

El Burro

A
La Granja
Game



SOLOANLEITUNG



El Burro

Solospiel von Andreas Odendahl



INHALT

01. SPIELÜBERSICHT	2
02. SPIELMATERIAL	2
03. SPIELAUFBAU	4
04. LEONS ALLGEMEINE KONZEPTE	6
05. SPIELABLAUF	12
06. SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG	17
07. VARIANTE „HOT!“	18
08. SOLO-CHALLENGES	20

01 SPIELÜBERSICHT

Im Solospiel von *El Burro* versuchst du gegen Leon zu gewinnen.

Esel Leon lebt in einem spanischen Tierheim, für den der Verlag Board&Dice im Zuge der Veröffentlichung des La Granja Deluxe Master Sets eine Patenschaft übernommen hat. Bereits in dem Spiel wurde der Bot nach Leon benannt. Da ode. schon einmal von einem Esel in fieser Tötungsabsicht gebissen wurde (andere würden sagen, der Esel hat nur liebevoll an ihm geknabbert), hat Leon beim La Granja Deluxe Master Set eine Horde eigenwilliger (laut ode. bössartiger!) Esel angeführt, die ihren eigenen Bauernhof geführt haben und die man im Solospiel besiegen musste. Der Ärger ist mittlerweile verraucht. Daher gibt es für dich bei *El Burro* nur einen fairen Wettstreit mit einem liebevollen Esel namens Leon!

Leon wird durch Solo-Rundenkarten und sich aus dem Spielverlauf ergebende Plättchen gesteuert. Du führst Leons Aktionen nach seinen Vorgaben aus. Je länger das Spiel andauert, desto mehr Entscheidungen trifft Leon, die du für ihn umsetzen musst.

Nach der Schlusswertung gewinnst du, wenn du ein höheres Ansehen als Leon hast.

02 SPIELMATERIAL

Für das Solospiel von *El Burro* benötigt ihr dieses zusätzliche Material:

- 1 Solo-Hoftableau
- 1 Solo-Stalltableau
- 12 Solo-Rundenkarten
- 9 spezielle Solo-Hofkarten
- 1 Solo-Belohnungsübersicht
- 6 Solo-Hofgutplättchen
- 6 Solo-Hofausbauplättchen
- 3 Solo-Transportbonusplättchen
- 1 Solo-Anleitung
- 1 Solo-Spielhilfe

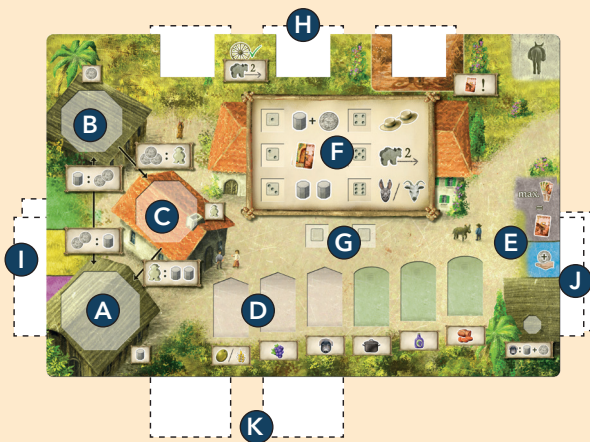
DIE SOLO-BELOHNUNGSÜBERSICHT

Leon erhält zusätzliches Ansehen, wenn er seine Marker auf den Belohnungsleisten vorzieht. Du hast die Wahl zwischen zwei Seiten der Belohnungsübersicht: einer einfachen **A** und einer anspruchsvolleren Seite **B**.



