Arler Erde

Ein Aufbauspiel für 1 bis 2 Spieler ab 14 Jahren

Die Spielregeln



Willkommen in Ostfriesland

Arle ist ein kleines Dorf in Ostfriesland. Allein die Größe der Dorfkirche lässt heute noch auf die einstige Bedeutung schließen.

Die Gegend um Arle herum zeichnete sich in den vergangenen Jahrhunderten durch herausragend gute Ackerböden aus. Es hieß, dass hier der beste Flachs in ganz Norddeutschland wuchs. Dies ließ eine Nachfrage nach dem vielfältig einsetzbaren Rohstoff entstehen, durch den die ansässigen Bauern zu beträchtlichem Wohlstand kamen. In Arle ging es den Menschen besser als anderswo in Ostfriesland. Das Glück hier zu wohnen, dürft ihr in diesem Spiel mit den damaligen Flachsbauern teilen. Ob ihr euch auf den Flachsanbau konzentrieren oder der mit dem Wohlstand steigenden Nachfrage in anderen Bereichen nachkommen wollt, bleibt euch überlassen: Ihr könnt Getreide anbauen, Tiere züchten, Torf stechen und das Moor kolonialisieren sowie den Deichbau vorantreiben. Ihr könnt Forstwälder bewirtschaften, einen Fuhrpark betreiben oder Handwerksbetriebe und Gasthäuser eröffnen. Die größte Aufgabe, die euch zufällt, ist die Fertigstellung herausragender Gebäude wie der erwähnten Dorfkirche.

Eine Partie „Arler Erde“ verläuft über neun Halbjahre – dabei wechseln sich Sommer und Winter ab. Im Sommer sind ganz andere Spielzüge möglich, als im Winter. Beide Halbjahre enden mit jahreszeittypischen Bestandsaufnahmen. Eine einzige Wertung, die am Ende des Spiels erfolgt, verrät euch, wer die viereinhalb Jahre am besten genutzt hat.

FEUERLAND

Für den, der von der See kommt,
liegt Ostfriesland nicht am Ende der Welt,
sondern gleich vorne an.
Ewald Christophers



*Plattdeutsch: Meine T-Shirts kaufe ich auf www.evershirt.de

Spielmaterial

Spielpläne
1 großer Spielplan



2 Ablagepläne
„Reiseziele und Scheune“

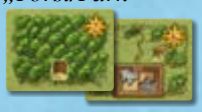


1 Ablageplan für Plättchen und Marken



Plättchen *(jeweils Vorder- und Rückseite zusammen)*

5x „Forst/Park“



7x „Stall/Speicher“



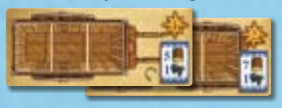
3x „Stallung/Doppelstall“



14x „Getreide-/Flachsacker“



3x „Karren/Pferdewagen“



3x „Kutsche/Droschke“



2x „Hand-/Zugkarre“



6x „Torfkahn/Pflug“



10x „Deich“



2x „Kleiner Bohlenweg“



6x „Moor/entwässertes Moor“



31x „Gebäude“



Spielmarken
2x9 Reiseziele
(in den Spielerfarben)



Baustoffmarken
24x „Lehm/Ziegel“
24x „Holz/Bauholz“



2 Heimatpläne
(mit Skalen an den Seiten)



Kleidungsmarken
24x „Leinen/Sommerkleidung“



24x „Wollstoff/Winterkleidung“



24x „Leder/Lederkleidung“



Ersatzmarken
1x „5 Leinen“
1x „5 Wollstoffe“
1x „5 Leder“



sowie
- ***1 Wertungsblock***
- ***2 Übersichtsblätter***
- ***1 Blatt mit Aufklebern***

Holzspielsteine
2 Arbeiter-Sets zu je 4 Holzsteinen (in den Spielerfarben)



Holzanzeiger:
2x10 runde Handwerksanzeiger (in den Spielerfarben)



40x „Torf“



20x „Schaf“



20x „Rind“



20x „Pferd“



Warenanzeiger für
„Getreide“ 2x
„Flachs“ 2x
„Tierhaut“ 2x
„Wolle“ 2x
„Nährwert“ 4x
(Abb. siehe unten)

2 Startspielermarken



1 orangefarbene Halbjahresmarke



Vor der allerersten Partie

Beklebt die 12 Warensteine und 8 Arbeiter mit den zugehörigen Aufklebern. Die Rinder in diesem Spiel sind weiß. Um sie „schwarzbunt“ zu machen *(so die übliche Bezeichnung in Ostfriesland)*, könnt ihr sie mit den kleinen schwarzen „Wölkchen“ verzieren, die euch als Aufkleber vorliegen.

4x 
je 2x 
je 1x 
20x 

Spielvorbereitung

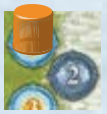
Puzzelt den **Ablageplan für die Plättchen** zusammen und breitet ihn zwischen euch aus. Legt die Plättchen, die auf dem Ablageplan dargestellt sind, auf die vorgesehenen Felder. *(Von jedem Plättchen ist in klein auch die Rückseite des Plättchens abgebildet.)* Es gibt Äcker*, Torfkähne und Pflüge, Fuhrwerke, Ställe und Speicher, Stallungen, Forstwälder und Parks, sowie Kleidungsmarken*.
(Wenn euer Spieltisch für die Gesamtauslage nicht groß genug ist, könnt ihr auf den Ablageplan auch verzichten: Stapelt die Plättchen dann dort, wo Zwischenräume euch Platz dafür bieten.)

* *Äcker und Kleidungsmarken kommen in großer Menge vor. Ihr braucht nur einen Teil davon auszulegen. Den Rest könnt ihr später nachlegen.*

Die Plättchen der oberen Zeile könnt ihr im Spielverlauf wahlweise mit der Vorder- oder der Rückseite nach oben erwerben.



Von den Plättchen der unteren Zeile könnt ihr dagegen zunächst nur die Vorderseite erwerben. Die Rückseite ist hier jeweils eine Aufwertung der Vorderseite.



Legt den **großen Spielplan** neben dem Ablageplan aus. Die orangefarbene **Halbjahresmarke** kommt unten auf das Halbjahresfeld 1.
Wählt eine Spielerfarbe aus. Nehmt euch in dieser Farbe die **runden Anzeiger** und verteilt sie auf die zehn Skalen des Spielplans *(Reusen, Scherbäume usw.)*. Legt die Anzeiger *(wie rechts dargestellt)* auf die Skalenfelder, die sich am weitesten **links** befinden.



Lost mit den Leuchtturm-Plättchen aus, wer den sommerlichen Leuchtturm und damit die Startspielermarke erhält.
Stapelt je zwei **Arbeiter** unterschiedlicher Spielfarbe auf die Felder „Juli“ bis „Oktober“, die sich unten auf dem Spielplan befinden: Die Farbe des Startspielers liegt jeweils oben.

Die Anzeiger zeigen euch die Zahl eurer Handwerksgeräte an. Im Spielverlauf könnt ihr diese Anzahl erhöhen.





Hier ist Gelb Startspieler.

Verteilt die **Gebäude** auf die farblich zugehörigen Felder des Spielplans. Die grünen Gebäude gibt es in zwei Farbtönen. Spielt im Einsteigerspiel mit den vier hellgrünen Gebäuden *(sie zeigen einen Herbstbaum auf der Vorderseite)*, und ersetzt diese in späteren Partien durch vier der sieben dunkelgrünen Gebäude *(sie zeigen eine Uhr auf der Vorderseite)*.
Von zwei weiteren Gebäudefarben gibt es jeweils **drei Gebäude zu viel**. Lost bei diesen Farben aus, welche Gebäude ihr aus dem Spiel nehmt.



Nehmt euch beide einen **Heimatplan** und legt ihn *(von euch aus gesehen)* unterhalb des Ablageplans ab, der für die Plättchen bestimmt ist *(siehe Gesamtaufbau)*. Bestückt ihn wie auf dem Heimatplan vorgegeben mit 5 Deichplättchen, 1 Stall, dem kleinen Moorplättchen, 1 Getreide- und 1 Flachsacker, 1 Pferd, 4 Torf und 6 Warenanzeigern. Auf dem Heimatplan ist links die Leiste ***Reiseerfahrung*** dargestellt, in der Mitte sind die ***Landschaftsfelder*** abgebildet und rechts befindet sich die ***Warenleiste***.



Gesamtaufbau

Zusätzlich zu eurem Heimatplan erhaltet ihr einen Ablageplan „**Reiseziele und Scheune**“ sowie einen Satz „**Reiseziele**“ in eurer Spielerfarbe. Legt die Reiseziele auf die vorgesehenen Stellen eures Ablageplans. *(Unterhalb der Reiseorte befindet sich die Scheune. Diese bleibt vorerst leer.)*

- Ihr bekommt beide ein Übersichtsblatt, um euch bei der Vielfalt an möglichen Spielzügen besser orientieren zu können.
- Legt euch **4 Holz, 4 Lehm** und **3 Torf** neben den Heimatplan in euren **persönlichen Vorrat**. *(Die Abbildung auf dem Übersichtsblatt ruft euch diese Werte ins Gedächtnis.)*
- Sortiert die restlichen Baustoffmarken Holz *(mit der Rückseite Bauholz)* und Lehm *(Ziegel)* sowie die Holzspielsteine „Tiere“ und „Torf“ und legt dieses Spielmaterial griffbereit an die Seite.
- Den Wertungsblock werdet ihr erst am Ende des Spiels benötigen.



Es ergibt sich dieser Gesamtaufbau. Macht euch mit den Baukosten der Gebäude vertraut. Sie stehen auf dem Spielplan.

Ablageplan „Reiseziele und Scheune“

Zur Einstimmung

Ihr baut in diesem Spiel eine Dorflandschaft auf. Die folgende Abbildung zeigt euch, welche Ziele ihr dabei verfolgt. An den gelben Windrosen erkennt ihr, für welche Aktionen ihr wie viele Punkte bekommt.

Beim Studium der Regeln könnt ihr immer wieder einen Blick auf die folgenden Darstellungen werfen, um das Gelesene besser einordnen zu können. Für das Verständnis der Regeln sind diese Texte nicht von Bedeutung: Hier steht kein Regeltext, der später nicht auch erläutert wird.



Deicht auf eurem Heimatplan das **Wattgebiet** ein, um an zusätzliches Acker-, Weide- bzw. Bauland zu gelangen. *(Solltet ihr die Eindeichung nicht zu Ende bringen, bekommt ihr Minuspunkte.)*

Errichtet **Gebäude**. *(Diese haben einen festen Punktewert.)*

In den **Ställen** und **Stallungen** vermehren sich eure Tiere. *(Am Ende sind Ställe 2 Punkte und Stallungen 6 Punkte wert. Auch für die Tiere bekommt ihr Punkte, siehe *.)* Ihr könnt die Tiere im Stall halten oder im Freien grasen lassen: siehe ebenfalls *.

Dies ist die Anzeigeleiste für **Reiseerfahrungen**. *(Je mehr Dörfer und Städte ihr mit Waren beliefert, desto mehr Punkte bekommt ihr dafür.)*

Entwässert das **Moor**, um anschließend Torf stechen zu können. Sobald ihr keine Torfmarken mehr auf einem Moorplättchen liegen habt, kultiviert ihr den Moorabschnitt, indem ihr das Moorplättchen entfernt. *(Bis dahin bringt er euch Minuspunkte ein.)*



Leinen, **Wollstoffe** und **Leder** stellt ihr aus den passenden Rohstoffen her. *(Jede dieser veredelten Waren ist 1 Punkt wert.)* Ihr könnt die Waren zu Kleidung weiterverarbeiten lassen, um ihren Wert zu erhöhen.



Auch **Holz**, **Bauholz**, **Lehm** und **Ziegel** werden als Marken dargestellt. *(Punkte bekommt ihr am Ende für die veredelten Waren Bauholz und Ziegel.)*
Torf wird durch Spielsteine angezeigt.

Pflügt **Äcker**, um euren Ertrag an Getreide und Flachs zu erhöhen.

Forstwälder *(2 Punkte)* bringen euch zusätzliches Holz. Später könnt ihr diese in wertvolle Parkanlagen *(6 Punkte)* umgestalten.

Einen Teil eurer Waren zeigt ihr euch mit Warenmarken an, den Großteil eurer Waren allerdings mit Anzeigern auf der Warenleiste: **Nährwerte**, **Getreide**, **Tierhäute**, **Flachs** und **Wolle** werden auf der Warenleiste angezeigt. Da eure Warenleiste begrenzt ist, könnt ihr von jeder Art höchstens 15 Stück lagern. Ausnahme: Da ihr für Nährwerte zwei Anzeiger habt *(hellblau)*, könnt bis zu 30 Nährwerte *(abgekürzt NW)* vorrätig halten. *(Nährwerte stellen alles Essbare dar.)*



Waren, von denen ihr am Ende des Spiels besonders viele auf eurer Warenleiste habt, bringen euch Punkte ein *(siehe Windrosen-Symbole auf der Warenleiste)*.
Ihr könnt den Wert der Waren auf der Warenleiste verdoppeln, indem ihr einen eurer Ställe zum **Speicher** umfunktioniert.

* *Versucht, am Ende des Spiels von jeder Tierart etwa gleich viele Tiere auf eurem Heimatplan zu haben. Dann werdet ihr dafür annähernd so viele Punkte bekommen, wie ihr Tiere habt. Leere Landfelder (Weiden) beherbergen 2, Ställe 3 und Stallungen 6 Tiere der gleichen Art. In den Parks könnt ihr 2 beliebige Tiere halten und auf euren fünf Deichen jeweils 1 beliebiges Tier.*

Ihr könnt Pflüge, Torfkähne und Fuhrwerke unterschiedlicher Art bauen. Stellt diese Gerätschaften *(für die ihr auch Punkte bekommt)* in eurer **Scheune** unter.

