



Die 2. Erweiterung zu



von Uwe Rosenberg für 2 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE

Was mit **Mehr Ställe für das liebe Vieh** angefangen hat, wird mit **Noch mehr Ställe für das liebe Vieh** fortgeführt. Diese zweite Erweiterung zu **Agricola: Die Bauern und das liebe Vieh** bietet Sondergebäude für Fortgeschrittene.

SPIELMATERIAL

- als **Stanzteile**: **1** Hoferweiterung, **27** Sondergebäude und **1** Stall / Stallung
- sowie diese **Spielregel**

SPIELVORBEREITUNG

Es gelten die gleichen Regelergänzungen wie bei der ersten Erweiterung zum Grundspiel. Die Änderungen betreffen erneut nur die Vorbereitung zum Spiel:

- Es wird mit **5 Hoferweiterungen** gespielt und ein **5. Stall** kommt ins Spiel. *(Wer bereits eine Hofergängung und einen Stall aus der ersten Erweiterung hat, bringt diese nicht zusätzlich zum Einsatz.)*
- Die 4 Sondergebäude aus dem Grundspiel werden um **4 aus dieser Erweiterung** ergänzt: Mischt die Plättchen und zieht vier davon zufällig. Wenn ihr schon viel Erfahrung mit der ersten Erweiterung habt, könnt ihr zusätzlich noch 4 Sondergebäude aus der ersten Erweiterung hinzunehmen. *(Die Sondergebäude der ersten Erweiterung waren auf der Rückseite durch einen Vogel, die Sondergebäude dieser Erweiterung sind durch eine Vogelscheuche gekennzeichnet.)*
- Wird in den Regeln oder Gebäudetexten von Grenzteilen gesprochen, sind damit die entsprechenden Holzteile  gemeint. *(Die Grenzteile stellen Wälle und Zäune dar.)*



Anlehnhaus: Wenn du das Anlehnhaus baust, kannst du sofort ein weiteres Sondergebäude bauen, das waagrecht oder senkrecht an dieses Anlehnhaus grenzen muss. Auch für das weitere Sondergebäude musst du die Baukosten zahlen. Im Anlehnhaus kannst du 1 Schaf halten, aber kein anderes Tier.



Baubetrieb: Du kannst jederzeit im Spiel (*auch außerhalb der Arbeitszeit*) 2 Steine abgeben, um dafür 1 Futtertrog, der nicht in einem Gebäude steht, durch einen Stall zu ersetzen. Der Stall muss an gleicher Stelle gebaut werden. Wie jedes andere Gebäude auch, ist es erlaubt, den Stall in eine eingezäunte Weide hineinzubauen.



Baustoffdepot: Immer wenn du gleichzeitig 3 unterschiedliche Baustoffe erhältst (z. B. auf dem Aktionsfeld „Baustoffe“), erhältst du zusätzlich 1 Holz von dem Aktionsfeld „3 Holz“. Sollte dieses Aktionsfeld bereits genutzt sein, erhältst du das zusätzliche Holz nicht. Im Baustoffdepot kannst du 1 Pferd halten, aber kein anderes Tier.



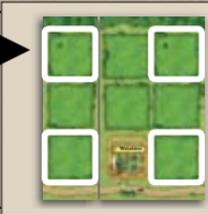
Baustoffhalle: Mit dem Gebäude „Baustoffhalle“ wird eine gewöhnliche Stallung überbaut. Zu den gewöhnlichen Stallungen zählen keine Sondergebäude, die auf „-stallung“ enden (wie z. B. die Liegestallung). Es ist nicht erlaubt, die Baustoffhalle auf ein anderes Hoffeld zu bauen. Wenn du die Baustoffhalle baust, erhältst du sofort 4 Holz und 3 Steine. In der Baustoffhalle kannst du 1 Pferd halten, aber kein anderes Tier.



Biohof: Wenn du den Biohof baust, erhältst du auf jede Weide, auf der genau 1 Tier der gleichen Art steht, 1 Tier der gleichen Art dazu. Von Gebäuden, in denen genau 1 Tier steht, profitierst du mit dem Biohof nicht.



Eckhaus: Das Eckhaus muss in eines der vier Ecken deines Hofplans gebaut werden. Dafür, dass dieses Gebäude 4 Punkte wert ist, wird dir auferlegt, dass du ab sofort keine zusätzliche Erweiterung mehr nehmen darfst. Immer wenn du das Aktionsfeld „Erweitern“ nutzt, bekommst du die dort liegenden Grenzteile in deinen Vorrat, aber keine Erweiterung. Im Eckhaus kannst du bis zu 3 Tiere der gleichen Art halten.