DAS SOLO-HOFTABLEAU

Auf Leons Hof befinden sich nur zwei Lagerfelder für Gütermarker **A** und Silber **B**, sowie ein kleines Bauernhaus für seine Arbeitskräfte **C** mit den dazugehörigen Tauschkosten. Unten sind die sechs Hoffelder **D**, auf denen Leon Hofausbauplättchen platzieren kann. Auf der rechten Seite liegt der Bereich der Hofverwaltung **E**. Zentral werden Leons Ertragsaktionen angezeigt **F**, direkt darunter sind zwei Ablageplätze für die beiden gewählten Ertragswürfel **G**. An allen vier Seiten des Hofes kann Leon Hofkarten anlegen. Je nach Position stellen sie unterschiedliche Dinge dar. Oben platziert er maximal 3 Karten als Marktkarren **H** – in jede Aussparung eine. Die rechte Aussparung ist für einen „Spielende“-Marktkarren reserviert. Links und rechts legt er die Karten „überlappend“ als Äcker **I** oder zur Hofverwaltung **J** an, unten platziert er seine speziellen Solo-Hofkarten **K** – an diesen drei Seiten existiert keine Begrenzung der Kartenzahl.

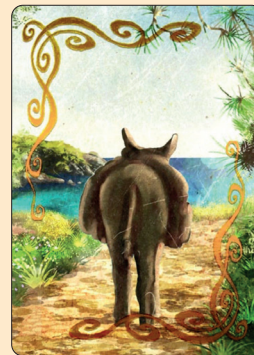


DAS SOLO-STALLTABLEAU

Auf Leons Stall befinden sich folgende Bereiche: Ablagefelder für die Hofgutplättchen **A**, der Ziegenlieferungsbereich (kurz Ziegenbereich genannt) **B**, Ablagefelder für die Plusplättchen **C**, ein Transportbonusplättchen **D** und der Stapel mit Rundenkarten **E**. Im oberen Bereich liegen die Meilenstein- und die Tränkenleiste **F**.



DIE SOLO-RUNDENKARTEN



Rückseite

Die Rundenkarten zeigen an, welche Entscheidungen Leon in den einzelnen Phasen trifft. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, die euch mit steigenden Herausforderungen konfrontieren.

DIE SPEZIELLEN SOLO-HOFKARTEN

Leon besitzt eigene spezielle Hofkarten, die er ab der dritten Runde der Partie bevorzugt spielt. Das Ausspielen kostet wie gewohnt Silber **A**. Die Karten besitzen drei Funktionen: Oben auf der Karte befindet sich der „Spielende“-Marktkarren **B**, der anstelle von Hofgütern für Leon nur Gütermarker zeigt, da Leon die Güter nicht unterscheidet. Darunter folgen drei Kategorien: Anweisungen für die Variante „Hot!“ **C**, und zwei „Spielende“-Wertungen **D**.



Rückseite

DIE SOLO-HOFGUT-PLÄTTCHEN

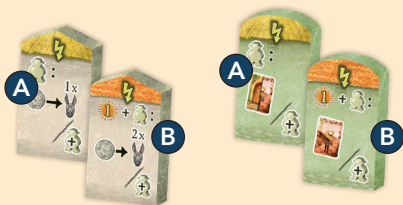
Leon verwendet die Hofgutplättchen, um zu bestimmen, welche bei dir nachgefragten Güter er mit Ziegenlieferungen an dich liefert.



Rückseite

DIE SOLO-HOFAUSBAU-PLÄTTCHEN

Leon besitzt eigene Hofausbauten, die ihm verschiedene Soforteffekte bieten, wenn er sie mit der Strohdach-Seite auf seinen Hof legt **A** oder aufwertet und auf die Seite mit Ziegeldach dreht **B**.



DIE SOLO-TRANSPORT-BONUSPLÄTTCHEN

Abhängig von den Werten seiner Rundenkarten für die Transportphase erhält Leon zusätzliche Boni, die auf den Transportbonusplättchen angezeigt werden.



Rückseite

04 SPIELAUFBAU

- A** Wähle eine Spielfarbe für Leon und eine für dich. Bestimme zufällig, ob Leon oder du die Partie beginnt. Bereite die Partie ganz normal wie im 2-Personenspiel vor – **Spielplan** und **Belohnungstableau** mitsamt Leons Markern, **Vorräte** und deinen eigenen Bereich mit **Hof**, **Stall** und deinen **Plättchen** und **Holzteilen**.
- B** Lege Leons **Solo-Hofstableau** in deiner Reichweite bereit. Lass wie üblich rundherum ein wenig Platz, um Hofkarten anlegen

zu können. Lege Leons **Gütermarker** als seinen persönlichen Vorrat neben dessen Hof.