Die Stellfläche in eurer Scheune ist begrenzt.



Der Spielplan zeigt euch an, über welche **Handwerksgeräte** ihr in welcher Anzahl verfügt. *(Auch hierfür bekommt ihr Punkte.)*



Hier werden 6 Reusen für den Fischfang angezeigt.

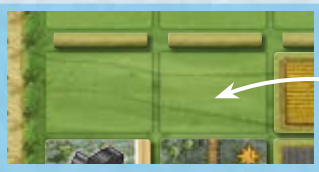


Ausblick auf den Heimatplan und die Funktion der Fuhrwerke

Dieser Ausblick erleichtert es euch, den Spielverlauf zu verstehen. Er soll den detaillierten Regeln vorangestellt werden.

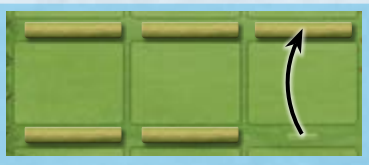
Der Heimatplan

Bei Spielbeginn stehen euch **zwei leere Landfelder** auf eurem Heimatplan zur Verfügung. *(Die anderen Landfelder wurden bereits beim Spielaufbau belegt.)* Auf diesen Feldern könnt ihr Äcker, Ställe, Gebäude und Forstwälder bauen. Direkt vor diesen beiden leeren Feldern verläuft eure Deichlinie *(so heißen drei nebeneinander liegende Deichplättchen)*, und jenseits der Deichlinie befindet sich das Watt, das ihr noch nicht bebauen dürft, da es naturgemäß mit Wasser überflutet wird. Durch Eindeichung macht ihr im Spielverlauf aus den Wattfeldern Landfelder und gelangt auf diese Weise an zusätzliche Felder. Die Eindeichung verläuft so, dass ihr die Deichplättchen schrittweise nach oben verschiebt. Dadurch wandert auch eure Deichlinie nach oben.



die beiden Felder, die zu Beginn noch leer sind





Landgewinnung durch die fortschreitende Deichlinie

Eine weitere Möglichkeit, an zusätzliche Landfelder zu gelangen, besteht im Torfabbau. Torf stecht ihr im Moor, das sich unterhalb eurer bebauten Landfelder befindet: Dreht die Moorplättchen im Spielverlauf auf die Rückseite, um das Moor für den Torfabbau zu entwässern. Sobald ihr ein solches Moorplättchen vom Torf befreit habt, folgt sofort die Kultivierung dieses Moorabschnitts. Hierzu nehmt ihr das Moorplättchen aus dem Spiel und habt fortan *(ein bis)* zwei neue Landfelder zur Verfügung.



Das Moor wird entwässert.



Landgewinnung durch Torfabbau

Die Fuhrwerke

Eine Besonderheit in diesem Spiel kommt den Fuhrwerken zu, die ihr auf dem Ablageplan seht und im Rahmen eurer Aktionen bauen könnt. Besitzt ihr sie erst einmal, könnt ihr sie – unabhängig vom sonstigen Spielgeschehen – einmal pro Halbjahr für euch fahren lassen. *(Insgesamt werden neun Halbjahre gespielt. Auf den Seiten 10 und 11 werden die Fuhrwerke ausführlich erläutert.)* Mit diesen Fuhren könnt ihr an Bauholz, Ziegel und Kleidung gelangen und an konkreten Reisezielen eure Waren verkaufen.



Diese Abbildung gibt euch einen Vorgeschmack darauf, wie die Fuhrwerke beladen werden.

Spielverlauf

Eine Partie „Arler Erde“ verläuft über neun Halbjahre - dabei wechseln sich Sommer- und Winterperioden ab.
Die Halbjahre unterteilen sich in drei Abschnitte.

Abschnitt 1: ***Die geruhsame Zeit***
Bringt im sommerlichen Juni bzw. im winterlichen Dezember eure Arbeiter für die kommende Arbeitszeit in Position.

Abschnitt 2: ***Die Arbeitszeit***
Setzt in den darauf folgenden Monaten eure vier Arbeiter auf dem Spielplan ein.

Abschnitt 3: ***Bestandsaufnahme***
Wertet im November bzw. Mai eines Halbjahres euren Besitzstand aus *(und geht danach zum nächsten Halbjahr über)*.



Der Verlauf eines Halbjahres

Halbjahresabschnitt 1: *Die geruhsame Zeit*

Für das erste Halbjahr im Spiel habt ihr eure Arbeiter bereits in der Spielvorbereitung in Position gebracht. Wie im ersten Halbjahr gilt auch ab dem zweiten Halbjahr, dass sich auf allen vier Monatsfeldern oben die Arbeiter des Startspielers befinden, darunter jeweils die Arbeiter des Gegenspielers. *(Die Startspielermarke kann durch die Wahl der „Sonderaktion“ wechseln, eine Sonderaktion, die in jedem Halbjahr nur genau einmal möglich ist. Näheres dazu erfahrt ihr rechts auf dieser Seite.)*

Halbjahresabschnitt 2: *Die Arbeitszeit*

Setzt eure Arbeiter abwechselnd auf ein leeres Aktionsfeld des **aktuellen Halbjahres** ein. Nehmt dazu eure Arbeiter von links nach rechts von den Monatsfeldern. Es beginnt der Spieler mit der Startspielermarke.



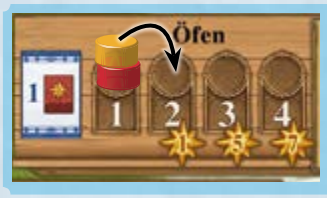
In diesem Beispiel ist Gelb Startspieler und setzt seinen ersten Arbeiter ein.

In Halbjahren mit ungerader Nummerierung werden die Sommerfelder bespielt, in den Halbjahren mit gerader Nummerierung die Winterfelder. Jedes Halbjahr stellt 15 unterschiedliche Aktionsfelder zur Auswahl. Führt die Aktion, die auf dem ausgewählten Aktionsfeld dargestellt ist, immer **sofort durch**. *(Alle Aktionsfelder werden ab Seite 12 ausführlich erklärt.)* Jedes Aktionsfeld kann immer **nur von genau einem Arbeiter** belegt werden – besetzte Aktionsfelder sind also bis zum Ende einer Arbeitszeit blockiert. *(Es ist erlaubt,auf die Durchführung einer Aktion zu verzichten.)*



Beachtet beim Einsetzen eurer Arbeiter, dass ihr einmal pro Halbjahr auf dem Feld „Lohnarbeiter“ ein besetztes Aktionsfeld des gleichen Halbjahres nutzen könnt („Nachahmung“).

Die Felder im weißblauen **Friesenmuster**, die auf dem Spielplan dargestellt sind, sind Kostenfelder. Ihr müsst die in diesen Feldern dargestellten Waren abgeben, um je nachdem
– das darunter liegende Gebäude zu erhalten *(siehe Aktion „Gebäude“)*
– die Aktion oder das Aktionsfeld nutzen zu dürfen
– euren Handwerksanzeiger um eine Position nach rechts schieben zu dürfen.



Es kostet 1 Ziegel, um den Anzeiger für Öfen eine Position nach rechts zu verschieben.

Bei euren Aktionen gilt: Immer wenn ihr Holz bezahlen müsst, könnt ihr anstelle dessen auch Bauholz abgeben. Und immer wenn ihr Lehm bezahlen müsst, könnt ihr anstelle dessen auch Ziegel abgeben.





Sonderaktion und Startspieler

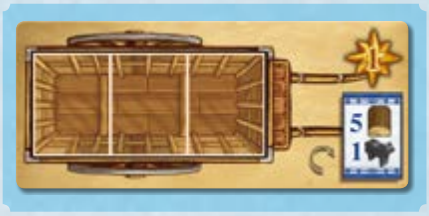
In den Sommerhalbjahren ist es **genau einem der insgesamt acht Arbeiter** gestattet, *(statt eines Sommerfeldes)* ein Aktionsfeld des Winters zu nutzen – im Winter entsprechend ein Aktionsfeld des Sommers. Wer die Sonderaktion nutzt, überlässt dem Gegenspieler für das nächste Halbjahr die **Startspielermarke**. Wird die Sonderaktion von keinem der acht Arbeiter in Anspruch genommen, wechselt der Startspieler am Ende des Halbjahres.



Hier hat der rote Spieler die Sonderaktion genutzt. Deshalb wird der gelbe Spieler im nächsten Halbjahr Startspieler.

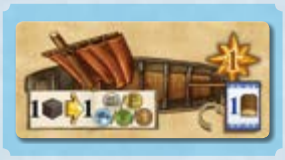
Jederzeit-Aktionen

- Ihr könnt jederzeit während der Arbeitszeit die Aktionen eurer *(grünen)* Gebäude, die ein Uhrsymbol haben, durchführen.
- Ihr könnt jederzeit während der Arbeitszeit *(zusätzlich zu den Arbeiteraktionen)* die leeren Warenfelder auf euren **Fuhrwerken belegen**. *(Näheres dazu erfahrt ihr ab Seite 10.)*



Sobald ihr eure vier Arbeiter eingesetzt habt, bestimmt ihr selbst, wann eure Arbeitszeit enden soll, da ihr vielleicht noch die letzten freien Warenfelder auf euren Fuhrwerken belegen möchtet.

- Ihr dürft außerdem jederzeit während der Arbeitszeit die **Tiere** auf eurem Heimatplan *(im Rahmen der Tierhaltungsregeln auf Seite 10)* versetzen.
- Weiterhin könnt ihr, wenn ihr im Besitz von mindestens einem **Torfkahn** seid, jederzeit Torf 1:1 gegen Waren tauschen, die ihr euch auf der Warenleiste anzeigt.



Halbjahresabschnitt 3: *Bestandsaufnahme*

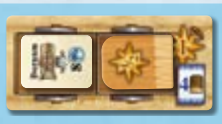
Die Arbeitszeit endet, nachdem der letzte der insgesamt acht Arbeiter eingesetzt wurde und ihr die Arbeitszeit beide für beendet erklärt.



Nach jedem Sommer-Herbst-Halbjahr folgt eine November-Auswertung, und nach jedem Winter-Frühlings-Halbjahr folgt eine Mai-Auswertung. Führt die folgenden Unterpunkte der Reihe nach durch. *(Beim ersten Lesen der Spielregeln könnt ihr die Kenntnisnahme dieser Unterpunkte hinten anstellen.)* Eurer Spielplan „Reiseziele und Scheune“ hält die wesentlichen Kennwerte der Bestandsaufnahme für euch fest.

Der November *(am Ende des Sommer-Herbst-Halbjahres)*

1. Fuhrwerke leeren:
Legt die Bauholze, Ziegel und Kleidungen, die auf euren Fuhrwerken liegen, in euren Vorrat. Legt die Reiseplättchen, die auf euren Fuhrwerken liegen, *(wie unten auf dieser Seite dargestellt)* auf eure Leiste „Reiseerfahrungen“.



Die Fuhrwerke wurden im Verlauf der Arbeitszeit belegt.

2. Melken:
Bei mindestens 2/5/8 Schafen auf eurem Heimatplan bekommt ihr 1/2/3 NW *(Nährwerte)* dazu, bei mindestens 1/3/5 Rindern bekommt ihr 1/2/3 NW dazu. *(Ihr könnt also maximal 6 NW erhalten.)* Zeigt euch die Nährwerte auf eurer Warenleiste an.



3. Ernten:
Ihr erhaltet pro Getreideacker, der auf eurem Heimatplan liegt, 1 Getreide und pro Flachsacker 1 Flachs. Zeigt euch Getreide und Flachs auf eurer Warenleiste an. Pro Forst bekommt ihr 1 Holzmarke. *(Für einen Park gibt es kein Holz.)*



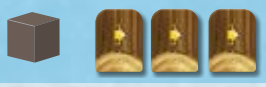
4. Versorgen:
Zahlt an Nahrung 3 NW und an Brennstoff *(für den bevorstehenden Winter)* 2 Torf.



- Für jeden Nährwert, den ihr dabei nicht aufbringen könnt, müsst ihr stattdessen 1 Getreide abgeben. Für jedes Getreide, das ihr dabei ebenfalls nicht habt, müsst ihr 1 Tier eurer Wahl abgeben.
- Für jeden Brennstoff Torf, den ihr nicht aufbringen könnt, müsst ihr stattdessen 1 Holz *(oder Bauholz)* abgeben.
- Pro Nahrung *(also Nährwert, Getreide oder Tier)* und pro Brennstoff *(also Torf oder Holz)*, welche*(n)* ihr nicht abgeben könnt, müsst ihr –2 Punkte in der Wertungskategorie „Versorgungsengpässe“ vermerken.

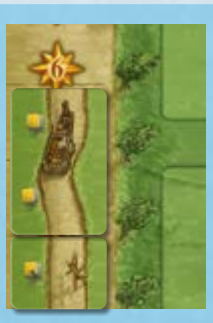


*Ihr dürft euch **nur dann** mit Getreide versorgen, wenn ihr nicht ausreichend Nährwerte habt. (Entsprechendes gilt für die Tiere.) Und ihr dürft **nur dann** mit Holz heizen, wenn ihr nicht ausreichend Torf habt. Beides ist in dieser Darstellung gegeben.*



Reiseerfahrungen

Immer wenn ihr eure Fuhrwerke leert, kommen die genutzten Reiseplättchen mit der Rückseite nach oben auf die Leiste „Reiseerfahrungen“, die sich auf dem Heimatplan am linken Rand befindet. Legt das erste Reiseplättchen, das ihr ablegt, auf die untersten Felder eurer Leiste, so dass der Küstenweg, der sich grafisch abzeichnet, von unten nach oben verläuft. Alle weiteren Reiseplättchen werden oben an eure bisherigen Plättchen angelegt. *(Das erste freie Feld oberhalb der Plättchen zeigt euch an, wie viele Punkte ihr für eure Reiseerfahrung bekommen werdet.)*



So legt ihr die Reiseplättchen ab. In diesem Beispiel würdet ihr für eure Reiseerfahrung 6 Punkte bekommen.

