

# AGRICOLA

## DIE MOORBAUERN

Torf zu stechen bedeutete noch im letzten Jahrhundert, ein warmes Haus zu haben und landwirtschaftliche Nutzfläche zu gewinnen. In gleicher Weise wurde auch der Wald genutzt. Mit „Agricola – Die Moorbauern“ bekommen die Spieler Torf- und Waldplättchen auf ihren Hofplan gelegt, welche sie durch Sonderaktionen entfernen müssen, um großflächig Ackerbau und Viehzucht betreiben zu können. Das Entfernen der Plättchen bringt ihnen Holz und Brennstoffe ein, die sie zum Beheizen ihrer Wohnstätte benötigen. Das Spiel bekommt durch diese Sonderaktionen eine besondere Dynamik. Hierbei handelt es sich um zusätzliche Aktionen, für die die Spieler keine Personensteine einsetzen müssen.

Als Grundspiel für diese Erweiterung wird das Spiel „Agricola“ benötigt.  
Für die vorliegenden Spielregeln wird die Kenntnis der „Agricola“-Regeln vorausgesetzt.

### SPIELMATERIAL

- A** 2 Spielplanergänzungen für große Anschaffungen
- B** 1 Aktionsfeld „Krankenstation“
- C** 25 Holzfiguren „Pferd“
- D** 27 Brennwerte (BW)
- E** 42 Moor-/ Waldplättchen
- F** 6 Ackerplättchen
- G** 10 Sonderaktionskarten
- H** 14 große Anschaffungen
- I** 9 Startkarten
- J** 118 kleine Anschaffungen speziell für die Torf-Variante (aufgeteilt in 2 Decks)
- K** 2 Deckkarten
- L** 6 Mehrwertmarken mit Marken „noch nicht in Betrieb“ auf der Rückseite
- M** 4 Mehrwertmarken mit Bettmarken auf der Rückseite
- N** 1 Grabstätten-Marke
- O** 1 Marke „grüner Pfeil“ mit einem Minuspunkt auf der Rückseite
- P** 1 Wertungsblock



Name				
Acker				
Weiden				
Gemüse				
Gänse				
Schaf				
Waldweiden				
Rind				
Pferd				
ungenutzte Moorfläche				
abgenutzte Weiden				
Leeren/Belegungen				
Familienmitglieder				
Punkte für Karren				
Sonderpunkte				
gesamt				

# SPIELVORBEREITUNG

## Ausbaustufen

Die Spieler einigen sich, auf welcher Ausbaustufe sie spielen wollen.

- Auf Stufe 1 wird, wie in der Familienversion des Grundspiels, ohne Handkarten gespielt.
- Auf Stufe 2 wird, wie auf Stufe 1, mit den Spielplänen und Aktionskarten der Familienversion gespielt. Zusätzlich erhält jeder Spieler **7 kleine Anschaffungen** verdeckt auf die Hand. Die Spieler einigen sich, ob sie mit den Karten aus dem Einsteiger- oder Fortgeschrittenen-Deck spielen wollen. Sie können die Karten aus beiden Decks auch zusammenmischen. Zusätzlich können kleine Anschaffungen aus dem „Agricola“-Grundspiel hinzugenommen werden.
- Stufe 3 basiert auf der Komplettversion des Grundspiels „Agricola“ und wird im Rahmen dieser Spielregel als Variante angeboten (siehe Seite 7).

## Die Verteilung der Moor- und Waldplättchen

Jeder Spieler zieht eine Karte „Spielstart“ und legt 3 Moor- und 5 Waldplättchen so auf seinen Hofplan, wie es auf der Karte angegeben ist.

## Sonderaktionskarten

Auf den Sonderaktionskarten steht oben links bei welcher Spieleranzahl die Karten ins Spiel kommen. Die benötigten Karten werden mit der Vorderseite nach oben in eine gemeinsame Auslage gelegt.



Vorder- und Rückseite einer Sonderaktionskarte für 2 Spieler.

Es gibt 2 identische Karten „Rossschlachtere“ und 2 identische Karten „Kochnische“. Diese werden unter je eine Feuer- bzw. Kochstelle gelegt.

## Neue große Anschaffungen

Zu den 10 großen Anschaffungen aus dem Grundspiel kommen 14 zusätzliche große Anschaffungen. Oben links steht auf den Karten, an welche Stelle sie in der Spielvorbereitung abgelegt werden. Unter die 10 alten großen Anschaffungen wird je 1 neue große Anschaffung gelegt.

Die Karten „Torfköhlererei“ und „Forsthaus“ werden auf die Spielplanergängung für große Anschaffungen gelegt, die großen Anschaffungen „Moormuseum“ und „Reiterhof“ werden unter diese Karten gelegt.