- C** Lege 1 **Gütermarker** und 2 **Silber** auf die entsprechenden Lagerfelder auf Leons Hof.
- D** Ziehe **Hofkarten**, um Leons Startauslage zu bilden. Ziehe die Karten einzeln und lege sie folgendermaßen an seinen Hof an.
- 1. Karte als Acker (stelle 1 Gütermarker auf das Lagerfeld für Gütermarker).
 - 2. und 3. Karte als Marktcarren (in den linken und den mittleren Kartenslot).
 - 4. Karte als Hofverwaltung.
- E** Lege 1 **Unterstützungsmarker** mit der Ansehenseite nach oben neben Leons Hof.
- F** Lege Leons **Solo-Stalltableau** bereit. Lege neben **Tränken-** und **Meilensteinmarker** auf die entsprechenden Ablagefelder. Leon startet mit dem Tränkenmarker auf Feld „1“.
- G** Mische die 12 **Solo-Rundenkarten**, ziehe 4 und lege sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld des Stalls. Decke die oberste Karte auf. Lege die restlichen 8 Karten als verdeckten Hilfsstapel neben den Stall.

Du kannst den Schwierigkeitsgrad mit einer Kartenvorauswahl anpassen. Nimm 4 Karten wie unten beschrieben und mische sie als verdeckten Solo-Rundenstapel:

- **Leichter Schwierigkeitsgrad:** Nimm die 4 Karten mit dem grünen Esel.
- **Mittlerer Schwierigkeitsgrad:** Nimm die 4 Karten mit dem gelben Esel.
- **Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad:** Nimm die 4 Karten mit dem roten Esel.

• Du kannst den Schwierigkeitsgrad variieren, indem du Karten aus zwei oder allen drei Bereichen nimmst.

- H** Mische die 3 **Transportbonusplättchen** und lege 1 davon offen auf das passende Feld des Stalls. Lege 1 weiteres Plättchen verdeckt neben dem Stall bereit und das dritte zurück in die Schachtel.
- I** Lege die 6 **Solo-Hofgutplättchen** auf die Ablagefelder des Stalls.
- J** Lege die **Solo-Hofausbauten** mit der Strohdachseite entsprechend ihrer Konturen zufällig auf das jeweils erste Feld der Belohnungsleisten.
- K** Mische die **speziellen Solo-Hofkarten** und lege sie als verdeckten Stapel neben den Hof. Ziehe 3 Karten und lege sie offen in eine Reihe.
- L** Lege die **Solo-Belohnungsübersicht** neben das Belohnungstableau. Wähle selber, ob du mit der leichten oder anspruchsvollen Seite spielen möchtest.
- M** Wenn Leon an die Reihe kommt, um ein Startfeld für seine Esel zu bestimmen und den dazugehörigen Bonus zu bekommen, schau auf der offen ausliegenden Solo-Rundenkarte nach dem Würfelsymbol, auf welches Startfeld du Leons Esel stellst (bei auf das linke Feld bis auf das rechte):
- Leon erhält 1 Gütermarker und 1 Silber.
 - Leon erhält 2 Gütermarker.
 - Leon erhält 3 Silber.

- Leon zieht mit dem Siestamker 2 Felder auf der Siestaleiste weiter.
- Leon zieht einen seiner Esel 2 Felder auf der Straße vor.
- Zeigt die Rundenkarte eine „6“ (oder Leon beginnt das Spiel und die Würfelzahl bestimmt das Startfeld, das du bereits für deine Esel gewählt hast), folge den kleinen Pfeilen neben dem Würfelsymbol, um den Startbonus zu bestimmen.

- Pfeile zeigen nach oben: Leon erhält den Startbonus von , bzw. wählt das nächsthöhere Würfelsymbol.
- Pfeile zeigen nach unten: Leon erhält den Startbonus von , bzw. wählt das nächstniedrigere Würfelsymbol.