Der Mai *(am Ende des Winter-Frühlings-Halbjahres)*

1. Fuhrwerke leeren:
Legt die Bauholze, Ziegel und Kleidungen, die auf euren Fuhrwerken liegen, in euren Vorrat. Legt die Reiseplättchen, die auf euren Fuhrwerken liegen, auf eure Leiste „Reiseerfahrungen“ *(siehe unten)*.

2. Jungtiere:
In Ställen, in denen ihr **genau 2 Tiere** der gleichen Art habt, bekommt ihr ein drittes Tier *(aus dem allgemeinen Vorrat)* dazu.
In Stallungen, in denen ihr 2, 3 oder 5 Tiere der gleichen Art habt, bekommt ihr ebenfalls ein weiteres dazu. In Stallungen, in denen ihr **genau 4 Tiere** der gleichen Art habt, bekommt ihr sogar zwei Tiere dieser Art dazu. Doppelstallungen *(als Aufwertung der Stallungen)* werden wie zwei Ställe behandelt. Stellt die Jungtiere zu den Elterntieren. *(Tiere, die nicht in Ställen oder Stallungen stehen, sondern zum Beispiel im Park, bekommen keinen Nachwuchs.)*

3. Scheren:
Bei mindestens 1/4/6 Schafen auf eurem Heimatplan erhaltet ihr 1/2/3 Wolle dazu. Zeigt euch die Wolle auf eurer Warenleiste an. *(Ihr könnt maximal 3 Wolle erhalten. Soeben geborene Lämmer zählen beim Scheren mit.)*



4. Versorgen:
Zahlt an Nahrung 3 NW.



- Für jeden Nährwert, den ihr dabei nicht aufbringen könnt, müsst ihr stattdessen 1 Getreide abgeben. Für jedes Getreide, das ihr dabei ebenfalls nicht habt, müsst ihr 1 Tier eurer Wahl abgeben.
- Pro Nahrung, welche ihr nicht aufbringen könnt, müsst ihr in der Wertungskategorie „Versorgungsengpässe“ –2 Punkte notieren.



Hier bekommt der Spieler als Jungtiere 2 Lämmer und 2 Fohlen dazu. Für seine nun insgesamt 6 Schafe, die er hat, erhält er anschließend beim Scheren 3 Wolle.



Versetzt ab Ende eines Halbjahres die orangefarbene Halbjahresmarke auf das nächste Halbjahr und startet dieses Halbjahr. Nach Halbjahr 9 endet das Spiel.



Die Besonderheiten eures Heimatplans

Die Landschaft auf eurem Heimatplan ist unterteilt in ein Wattgebiet *(oberhalb der geschlossenen, aus genau drei Deichplättchen bestehenden Deichlinie)* und ein Landgebiet *(unterhalb der geschlossenen Deichlinie)*.

Das Festland

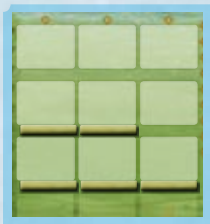
Bei Spielstart sind zwei Landfelder urbar gemacht und können *(wie schon auf Seite 6 dargestellt)* durch eine Arbeiter-Aktion mit einem gewünschten Plättchen passender Größe belegt werden *(siehe „Die Aktionsfelder“ ab Seite 12)*: Zur Auswahl stehen Acker, Forst, Stall und Gebäude. Vier Felder sind bereits belegt.



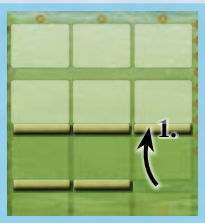
Der Deichbau

Neun potentielle Landfelder bestehen bei Spielbeginn noch aus Watt. Die geschlossene Deichlinie zeigt den Übergang vom Land zum Watt auf. Die Deiche liegen auf eurem Heimatplan immer zwischen zwei Feldern, welche senkrecht zueinander benachbart sind. Ihr habt 5 Deichplättchen. Immer wenn ihr eine Teilaktion „+1 “ bekommt, nehmt ihr einen eurer untersten Deiche, um ihn auf den ersten freien Zwischenraum zu legen, der sich weiter oben auftut *(siehe Bilderfolge im Anschluss)*. *(Wie oft ihr dies im Rahmen einer Aktion tun dürft, verrät euch die Aktion „Deichbauer“ auf Seite 12, bzw. wird durch Angaben wie z. B. „+2 “ deutlich.)* Immer sobald ihr durch solche Aktionen oberhalb eurer alten Deichlinie **drei Deiche nebeneinander** habt, bekommt ihr drei neu eingedeichte Felder *(sogenannte „Polderfelder“)* als urbar gemachte Landfläche dazu.

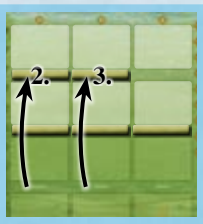
Die folgenden Bilder geben euch Aufschluss darüber, wie die Landgewinnung im Wattgebiet vor sich geht:



So liegen eure Deichplättchen bei Spielbeginn auf dem Heimatplan. Die hellgrünen Felder zeigen euch das Wattgebiet.



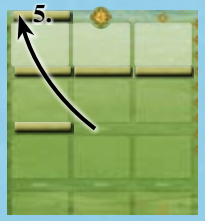
*Gleich mit dem **1. Deich**, den ihr im Spiel versetzt, erhaltet ihr **drei neue Landfelder** auf eurem Heimatplan dazu.*



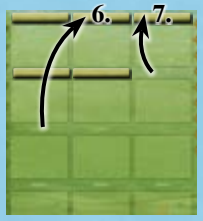
*Mit dem **2. Deich**, den ihr baut, wird der zweite Abschnitt eurer Landgewinnung eingeleitet. Der **3. Deich** bringt euch genauso wie der zweite keine neuen Landfelder ein.*



*Erst mit dem **4. Deich** bekommt ihr wieder **drei neue Landfelder** auf eurem Heimatplan dazu.*



*Mit dem **5. Deich** wird der erste Minuspunkt abgedeckt, der auf dem Heimatplan vorgegeben ist.*



*Der **6.** und **7. Deich** decken die letzten Minuspunkte ab. Der siebte Deich bringt euch **drei neue Landfelder**.*

Deichplättchen, die alleine oder zu zweit auf einer Linie liegen, haben für die Unterteilung des Heimatplans in Watt- und Landfelder keine Bedeutung.

Der Torfabbau im Moorgebiet

Unten auf eurem Heimatplan habt ihr drei Moorplättchen. Nutzt die Aktion „Moor entwässern“ oder eine der beiden Vogt-Aktionen, um einen dieser drei Moorabschnitte für das Torfstechen trockenzulegen *(siehe Seite 12–13)*: Dreht das Moorplättchen dazu auf die Rückseite und bestückt es augenblicklich mit genau 4 Torf. Diesen Torf könnt ihr im Spielverlauf durch Aktionen „Torf stechen“ von euren Moorplättchen nehmen und in den eigenen Vorrat legen. *(Es gibt ein Aktionsfeld, auf dem von der Anzahl eurer Stechspaten abhängt, wie oft in Folge ihr dies tun dürft, siehe das Aktionsfeld „Torfstecher“ auf Seite 12.)* Wichtig ist, dass ihr immer, wenn ihr die letzte Torfmarke von einem Moorplättchen nehmt, das Moorplättchen **sofort aus dem Spiel nehmen müsst**. Auf diese Weise erhaltet ihr neue Heimatplanfelder als urbar gemachte Landfläche dazu.



Ihr startet das Spiel mit einem kleinen entwässerten Moorabschnitt, auf dem bereits 4 Torf liegen. Sobald ihr Moor entwässert (wie links im Beispiel), erhaltet ihr weiteren Torf, den ihr abbauen könnt, dazu.

Die Tierhaltungsmöglichkeiten

In diesem Spiel kommen drei Tierarten vor: Schafe, Rinder und Pferde. Ihr bekommt diese Tiere in der Arbeitszeit durch verschiedene Aktionen *(siehe Seite 12–13)* und nach dem Winterhalbjahr als Jungtiere. Ihr dürft neue Tiere nur behalten, wenn ihr sie sofort auf eurem Heimatplan unterbringen könnt. Und ihr dürft alte Tiere jederzeit wieder abgeben, ohne etwas dafür zu bekommen. Ihr dürft die Tiere auf eurem Heimatplan während der Arbeitszeit jederzeit versetzen, müsst dabei aber immer folgende Regeln einhalten:

① Jeder eurer fünf **Deiche** trägt 1 beliebiges Tier.
② Jedes *(durch die Deichlinie erschlossene)* **leere Landfeld** auf eurem Heimatplan beherbergt bis zu 2 Tiere der gleichen Art.
③ In **Ställen** könnt ihr bis zu 3 Tiere der gleichen Art unterbringen. *(Vergesst nicht, eure Ställe rechtzeitig mit Tierpaaren zu belegen: Haltet euch dabei einen Platz frei, damit ihr in der Maiauswertung ein Jungtier zu den Elterntieren legen könnt, siehe Seite 8.)*
④ **Doppelställe** *(auf der Rückseite der Stallungen)* werden wie zwei einzelne Ställe behandelt. *(Ihr bekommt sie durch die Aktionen „Vogt“ und „Deichvogt“.)*



⑤ In **Stallungen** könnt ihr bis zu 6 Tiere der gleichen Art unterbringen. *(Wie bei den Ställen ist es auch hier euer Ziel, Tiere rechtzeitig vor der Geburt der Jungtiere paarweise in die Stallungen zu bringen. Ihr bekommt die Stallungen durch Winter-Aktionen „Zimmermann“.)*
⑥ Jeder **Park** *(Rückseite des Forstes)* beherbergt bis zu 2 beliebige Tiere *(der gleichen Art oder unterschiedlicher Art. Ihr bekommt die Parkanlagen durch die Aktionen „Vogt“ und „Deichvogt“, siehe Seite 12 bis 13.)*

Diese Regeln werden euch auf Seite 10 im Bild veranschaulicht.



Zur Beweglichkeit des Spielmaterials auf dem Heimatplan

Tiere dürft ihr während der Arbeitszeit jederzeit umstellen, müsst sie aber zu jeder Zeit auf eurem Heimatplan stehen haben. Die Deichplättchen könnt ihr nur mit entsprechenden Aktionen bewegen *(ob mit oder ohne Tier)*. Alle anderen Plättchen auf eurem Heimatplan *(auch die Äcker)* dürft ihr nur mit entsprechenden Aktionen ablegen, umdrehen bzw. entfernen. *(Es ist nicht erlaubt, Plättchen zu versetzen.)* Da der Platz für Gerätschaften in eurer Scheune begrenzt ist *(siehe Seite 14)*, dürft ihr diese jederzeit zurück auf den Ablageplan legen *(ohne allerdings etwas dafür zu bekommen)*.

Die Warenskala

Zeigt euch die Anzahl eurer Waren Nährwerte, Getreide, Tierhäute, Flachs und Wolle an, indem ihr deren Anzeiger auf der Warenskala entsprechend verschiebt. Die Anzeiger können nicht über 15 steigen oder unter 0 sinken.

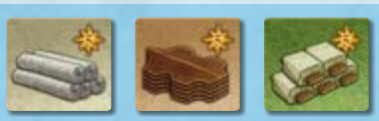
Ihr dürft jederzeit einen Nährwertanzeiger um eine Position nach unten schieben, um euren zweiten Nährwertanzeiger um eine Position nach oben zu schieben. *(Dieses Vorgehen ist besonders bei Spielende zu empfehlen, wenn die abschließende Wertung bevorsteht.)*

Ihr könnt maximal 30 Nährwerte lagern (von den anderen Waren nur höchstens 15 Stück).



Begrenzung des Spielmaterials

Die Tiere, Baustoffmarken, Kleidungsmarken und Torfsteine sollen in diesem Spiel nicht begrenzt sein. Improvisiert bitte, wenn sie nicht ausreichen, oder behelft euch mit den Ersatzmarken. Alle anderen Plättchen sind dagegen begrenzt. *(Wenn sie aufgebraucht sind, können keine weiteren mehr erworben werden. Dies betrifft die Getreide-/Flachsäcker, Forstwälder, Ställe, Stallungen, Torfkähne/Pflüge sowie alle Fuhrwerkplättchen.)* Sobald ihr allerdings Plättchen zurückgebt, sind sie auch wieder verfügbar.



5 Wollstoffe, 5 Leder und 5 Leinen

Fuhrwerke beladen

Wie schon im Ausblick angedeutet, kommt den Fuhrwerken, die ihr im Rahmen eurer Aktionen bauen könnt *(Wagner im Winter, bzw. Lohnarbeiter im Sommer)*, eine Besonderheit zu, da ihr sie einmal halbjährlich – unabhängig vom sonstigen Spielgeschehen – für euch fahren lassen könnt.

Die Stellplätze in der Scheune sind begrenzt

Ihr könnt im Spielverlauf ein oder mehrere Fuhrwerke bauen. Für eure kleinen Fuhrwerke und anderen Gerätschaften *(Pflug und Torfkahn)* habt ihr vier Abstellmöglichkeiten in eurer Scheune, zum Unterstellen der großen Fuhrwerke drei Abstellflächen. *(Die unterste dieser Flächen könnt ihr ersatzweise auch für eine fünfte kleine Gerätschaft nutzen.)* Ihr dürft jede Gerätschaft mehrfach besitzen.