## Mehrwertmarken

Die Mehrwertmarken werden griffbereit an die Seite gelegt. Sie werden im Spielverlauf auf bestimmte kleine Anschaffungskarten gelegt, sobald diese ausgespielt werden. Sie zeigen an, wie oft die Aktion, die durch eine Anschaffungskarte möglich wird, noch genutzt werden kann.

## Bettmarken, Marken „noch nicht in Betrieb“ und weitere Marken

Auf der Rückseite der Mehrwertmarken sind Bettmarken und Marken „noch nicht in Betrieb“ abgebildet. Bettmarken zeigen an, dass Familienmitglieder krank geworden sind (siehe Seite 5). Die Marken „noch nicht in Betrieb“ sind für eine Spielvariante vorgesehen (siehe Variante 1 auf Seite 7). Weiterhin gibt es je 1 Marke, die für die kleinen Anschaffungen „Familiengrabstätte“ und „Waldweg“ benötigt werden.



Jeder Spieler bekommt eine andere Verteilung der Moor- und Waldplättchen. Alle Verteilungen sind in etwa gleichwertig: Wer seine Plättchen dicht bei seiner Wohnfläche hat, hat als Ausgleich dafür an anderer Stelle eine zusammenhängende Freifläche für Weiden und Äcker.

Beim Spiel mit 2/3/4/5 Spielern werden insgesamt nur 2/2/3/4 Sonderaktionskarten benötigt. Die nicht benötigten Sonderaktionskarten werden ganz aus dem Spiel genommen.



Der Vorteil, dass von den 14 neuen großen Anschaffungen 12 durch andere Karten abgedeckt werden, besteht darin, dass die Bedeutung der einzelnen Karten bei Spielbeginn nicht im Detail erläutert werden muss. Die einzigen beiden neuen großen Anschaffungen, die genau erklärt werden sollten, sind somit die offen ausliegenden Karten „Torfköhlererei“ und „Forsthaus“.



# SPIELVERLAUF

Es gelten alle Regeln aus „Agricola“, soweit im Folgenden nicht anders beschrieben. Der Startspieler wird ausgelost. Wie im Grundspiel erhält er bei Spielbeginn 2 NW, seine Mitspieler erhalten 3 NW.

**Eine Sonderregel gilt: Es ist fest vorgeschrieben, dass in Runde 1 immer die Rundenkarte „1 große oder kleine Anschaffung“ ins Spiel kommt.**



## Die Moor- und Waldplättchen

Die Moor- und Waldplättchen werden durch Sonderaktionen vom Spielplan entfernt. Das ganze Spiel über gilt: Moor- und Waldplättchen können nicht eingezäunt oder durch andere Plättchen überdeckt werden. Es kann kein Stall auf diesen Plättchen gebaut werden, und es können auch keine Tiere auf den Plättchen gehalten werden.

Durch kleine Anschaffungen können Moor- und Waldplättchen von anderen Moor- und Waldplättchen überdeckt werden. Dabei gilt: Es zählen immer nur die sichtbaren, also oben liegenden Plättchen. Dies bezieht sich sowohl auf die Texte anderer Karten wie auch auf die Wertung bei Spielende.



## Die großen Anschaffungen

Auf den Karten „Kochstelle“ steht: „Feuerstelle zurückgeben“. Das bedeutet für diese Erweiterung, dass die Feuerstelle, sobald sie zurückgegeben werden soll, auf die vorgesehene Stelle des Spielplans für große Anschaffungen gelegt werden muss.

Dies gilt auch für Kochnischen, auf denen „Feuer-/ Kochstelle zurückgeben“ steht. Im Gegensatz dazu steht z. B. auf der Karte „Kirche“: „eigene Dorfkirche aus dem Spiel nehmen“. In diesem Fall wird die Dorfkirche **nicht** wieder zurück zu den großen Anschaffungen gelegt.

## Die kleinen Anschaffungen

„Agricola – Die Moorbauern“ enthält eine Vielzahl von neuen kleinen Anschaffungen. Der Aufbau dieser Karten ist mit dem im Grundspiel identisch.

- Oben links stehen die Bedingungen. Auf die verschiedenen Formen von Bedingungen wird im Anhang eingegangen (siehe Seite 6 und 7).
- Oben rechts stehen die Kosten bzw. ob eine Karte zurückgegeben oder ganz aus dem Spiel genommen werden soll.
- Gelegentlich erfolgen durch Sternchen (\*) Erläuterungen im Textfeld.

Ausgespielte Anschaffungen müssen bis Spielende vor dem Spieler liegen bleiben. Es ist also nicht erlaubt, eine ausgespielte Anschaffung wieder zu entfernen. Einige kleine Anschaffungen nehmen Bezug auf den Ackerbau. Hier sind ein paar Punkte zu beachten.

- Wie im Grundspiel müssen neue Ackerplättchen immer an die bisherigen Ackerplättchen grenzen (Ausnahme „Wilde Äcker“).
- In den Ackerphasen muss geerntet werden (und nicht etwa „darf“).
- Wer durch eine Karte eine zusätzliche Aktion „Aussäen“ bekommt, darf nicht auch noch die Aktion „Brot backen“ nutzen.

