

Arler Erde – Übersicht



Spielvorbereitung

Breitet den großen Plan zwischen euch aus und bestimmt, welche Gebäude im Spiel sind.



Sortiert dabei sieben grünen Gebäude, drei gelbe Gebäude und drei blaue Gebäude aus.
Nehmt in eurer ersten Partie alle grünen Gebäude mit Uhr aus dem Spiel,
später alle vier Gebäude mit Herbstbaum plus zufällig drei grüne Gebäude mit Uhr.

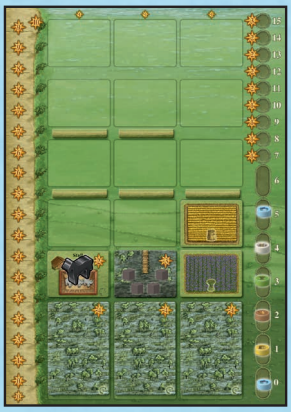
Setzt die Halbjahresmarke auf Feld 1 und lost den Startspieler aus.

Nehmt euch:

- die **Spielsteine** eurer Farbe und setzt sie auf den großen Plan ein



- einen **Heimatplan**, auf den ihr Deiche, Moore, Äcker und einen Stall mit Pferd legt, auf die rechte Leiste kommen *(in fester Reihenfolge)* sechs Warensteine auf die Felder 0 bis 5



- einen **Scheunenplan**, auf den ihr die Reisezielplättchen *(mit eurer Farbe auf der Rückseite)* auf die passenden Orte legt



4 Lehm **4 Holz** **3 Torf**



Rundenablauf

GERUHSAME ZEIT *(ab Runde 2)*



Übergebt den **Startspielerstein** an euren Gegner, es sei denn, er hat in der vorherigen Runde von der Sonderaktion Gebrauch gemacht. Stellt eure Arbeiter für die aktuelle Runde auf.

ARBEITSZEIT



Setzt eure **Arbeiter** abwechselnd auf die Aktionsfelder des aktuellen Halbjahres *(Sommer, Winter)* ein und führt die Aktionen sofort aus. Dabei darf **genau einer** eurer insgesamt acht Arbeiter **auf die Seite des anderen Halbjahres** ziehen. *(Mit dieser Aktion überlasst ihr eurem Gegner für die nächste Runde den Startspielerstein.)*

Während der Arbeitszeit dürft ihr **jederzeit**
- eure Fuhrwerke beladen
- eure Tiere umsetzen
- Aktionen eurer Gebäude mit Uhr nutzen

BESTANDSAUFNAHME



Nach dem Sommerhalbjahr folgt die **Novemberauswertung**:
- Eure Fuhrwerke werden geleert
- Für Rinder und Schafe bekommt ihr Nährwerte
- Äcker und Forstwälder bringen Ertrag
- Gebt 3 Nährwerte und 2 Torf ab



Nach dem Winterhalbjahr folgt die **Maiauswertung**:
- Eure Fuhrwerke werden geleert
- Tiere in Ställen und Stallungen bekommen Nachwuchs
- Schafe liefern Wolle
- Gebt 3 Nährwerte ab

Spielende

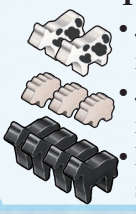
Das Spiel endet nach sieben Halbjahren.



Tauscht, wenn ihr einen Torfkahn habt, euren restlichen Torf noch gegen andere Waren.

Zählt eure Punkte zusammen.
Die Punkte stehen in Windrosen.

Tierwertung



- Jedes Tier von der Art, von der ihr am wenigsten habt, ist 2 Punkte wert.
- Jedes Tier der Art, von der ihr am zweitwenigsten habt, ist 1 Punkt wert.
- Die Tiere von, denen ihr am meisten habt, sind keine Punkte wert.