Die Scheune

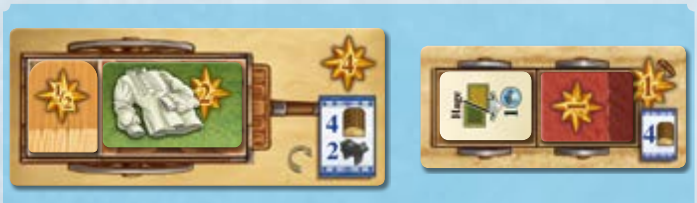
Es gibt sechs verschiedene Fuhrwerke mit unterschiedlichen Kosten und unterschiedlichem Nutzen. Die Kosten werden immer in Form von **Holz und Pferden** gezahlt. *(Ihr müsst die Pferde tatsächlich abgeben. Die Abgabe der Pferde bedeutet thematisch, dass ihr sie aus der Zucht herausnehmt und sie euch fortan nur noch als Zugtiere dienen.)*



Ihr könnt eure Fuhrwerke **jederzeit während einer Arbeitszeit beladen** *(auch unmittelbar nachdem ihr sie erworben habt)*. Dies geschieht zusätzlich zu euren eigentlichen Aktionen. Wichtig ist, dass ihr die Plättchen, die ihr auf eure Fuhrwerke legt, **erst nach der Arbeitszeit wieder herunternehmen** dürft *(siehe Seite 8)*.

Ihr beladet eure Fuhrwerke wahlweise mit …

– den Baustoffen Holz oder Lehm zu deren Veredelung *(Bauholz oder Ziegel)*
– den Kleidungsmarken Leinen, Wollstoff oder Leder ebenfalls zu deren Veredelung *(Sommerkleidung, Winterkleidung oder Lederkleidung)*
– Reiseziel-Plättchen in eurer Spielfarbe, um an den Zielorten Nährwerte zu ertauschen.



Zwei beladene Fuhrwerke

Die Fuhrwerke haben Einzel- und Doppelfelder in unterschiedlicher Anzahl und Anordnung. (Ihr dürft die Felder eines Fuhrwerks nacheinander oder gleichzeitig beladen.)



Einzelfeld *Doppelfeld*

Die Einzelfelder auf den Fuhrwerken

Einzelfelder könnt ihr mit **Holz- oder Lehmmarken** belegen. Ihr müsst die Marken, sobald ihr sie auf ein Fuhrwerk legt, sofort **auf die Rückseite** „Bauholz“ bzw. „Ziegel“ drehen.
Bei den Lehmmarken müsst ihr immer jeweils **1 Torf dazugeben**, damit ihr die Marke wenden dürft *(dies ist auch auf der Lehmmarke vermerkt)*.



Ihr könnt Einzelfelder statt mit Baustoffmarken auch mit den ganz kleinen **Reisezielen** Hage, Dornum oder Beemoor belegen.
Auf den großen Fuhrwerken könnt ihr benachbarte Felder jederzeit **als vereinigt betrachten** – so erzielt ihr Doppel- bis Vierfachfelder für die größeren Plättchen.

Dieser Pferdewagen bringt Waren nach Hage und Aurich und liefert euch zusätzlich zur nächsten Bestandsaufnahme ein Bauholz. Die beiden mittleren Einzelfelder des Pferdewagens wurden für das Reiseziel „Aurich“ vereinigt.



Ihr vereinigt die Felder auf euren Fuhrwerken nicht nur der Reiseziele wegen, sondern auch um Leinen, Wollstoff oder Leder zu veredeln: So entstehen Sommer-, Winter- und Lederbekleidung.

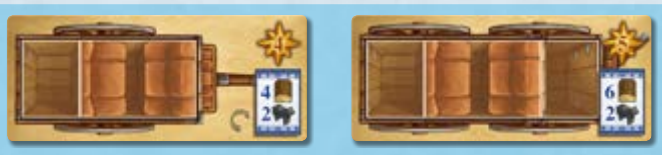


Die Doppelfelder auf den Fuhrwerken

Doppelfelder schränken den Handlungsspielraum auf euren Fuhrwerken ein, da ihr sie nicht mit Bauholz, Ziegeln und kleinen Reisezielen belegen könnt, sondern nur mit größeren Reisezielen und Kleidungsmarken.
Ihr dürft Doppelfelder mit benachbarten Einzelfeldern vereinigen.



Es ist nicht erlaubt, kleine Marken wie Bauholz auf das Doppelfeld eines Fuhrwerks zu legen.



Ihr seht verschiedene Möglichkeiten, wie die Droschke beladen werden darf. Es ist leider nicht möglich, sie mit zwei Sommerkleidungen zu beladen, da das Doppelfeld dann von gleich zwei Marken beansprucht werden würde.

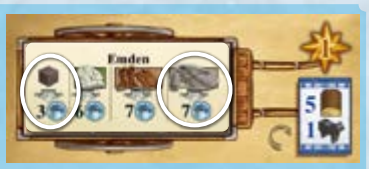


Bedeutsam sind während einer Arbeitszeit **die genauen Zeitpunkte**, zu denen ihr eure Fuhrwerke einsetzt. Reiseziel-Plättchen, die ihr auf ein Fuhrwerk legt, dürft *(und müsst)* ihr **sofort nutzen**, sobald ihr sie in ein Fuhrwerk legt: Verkauft zu festgelegten Preisen so viele von den nachgefragten Produkten, wie ihr möchtet – aber **mindestens ein Produkt** und **jedes Produkt höchstens einmal**.
(Nehmt die Produkte hierzu aus eurem eigenen Vorrat und gebt sie zurück in den allgemeinen Vorrat. Oder verschiebt Anzeiger auf eurer Warenleiste. Eine Tabelle im Anhang geht auf alle Verkaufsmöglichkeiten sowie deren Preise ein, siehe Seite 19.)
Nach den Verkaufsaktionen beim Ablegen des Plättchens müsst ihr das Reiseziel-Plättchen „nutzlos“ auf eurem Fuhrwerk liegen lassen, bis ihr es **nach der Arbeitszeit** auf eure Leiste „Reiseerfahrung“ legt. Dreht das Plättchen bis dahin schon einmal auf die Rückseite. *(Ihr dürft das Plättchen also kein weiteres Mal in der Arbeitszeit in Anspruch nehmen. Außerdem könnt ihr jedes Reiseziel nur einmal im Spiel aufsuchen.)*

Wenn ihr nach Hage reist, müsst ihr genau einen Acker verkaufen.

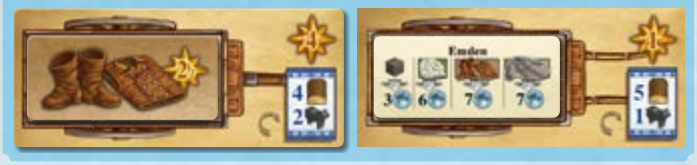


*Legt – wie hier – das Reiseziel „Emden“ in euren Karren, um **sofort** eine Reihe von Nährwerten zu verdienen. (Verkauft z. B. 1 Torf und 1 Winterkleidung für insgesamt 10 NW.) Für den Rest der Arbeitszeit blockiert das Plättchen euren Karren. (Die Nährwerte stehen euch sofort für eure Aktionen zur Verfügung.)*



Die Baustoffe Holz und Lehm sowie alle Kleidungsmarken, die ihr in ein Fuhrwerk legt, werden zwar sofort mit der veredelten Seite nach oben auf das Fuhrwerk gelegt, stehen euch aber erst nach der Arbeitszeit zur Verfügung, sobald ihr eure Fuhrwerke leert *(siehe Seite 8)*.

*Es ist also **nicht erlaubt**, dass ihr euch mit einem Fuhrwerk ein Kleidungsstück beschafft (wie hier die Lederkleidung), um es noch in der gleichen Arbeitszeit mit einem anderen Fuhrwerk gegen Nährwerte zu tauschen (wie zum Beispiel hier auf der Reise nach Emden).*



Details zur den Fuhrwerken



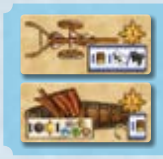
Zugkarre

- Die Einzelfelder der Zugkarre können nicht vereinigt werden.
- Ihr könnt an den Reiseorten nur verkaufen, was ihr auch in eurem Vorrat habt – einschließlich der Waren auf eurer Warenleiste. Nur in wenigen Ausnahmefällen dürft ihr auch einen Pflug oder Torfkahn aus eurer Scheune bzw. ein Acker- oder Moorplättchen von eurem Heimatplan verkaufen *(siehe oben)*. *(Waren, die ihr noch nicht von euren Fuhrwerken abgeladen habt, dürft ihr ausdrücklich noch nicht verkaufen.)*
- Das Reiseziel „Bremen“ kann nur mit Pferdewagen oder Droschke erreicht werden, da das Reiseziel-Plättchen so groß ist, dass es vier Einzelfelder *(bzw. zwei Einzelfelder und ein Doppelfeld)* abdeckt.



Pferdewagen nach Bremen

- Die kleinen Gerätschaften Pflug und Torfkahn zählen nicht zu den Fuhrwerken, müssen aber genauso wie die Fuhrwerke in der Scheune abgestellt werden.



Pflug und Torfkahn

Die Aktionsfelder

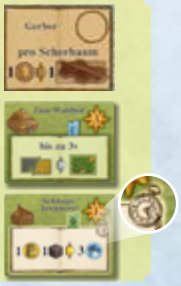


- Haltet euch, wenn ihr euch mit den Aktionsfeldern beschäftigt, vor Augen, dass ihr **jederzeit während der Arbeitszeit** Reiseziele besuchen könnt, an denen ihr dann sofort Nährwerte erhaltet, die ihr auch sofort *(zum Beispiel für eine Aktion „Gebäude“)* ausgeben könnt. *(Ihr müsst für die Nährwerte also **nicht erst auf das Leeren der Fuhrwerke warten**, sondern erhaltet sie sofort.)*

Grundsätzlich gilt:

- Immer wenn ihr euch etwas **nehmen** oder aussuchen sollt, dann nehmt es euch *(wenn nicht anders beschrieben)* aus dem allgemeinen Vorrat, oder verrückt die Anzeiger auf eurer Warenleiste nach oben.
- Immer wenn ihr etwas **zahlen** oder abgeben sollt, dann gebt es *(wenn nicht anders beschrieben)* in den allgemeinen Vorrat ab, oder verrückt die Anzeiger auf eurer Warenleiste nach unten.

Im Spiel kommen drei unterschiedliche Umwandlungspfeile vor.



- Die Schreibweise mit braunem Pfeil wird in diesem Spiel immer dann gewählt, wenn ihr die dargestellte Umwandlung sofort genau so oft durchführen dürft, wie ihr über die zugehörigen Handwerksgeräte verfügt. *(Mit 3 Scherbäumen könnt ihr zum Beispiel bis zu 3 Tierhäute in je 1 Leder umwandeln.)*
- Ein grauer Pfeil bedeutet, dass die Umwandlung ebenfalls sofort durchgeführt wird, die Häufigkeit aber nicht von Handwerksgeräten abhängt. Diese Darstellungsart kommt auf dem Spielplan *(beim Zimmermann)* und auf Gebäuden vor *(z. B. bei dem Gebäude „Zum Waldhof“)*.
- Ein gelber Pfeil bedeutet, dass diese Umwandlung jederzeit und beliebig oft vorgenommen werden kann. Diese Darstellungsart kommt nur auf den Gebäuden mit Uhr vor *(z. B. bei der Schnapsbrennerei)*.

Die Aktionsfelder des Halbjahres Sommer/Herbst

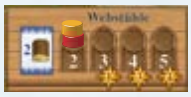
Fischer
Nimm 1 Schaf. Schiebe zusätzlich auf der Skala „Reusen“ deine Anzeigemarke kostenlos um eine Position nach rechts. Nimm dir danach 1 NW pro Reuse, die du hast *(also bis zu 6 NW). (➲ 8 auf Seite 14)*

Krämer
Suche dir eine der folgenden Waren aus: Bauholz, Ziegel, Schaf, Rind oder Pferd.



Nimm zusätzlich 1 Getreide und 1 Leder.

Wollweber
Tausche maximal so viel Wolle gegen Wollstoffe, wie du Webstühle hast *(ertausche also bis zu 2, 3, 4 oder 5 Wollstoffe). (➲ 8)*



Kolonist
Nimm 1 Pferd und/oder entwässere einen Moorabschnitt, indem du eines deiner Moorplättchen auf die Seite drehst, auf der oben ein Entwässerungsgraben abgebildet ist. Bestücke dieses Plättchen mit genau 4 Torf aus dem allgemeinen Vorrat.



Torfstecher
Nimm maximal so viel Torf von deinen Moorplättchen, wie du Stechspaten hast *(also bis zu 3, 5 oder 7 Torf. Du darfst dir den Torf auch von mehreren Moorplättchen, nicht aber aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.) (➲ 8)*



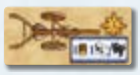
Deichbauer
Suche dir 1 Rind oder Schaf aus und/oder führe eine Aktion „Deichbau“ durch *(siehe Seite 9)*: Verschiebe pro Schaufelpaar einen Deich *(also 1, 2, 2 oder 3 Deiche bei 3, 4, 5 oder 6 Schaufeln). (➲ 8)*



Lehmarbeiter
Nimm 1 Lehm pro Schaufel, die du hast *(also 3, 4, 5 oder 6 Lehm). (➲ 8)*
In diesem Beispiel hast du 5 Schaufeln (und damit auch 2 Schaufelpaare für die Aktion „Deichbauer“).



Ackerbauer



Baue einen Pflug *(zu den Kosten ➲ 1 auf Seite 14)*, den du in deiner Scheune unterbringen musst, und/oder pflüge danach maximal so viele Äcker *(➲ 2)*, wie du Pflüge hast. Entscheide für jedes neue Ackerplättchen, auf welche Seite du es drehst *(Flachs oder Getreide)*.