Du hast nun alles vorbereitet und kannst mit dem Solospiel gegen Leon beginnen!

SPIELAUFBAU FÜR LEONS SPIELMATERIAL



04 LEONS ALLGEMEINE KONZEPTE

Die allgemeinen Spielregeln gelten überwiegend ebenfalls für das Solospiel. Notwendige Änderungen findet ihr in dieser Solo-Spielanleitung.

Damit du Leons Wünsche und Entscheidungen während der Partie richtig umsetzt, stellen wir dir auch in dieser Spielanleitung zuerst Leons wichtigste Konzepte im Detail vor.

Dieses Kapitel beinhaltet bereits alle notwendigen Spielregeln. Sie sind in mehreren Phasen der Partie wichtig.

LEONS GÜTER

Leon ist kein Feinschmecker. Bei Hunger frisst er, was da ist - ob Trauben oder Korn, das ist ihm ganz egal! Da Leon selbst keinen Unterschied beim Fressen macht, erwartet er auch von seinen Kunden, dass sie nehmen, was vorhanden ist. Ode, weiß auch nicht, warum Leons Kunden sich das gefallen lassen? Vielleicht haben sie seit La Granja Deluxe doch ein wenig Respekt vor ihm? Sein Ruf scheint noch der eines dubiosen Mafiabosses zu sein...

Leon nutzt seine Gütermarker, um seinen Güterbestand anzuzeigen. Er hat nur 1 großes Lagerfeld für Hofgüter. Leon macht keinen Unterschied zwischen einzelnen Gütersorten. Steht 1 Gütermarker auf dem Lagerfeld, so ist es ein universelles Gut, das Leon für jede Lieferung (außer für Silber und Arbeitskräfte) nutzen kann.

Spielt Leon Äcker oder erntet Güter während der Hofphase, stellt er für einen neuen Acker bzw. beim Ernten für jeden Acker 1 Gütermarker auf sein Lager. Die Gütersorten auf den Äckern haben für Leon keine Bedeutung.

Liefert Leon seine Güter, dann füllt er Märkte oder Marktkarren einfach von links nach rechts mit Gütermarkern auf. Er nimmt dafür Gütermarker von seinem Lager, ohne die auf den Karten angezeigten Gütersymbole zu beachten.

Verlangt ein Lieferauftrag Silber oder Arbeitskräfte, gibt Leon auch genau dies ab.

Beispiel: zwei Äcker und Lagerfeld mit Gütermarkern.



LEON TAUSCHT GÜTER

Sollte Leon Gütermarker, Silber oder Arbeitskräfte benötigen und hat davon gerade nichts im entsprechenden Lager, tauscht er, falls möglich, seine Hofgüter wie folgt um:

Leon benötigt ...	Leon tauscht ... für ...
Silber	1 Gütermarker für 2 Silber
Gütermarker	A 2 Silber für 1 Gütermarker
	B 1 Arbeitskraft für 2 Gütermarker
Arbeitskräfte	3 Silber für 1 Arbeitskraft

- Um fehlende Gütermarker zu bekommen, tauscht Leon bevorzugt Silber für Gütermarker. Nur wenn Leon nicht genügend Silber für einen erforderlichen Gütermarker hat, nimmt er dafür Arbeitskräfte.
- Leon macht maximal einen Tausch pro Lieferung. Leon führt den Tausch nur aus, wenn er anschließend genügend Ressourcen hat, um die geforderte Aktion auszuführen. Ansonsten verzichtet er komplett auf den Tausch und führt keine Lieferung aus.

LEONS SPEZIELLE ART, HOFKARTEN ZU SPIELEN

Leon folgt beim Ausspielen der Hofkarten einem speziellen Plan. Mit jeder Aktion „**Hofkarte spielen**“ legt Leon 1 Hofkarte an seinen Hof:

- Ist eine der beiden Aussparungen für Marktkarren frei, spielt er die Karte automatisch als Marktkarren.