## Personen- und Sonderaktionen

Es wird zwischen Personenaktionen und Sonderaktionen unterschieden. Bei Personenaktionen setzt der Spieler (wie bereits aus dem Grundspiel bekannt) einen seiner Personensteine auf dem Spielplan ein. **Statt eine Person einzusetzen**, kann der Spieler eine Sonderaktionskarte offen vor sich ablegen, um **genau eine** der auf der Karte beschriebenen Sonderaktionen durchzuführen.

Der Spieler behält dann seine noch nicht eingesetzten Personensteine in der Wohnstätte und kann diese noch bei weiteren Aktionen in der gleichen Arbeitszeit einsetzen.



oder



Brennwerte werden bei Spielbeginn nicht verteilt.

In den Runden 2 bis 4 wird nach wie vor zufällig entschieden, ob das Aktionsfeld „Aussäen und/oder Brot backen“, „Schaf“ oder „Zäune“ ins Spiel kommt.

Diese Regeln werden – wie viele andere Regeln auch – durch Texte auf kleinen Anschaffungen modifiziert.

Durch die Karte „Dickicht“ werden Waldplättchen auf Waldplättchen und durch die Karte „Moorwald“ Waldplättchen auf Moorplättchen gelegt. Bei doppelt belegten Hoffeldern zählt stets nur das obere Plättchen, also auch bei Wertungen am Ende des Spiels (z. B. für das Forsthaus).

Die 2er-Feuerstelle muss also auf das Feld für die 2er-Feuerstelle und die 3er-Feuerstelle auf das Feld für die 3er-Feuerstelle gelegt werden, ungeachtet dessen, ob auf dem Feld eine Rossschlachterei liegt, oder nicht: Die Rossschlachterei würde ggf. wieder abgedeckt werden.

Die Kochstelle wird erst abgelegt, unmittelbar nachdem die Kochnische genommen wurde. Ansonsten käme der Spieler gar nicht an die Kochnische heran.



Die kleinen Anschaffungen in den Moorbauern-Decks unterscheiden sich von den kleinen Anschaffungen im Grundspiel durch ihr graues Textfeld.

Der Spieler entscheidet sich also immer, ob er entweder eine Personenaktion oder eine Sonderaktion durchführen möchte. Bei der Personenaktion setzt er einen Personenstein ein, bei einer Sonderaktion nicht.

Die Arbeitszeit ist die Phase in einer Runde, in der die Personensteine eingesetzt werden.

Nimmt der Spieler eine Sonderaktionskarte aus der gemeinsamen Auslage, legt er sie offen vor sich ab. Offen vor einem Spieler liegende (bereits verwendete) Sonderaktionskarten können nur noch von dessen Mitspielern genommen werden (also nicht von dem Spieler selbst). Hierzu zahlt der betreffende Mitspieler 2 NW in den allgemeinen Vorrat und legt die Sonderaktionskarte nun verdeckt vor sich ab. Er führt sofort genau eine der auf der Karte beschriebenen Sonderaktionen aus: Auch er hat die freie Auswahl. Bis Rundenende kann diese Sonderaktionskarte dann von keinem Spieler mehr genommen werden.

Am Ende jeder Runde werden alle Sonderaktionskarten auf die Vorderseite gedreht und zurück in die gemeinsame Auslage gelegt.

**Eine Sonderregel gilt: Wer keine Person mehr in seiner Wohnstätte hat, darf auch keine Sonderaktion mehr durchführen.**

### Die Sonderaktionen

Es gibt sieben Sonderaktionen. Die Sonderaktionen sind je nach Spieleranzahl (siehe oben links auf den Karten) unterschiedlich auf die 2 bis 4 Sonderaktionskarten, die im Spiel vertreten sind, verteilt.



#### Torf stechen

Der Spieler wählt ein Moorplättchen aus, das auf seinem Hofplan liegt, und legt es zurück in den allgemeinen Vorrat. Er erhält dafür (neben dem frei werdenden Hoffeld) 3 BW (Brennwerte) aus dem allgemeinen Vorrat. Die Sonderaktion „Torf stechen“ kann nicht genutzt werden, falls der Spieler keine Moorplättchen mehr hat.



#### Brandroden

Der Spieler wählt ein Waldplättchen aus, das auf seinem Hofplan liegt, und tauscht es gegen ein Ackerplättchen aus. Das Ackerplättchen muss auf das gleiche Hoffeld gelegt werden, von dem das Waldplättchen genommen wurde.

Es gilt nach wie vor die Regel, dass neue Ackerplättchen an bestehende Ackerplättchen angrenzen müssen. Eine Brandrodung ist also nicht immer möglich. Die Sonderaktion „Brandroden“ kann auch dann nicht genutzt werden, falls der Spieler keine Waldplättchen mehr hat.