Futterstation: Jede deiner eingezäunten Weiden, auf der kein Futtertrog steht, fasst 1 Tier der vorhandenen Art zusätzlich. Weiden, die genau 1 Hoffeld groß sind, fassen also 3 Tiere. Weiden, die genau 2 Hoffelder groß sind, fassen 5 Tiere usw. An der Futterstation kann sich 1 beliebiges Tier satt fressen.



Gasthaus: Wenn du das Gasthaus baust, erhältst du 1 Pferd dazu. Zu den Besonderheiten des Gasthauses zählt, dass es u. a. mit 1 Schwein und 1 Rind bezahlt werden muss. Im Gasthaus kannst du bis zu 2 Schweine halten, aber keine anderen Tiere.



Gemeinschaftshaus: Du kannst jederzeit im Spiel (*auch außerhalb der Arbeitszeit*) deinem Mitspieler ein nicht gebautes Grenzteil aus deinem eigenen Vorrat geben, um dafür ein weiteres Grenzteil aus deinem Vorrat sofort kostenlos zu bauen.



Gutshof: Wenn du den Gutshof baust, erhältst du 1 Pferd dazu. Der Gutshof ist bei der Wertung 3 Punkte wert, falls du dann insgesamt 5 Sondergebäude hast. Zu diesen Sondergebäuden zählen die (ggf. überbaute) Wohnhütte und dieser Gutshof mit. (Du benötigst also 3 zusätzliche Sondergebäude.) Sonst ist der Gutshof 0 Punkte wert. Auf dem Gutshof kannst du bis zu 2 Pferde halten, aber keine anderen Tiere.



Handelshof

Du kannst von jeder Tiervermehrung 2 unterschiedliche Baustoffe gegen 1 Tier deiner Wahl tauschen.

Handelshof: Zu Beginn jeder Vermehrungsphase kannst du 2 unterschiedliche Baustoffe bezahlen, um dafür 1 Tier deiner Wahl zu erhalten. Auf dem Handelshof kannst du 1 Rind halten, aber kein anderes Tier.



Heustock

In Stallungen, die 6 Tiere fassen, passen alternativ nur zwei Arten je 3 Tiere.

Heustock: Die Besonderheit des Heustockes ist, dass er keinerlei Baukosten hat. In allen Stallungen und Sondergebäuden, die auf -stallung enden (z. B. *Liegestallung*), in denen du regulär 5 gleiche Tiere halten kannst, kannst du alternativ 3 Tiere von einer Art und 3 Tiere von einer anderen Art halten. (*6 Tiere der gleichen Art ist nicht erlaubt.*) Mit Futtertrog in der Stallung kannst du statt 10 gleichen Tieren alternativ 6 Tiere von einer Art und 6 Tiere von einer anderen Art halten.



Hofzimmerei

Grenzmaße, die du neu in deinen Vorrat bekommst, kannst du sofort kostenlos verbauen.

Hofzimmerei: Grenzmaße, die du neu in deinen Vorrat bekommst (z. B. *durch eine Aktion „Erweitern“*), kannst du sofort kostenlos verbauen. In der Hofzimmerei kannst du bis zu 2 Tiere der gleichen Art halten.



Holzhandlung

Immer sobald die vier obersten Aktionsfelder besetzt sind, erhältst du sofort 3 Holz.

Holzhandlung: Immer sobald die Aktionsfelder „Startspieler und 1 Holz“, „3 Holz“, „1 Stein“ und „2 Steine“, die sich in der obersten Zeile des Spielplans befinden, alle genutzt sind, erhältst du sofort 3 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Du erhältst das Holz augenblicklich, sobald das vierte Aktionsfeld besetzt wird.



Hüttenausbau

Alle deine Gebäude in diesem Spiel müssen zueinander grenzen. * Eine in Weidenstation gegenüber der 4. Aktion im Spiel gebaut werden.

Hüttenausbau: Der Hüttenausbau muss noch in der ersten Runde mit der zweiten Personenaktion gespielt werden. Dafür, dass dieses Gebäude 4 Punkte wert ist, wird dir auferlegt, dass du alle Gebäude in diesem Spiel waagrecht oder senkrecht aneinander grenzend bauen **musst**. Dies betrifft deine Wohnhütte, Ställe, Stallungen und alle Sondergebäude. Im Hüttenausbau kannst du bis zu 3 Tiere der gleichen Art halten.



Hutweidenhütte

Bei der Wertung zählen alle Tiere, die sich in dieser Hütte befinden, nicht als Weide (siehe z. B. *Biohof und Futterstation*).

Hutweidenhütte: Bei der Wertung zählen alle Tiere, die sich in dieser Hütte befinden, **nicht** mit (*auch nicht für die Sonderpunkte*). Dieses Gebäude „Hutweidenhütte“ zählt nicht als Weide (*siehe z. B. Biohof und Futterstation*). In der Hutweidenhütte kannst du bis zu 4 Tiere der gleichen Art halten.