Zur Erinnerung: Der rechte Slot ist nur für eine „Spielende“-Hofkarte. Leon nutzt den Slot nur, wenn er seine erste spezielle Solo-Hofkarte spielt.

- Sind alle relevanten Slots für Marktkarren belegt, folgt Leon der Anweisung der aktuellen Rundenkarte. Dort ist angegeben, wohin Leon die Hofkarte spielt:

a. Am wichtigsten ist für Leon dieselbe Anzahl an Hofkarten links und rechts an seinem Hof. Hat er mehr Äcker als Karten in der Hofverwaltung, legt er die Karte in die Hofverwaltung und umgekehrt.

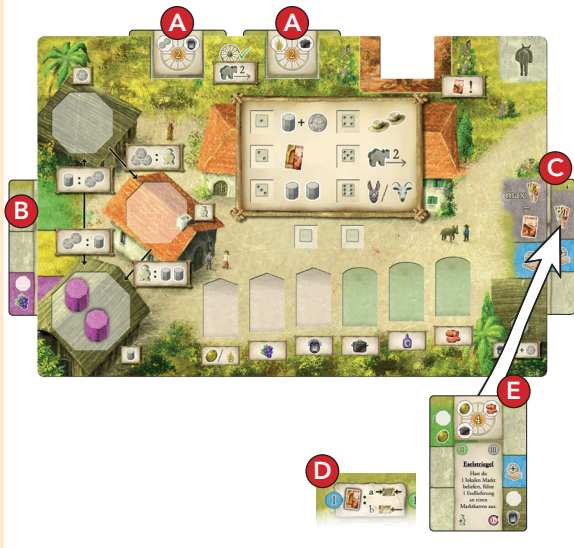
b. Ist die Anzahl links und rechts am Hof gleich, folgt Leon dem Pfeil:

Zeigt der Pfeil auf der Rundenkarte von links auf das Hoftableau, spielt Leon einen Acker aus. Er stellt sofort 1 Gütermarker auf das Lager. Zeigt der Pfeil von rechts auf das Hoftableau, legt Leon eine Karte in die Hofverwaltung.

- **Wichtig:** Leon spielt keine Anschaffungen!

Um in der **ersten** und **zweiten Runde** eine normale Hofkarte zu spielen, zieht Leon einfach 1 Hofkarte vom Stapel und legt sie an seinen Hof an, entsprechend der oben beschriebenen Abläufe.

Beispiel: Leon spielt eine normale Hofkarte. An seinem Hof liegen zwei Marktkarren (A), ein Acker (B) und eine Karte in der Hofverwaltung (C). Somit herrscht links und rechts am Hof ein Gleichstand und Leon folgt der aktuellen Rundenkarte (D). Er spielt die neue Hofkarte rechts in der Hofverwaltung aus (E).



HINWEIS: Sobald Leon einen „Spielende“-Marktkarren am Hof liegen hat, kann (und muss sogar in manchen Situationen) dieser auch von dir beliefert werden. Der Marktkarren zeigt nur Gütermarker an, da Leon am Spielende dort einfach seine verbliebenden Gütermarker platziert, um das Ansehen zu erlangen. Lieferst du im Laufe einer Partie ein Hofgut per Ziegenlieferung, das Leon weder auf den lokalen Märkten oder seinen normalen Marktkarren benötigt, musst du es an Leons „Spielende“-Marktkarren liefern; du darfst dann keine Gemeinschaftslieferung ausführen. In dem Fall stellst du dein Hofgut auf ein beliebiges Feld des „Spielende“-Marktkarrens. Sollte der Marktkarren bereits komplett beliefert sein, darfst du eine Gemeinschaftslieferung ausführen.

Beispiel: Leon hat bereits einen „Spielende“-Marktkarren am Hof (A) und spielt eine spezielle Hofkarte unten an den Hof. Es läuft die dritte Runde, sodass er 3 Silber für das Ausspielen der Karte zahlen muss. Leon hat nur 1 Silber im Lager (B) und tauscht zunächst 1 Gütermarker (C) in 2 Silber (D), bevor er die 3 Silber zahlt (E). Leon befolgt die Anweisung der aktuellen Rundenkarte (F) und spielt die mittlere spezielle Hofkarte (G). Du hast dich zu Beginn der Partie gegen die Variante „Hot!“ entschieden, sodass Leon die Karte soweit unter seinen Hof schiebt, dass die 🔥-Anweisung nicht mehr zu sehen ist (H).