Forstwirt
Zahle 1 NW *(➲ 6)*, um dafür wahlweise einen Forst *(➲ 2)* auf ein leeres Landfeld deines Heimatplans zu legen oder ein Gebäude *(➲ 2)* zu bauen, indem du die Baukosten bezahlst, die auf dem Spielplan abgedruckt sind. Baue das Gebäude auf ein leeres Landfeld. *(Beachte auch ➲ 7.)*

Holzfäller
Nimm 1 Holz pro Axt, die du hast *(also 3, 4, 5 oder 6 Holz. Dies ist unabhängig von der Anzahl deiner Forstwälder.) (➲ 8)*



Meister
Schiebe auf den Skalen des Spielplans so oft, wie du Werkbänke hast *(also maximal 2, 3 bzw. 4 Mal)*, eine deiner Anzeigemarken um eine Position nach rechts *(beachte unbedingt das Beispiel ➲ 5 auf Seite 14)*. Du darfst **nur unterschiedliche** Anzeiger verschieben. Die Kosten dafür stehen auf dem Spielplan.



Zimmermann
Baue entweder ein Gebäude *(➲ 2)*, indem du die Baukosten bezahlst, die auf dem Spielplan abgedruckt sind. Oder baue für 2 Lehm und 1 Getreide einen Stall *(➲ 2)*. Lege das neue Plättchen in jedem Fall auf ein leeres Landfeld deines Heimatplans.

Bauarbeiter
Baue ein Gebäude *(➲ 2)*, indem du die Baukosten bezahlst, die auf dem Spielplan abgedruckt sind. Lege das neue Plättchen auf ein leeres Landfeld deines Heimatplans.
Die Gaststätten kosten z. B. 2 unterschiedliche Baustoffe und 9 NW.



Vogt
Wende kostenlos ein Plättchen, das ein Pfeil-Symbol hat, auf die Rückseite. *(➲ 4) (Siehe auch Rückseite des Übersichtsblattes.)*





Lohnarbeiter
Zahle 2 NW *(➲ 6)*, um dafür entweder ein Fuhrwerk *(➲ 3)* zu bauen, indem du die Kosten hierfür bezahlst, oder als Nachahmung *(➲ 7)* ein Feld des Sommerhalbjahres zu nutzen, das in dieser Arbeitszeit schon einmal genutzt wurde *(egal von wem). (Ein ggf. besetztes Winterfeld darf nicht nachgeahmt werden.)*

• Beachtet, dass dies die Darstellung für 1 beliebiges Tier ist: . Diese Abbildungen stehen für Schaf , Rind  und Pferd .

Im Speziellen:

• Eine Schreibweise wie „1 Rind / Pferd“ bedeutet, dass ihr aussuchen könnt, ob ihr *(in diesem Fall)* 1 Rind oder 1 Pferd nehmen möchtet.

• Eine Darstellung bei den Kosten in der Form „1 Getreide *(Flachs)*“ bedeutet, dass ihr 1 Getreide abgeben müsst. **Erst wenn** ihr kein Getreide mehr habt, dürft ihr stattdessen 1 Flachs abgeben.

• Immer wenn das Wort „pro“ benutzt wird *(zum Beispiel „1 Lehm pro Schaufel“ beim Lehmarbeiter)*, müsst ihr das, worauf sich das „pro“ bezieht, nicht abgeben, um die gewünschte Ware zu erhalten. *(Im Beispiel des Lehmarbeiters braucht ihr keine Schaufeln abzugeben.)*

• Die Schreibweise „Aktion A und/oder Aktion B“ auf den Aktionsfeldern bedeutet, dass ihr beide Aktionen *(in beliebiger Reihenfolge)* durchführen dürft oder eine Aktion eurer Wahl. Das Wort „oder“ *(ohne das „und“)* auf Aktionsfeldern bedeutet hingegen, dass ihr euch für eine der beiden Aktionen entscheiden müsst. Fehlt eine derartige Verbindung zwischen den Teilaktionen, dann gilt „und/oder“ *(wie zum Beispiel beim Kolonisten oder Ackerbauern)*.



Beim Wagner könnt ihr zum Fuhrwerk zusätzlich einen Torfkahn erstehen.

• Die Aktionen auf manchen Aktionsfeldern sind durch einen langen braunen Strich unterteilt *(wie z. B. beim Torfschiffer)*. Dieser Strich dient der besseren Lesbarkeit und verbindet die Teilaktionen ebenfalls mit „und/oder“.

• Die Wortwahl „Torf stechen“ bedeutet, dass ihr Torf von euren entwässerten Moorplättchen nehmen müsst. *(Zur Erinnerung: Sobald das entwässerte Moorplättchen leer wird, wird es entfernt.)* Die Aktion „Torf nehmen“ hingegen bedeutet *(zum Beispiel in der Darstellung „3 Torf“ beim Torfschiffer)*, dass ihr den Torf aus dem allgemeinen Vorrat erhaltet.



• Zur Erinnerung: „Landfelder“ sind alle Felder auf eurem Heimatplan, die eingedeicht sind *(auch die Moorfelder)*. Die Felder jenseits der Deichlinie heißen „Wattfelder“ und sind nicht nutzbar *(siehe Seite 9)*.

Die Aktionsfelder des Halbjahres Winter/Frühling

Torfschiffer
Nimm dir 3 Torf plus 1 Torf pro Torfkahn, den du hast *(also 3, 4, 5… Torf bei 0, 1, 2… Torfkähnen. Du darfst den Torf nicht von deinen Moorplättchen nehmen.)*

Gerber
Tausche maximal so viele Tierhäute gegen Leder, wie du Scherbäume hast *(ertausche also bis zu 3, 5 oder 6 Leder bei 3, 5 oder 6 Scherbäumen)*. *(➲ 8)*

Leinweber

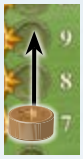
Tausche maximal so viel Flachs gegen Leinen, wie du Webstühle hast *(ertausche also bis zu 2, 3, 4 oder 5 Leinen)*. *(➲ 8)*

Schlachter
Tausche pro Schlachtbank, die du hast, *(also maximal 2, 3 bzw. 4 Mal)* 1 beliebiges Tier gegen 3 NW plus 2 Tierhäute. Immer wenn du dabei 1 Rind eintauschst, erhältst du 1 NW zusätzlich. *(➲ 8)*

Viehhändler

Nimm 2 Getreide und 1 Schaf. Suche dir außerdem 1 Rind oder 1 Pferd aus.

Krämer
Nimm 1 Torf von einem deiner Moorplättchen. *(Du darfst dir den Torf nicht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.)* Suche dir außerdem 1 beliebiges Tier aus, und nimm 1 Holz und 1 Lehm.

Baustoffhändler

Nimm 2 Tierhäute und suche dir 1 Holz oder 1 Lehm aus. Suche dir außerdem 1 Bauholz oder 1 Ziegel aus.

Töpfer
Tausche pro Töpferscheibe, die du hast, *(also maximal 2, 3 bzw. 4 Mal)* 1 Lehm gegen 3 NW plus 1 Torf. *(Du darfst dir den Torf nicht von deinen Moorplättchen nehmen.)* *(➲ 8)*

Bäcker
Gib pro Ofen, den du hast, *(also maximal 1, 2, 3 bzw. 4 Mal)* 1 Getreide und 1 Torf ab, um dafür je 6 NW zu erhalten. Sofern du kein Getreide bzw. Torf mehr hast, kannst du stattdessen 1 Flachs bzw. 1 Holz abgeben. *(➲ 8)*

Holzhändler
Zahle 1 NW, um dafür wahlweise 4 Holz zu erhalten oder ein Gebäude *(➲ 2)* zu bauen, indem du die Baukosten bezahlst, die auf dem Spielplan abgedruckt sind. Sofern du keine Nährwerte mehr hast, kannst du statt des geforderten Nährwertes 1 Getreide abgeben.

Meister
Schiebe auf den Skalen des Spielplans so oft, wie du Werkbänke hast *(also maximal 2, 3 bzw. 4 Mal)*, eine deiner Anzeigemarken um eine Position nach rechts *(beachte unbedingt das Beispiel ➲ 5 auf Seite 14)*. Du darfst **nur unterschiedliche** Anzeiger verschieben. Die Kosten dafür stehen auf dem Spielplan.



Wagner
Baue 1 Fuhrwerk *(➲ 3)*, indem du die Kosten hierfür bezahlst. Zusätzlich oder alternativ kannst du 1 Torfkahn bauen. *(Die Kosten für die Fuhrwerke stehen auf den Plättchen bzw. unter ➲ 3, der Torfkahn kostet 1 Holz.)* Bringe diese Neuanschaffungen auf Feldern passender Größe in deiner Scheune unter.

Zimmermann
Baue wahlweise für 2 Lehm und 1 Getreide einen Stall *(➲ 2)*, oder tausche zum Preis von 2 Ziegeln einen Stall gegen eine Stallung aus. *(Stallungen können nicht direkt gebaut werden.)*



Deichvogt
Wende kostenlos ein Plättchen, das ein Pfeil-Symbol hat, auf die Rückseite *(siehe auch Rückseite des Übersichtsblattes)*. *(➲ 4)*



Baue zusätzlich 1 Deich *(siehe Seite 9)*.





Lohnarbeiter
Zahle 2 NW *(➲ 6)*, um dafür entweder ein Gebäude *(➲ 2)* zu bauen, indem du die Baukosten bezahlst, oder als Nachahmung *(➲ 7)* ein Aktionsfeld des Winterhalbjahres zu nutzen, das in dieser Runde schon einmal genutzt wurde *(egal von wem)*. *(Ein ggf. besetztes Sommerfeld darf nicht nachgeahmt werden.)*

Weitere Anmerkungen zu den Aktionsfeldern

(➲1) Beim **Ackerbauern** kannst du einen Pflug erwerben. Ein Pflug kostet 1 Holz und wahlweise 1 Rind oder 1 Pferd. *(Wenn du keinen Platz mehr in der Scheune hast, kannst du den neuen Pflug nur durch Austausch mit einer anderen Gerätschaft erwerben. Die alte Gerätschaft kommt dann zurück auf den Ablageplan.)*



(➲2) Äcker, Forstwälder, Ställe und Gebäude müssen auf leere *(durch die Deiche erschlossene)* Landfelder des Heimatplans gelegt werden. *(Dabei gelten Ställe nicht als Gebäude. Ställe können durch einen Zimmermann zu Stallungen aufgewertet werden. Doppelställe, Speicher und Parkanlagen können wie die Stallungen nicht direkt gebaut werden. Sie müssen durch eine der beiden Vogt-Aktionen aufgewertet werden.)* Die genaue Position, auf die du dein Plättchen auf den Heimatplan baust, spielt in diesem Spiel keine Rolle. Du kannst alle Gebäude bauen, die auf dem großen Spielplan ausliegen.
Die **Baukosten** stehen auf dem Spielplan vermerkt: Die obersten vier Gebäude kosten 1 beliebigen Baustoff und 1 Getreide, die nächsten beiden 1 Bauholz und 1 Ziegel. Die mittleren Gebäude haben individuell ausgewiesene Baukosten. Die Gebäude unten kosten 2 unterschiedliche Baustoffe *(z. B. 1 Holz und 1 Bauholz)* und 9 NW. Die Gebäude rechts unten sind große Objekte und kosten entsprechend 3 Bauholz, 3 Ziegel und 15 NW. *(Jeder Stall kostet, wie schon auf den Aktionsfeldern „Zimmermann“ vermerkt, 2 Lehm und 1 Getreide.)*



(➲3) Es gibt sechs unterschiedliche Fuhrwerke. Jedes Fuhrwerk hat andere Kosten *(und ist unterschiedlich viele Punkte wert)*:

Handkarre *(0)*:	**Zugkarre** *(1)*:	**Karren** *(1)*:	**Pferdewagen** *(2)*:	**Kutsche** *(4)*:	**Droschke** *(5)*:
2 Holz	4 Holz	5 Holz, 1 Pferd	7 Holz, 1 Pferd	4 Holz, 2 Pferde	6 Holz, 2 Pferde



Wenn du keinen Platz mehr in der Scheune hast, kannst du das Fuhrwerk oder den Torfkahn nur noch durch Austausch gegen eine andere Gerätschaft entsprechender Größe erwerben. *(Die alte Gerätschaft kommt dann zurück auf den Ablageplan.)* Der Karren und der Pferdewagen haben nur Einzelfelder, keine Doppelfelder. Du kannst sie flexibler einsetzen als Kutsche und Droschke. Dafür sind Kutsche und Droschke mehr Punkte wert.

(➲4) Eine genaue Übersicht über alle Plättchen, die ein Pfeil-Symbol haben, findest du auf der Rückseite des Übersichtsblattes. Für das Wenden des Plättchens fallen keine Kosten an. *(Du brauchst zum Beispiel, wenn du einen Karren zum Pferdewagen aufwertest, keinen Aufpreis in Form von Holz oder Pferden zu zahlen.)*



(➲5) Beispiel für eine **Meister**-Aktion: Du hast 2 Werkbänke. Mit der Meister-Aktion kannst du pro Werkbank einen Handwerksanzeiger verschieben – so auch den Anzeiger für Werkbänke. Dies kostet 2 Lehm. Mit deinen nunmehr 3 Werkbänken bist du danach **sofort berechtigt**, zwei weitere Anzeiger *(also insgesamt drei Anzeiger)* zu verschieben. Du kannst alternativ darauf verzichten, 2 Lehm für eine zusätzliche Werkbank auszugeben, und direkt zwei Anzeiger vorschieben *(zum Beispiel bei den Äxten und bei den Öfen)*. Die Kosten für jedes Verschieben stehen auf dem Spielplan. Die Axt kostet 1 Holz, der Ofen 1 Ziegel. Die Kosten beziehen sich auf den Schiebevorgang *(und nicht auf jedes einzelne Handwerksgerät)*, so bringt das Verschieben bei den Stechspaten gleich 2 Stechspaten auf einmal. Dies kostet insgesamt genau 1 Holz. Es ist nicht erlaubt, mit einer einzigen Meister-Aktion denselben Anzeiger um mehr als eine Position zu verschieben.