#### Holz fällen

Der Spieler wählt ein Waldplättchen aus, das auf seinem Hofplan liegt, und legt es zurück in den allgemeinen Vorrat. Er erhält dafür (neben dem frei werdenden Hoffeld) 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Die Sonderaktion „Holz fällen“ kann nicht genutzt werden, falls der Spieler keine Waldplättchen mehr hat.



#### Pferdemarkt

Der Spieler erhält 1 Pferd aus dem allgemeinen Vorrat. Im Zwei- und Fünfspersonenspiel muss er 1 NW zahlen, um das Pferd zu bekommen. Pferde müssen - wie andere Tiere auch - auf dem Hof untergebracht werden. Es gelten die gleichen Regeln zur Tierhaltung wie bei den anderen Tieren (inklusive der Vermehrung). Zur Ernährung der Familie tragen Pferde nur mit den großen Anschaffungen „Rossschlachtere“ oder „Kochnische“ bzw. einigen kleinen Anschaffungen bei. (Es ist erlaubt, ein neues Pferd zu nehmen und es mit einer geeigneten Kochanschaffung sofort in Nährwerte umzuwandeln, ohne das Pferd vorher auf dem Hof untergebracht zu haben.)

Jede Sonderaktionskarte kann pro Runde von bis zu 2 Spielern genutzt werden. Für den ersten Spieler, der die Karte nimmt, ist die Aktion kostenlos, der zweite zahlt 2 NW.



Es gibt keine Begrenzung dafür, wie viele der sich im Spiel befindlichen Sonderaktionskarten ein Spieler vor sich liegen haben darf



In diesem Beispiel ist keine Brandrodung möglich, weil kein Wald- an das Ackerplättchen grenzt.





### Arbeitsmarkt

Der Spieler erhält 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Im Dreipersonenspiel erhält er durch diese Aktion sogar 2 NW aus dem allgemeinen Vorrat.



### Schwarzmarkt

Der Schwarzmarkt spielt nur auf Ausbaustufe 2 (siehe Seite 2) und 3 (siehe Seite 7) eine Rolle. Der Spieler zahlt 1 BW in den allgemeinen Vorrat. Er spielt dafür 1 kleine Anschaffung aus. Diese Anschaffung muss er ganz normal bezahlen und ggf. die Bedingung erfüllen.



### Schwarzarbeit

Der Spieler zahlt 1 BW und 1 NW in den allgemeinen Vorrat. Er erwirbt dafür 1 große Anschaffung. Diese Anschaffung muss er ganz normal bezahlen.

## Wofür benötigt man Brennwerte?

Mit Brennwerten wird die Wohnstätte beheizt.

### Räume beheizen

In der Ernährungsphase jeder Erntezeit müssen die Spieler nicht nur ihre Familienmitglieder ernähren (wie im Grundspiel), sondern zusätzlich auch ihre Räume beheizen: Pro eigenem Holzhüttenraum müssen die Spieler 1 BW zahlen.

Falls der Spieler in einer Lehmhütte wohnt, zahlt er insgesamt 1 BW weniger.

Lebt er im Steinhaus, zahlt er insgesamt 2 BW weniger.

### Holz kann jederzeit gegen je 1 BW getauscht werden.

Dies verhält sich entsprechend der Regel aus dem Grundspiel, dass Getreide und Gemüse jederzeit gegen 1 NW getauscht werden können. „Jederzeit“ bedeutet auch, dass Holz unmittelbar vor der Wertung in Brennwerte umgewandelt werden kann, damit die Brennwerte z. B. für die große Anschaffung „Torfköhlerlei“ zählen.

### Bett statt Betteln

Für jeden Brennwert, den ein Spieler beim Heizen nicht aufbringen kann, erhält er 1 Bettmarke. Die Bettmarken verteilt er auf seine Personen, indem er sie auf die Personensteine legt. Ein Spieler kann höchstens so viele Bettmarken bekommen, wie er Personensteine hat. (Für alle Brennwerte, die er über diese Zahl hinaus nicht zahlen kann, gibt es keine zusätzliche Bestrafung.)

Eine Person mit Bettmarke kränkelt in der nächsten Runde und kann sich als einzig mögliche Aktion zur Krankenstation schleppen: Der Spieler gibt dann die Bettmarke, die auf dem Personenstein liegt, wieder ab und erhält zusätzlich 1 NW.

**Eine Sonderregel gilt: Auf dem Aktionsfeld „Krankenstation“ haben beliebig viele Personensteine Platz.**

Es ist erlaubt, die Krankenstation auch ohne Bettmarke zu besuchen.

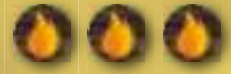
Es ist außerdem erlaubt, freiwillig weniger zu heizen, als der Spieler mit seinen Brennwerten und Holzmarken eigentlich heizen könnte.