Ab der dritten Runde spielt Leon bevorzugt seine **speziellen Solo-Hofkarten:**

- Für Leon gelten andere Spielregeln beim Handkartenlimit. Während es für dich bestimmt, wie viele Hofkarten du auf der Hand haben darfst, beschränkt es Leons Anzahl an seinen speziellen Solo-Hofkarten, die er an seinem Hof ausspielen darf. Jede normale Hofkarte, die er mit dem passenden Symbol rechts in die Hofverwaltung legt, erhöht diese Anzahl.
- Leon muss diese Karten mit Silber bezahlen und prüft zunächst seinen Silberbestand. Hat er genügend Silber in seinem Lager, spielt er eine spezielle Solo-Hofkarte. Hat Leon nicht genügend Silber, prüft er, ob er mit maximal 1 Tausch ausreichend Silber erhält. Ist dies nicht der Fall, verzichtet Leon auf den Tausch und spielt eine normale Hofkarte. Reicht das Silber nach maximal 1 Tausch, spielt er die spezielle Solo-Hofkarte.
- Spielt Leon eine spezielle Hofkarte, überprüft er die Angabe der aktuellen Rundenkarte, welche der drei offen ausliegenden Karten er wählt; es ist immer die leicht größer dargestellte Karte. Leon legt sie wie folgt an seinen Hof:
 - Seine erste spezielle Solo-Hofkarte legt er oben am Hof in die rechte Aussparung für den „Spielende“-Marktkarren.
 - Jede weitere spezielle Solo-Hofkarte schiebt Leon so von unten unter seinen Hof, dass der Marktkarren und die obere 🔥-Anweisung komplett verdeckt sind und nur die beiden Kategorien für die „Spielende“-Wertungen hervorschauen.

HINWEIS: Spielst du die Variante „Hot!“ (siehe S. 18), schiebt Leon die Karte nur so weit unter das Tableau, dass auch die 🔥-Anweisung zu sehen ist. Er fächert außerdem die Karten von links nach rechts, damit du deren ausgespielte Reihenfolge klar erkennst.

- Leon zieht eine neue spezielle Solo-Hofkarte vom Stapel und legt sie an die nun leere Stelle in der Kartenreihe.



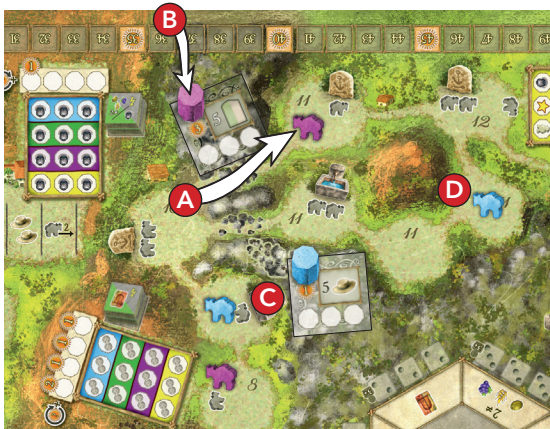
LEONS ESEL AUF DER STRASSE NACH PORT DE PALMA:

Leon zieht seine Esel wie gewohnt auf den Feldern der Straße vorwärts. Für ihn gelten diese Bedingungen:

- 
Tränken und Meilensteine: Erreicht Leon Tränken und Meilensteine, setzt er die entsprechenden Marker auf seinem Stall vor.
- 
Barrieren: Die beiden Barrieren sind für Leon kein Hindernis. Er kennt sich in der Umgebung gut genug aus, um einen Weg vorbei zu finden und zieht seine Esel einfach weiter.