*Wenn du jemandem das Spiel neu erklärst, gehe beim Erklären der einzelnen Aktionen in der Reihenfolge auf dem Spielplan vor. **Erkläre aber als erstes Aktionsfeld den Meister**, weil viele Aktionen von der Anzahl der zugehörigen Handwerksgeräte abhängen.*

(➲6) Im Gegensatz zum Holzhändler *(siehe Abbildung unter ➲5)* darfst du, wenn du keine Nährwerte mehr hast, auf diesen Aktionsfeldern nicht ersatzweise Getreide abgeben.

(➲7) Immer wenn du beim **Lohnarbeiter** ein Aktionsfeld nachahmst, das dein Gegenspieler genutzt hat, dann führe die Aktion in Abhängigkeit von deinem eigenen Besitzstand durch *(und nicht in Abhängigkeit von den Besitztümern deines Gegners)*. Zwei Beispiele: Dein Gegner hat 7 Stechspaten, du aber nur 3. Du ahmst die Torfstecher-Aktion deines Gegners nach und erhältst dafür 3 Torf *(und nicht etwa 7 Torf)*. Du darfst anstelle dessen aber auch deine eigene Aktion nachahmen: Wenn du einen Arbeiter beim Forstwirt hast, kannst du dieses Aktionsfeld nachahmen, musst für das neue Forstplättchen aber insgesamt 2 NW *(für die Nachahmung)* +1 NW *(für den Forstwirt)* = 3 NW zahlen.

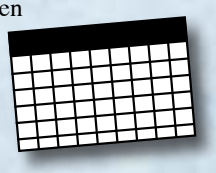


(➲8) Für diese Aktion entstehen keine weiteren Kosten, auch nicht die, die vor der Skala der Handwerksgeräte stehen. *(Die Kosten vor den Handwerksgeräten beziehen sich nämlich nur auf das Verschieben der Anzeiger, nicht aber auf das Nutzen der Handwerksgeräte.)*

Spielende und Gewinner des Spiels

Beim ersten Durchlesen der Spielregeln reicht es aus, wenn ihr diesen Abschnitt nur kurz überfliegt. Lest lediglich im Abschnitt „Tiere auf Heimatplan“ sorgfältig durch, wie viele Punkte ihr für eure Tiere bekommen werdet. Alle weiteren Punkte, die ihr am Ende einer Partie bekommt, werden euch auf den Plättchen und Spielplänen durch die gelben Windrosen angezeigt.

Das Spiel endet nach neun Runden mit Ablauf des letzten Sommerhalbjahres. Führt abschließend die November-Aktionen durch. *(Eure Tiere vermehren sich also nicht mehr, da es Jungtiere nur im Mai gibt.)* Zu euren letzten Aktionen vor der Wertung zählt in der Regel auch, dass ihr, sofern ihr *(mindestens)* einen **Torfkahn** habt, euren restlichen Torf gegen Waren eintauscht, die euch auf der Warenleiste Punkte einbringen *(siehe Wertungskategorie „Warenleiste“)*.



Nehmt für die Wertung den Wertungsblock zur Hand und tragt in die Zeilen der Tabelle folgende Werte ein.

Kleidungsmarken und Baustoffe

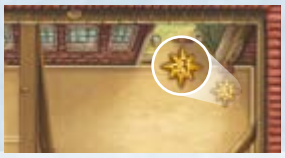


Zählt die Punkte auf euren Warenmarken zusammen. Für Ziegel, Leinen, Wollstoff und Leder bekommt ihr je 1 Punkt. Für Sommerkleidung bekommt ihr je 2 Punkte, für Winter- und Lederkleidung je 2½ Punkte. Für jedes Bauholz bekommt ihr einen halben Punkt. *(Die Werte werden nicht gerundet.)*

Gerätschaften in der Scheune



Zählt die Punkte auf euren Pflügen, Torfkähnen und Fuhrwerken zusammen. Diese Pluspunkte werden mit den Minuspunkten verrechnet, die ihr erhaltet, falls ihr am Ende über kein großes Fuhrwerk verfügt *(–3 Punkte)*.

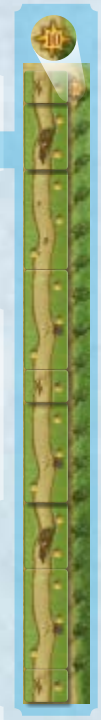


Reiseerfahrung



Das erste freie Feld auf eurer Leiste „Reiseerfahrung“ *(von unten aus gesehen)* gibt an, wie viele Punkte ihr für eure Reisen bekommt.

Für eure Reiseerfahrung könnt ihr bis zu 10 Punkte bekommen.



Handwerksgeräte

Zählt eure Punkte auf den zehn Spielplanskalen zusammen.



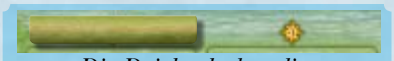
Allein schon für die Öfen könnt ihr bis zu 7 Punkte bekommen.

Warenleiste



Für jeden Warenanzeiger, der in eurer Warenskala auf der 15 steht, bekommt ihr 3 Punkte. Anzeiger, die auf den Feldern 11 bis 14 stehen, bringen je 2 Punkte. Anzeiger, die auf 7 bis 10 stehen, bringen je 1 Punkt. *(Eure beiden Nährwertmarken dürft ihr gleichmäßig auf- und abschieben, so dass ihr auf diese Weise den Punktewert optimieren könnt.)* Beachtet, dass ihr die Punkte in dieser Wertungskategorie **einmalig** durch die Umwandlung eines Stalls in einen **Speicher** verdoppeln könnt. *(Es bringt euch keinen Vorteil, zwei Speicher zu besitzen.)*

Punkte auf dem Heimatplan



Die Deiche decken die Minuspunkte im Watt ab.

Zählt die Punkte auf euren Gebäuden, Ställen, Stallungen, Forstwäldern und Parks zusammen. Diese Pluspunkte werden mit den Minuspunkten verrechnet, die ihr für nicht entwässerte Moore *(–4 Punkte)*, für entwässerte Moore *(–1 Punkt bzw. -3 Punkte)* und für nicht abgedeckte Punktesymbole im Watt *(jeweils –1 Punkt)* bekommt. *(Für die Tiere, die sich ebenfalls auf eurem Heimatplan befinden, erfolgt eine gesonderte Wertung.)*

Tiere auf Heimatplan



Jedes Tier derjenigen Art, von der ihr am wenigsten auf eurem Heimatplan habt, ist 2 Punkte wert *(zu den Tierhaltungsregeln siehe Seite 9)*. Jedes Tier der Art, von der ihr am zweitwenigsten habt, ist 1 Punkt wert. Die Tiere der dritten Art sind keine Punkte wert.

Beispiele:

Für 6 Schafe, 5 Pferde und 4 Rinder bekommt ihr 0+5+8=13 Punkte.
Für 5 Pferde, 4 Rinder und 0 Schafe bekommt ihr 0+4+0=4 Punkte.
Für 3 Pferde, 3 Rinder und 3 Schafe bekommt ihr 0+3+6=9 Punkte.

Pferde und Rinder, die ihr im Spielverlauf zum Erwerb von Pflügen und großen Fuhrwerken aus der Zucht herausnehmen musstet, bringen euch keine Punkte.

Versorgungsengpässe

Hier habt ihr im Spielverlauf die Minuspunkte notiert, die ihr für nicht geleistete Nahrungs- und Brennstoffzahlungen bekommen habt *(was eher selten vorkommt)* *(siehe Versorgen auf Seite 8)*. Während der Wertung kommen hier keine weiteren Minuspunkte mehr dazu.



Am Ende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der in einem Halbjahr 10, sofern es denn noch gespielt werden würde, die Startspielermarke besäße.

Die Solovariante des Spiels

Bei der Solovariante entfällt die Sonderaktion. Es ist also nicht erlaubt, eine Aktion des jeweils anderen Halbjahres durchzuführen. Setzt ansonsten einen Arbeiter nach dem anderen ein und versucht das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Eine Gesamtpunktzahl von 110 Punkten kann als herausragend angesehen werden.

Anhang

Der Anhang zu den Spielregeln besteht aus einer Vielzahl von Übersichten. Im Anschluss an die Danksagungen findet ihr die Verzeichnisse aller Gebäude- und Reiseplättchen, außerdem eine Liste der Gerätschaften und Handwerksgeräte. Auf der letzten Seite befindet sich ein Stichwort-Verzeichnis. Hier steht aufgelistet, was ihr in diesem Spiel wofür gebrauchen könnt.
Auf dem Übersichtsblatt werden euch außerdem alle Möglichkeiten aufgezeigt, wie Arbeiter eine Aktion „Plättchen wenden“ nutzen können *(siehe Vogt und Deichvogt auf den Seiten 12 bis 13)*.
Ein Begleitheft gibt euch einen Einblick in die geschichtlichen Besonderheiten Ostfrieslands. An vielen Stellen werden Querverweise zum Spiel hergestellt. Mit dieser Lektüre wünschen wir euch viel Vergnügen.

Danksagungen

„Arler Erde“ ist das autobiografischste aller Spiele von Uwe Rosenberg. Es spielt in dem Dorf, in dem sein Vater geboren ist und seine Eltern geheiratet haben. Arle hat heute zusammen mit einigen Streusiedlungen 1100 Einwohner. Eine dieser Streusiedlungen, Beemoor, kommt in diesem Spiel als Reiseort vor. Hier ist Rosenbergs Vater auf einem einsam gelegenen Bauernhof aufgewachsen. Das Gebäude „Textilhaus“ in diesem Spiel steht für das Textilhaus Kanngießer in Aurich, dessen Führung Rosenbergs Mutter 1989 von seinem Großvater übernommen hat. Uwe Rosenberg ist in Aurich aufgewachsen, in den ersten Jahren lebte er sogar in den über dem Geschäftshaus befindlichen Wohnräumen. Dass das Geschäft heute nicht in dritter Generation von ihm weitergeführt wird, liegt zum Glück daran, dass er lieber Spiele erfindet, als sich für Textilien zu begeistern. Bekannt geworden ist er mit Spielen wie „Bohnanza“ und „Agricola“. „Die Glasstraße“ ist ein weiteres Spiel von ihm, das bereits bei Feuerland Spiele erschienen ist. Mit dem vorliegenden Zweipersonenspiel „Arler Erde“ bleibt er seinem landwirtschaftlich ausgerichteten Schaffen treu.
Auch die Familie von Redakteur und Verleger Frank Heeren lebt seit vielen Generationen in Ostfriesland. Frank Heerens Vater wurde unweit von Arle – in Schweindorf – geboren und ist noch selbst als junger Mann in den 1940er-Jahren mit seiner Familie ins Moor gezogen, um Torf zu stechen.
Auf die Vorzüge der Arler Erde wies Gerhard Canzler in seinem Buch „Altes Handwerk“ hin, welches Uwe Rosenberg als Anregung zu diesem Spiel diente. Die Spielregeln zu „Arler Erde“ wurden von ihm selbst geschrieben. Er bedankt sich bei allen Korrekturlesern: Janina Kleinemenke, Sascha Hendiks, Gabriele Goldschmidt, Thorsten Hanson, Michael Wißner, Christof Tisch und. Für die Mitarbeit an den begleitenden Texten, die dieses Spiel im Anhang abrunden werden, bedankt er sich bei Anita Rittmeyer für das Ausformulieren des Textes und bei seinem Vater, Reinhold Rosenberg, für die Unterstützung bei der Recherche. Realisiert wurde das Spiel von Frank Heeren, der genauso wie Uwe Rosenberg in Ostfriesland groß geworden ist. *(Beide machten das Abitur 1989 in Aurich und belegten gemeinsam einen Leistungskurs Erdkunde, in welchem Watt- und Moorlandschaften schon ausführlich behandelt wurden. Ihr gemeinsamer Gruß richtet sich an ihren damaligen Lehrer und Tutor, Herrn Freudenberg.)*
Die Illustrationen verdankt der Verlag Dennis Lohausen, der in wundervoller Weise auch wieder auf die Funktionalität der Spielgestaltung eingewirkt hat. Das Setzen der Spielregel besorgte Christof Tisch. Vielen Dank für den leidenschaftlichen Einsatz! Für die Übersetzung ins Englische sei Grzegorz Kobiela gedankt. Als Testspieler nahmen *(in chronologischer Reihenfolge)* Andreas Odendahl, Sascha Hendriks, Dirk Krause, Hagen Dorgathen, Jessica Hüsker, Benjamin Ehlers, Frank Heeren, Michael Speckmann, Marco Althoff, Andrea Timm, Lorenz Merdian, Thorsten Roth, Frank Hommes und Stephan Rink Einfluss auf die Form, in der das Spiel heute vorliegt. Dafür einen ganz herzlichen Dank von Seiten des Autors. *(Zum Beispiel fanden die Reiseerfahrungen den Weg ins Spiel erst auf Wunsch einiger Testspieler. Bodenständig, wie Ostfriesen sind, meint Uwe, dass er alleine nicht auf die Idee gekommen wäre, Punkte auszuloben für Reisestrapazen, welche ihm selbst stets wert wären, vermieden zu werden.)*

Die Verzeichnisse

Das Verzeichnis der Gebäudeplättchen



Legt in der Spielvorbereitung auf die oberen vier Gebäudefelder des Spielplans **kleine Häuser** *(zu erkennen an der grünen Farbe)*. Alle kleinen Häuser haben die gleichen Baukosten und sind 1 Punkt wert.
Für eure allererste Partie empfehlen wir mit den **hellgrünen Einsteigerhäusern** zu spielen. Falls ihr im Spielverlauf mehrere dieser Häuser erwerbt, dürft ihr euch, immer wenn die Novemberauswertung ansteht, aussuchen, in welcher Reihenfolge ihr sie nutzen wollt. Die Häuser im Einzelnen:

Landarbeiterhaus
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Erhalte vor jedem November *(am Ende jedes Sommerhalbjahres)* 1 Lehm. Zusätzlich kannst du vor jedem November *(auch vor dem letzten)* 1 Torf stechen. *(Du darfst dir den Torf nicht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, sondern musst ihn von einem Moorplättchen nehmen.)*

Pflugmacherei
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Du kannst vor jedem November *(am Ende jedes Sommerhalbjahres)* einen Acker deiner Wahl auf ein leeres, eingedeichtes Landfeld deines Hofplans legen. Du kannst auf den Acker verzichten *(darfst ihn dann aber nicht nachträglich platzieren)*.