Pro benötigtem Brennwert, den ein Spieler in der **letzten** Erntezeit des Spiels nicht aufbringt, kommt je 1 Person bei der Wertung „nicht aus dem Bett“. Dies hat zur Folge, dass die Person statt mit 3 Punkten nur mit 1 Punkt gewertet wird.

## WERTUNG

Die Wertung wird mit dem neuen Wertungsformular durchgeführt. Alles wird gewertet wie im Grundspiel. Zusätzlich gibt es für jedes Pferd 1 Punkt (für Pferde gibt es keine Maximalpunktzahl). Wer kein Pferd hat, bekommt 1 Minuspunkt. Personen mit Bettmarke zählen statt 3 Punkte nur 1 Punkt.

**Hofffelder mit Moor- oder Waldplättchen gelten als genutzt.**



Beispiel: Ein Spieler hat 3 Holzhüttenräume und 2 Personen. Für die 3 Räume muss er 3 BW zahlen. (Und nicht etwa, wie man denken könnte, 1 BW für jeden Raum, in dem eine Person wohnt.)



Ein Spieler wohnt mit 4 Personen in einem Steinhaus mit 2 Räumen. Für die beiden Räume muss er 2 BW – 2 BW (fürs Steinhaus) = 0 BW zahlen.



Der Spieler nimmt dabei das Krankwerden von Familienmitgliedern in Kauf. Es kann z. B. sinnvoll sein, den Erhalt einer Bettmarke auf sich zu nehmen, falls der Spieler aufgrund einer kleinen Anschaffung ohnehin plant, die Krankenstation zu besuchen.

Die kleinen Anschaffungen „Grubenpferde“ und „Rückpferde“ spielen in der Wertungskategorie „Pferde“ keine Rolle, genauso wenig wie die Karte „Pferd“ aus dem Grundspiel.

# SOLITÄRVERSION (FÜR 1 PERSON AB 10 JAHREN)

Es gelten die Soloregeln aus dem Grundspiel mit einer Ausnahme: Falls die Familienversion gespielt wird (Stufe 1 und 2 der Moorbauern-Regeln), kommen keine Nährwerte auf das Startspielerfeld. Außerdem gelten alle Moorbauern-Regeln mit einer Ausnahme: Alle 10 Sonderaktionskarten kommen zum Einsatz. Sie werden in der Spielvorbereitung gemischt und bilden einen verdeckten Stapel.

## Rundenbeginn

Immer wenn zu Beginn einer Runde keine Sonderaktionskarte offen ausliegt, wird eine neue aufgedeckt. Falls noch eine Karte aus der vorherigen Runde offen ausliegt, kann der Spieler diese bei Rundenbeginn unter den Stapel der verdeckten Sonderaktionskarten legen und dafür eine neue aufdecken. (Welche Karte erscheinen wird, erkennt er bereits an der Rückseite.) Falls der verdeckte Stapel der Sonderaktionskarten bei Rundenbeginn leer ist, kommt die zuletzt genutzte Sonderaktionskarte erneut zum Einsatz und wird offen ausgelegt.

## Rundenverlauf

In jeder Runde kann der Spieler im Verlauf der Arbeitszeit genau eine der auf der Sonderaktionskarte aufgeführten Aktionen nutzen. Immer wenn er eine Sonderaktion durchführt, kommt die genutzte Sonderaktionskarte ganz aus dem Spiel. Dies kann er einmal pro Runde verhindern, indem er 2 NW zahlt. Dann wird die Sonderaktionskarte so behandelt, als wäre sie noch nicht genutzt worden. (Sie bleibt also offen ausliegen und kann in der gleichen Runde ein zweites Mal genutzt werden.)

## Spielziel

Im Familienspiel ohne Handkarten (Stufe 1) ist es das Ziel, 65 Punkte zu erzielen. Im Familienspiel mit Handkarten (Stufe 2) ist es das Ziel, 70 Punkte zu erreichen. Im kompletten Spiel mit Ausbildungen (Stufe 3, siehe Variante 2 auf Seite 7) sollen 72 Punkte erzielt werden.

# ZU DEN BEDINGUNGEN AUF DEN ANSCHAFFUNGSKARTEN

Die Bedingung oben links auf einer kleinen Anschaffungskarte muss in dem Moment erfüllt sein, in dem die Karte ausgespielt wird. Sobald eine Karte ausgespielt worden ist, dürfen die Bedingungen nachträglich verfallen. Dies hat auf die ausgespielte Karte keine Auswirkung mehr.

Auf die Bedingungstexte wird im Folgenden eingegangen. Sie sind nach Themen sortiert: erst die Bedingungen, die sich auf ausgespielte Anschaffungen beziehen, dann folgen plättchen- und viehzuchtbezogene Bedingungen. Weiterhin gibt es Bedingungen, die sich auf die Rundenzahl beziehen, sowie Bedingungen, die auf den Hausbau Bezug nehmen.