Knechtütte

Diese sofort kostenlos 2 Grenzmaße, danach kannst du zusätzlich für 2 Holz 1 Futtertrog bauen.

Knechtütte: Wenn du die Knechtütte baust, kannst du sofort 2 kostenlose Grenzmaße aus deinem Vorrat verbauen. Sofort danach kannst du einmalig 2 Holz bezahlen, um dafür einen Futtertrog zu bekommen. In der Knechtütte kannst du 1 beliebiges Tier halten.



Kontor

Pro Gebäude am Wald verliert das Kontor 2 Punkte an Wert.

Kontor: Bei der Wertung verliert es pro Gebäude, das du am Wald (*also in der oberen Reihe*) gebaut hast, 2 Punkte. (*Dabei kann ein negativer Wert entstehen.*) Im Kontor kannst du bis zu 2 Pferde halten, aber keine anderen Tiere.



Landsitz

Pro Gebäude am Weg verliert der Landsitz 2 Punkte an Wert.

Landsitz: Bei der Wertung verliert der Landsitz pro Gebäude, das du am Weg (*also in der unteren Reihe*) hast, 2 Punkte. (*Dabei kann ein negativer Wert entstehen.*) Dabei zählt deine (*ggf. aufgewertete*) Wohnhütte mit. Im Landsitz kannst du bis zu 2 Tiere der gleichen Art halten.



obere Reihe

untere Reihe



Rentamt: Du kannst vor der Heimkehrphase einer jeden Runde ein freies Aktionsfeld nutzen, ohne es mit einem Arbeiter zu besetzen. *(Du hast also in jeder Runde vier statt drei Aktionen. Dafür geht das Rentamt aber auch mit 3 Minuspunkten in die Wertung ein.)* Im Rentamt kannst du 1 beliebiges Tier halten.



Rinderfarm: Du kannst auf allen ungenutzten Hoffeldern, die waagrecht oder senkrecht an dieses Gebäude grenzen, jeweils bis zu 2 Rinder halten. In der Rinderfarm kannst du bis zu 2 Rinder halten, aber keine anderen Tiere.



Scheune: Der nächste Stall, den du nach der Scheune baust, wird sofort nach dem Bau kostenlos zur Stallung aufgewertet. *(Dieser Stall kann auch ein Sondergebäude sein, das auf „-stall“ endet.)* In der Scheune kannst du 1 beliebiges Tier halten.



Schilfhütte: Wenn du die Schilfhütte baust, erhältst du sofort 3 Schilf. *(Du erhältst das Schilf, mit dem du die Schilfhütte gebaut hast, gewissermaßen zurück.)* In der Schilfhütte kannst du bis zu 3 Tiere der gleichen Art halten.



Steinhauerei: Am Ende jeder Runde kannst du genau 1 Stein aus deinem Vorrat auf diese Karte legen. Steine, die auf dieser Karte liegen, dürfen nicht zurück in den eigenen Vorrat gelegt werden. Die Steinhauerei ist bei der Wertung 2 Punkte wert pro Stein, der auf diesem Gebäude liegt.



Viehmarkt: Du kannst jederzeit im Spiel *(auch außerhalb der Arbeitszeit)* 1 Schilf gegen 1 Tier deiner Wahl tauschen. Auf dem Viehmarkt kannst du bis zu 2 Tiere der gleichen Art halten.



Wohnstallhaus: Mit dem Gebäude „Wohnstallhaus“ wird deine Wohnhütte überbaut. Es ist nicht erlaubt, das Wohnstallhaus auf ein anderes Hoffeld zu bauen. Im Wohnstallhaus kannst du bis zu 4 Tiere der gleichen Art halten. *(Nach nun zwei Erweiterungen zum Grundspiel gibt es drei Gebäude, mit denen die Wohnhütte überbaut werden kann: das Fachwerkhaus, die Blockhütte und jetzt das Wohnstallhaus. Es kann immer nur die Wohnhütte selbst überbaut werden, niemals aber eine der Aufwertungen.)*



Werkstätte: Immer wenn du die Aktion „Stallbau“ nutzt, kannst du zusätzlich kostenlos bis zu 2 Grenzteile aus deinem Vorrat bauen. In der Werkstätte kannst du 1 beliebiges Tier halten.

Fragen, Anregungen oder Kritik?

Schreiben Sie uns an buero@lookout-spiele.de

Ein besonderer Dank an

Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt,
Thalke Hilgen, Hans-Rasmus Steinke, Mechthild Kanz,
Reinhold Kanz, Heike Lopez, Michael Lopez,
Anja Salaka und Kenan Salaka für ihre gründlichen
Tests und vielen Rückmeldungen.

Illustration: Klemens Franz | atelier 198



© 2013 Lookout
Girke GmbH

Hiddigwarder Straße 37,
D-27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.