Trotzdem ist Leon nicht von gestern: Sollte er eine Barriere passieren, bevor du deren Errungenschaft erfüllt, besetzt er den Ansehensplatz auf dem Errungenschaftsplättchen und streicht dessen Ansehen vor dir ein.
- 
Abzweigungen: An jeder Abzweigung folgt Leon der Angabe der aktuellen Rundenkarte, ob er den kurzen oder langen Weg wählt. Dies gilt auch für die Abzweigung an den Barrieren.
- 
Hafen: Erreichen Leons Esel die Hafengebäude, belässt er sie vorerst auf den Feldern und zieht sie später weiter. Erreicht der vordere Esel das Ende des Hafens, zieht Leon ab jetzt bis zum Ende der Partie nur noch den hinteren Esel. Er beansprucht erst in der Schlusswertung ein Hafengebiet.

Beispiel: Leons vorderer Esel zieht an der oberen Barriere vorbei **A** und Leon blockiert das Ansehensfeld auf der Errungenschaft **B**. Er streicht 3 Ansehen ein und zieht seinen Ansehensmarker vor. Die untere Errungenschaft hast du bereits erfüllt **C** und bist mit deinem vorderen Esel schon vorbeigezogen **D**.





LEONS LIEFERUNGEN

Wie liefert Leon per Esel?

Hat Leon bereits mit der Lieferung eines Marktkarrens oder lokalen Markts begonnen (oder hast du per Ziegenlieferung einen beliefert), führt er Esellieferungen an dieses aktuelle Lieferziel aus, bis er es komplett beliefert hat.

Hast du per Ziegenlieferungen mehrere Lieferziele von Leon beliefert, hat er mehrere aktuelle Lieferziele zur Wahl. In diesem Fall folgt Leon der auf dem Stall liegenden Rundenkarte, worum er sich zuerst kümmert.

Hat Leon aktuell kein Lieferziel, folgt er der Anweisung der aktuellen Rundenkarte, um ein **neues Lieferziel** zu finden. Dort ist angegeben, ob er einen Marktkarren oder lokalen Markt beliefert:

- 
Marktkarren:
 - Leon beliefert bevorzugt den Marktkarren im linken Slot, dann den in der Mitte.
 - Er füllt zuerst die oberen Markierungen des Marktkarrens von links nach rechts, dann die unteren Markierungen.
 - Liegt aktuell kein Marktkarren an Leons Hof, beliefert er stattdessen einen lokalen Markt.
- 
Lokaler Markt:
 - Leon beliefert den lokalen Markt, den er mit seinen Eseln am weitesten hinten auf der Straße freigeschaltet hat.
 - Er füllt die Markierungen von links nach rechts.
 - Hat Leon aktuell alle freigeschalteten lokalen Märkte komplett beliefert, beliefert er stattdessen einen Marktkarren.

TAKTISCHER HINWEIS: Du kannst Leon mit deinen Ziegenlieferungen ein wenig steuern, um seine eigenen Vorgaben zu umgehen! Willst du Leon also auf ein bestimmtes Ziel lenken, kannst du dies mit Ziegenlieferungen tun!

Beispiel: Entsprechend der aktuellen Rundenkarte **A** beliefert Leon seinen lokalen Markt mit einem Gütermarker. Er nimmt den Gütermarker vom Lager **B** und stellt ihn auf die linke Markierung seiner Lieferzeile **C**. Leon kümmert sich nicht darum, dass dort eigentlich Nahrung gefordert wird.



WIE WERTET LEON SEINE KOMPLETT BELIEFERTEN LIEFERZIELE?

Hat Leon einen Marktkarren oder lokalen Markt komplett beliefert, folgt er im Wesentlichen denselben Spielregeln wie du.

KOMPLETT BELIEFERTER MARKTKARREN:

- Leon erhält das angegebene Ansehen.
- Leon zieht mit einem seiner Esel 2 Felder auf der Straße vorwärts. Die aktuelle Rundenkarte bestimmt, welchen der beiden Esel Leon vorzieht.
- Leon berücksichtigt sämtliche Boni, die anfallen könnten (wie Boni von Rundenplättchen usw.).
- Leon entfernt die Hofkarte vom Hof und legt sie auf den Ablagestapel für normale Hofkarten.