## Anschaffungen

- „x große Anschaffungen haben“ heißt „mindestens x große Anschaffungen ausliegen haben“.
- „x kleine Anschaffungen haben“ heißt „mindestens x kleine Anschaffungen ausliegen haben“. Große Anschaffungen zählen hier ausdrücklich nicht mit.
- Aufwertungen von großen Anschaffungen zählen gleichzeitig als kleine und als große Anschaffungen (siehe Farbgebung auf den Karten).
- „x Anschaffungen haben“ heißt „mindestens x Anschaffungen ausliegen haben“, wobei egal ist, ob es sich um kleine oder große Anschaffungen handelt.
- Wanderkarten zählen bei „ausliegen haben“-Bedingungen nicht mit. Deshalb bedeutet die Bedingung „noch keine Anschaffung haben“ z. B. auch, dass der Spieler diese Bedingung immer noch erfüllt, wenn er bereits eine Wanderkarte weitergegeben hat.
- Auch die Wendung „höchstens 1 Anschaffung haben“ bedeutet „maximal 1 Anschaffung ausliegen haben“ und bezieht sich nicht auf die Wanderkarten.



Der Solospieler startet also gemäß Grundspiel-Soloregeln mit 0 NW. Auf das Aktionsfeld „3 Holz“ werden zu Beginn jeder Runde 2 Holz gelegt. Die erwachsenen Familienmitglieder werden in den Erntezeiten mit je 3 NW ernährt (Neugeborene mit 1 NW).



Dadurch, dass der Spieler eine nicht genutzte Sonderaktionskarte unter den Stapel schiebt, nimmt er Einfluss darauf, welche Sonderaktionskarte die Letzte sein wird. Die letzte Sonderaktionskarte kann in der Schlussphase des Spiels bis zu 5 Runden in Folge zum Einsatz kommen (Runde 10 bis 14). Deshalb ist sie von großer Bedeutung.



Die Bedingung oben links auf einer kleinen Anschaffungskarte muss in dem Moment erfüllt sein, in dem die Karte ausgespielt wird. Sobald eine Karte ausgespielt worden ist, dürfen die Bedingungen nachträglich verfallen. Dies hat auf die ausgespielte Karte keine Auswirkung mehr.



Auf die Bedingungstexte wird im Folgenden eingegangen. Sie sind nach Themen sortiert: erst die Bedingungen, die sich auf ausgespielte Anschaffungen beziehen, dann folgen plättchen- und viehzuchtbezogene Bedingungen. Weiterhin gibt es Bedingungen, die sich auf die Rundenzahl beziehen, sowie Bedingungen, die auf den Hausbau Bezug nehmen.

## Anschaffungen

- „x große Anschaffungen haben“ heißt „mindestens x große Anschaffungen ausliegen haben“.
- „x kleine Anschaffungen haben“ heißt „mindestens x kleine Anschaffungen ausliegen haben“. Große Anschaffungen zählen hier ausdrücklich nicht mit.
- Aufwertungen von großen Anschaffungen zählen gleichzeitig als kleine und als große Anschaffungen (siehe Farbgebung auf den Karten).
- „x Anschaffungen haben“ heißt „mindestens x Anschaffungen ausliegen haben“, wobei egal ist, ob es sich um kleine oder große Anschaffungen handelt.
- Wanderkarten zählen bei „ausliegen haben“-Bedingungen nicht mit. Deshalb bedeutet die Bedingung „noch keine Anschaffung haben“ z. B. auch, dass der Spieler diese Bedingung immer noch erfüllt, wenn er bereits eine Wanderkarte weitergegeben hat.
- Auch die Wendung „höchstens 1 Anschaffung haben“ bedeutet „maximal 1 Anschaffung ausliegen haben“ und bezieht sich nicht auf die Wanderkarten.



An der Farbgebung von Rahmen und Ornament ist zu erkennen, dass die Kirche auch als große Anschaffung gilt.



Als Wanderkarten werden die Karten bezeichnet, die an den linken Sitznachbarn weitergegeben werden. Sie sind durch Pfeile gekennzeichnet.

## Plättchen

- „noch Waldplättchen haben“ heißt „mindestens 1 Waldplättchen sichtbar auf dem Hofplan haben“ (*verdeckte Waldplättchen zählen nicht mit*).
- „x Waldplättchen haben“ heißt „mindestens x Waldplättchen sichtbar auf dem Hofplan haben“.
- „maximal x Waldplättchen haben“ heißt, dass man nicht mehr als x Waldplättchen sichtbar auf seinem Hofplan haben darf.
- „genau x Waldplättchen haben“ bedeutet, dass man weder mehr noch weniger als x Waldplättchen sichtbar auf seinem Hofplan haben darf.
- Diese Bestimmungen gelten entsprechend auch für Acker- und Moorplättchen.