Sudelerhütte
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Erhalte vor jedem November *(am Ende jedes Sommerhalbjahres)* 1 Getreide und 1 Deich *(nimm also einen deiner unteren Deiche, um ihn auf den ersten freien Zwischenraum zu legen, der sich weiter oben auftut, siehe Seite 9)*.

Werkstatt
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Erhalte vor jedem November *(am Ende jedes Sommerhalbjahres)* 1 Holz und eine Meister-Aktion für genau eine Werkbank *(verschiebe also einen deiner Anzeiger für Handwerksgeräte um eine Position nach rechts und zahle die Kosten dafür)*.

Für weitere Partien könnt ihr im Rahmen der Spielvorbereitung aus den folgenden **dunkelgrünen kleinen Häusern** zufällig drei ermitteln, die ihr aus dem Spiel nehmt.
Es kennzeichnet alle sieben Häuser, dass sie euch zu Aktionen befähigen, die ihr jederzeit im Spiel *(insbesondere während der Arbeitszeit)* durchführen könnt. *(Für eure ersten Partien sind diese Funktionen vielleicht etwas anspruchsvoll. Wenn ihr die dunkelgrünen Gebäude zum ersten Mal einsetzt, empfehlen wir zunächst Webstube, Kolonistenhaus, Bauschreinerei und Schnapsbrennerei auszuprobieren.)*

Webstube
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Du kannst jederzeit im Spiel *(auch zwischen Ernten und Versorgen)* 3 Flachs abgeben *(auch mehrmals in Folge)*, um dafür 1 Leinen zu erhalten sowie 1 Torf zu stechen *(also von deinem Moorplättchen nehmen und in deinen Vorrat legen. Du darfst dir den Torf nicht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.)*

Kolonistenhaus
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Du kannst jederzeit im Spiel *(auch mehrmals in Folge)* 2 Wolle abgeben, um dafür 1 Lehm zu erhalten sowie 1 Torf zu stechen *(also von deinem Moorplättchen nehmen und in deinen Vorrat legen. Du darfst dir den Torf nicht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.)*

Bauschreinerei
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Du kannst jederzeit im Spiel *(auch mehrmals in Folge)* 4 NW und 1 Ziegel abgeben, um dafür einen deiner Ställe zur Stallung auszubauen. *(Für diesen Ausbau musst du nicht zusätzlich noch die sonst üblichen 2 Ziegel bezahlen. Beachte, dass es nur 3 Stallungen im Spiel gibt.)*

Schnapsbrennerei
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Du kannst jederzeit im Spiel *(auch mehrmals in Folge und zwischen Ernten und Versorgen)* 1 Getreide und 1 Torf gegen 3 NW tauschen.



Fuhrbetrieb
Baukosten: 1 beliebiger Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Du kannst jederzeit während der Arbeitszeit je 1 Torf aus dem allgemeinen Vorrat auf leere Einzelfelder deiner Fuhrwerke legen *(Doppelfelder nicht)*. Dieser Torf steht dir *(wie die anderen Waren aus den Fuhrwerken auch)* nach dem Leeren der Fuhrwerke zur Verfügung. *(Du darfst dir den Torf nicht von deinen Moorplättchen nehmen.)*



Die Einzelfelder der Fuhrwerke können mit Torf aus dem allgemeinen Vorrat bestückt werden, Doppelfelder leider nicht.

Einstreulager
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Du kannst jederzeit im Spiel 3 Flachs gegen 1 Pferd tauschen *(auch mehrmals in Folge)*. Notwendige Voraussetzung dafür ist, dass du bereits mindestens 2 Pferde hast.

Holzhandlung
Baukosten: 1 bel. Baustoff, 1 Getreide
Punkte: 1
Funktion: Du kannst jederzeit im Spiel *(auch mehrmals in Folge)* 1 Bauholz und 1 Nährwert gegen 2 Holz tauschen. *(Mit einer ausreichenden Menge an Fuhrwerken kannst du also recht einfach an Holz gelangen.)*

Alle nun folgenden Gebäude bieten euch **Sofort-Funktionen**, das heißt, dass ihr nach dem Bau eine sofortige Prämie erhaltet. Sobald ihr die Prämie bekommen habt, müsst ihr die Gebäude nicht weiter beachten. Die Gebäude werden euch aber am Ende des Spiels Punkte einbringen. Auf dem Spielplan befinden sich unterhalb der vier Felder für die kleinen Häuser zwei Felder für das **kleine Handwerk** *(zu erkennen an der gelben Farbe)*.

Alle **kleinen Handwerksgebäude** haben die gleichen Baukosten. Ermittelt aus ihnen wieder zufällig drei Gebäude, die ihr vor Spielbeginn aus dem Spiel nehmt. Für eine allererste Partie empfehlen wir euch, mit Drechslerei und Räucherei zu spielen.

Drechslerei
Baukosten: 1 Bauholz, 1 Ziegel
Punkte: 5
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* 1 Holz und zwei Aktionen „Torf stechen“ pro Forst, den du hast *(die Forste musst du dafür nicht abgeben. Du darfst dir den Torf nicht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.)*

Räucherei
Baukosten: 1 Bauholz, 1 Ziegel
Punkte: 5
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* eine Aktion „Torf stechen“ pro Reuse, die du hast *(die Reusen musst du dafür nicht abgeben. Du darfst dir den Torf nicht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.)*



Böttcherei
Baukosten: 1 Bauholz, 1 Ziegel
Punkte: 4
Funktion: Ermittle sofort *(und einmalig im Spiel)* die Gesamtzahl deiner Milchtiere. Milchtiere sind Schafe und Rinder. Schiebe anschließend bei mindestens 5/10/15 Milchtieren, die du hast, die sechs Anzeiger auf deiner Warenskala alle um je 1/2/3 Felder nach oben.

Schmiedestube
Baukosten: 1 Bauholz, 1 Ziegel
Punkte: 3
Funktion: Du kannst sofort beim Erwerb dieser Schmiede *(und danach nicht mehr)* beliebig oft einen Torfkahn bzw. eine Hand- oder Zugkarre *(genannt „kleine Gerätschaften“)* kostenlos gegen je einen Pflug tauschen. *(Die abgegebenen kleinen Gerätschaften kommen zurück auf den Ablageplan.)*

Backhaus
Baukosten: 1 Bauholz, 1 Ziegel
Punkte: 4
Funktion: Du kannst sofort *(aber nur unmittelbar nach dem Bau dieses Backhauses)* 2 Getreide und 1 Flachs gegen 8 NW tauschen. Du darfst diesen Tausch maximal so oft durchführen, wie du Öfen hast *(die Öfen musst du dafür nicht abgeben)*.

Legt die sechs Gebäude für das **große Handwerk** entsprechend ihrer Bezeichnung auf die mittleren orangefarbigen Gebäudefelder des Spielplans. Diese Gebäude haben individuelle Baukosten. Sie sind alle sechs in jeder Partie vertreten.

Mühle
Baukosten: 1 Bauholz, dazu wahlweise entweder 8 Flachs oder 8 Getreide
Punkte: 6
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* 8/10/12 NW, falls du mindestens 3/5/6 Äcker hast. *(Die Äcker musst du dafür nicht abgeben.)* Hier zählen sowohl die Getreide- als auch die Flachsäcker. *(Bei zwei oder weniger Äckern bekommst du gar keine Nährwerte.)*

Weberei
Baukosten: 2 Ziegel, dazu wahlweise entweder 10 Flachs oder 10 Wolle
Punkte: 7
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* 1 Winterkleidung und schiebe deinen Anzeiger bei den Webstühlen kostenlos um *(bis zu)* zwei Positionen nach rechts.



Textilhaus
Baukosten: 1 Ziegel und 2 unterschiedliche Kleidungen *(zur Auswahl stehen Sommer-, Winter- und Lederkleidung)*
Punkte: 9
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* 1 Leinen, 1 Wollstoff und 1 Leder.



Sattlerei
Baukosten: 2 Bauholz, 3 Leder
Punkte: 8
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* eine Aktion „Torf stechen" pro Pferd, das du hast. *(Die Pferde musst du dafür nicht abgeben. Du darfst dir den Torf nicht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.)* Schiebe außerdem deinen Anzeiger bei den Scherbäumen kostenlos um eine Position nach rechts.

Tischlerei
Baukosten: 2 Bauholz, 5 Getreide
Punkte: 6
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* 2 Torf pro Torfkahn und 1 Pferd pro Pflug, den du hast. *(Die Torfkähne und Pflüge musst du dafür nicht abgeben. Die neu erworbenen Pferde musst du sofort auf deinem Heimatplan unterbringen. Den Torf darfst du dir nicht von deinen Moorplättchen nehmen.)*

Haus Waterkant
Baukosten: 2 Ziegel, 25 NW
Punkte: 10
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* 10 NW *(von den bezahlten 25 NW zurück)*, 2 Deiche *(nimm also zwei deiner unteren Deiche, um sie auf die ersten freien Zwischenräume zu legen, die sich weiter oben auftun)* und schiebe deinen Anzeiger bei den Reusen kostenlos um *(bis zu)* drei Positionen nach rechts.

Zieht aus den blauen **Gaststätten-Plättchen** zufällig drei, die ihr aus dem Spiel nehmt. Legt die übrigen drei auf die blauen Felder des Spielplans unten links. Alle Gaststätten haben die gleichen Baukosten und sind 3 bis 5 Punkte wert.
Für eine allererste Partie empfehlen wir euch, mit Zum Dorfkrug, Zum Waldhof und Zur alten Scheune zu spielen.

Zum Dorfkrug
Baukosten: 2 unterschiedl. Baustoffe, 9 NW
Punkte: 5
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* pro Töpferscheibe, die du hast *(die Töpferscheiben musst du dafür nicht abgeben)*, 1 Tier deiner Wahl. *(Du kannst gleiche Tiere auswählen oder auch unterschiedliche. Die neuen Tiere musst du sofort auf deinem Heimatplan unterbringen.)*

Zum Waldhof
Baukosten: 2 unterschiedl. Baustoffe, 9 NW
Punkte: 3
Funktion: Du kannst sofort *(aber nur unmittelbar nach dem Bau des Waldhofs)* bis zu 3 Mal einen deiner Äcker durch einen Forst ersetzen. *(Die Äcker kommen zurück auf den Ablageplan. Beachte, dass die Zahl der Forst-Plättchen begrenzt ist.)*

Zur alten Scheune
Baukosten: 2 unterschiedl. Baustoffe, 9 NW
Punkte: 4
Funktion: Lege sofort *(und einmalig im Spiel)* wahlweise eine Handkarre oder einen Torfkahn in deinen Scheune, für die du keine Baukosten zahlen musst *(sofern die Gerätschaft noch vorhanden ist und du noch Platz dafür hast)*. Erhalte zusätzlich 1 Lederkleidung und 1 Wollstoff.

Zum Kompaniehaus
Baukosten: 2 unterschiedl. Baustoffe, 9 NW
Punkte: 5
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* 1 Bauholz pro Stall, den du hast, und 1 Ziegel pro Stallung, die du hast. Der Doppelstall gilt als zwei Ställe, bringt dir also 2 Bauholz ein. *(Du darfst nicht auf Ziegel verzichten, um stattdessen Bauholz zu nehmen.)*

Zum Fehnhof
Baukosten: 2 unterschiedl. Baustoffe, 9 NW
Punkte: 5
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* 1 Rind und danach eine Aktion „Torf stechen" pro Rind, das du hast. *(Die Rinder musst du dafür nicht abgeben. Du darfst dir den Torf nicht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.)*

Zum Fährhaus
Baukosten: 2 unterschiedl. Baustoffe, 9 NW
Punkte: 4
Funktion: Schiebe sofort *(und einmalig im Spiel)* deine Anzeigemarke auf den Reusen kostenlos um *(bis zu)* zwei Position nach rechts. Nimm dir danach 1 Holz pro Reuse, die du hast *(also 2, 3, 4, 5 oder 6 Holz)*.



Breitet die roten **großen Bauwerke** rechts neben die Gaststätten aus. Alle großen Bauwerke haben die gleichen Baukosten und sind 15 Punkte wert.

Arler Kirche
Baukosten: 3 Bauholz, 3 Ziegel, 15 NW
Punkte: 15
Funktion: Erhalte sofort *(und einmalig im Spiel)* eine *(Hochzeits-)*Kutsche in deine Scheune, für die du keine Baukosten zahlen musst. *(Wenn keine Kutsche mehr vorrätig ist, verfällt diese Funktion.)*



Lütetsburg
Baukosten: 3 Bauholz, 3 Ziegel, 15 NW
Punkte: 15
Funktion: Lege sofort *(und einmalig im Spiel)* 1 Forstplättchen auf ein leeres Feld deines Heimatplans *(sofern noch eines vorhanden ist)* und schiebe deine Anzeiger bei den Stechspaten, Töpferscheiben und Werkbänken kostenlos um je eine Position nach rechts.