Gerätschaften



	NAME	ERHÄLTLICH durch	FUNKTION
	**Pflug**	Ackerbauer *(Sommer)* Schmiedestube *(Gebäude*)*	• erlaubt das Anlegen von Äckern • erhöht den Nutzen der Tischlerei *(Gebäude)*
	**Torfkahn**	Wagner *(Winter)* Zur Alten Scheune *(Gebäude*)*	• erlaubt jederzeit das Umtauschen von Torf in Waren auf der Warenleiste • erhöht den Nutzen des Torfschiffers *(Winter)* • erhöht den Nutzen der Tischlerei *(Gebäude)* und der Schmiedestube *(Gebäude*)*
	**kleines Fuhrwerk** *(Handkarre, Zugkarre)*	Wagner *(Winter)* Lohnarbeiter *(Sommer)* Zur Alten Scheune *(Gebäude*)*	• erlaubt das Aufwerten von Baustoffen *(zu Bauholz bzw. Ziegel)* • erlaubt das Aufsuchen der kleinen Reiseziele, um Nährwerte zu ertauschen**
	**großes Fuhrwerk** *(Karren, Pferdewagen, Kutsche, Droschke)*	Wagner *(Winter)* Lohnarbeiter *(Sommer)* Arler Kirche *(Gebäude)*	• erlaubt das Aufwerten von Baustoffen *(zu Bauholz bzw. Ziegel)* und Kleidungsmarken *(zu Kleidung)* • erlaubt das Aufsuchen der Reiseziele, um Nährwerte zu ertauschen**

Alle Gerätschaften werden bei Erwerb in deiner Scheune abgelegt.

* Dieses Gebäude ist nicht in jeder Aufstellung vorhanden.

** Wenn du ein Reiseziel in ein Fuhrwerk legst, musst du sofort einen Teil der dargestellten Waren gegen Nährwerte eintauschen.

Wenden von Plättchen

Mit den Aktionen Vogt *(Sommer)* und Deichvogt *(Winter)* habt ihr die Möglichkeit bestimmte Plättchen zu wenden. Einmalig ist dies auch mit der Burg Berum *(Gebäude)* möglich.



AUS	WIRD	PUNKTE	EFFEKT
Torfkahn	Pflug	+ 2	• erhöht den Nutzen der Aktion Ackerbauer *(Sommer)*
Handkarre **Karren** **Kutsche**	Zugkarre Pferdewagen Droschke	+ 1	• zusätzliches Fuhrwerksfeld
nicht entwässertes Moor	entwässertes Moor	+ 3	• Alternative zur Aktion Kolonist *(Sommer)* *(im Vergleich dazu verzichtest du auf 1 Pferd)*
Stall	Speicher*	+ ?	• Punkte auf der Warenleiste verdoppeln sich**
Stallung	Doppelstall*	+ 3	• statt einer Tierart zwei Tierarten unterbringen
Forst	Park*	+ 4	• Platz für zwei Tiere *(unter Verzicht des Holzertrags in der Novemberauswertung)*

* Diese Plättchenseite kannst du nur durch eine Wendeaktion bekommen – auf anderem Weg nicht.

** Solltest du einen zweiten Speicher bauen, werden die Punkte kein weiteres Mal verdoppelt.

Tierhaltung

NUTZUNG / VORTEILE



- **Punkte** am Ende des Spieles
- notwendig zum Erwerb von **Pflügen** und **großen Fuhrwerken** bzw. **Wolle** *(Maiauswertung)*
- Umwandlung in **Nährwerte** und **Tierhäute** *(zur Lederherstellung)* durch die Aktion Schlachter *(Winter)*
- Tausch in Nährwerte bei verschiedenen **Reisezielen**
- Vorteile beim Bau verschiedener **Gebäude** *(Böttcherei*, Sattlerei, Zum Fehnhof*)*



PLÄTTCHEN / FELD	ERHÄLTLICH durch	HALTUNG	NACHWUCHS
Stall	Aktion Zimmermann *(Sommer, Winter)*	3 Tiere einer Art	bis zu 1
Stallung	Aufwertung eines Stalles durch Aktion Zimmermann *(Winter)* oder durch die Aktion der Bauschreinerei *(Gebäude*)*	6 Tiere einer Art	bis zu 2
Doppelstall	Wenden einer Stallung	2 x 3 Tiere je einer Art	bis zu 2
Park	Wenden eines Forstes	2 beliebige Tiere	nein
Deich	*(bei Spielbeginn vorhanden)*	1 Tier	nein
freies Landfeld	Deichbau, Moore entwässern	2 Tiere einer Art	nein

* Dieses Gebäude ist nicht in jeder Aufstellung vorhanden.