## Viehzucht

- Im Gegensatz zu „genau 1 Pferd haben“ heißt „1 Pferd haben“ „mindestens 1 Pferd haben“. Diese Bestimmung gilt auch für andere Tierarten. Die Bedingungen „genau 1 Tier haben“ und „1 Tier haben“ beziehen sich auch auf das Tier, das der Spieler auf der Karte „Hutanger“ eines Mitspielers untergebracht hat.
- Die Bedingungen „1 Tier haben“ und „1 Pferd haben“ beziehen sich nicht auf Pferdeanschaffungen wie „Grubenpferde“ und „Rückepferde“.
- „1 Weide mit Stall haben“ bedeutet „mindestens 1 Weide mit mindestens 1 Stall haben“ und, dass dieser Stall innerhalb der Weide stehen muss.



## Rundenzahl

- „spätestens in Runde x ausspielen“ bedeutet, dass die Karte nach Runde x nicht mehr ausgespielt werden darf. In Runde x kann sie noch ausgespielt werden.
- „frühestens in Runde x ausspielen“ bedeutet, dass die Karte vor Runde x nicht ausgespielt werden darf. In Runde x selbst kann sie ausgespielt werden.
- Der Satz „Diese Karte kann nicht in Runden mit anschließender Erntezeit ausgespielt werden.“ ist zu lang, um oben in die Ecke geschrieben zu werden. Er steht somit immer im Textfeld einer Karte.



Diese Karte kann nicht in Runden mit anschließender Erntezeit ausgespielt werden. Deine Mitspieler müssen und darfst sofort je 1 Tier ihrer (H)

## Hausbau

- „3 Räume haben“ bedeutet, dass der Spieler mindestens 3 Holzhütten-, Lehmhütten- oder Steinhausräume gebaut haben muss. (*Die Torfplankenhütte zählt nicht als Raum.*)
- „zur Lehmhütte renoviert haben“ bedeutet, dass die Familienmitglieder entweder in einer Lehmhütte **oder in einem Steinhaus** wohnen.
- „zum Steinhaus renoviert haben“ bedeutet, dass die Familienmitglieder in einem Steinhaus wohnen.
- „noch in Holzhütte wohnen“ bedeutet, dass der Spieler noch nicht renoviert haben darf. (*Die einzige Ausnahme stellt das Renovieren der Torfplankenhütte dar.*)



## VARIANTEN

### Variante 1: Sonderregeln für die Brennwerte

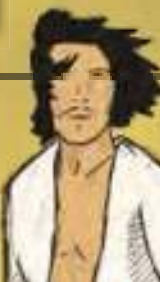
Feuerstelle, Kochstelle, Rossschlachtereie und Kochnische gelten als Kochanschaffung (siehe Kochsymbol links unten auf den Karten). Wer eine Kochanschaffung neu erwirbt, bekommt auf die Karte eine Marke „noch nicht in Betrieb“ gelegt. Die Funktionen der jeweiligen Kochanschaffung kann ein Spieler erst dann nutzen, wenn er diese Marke entfernt hat. Für 1 BW, den er in den allgemeinen Vorrat gibt, kann der Spieler die Marke jederzeit von der Karte nehmen.

- Wer eine in Betrieb genommene Kochanschaffung aufwertet, erhält eine in Betrieb genommene neue Kochanschaffung.
- Wer eine **nicht** in Betrieb genommene Kochanschaffung aufwertet, erhält eine **nicht** in Betrieb genommene neue Kochanschaffung.

### Variante 2: Die dritte Ausbaustufe

„Agricola – Die Moorbauern“ wird auf Ausbaustufe 3 wie in der Kompletversion des Grundspiels gespielt. Dazu bekommt jeder Spieler bei Spielstart 7 Ausbildungen und 3 kleine Anschaffungen aus dem Grundspiel sowie 4 weitere kleine Anschaffungen aus der Moorbauern-Erweiterung auf die Hand.

Wir empfehlen für Variante 2, dass die Ausbildungskarte „Liebhaber“ frühestens in Runde 3 ausgespielt werden kann.



## TIPP ZUM FLÜSSIGEREN SPIELABLAUF

In der Erweiterung „Die Moorbauern“ ist es für den Spielfluss wichtig, dass die Spieler ihre Personensteine nicht in der Hand halten, solange sie noch über ihren Spielzug nachdenken. Sie sollten Personensteine erst dann aus ihrer Wohnstätte nehmen, wenn sie diese auf einem Aktionsfeld einsetzen wollen.

## CREDITS

„Agricola – Die Moorbauern“ ist die erste Erweiterung zu dem vielfach preisgekrönten Brettspiel „Agricola“. Seit der Grundidee vom November 2008 hat sich Einiges getan, woran viele Menschen mitgewirkt haben.

