheiben liegt, und erhältst ihre Siegpunkte doppelt.



7) Nur 🍽: Einmal pro Ankreuzphase kannst du 1 Feld im Lager und 1 Feld im Stall ankreuzen, ohne dafür Güter auszugeben.



8) Nur 🪵: Einmal pro Ankreuzphase, wenn du das dritte Feld eines Abschnitts im Tauschhandel-Bereich ankreuzt, erhältst du 1 Hut, den du auf deinem Ertragstableau markierst *(oder sofort ausgeben kannst, falls du keine Scheibe im Vorrat hast)*. Du erhältst keine Hüte rückwirkend für bereits abgeschlossene Abschnitte.

TIPP: *Werkzeuge, die ihr nur einmal pro Ankreuzphase nutzen dürft, könnt ihr um 45° drehen, um anzuzeigen, dass ihr sie genutzt habt. Dreht sie am Rundenende wieder aufrecht.*