Burg Berum
Baukosten: 3 Bauholz, 3 Ziegel, 15 NW
Punkte: 15
Funktion: Schiebe sofort *(und einmalig im Spiel)* deine Anzeiger bei den Öfen und Webstühlen kostenlos um je eine Position nach rechts. Zusätzlich erhältst du eine Aktion „Plättchen wenden" *(siehe „Vogt" auf Seite 12)*.

Das Verzeichnis der Reiseplättchen



Beachtet, dass ihr Reiseplättchen **nur dann** auf eure Fuhrwerke legen dürft, wenn ihr die Ware von **mindestens einer** der beschriebenen Positionen verkauft. Ihr könnt jede Position auf einem Plättchen genau einmal verkaufen – nicht öfter. Waren, die nicht auf den Plättchen stehen, können nicht verkauft werden. Der Erlös der Verkäufe wird euch immer in Nährwerten ausbezahlt. *(Ihr könnt dabei nicht über eine Gesamtzahl von insgesamt 30 NW hinauskommen.)* Ihr benötigt die Nährwerte vor allem für das Haus Waterkant *(siehe Seite 18)*, die großen Bauwerke sowie die Gaststätten, aber natürlich auch für die Versorgung. In Klammern steht, wie viele Felder ein Reiseziel-Plättchen auf eurem Fuhrwerk einnimmt. Die Reiseleiste, die sich links auf eurem Heimatplan befindet, hat 19 Reisefelder. Die Reiseziel-Plättchen decken, nachdem sie vom Fuhrwerk genommen werden, je nach Größe ein bis vier Reisefelder ab.

Die Reiseziel-Plättchen im Einzelnen:

Hage (1): Du musst einen Acker deiner Wahl von deinem Heimatplan entfernen und erhältst dafür 1 NW. Der Acker wird sofort entfernt.

Beemoor (1): Du musst 1 Torf aus deinem Vorrat *(nicht von deinem Heimatplan)* abgeben und erhältst dafür 2 NW.

Dornum (1): Du musst einen Pflug aus deinem Scheune zurück auf den Ablageplan legen und erhältst dafür 8 NW.



Beemoor – eine Reise in Rosenbergs Kindheit

Norden (2): Verkaufe 1 bis 3 unterschiedliche Waren. Für ein Schaf erhältst du 4 NW, für Winterkleidung 7 NW. Du kannst zusätzlich oder alternativ einen Torfkahn aus deiner Scheune zurück auf den Ablageplan legen und erhältst dafür 5 NW.

Aurich (2): Verkaufe 1 bis 3 verschiedene Waren. Für Leder enthältst du 4 NW *(du kannst Leder nicht durch Lederkleidung ersetzen)*, für ein Pferd 5 NW, für ein beliebiges Tier *(das auch ein weiteres Pferd sein darf)* 4 NW.

Esens (2): Verkaufe 1 bis 3 unterschiedliche Waren. Für 2 Getreide erhältst du 4 NW *(du kannst kein einzelnes Getreide verkaufen)*. Zusätzlich oder alternativ kannst du eine Tierhaut für 2 NW und/oder einen Wollstoff für 4 NW verkaufen.

Emden (3): Verkaufe 1 bis 4 unterschiedliche Waren. Für eine Winter- und/oder Lederkleidung enthältst du je 7 NW, für eine Sommerkleidung 6 NW. Du kannst zusätzlich oder alternativ 1 Torf aus deinem Vorrat *(nicht von deinem Heimatplan)* abgeben und erhältst dafür 3 NW.

Leer (3): Verkaufe 1 bis 4 unterschiedliche Waren. Für Flachs erhältst du 2 NW, für Leinen 3 NW *(du kannst Leinen nicht durch Sommerkleidung ersetzen)*. Für eine Sommer-/Winter- oder Lederkleidung enthältst du 6 NW, für ein Rind 5 NW.

Bremen (4): Verkaufe 1 bis 5 unterschiedliche Positionen. Du kannst ein Moorplättchen (mit oder ohne Torf auf dem Plättchen und egal, welche Seite oben liegt) von deinem Heimatplan entfernen (*auch das kleine Moorplättchen, das von Beginn an mit Torf belegt war)*. Das Moorplättchen wird sofort entfernt. Dies erspart dir Minuspunkte. Der Torf auf dem Plättchen geht ggf. verloren. Für ein Bauholz erhältst du, wenn du es verkaufst, 5 NW, für zwei Tiere der gleichen Art 9 NW. Für ein Set, das aus genau 1 Leinen, 1 Wollstoff und 1 Leder besteht, erhältst du 12 NW. Für ein Set, das aus genau 1 Sommer-, 1 Winter- und 1 Lederkleidung besteht, erhältst du 30 NW *(überzählige Nährwerte entfallen)*.

Das Verzeichnis der Gerätschaften und Handwerksgeräte

Die Gerätschaften lagert ihr in eurer Scheune. Der Platz ist begrenzt. Für eure kleinen Gerätschaften *(u. a. die kleinen Fuhrwerke)* habt ihr vier Abstellmöglichkeiten in eurer Scheune, zum Unterstellen der großen Fuhrwerke drei Abstellflächen. *(Die unterste dieser Flächen könnt ihr ersatzweise auch für eine fünfte kleine Gerätschaft nutzen.)*

Gerätschaft	Kategorie	Baukosten	Punkte	Funktion
Pflug	kleine Gerätschaft	1 Holz und 1 Rind/Pferd	3	bringt Äcker bei der Aktion „Ackerbauer“
Torfkahn	kleine Gerätschaft	1 Holz	1	jederzeit 1 Torf gegen 1 Ware von der Warenleiste tauschen
Handkarre	kleines Fuhrwerk	2 Holz	0	1 Einzelfeld für Fuhrwerksaktionen
Zugkarre	kleines Fuhrwerk	4 Holz	1	2 nicht kombinierbare Einzelfelder für Fuhrwerksaktionen
Karren	großes Fuhrwerk	5 Holz und 1 Pferd	1	3 Einzelfelder für Fuhrwerksaktionen
Pferdewagen	großes Fuhrwerk	7 Holz und 1 Pferd	2	4 Einzelfelder für Fuhrwerksaktionen
Kutsche	großes Fuhrwerk	4 Holz und 2 Pferde	4	1 Einzelfeld und 1 Doppelfeld für Fuhrwerksaktionen
Droschke	großes Fuhrwerk	6 Holz und 2 Pferde	5	2 Einzelfelder und 1 Doppelfeld für Fuhrwerksaktionen

Die Zahl eurer Handwerksgeräte wird auf dem Spielplan festgehalten *(siehe Aktionsfeld „Meister“)*. Es gibt zehn Sorten von Handwerksgeräten. Wenn ihr von bestimmten Handwerksgeräten besonders viele habt, wird dies mit Punkten belohnt *(siehe Werte in Klammern)*.

Handwerksgerät	Anzahl bei Spielbeginn	zum Preis von je	zu steigern auf eine Anzahl von
Reusen	2	1 Holz	3, 4, 5 und danach 6 (3)
Scherbäume	3	1 Holz	5 (1) und danach 6 (3)
Webstühle	2	2 Holz	3 (1), 4 (3) und danach 5 (4)
Schlachtbänke	2	1 Lehm	3 (1) und danach 4 (2)
Stechspaten	3	1 Holz	5 und danach 7 (2)
Schaufeln*	3	1 Holz	4, 5 und danach 6
Töpferscheiben	2	1 Lehm	3 und danach 4 (2)
Öfen	1	1 Ziegel	2 (1), 3 (5) und danach 4 (7)
Äxte	3	1 Holz	4, 5 und danach 6
Werkbänke	2	2 Lehm	3 (1) und danach 4 (4)

**aus der Anzahl der Schaufeln wird die Anzahl der Schaufelpaare abgeleitet*

Wozu benötige ich in diesem Spiel … ?

Lest euch diese Seite nicht vor der ersten Partie durch, sondern nutzt sie bei aufkommenden Fragen.

Waren


… **Nährwerte:** zum Bau des **Hauses Waterkant**, der **Gaststätten** und **großen Gebäude** sowie zur regelmäßigen Versorgung und für die Kosten einzelner Arbeiteraktionen *(wie die Nachahmung beim Lohnarbeiter)*


… **Flachs:** zum Weben von Leinen, zum Nutzen der **Webstube** und des **Einstreulagers** sowie zum Bau von **Weberei** oder **Mühle**


… **Getreide:** zum Nutzen der **Schnapsbrennerei**, zum Backen, als gelegentlicher Ersatz für Nährwerte, zum Bau der **grünen Gebäude**, **Tischlerei** oder **Mühle**


… **Wolle:** zum Weben von Wollstoffen, zum Bau der **Weberei** und zum Nutzen des **Kolonistenhauses**


… **Tierhäute:** zum Gerben von Leder


… **Leder:** zur Weiterverarbeitung, zum Verkauf in Aurich und zum Bau der **Sattlerei**


… **Kleidung:** zum Verkauf an verschiedenen Reiseorten und zum Bau des **Textilhauses**

Baustoffe und Torf


… **Holz:** als Baumaterial für Gebäude und Rohstoff für Bauholz sowie für Fuhrwerke


… **Lehm:** als Baumaterial für Gebäude und Rohstoff für Ziegel sowie für Ställe


… **Bauholz:** als Baumaterial für Gebäude *(insbesondere der großen Gebäude)*, für die Funktion der **Holzhandlung** und zum Verkauf in Bremen


… **Ziegel:** als Baumaterial für Gebäude *(insbesondere der großen Gebäude)* und um Ställe zu Stallungen aufzuwerten


… **Torf:** zur Versorgung nach dem Sommerhalbjahr, zur Produktion von Ziegeln, zum Backen, *(mit Torfkahn)* als Tauschware für alle anderen Waren auf der Warenleiste sowie zum Nutzen der **Schnapsbrennerei**

Tierzucht

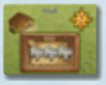

… **viele Tiere der gleichen Art:** um welche für den Schlachter und zum Verkauf in Bremen übrig zu haben


… **viele Schafe und Rinder:** für Nährwerte nach dem Sommerhalbjahr und Waren beim Erwerb der **Böttcherei**


… **viele Schafe:** für Wolle nach dem Winterhalbjahr


… **viele Rinder:** für zusätzliche Nährwerte beim Schlachten, um Pflüge zu bauen und um die Funktion der **Gaststätte „Zum Fehnhof“** effektiv zu nutzen

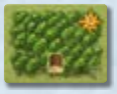
… **viele Pferde:** zum Erwerb großer Fuhrwerke und Pflüge sowie für die Funktion der **Sattlerei**


… **Ställe:** zur Tierzucht und für die Funktion der **Bauschreinerei**

… **Stallungen:** zur Tierzucht, um die Landfelder effektiver zu nutzen und als Vorbereitung zur Umwandlung in einen Doppelstall


… **Ställe und Stallungen:** für die Funktion der **Gaststätte „Zum Kompaniehaus“**

Landschaften


… **Forstwälder:** für Holz nach dem Sommerhalbjahr, die Möglichkeit, einen Park anzulegen und für die Funktion der **Drechslerei**


… **Parks:** für die zusätzlichen Punkte *(wenn am Ende kein regelmäßiges Holz mehr benötigt wird)* und zur Unterbringung von zwei Tieren


… **zumindest drei Äcker:** für einen besseren Ertrag beim Bau der **Mühle**, und damit der Erwerb der **Gaststätte „Zum Waldhof“** profitabler wird

… **viele Äcker:** für Getreide bzw. Flachs nach dem Sommerhalbjahr

… **Wattfelder:** die Felder jenseits der Deichlinie haben keinen Nutzen

Gerätschaften


… **zumindest einen Pflug:** zum Verkauf in Dornum

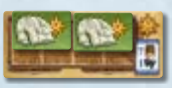
… **mehrere Pflüge:** um mit dem Ackerbauer Äcker zu pflügen und für die Funktion von **Tischlerei** und **Mühle**

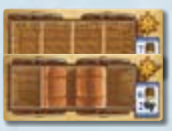

… **zumindest einen Torfkahn:** um Torf gegen Waren auf der Warenleiste zu tauschen

… **mehrere Torfkähne:** um mit dem Torfschiffer Torf einzuführen, für die Funktion der **Tischlerei** und um einen Kahn in Norden zu verkaufen


… **Handkarre oder Zugkarre:** um kontinuierlich Bauholz und Ziegel zu produzieren, einen Pflug schnell wieder gegen Nährwerte tauschen zu können *(„Dornum“)* oder um die Gerätschaft mit der **Schmiedestube** gegen einen Pflug einzutauschen

… **die größeren Fuhrwerke:** für Bauholz, Ziegel und Kleidung sowie alle größeren Reiseorte


… **speziell einen Pferdewagen:** um zwei Sommerkleidung pro Saison produzieren zu können und um den **Fuhrbetrieb** besonders effektiv nutzen zu können


… **Pferdewagen oder Droschke:** für das Reiseplättchen „Bremen“

Handwerksgeräte



… **wenige Reusen:** um das **Haus Waterkant** effektiver nutzen zu können

… **viele Reusen:** für den Fischer und damit der Erwerb der **Räucherei** und der **Gaststätte „Zum Fährhaus“** profitabler wird

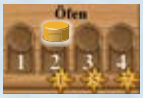


… **genau fünf Scherbäume:** für das Gerben und damit der Erwerb der **Sattlerei** profitabler wird



… **genau drei Töpferscheiben:** damit der Erwerb der **Lütetsburg** profitabler wird

… **mehrere Töpferscheiben:** für das Töpfern und die Funktion der **Gaststätte „Zum Dorfkrug“**



… **zumindest zwei Öfen:** damit der Erwerb der **Burg Berum** profitabler wird

… **mehrere Öfen:** für das Backen und für die Funktion des **Backhauses**



… **genau drei Werkbänke:** damit der Erwerb der **Lütetsburg** profitabler wird