Die Redaktion bildeten Uwe Rosenberg und Hanno Girke. Für das Korrekturlesen der Spielregeln möchte sich die Redaktion bei Susanne Rosenberg, Inga Blecher, Daniël Hogetoorn, Jochen Steininger, Stefan Schmid, Grzegorz Kobiela, Mike Schröder, Mario Weise, Heiko Schiffer und Lutz Leonhardt bedanken. Für das Korrekturlesen der Spielkarten bedankt sich die Redaktion bei Susanne Rosenberg, Daniël Hogetoorn, Takuya Ono und Melissa Rogerson.

Grafik und Illustration stammen von Klemens Franz, der sich bei Andrea Kattnig für massig Farbe und Kinderbändigen bedankt.

Der Autor dankt in chronologischer Reihenfolge allen Testspielern (ohne die vielen Rückmeldungen wäre das Spiel in dieser Form einmal mehr schwer zu realisieren gewesen):

Susanne Rosenberg, Sascha Hendriks, Georg Deifuß, Alexander Urban, Marcel Gehrmann, Monika Salz, Nils Mieke, Gabriele Goldschmidt, Nicole Weinberger, (10.) Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Peter Digruber, Jonathan Haring, Julian Steindorfer, Cersten Frank, Alexander Schmale, Stefan Schulz, Jan Eric Feuster, Heike Feuster, (20.) Heiko Schiffer, Matilda Mannherz, Agnes Mannherz, Uwe Mannherz, Helge Rehwald, Eike Rehwald, Felix Much, Hanno Girke, Gero Moritz, Franz Heidbüchel, Peter Rau, (30.) Holger Jansen, Lukas Kautzsch, Gunter von Hayn, Bastian Winkelhaus, Florian Koch, Stefan Bender, Martin Kopp, Tina Schäfer, Christian Schmidt, Birgit Beuscher, (40.) Volker Heiß, Marcel Schwarz, Jeanette Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Michael Brocker, Ann-Kathrin Drogi, André Stegers, Stefan Ebel, Maren Hübner, (50.) Anna-Luisa Volk, David Köpfer, Anna Mönter, Ralf Jäger, Jan Mönter, Ronny Vorbrod, Volker Kraft, Miriam Bode, Ulf Schneider, Anja Müller, (60.) Karsten Höser, Anton Wiens, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Thorsten Kempkens, Georg von der Brüggen, Ursula Meibeck, Bernd Lautenschlager, Manfred Wahl, Phillip Moring, (70.) Regina Fernandes, Ghiot Park, Donald Hyun, Klemens Franz, Tabea Luka, Erwin Amann, Mike Claßen, Daniel Frieg, Sonja Baier, Miriam Krischke, (80.) Joachim Gerß, Volker Thiemann, Michael Heißing, Detlev Runo, Ralph Bruhn, Frederik Häfker, Claudio Maniglio, Diana Schmidt, Jonas Runo, Harry Kübler, (90.) Ralf Menzel, Christian Becker, Andreas Höhne, Carsten Bückemeier, Nadine Schlüter, Julius Kündiger, Rolf Raupach, Katrin Balders, Jessica Vollbroth, Tobias Siefer, (100.) Kathrin Seckelmann, Kai Uwe Meibeck, Clara Grollmisch, Monika Harke, Rainer Harke, Sven Sievers, Robert Nimmergut, Stefan Wahoff, Christoph Kossendey, Philipp Croon, (110.) Richard Bley, Markus Scheelen, Jessica Jordan, Stefanie Hahmeier, Timo Loist, Michael Neugebauer, Ansgar Ludwig, Melanie Christin Schneider, Tim Liese, Dominik Mechnig, (120.) Fabian Bressin, Marvin Hehn, Sebastian Klein, Thomas Tschirbs, Katharina Woroniuk, Frank Hommes, Kilian Klug, Nicole Schneider, Sabine Semmler, Frank Strangfeld, (130.) Volker Sänger, Ina Plate, Uwe Mölter und Dirk Blankenagel, Thomas Werner, Diana Röhrich, Lars Röhrich, Daniel Blagojevic, Jens Grotholthmann, Andreas Odendahl, Peter Raschdorf, (140.) Corinna Häffs, Robert Grabinski, Andreas Jacobi, Thomas Mechtersheimer, Walter Scholz, Martin Stuke, Michael Kohl, Peter Lemmer, Dominik Riege, Thomas Ludwig gemeinsam mit Tim Kreischer, (150.) Jessica von Wülfig, Andree Oehm, Anne Kolf, Agnieszka Kobiela, Dorle Burgdorf, Torsten Tolzmann, Susanne Kottschlag, Stefan Honigfort, Andreas Leuschner, Anke Grewe, (160.) Gabi Köpke, Sascha Grewe, Frank Rudloff, Jennifer Ha, Sandra Lapp.

  
**LOOKOUT GAMES**

© 2009 Lookout Games  
[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an  
[buero@lookout-games.de](mailto:buero@lookout-games.de)