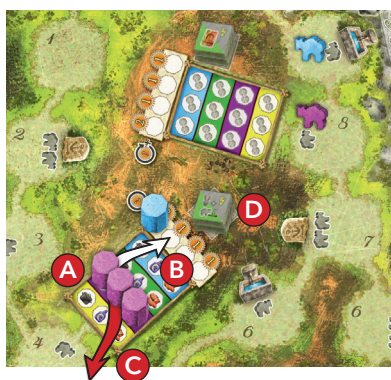


Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad: Suchst du eine größere Herausforderung, gilt Folgendes: Nachdem Leon den belieferten Marktkarren vom Hof entfernt hat, zieht er sofort 1 Hofkarte vom Stapel und legt sie als neuen Marktkarren an den Hof.

KOMPLETT BELIEFERTER LOKALER MARKT:



- Leon versetzt einen Gütermarker in den Wertungsbereich des lokalen Markts und erhält das entsprechende Ansehen.
- Leon erhält den Soforteffekt des ausliegenden Marktbonusplättchens. Für drei Marktbonusplättchen gibt es Anpassungen für Leon, siehe unten.
- Leon lässt alle Marktbonusplättchen auf dem Spielplan liegen und bekommt somit keine dauerhaften Effekte.

Beispiel: Leon hat seinen lokalen Markt komplett beliefert und wertet ihn **A**. Er stellt einen Gütermarker auf das zweite Ansehensfeld oberhalb des Marks und erhält 1 Ansehen **B**. Die anderen Gütermarker legt er in seinen Vorrat **C**. Außerdem bekommt Leon den Soforteffekt des Marktbonusplättchens **D**, dank dem er eine Esellieferung durchführt und einen seiner Esel auf der Straße 1 Feld vorsetzt. Für beides befolgt er die Angaben seiner aktuellen Rundenkarte.



WIE LIEFERT LEON PER ZIEGEN AN DICH ODER AN DIE GEMEINSCHAFT?

Führt Leon seine erste Ziegen- oder Gemeinschaftslieferung der Partie durch, folgt er diesen Schritten in der genannten Reihenfolge:

1. Leon folgt der Anweisung der aktuellen Rundenkarte. Dort ist das Würfelsymbol angegeben, das die von Leon zu liefernde Gütersorte bestimmt: Auf Leons Stall liegen 6 Güterplättchen, die je einer Würfelzahl zugeordnet sind. Leon legt das entsprechende Hofgutplättchen auf das oberste leere Feld des Ziegenbereichs.
2. Leon führt nun eine Ziegenlieferung an dich aus. Die aktuelle Rundenkarte bestimmt, ob er zuerst nach einem deiner Marktkarren (auch „Spielende“-Marktkarren)  oder einem deiner lokalen Märkte  sucht, der das auf dem Plättchen gezeigte Hofgut benötigt. Sollte kein gesuchtes Lieferziel das Hofgut benötigen, beliefert Leon das jeweils andere Lieferziel.

Beispiel: Leon sucht nach einer Traube auf einem deiner Marktkarren. Du benötigst keine Traube auf deinen Marktkarren. Also schaut er auf einem von ihm bereits freigeschalteten lokalen Markt nach deinem Bedarf und findet dort die Lieferoption „Traube + 1 Silber“.

3. Leon bekommt die üblichen Belohnungen für die Ziegenlieferung: Für die erste Ziegenlieferung der Spielrunde erhält er 1 Ansehen für deinen Unterstützungsmarker. Außerdem zieht er seinen Belohnungsmarker 1 Feld auf der entsprechenden Belohnungsleiste vor. Siehe unten für Leons Aktionen auf den Belohnungsleisten.
4. Gibt es weder Marktkarren noch lokale Märkte für das auf dem Plättchen geforderte Hofgut, macht Leon eine Gemeinschaftslieferung und darf nur auf der Belohnungsleiste vorziehen.

Für jede weitere Ziegenlieferung folgt Leon diesen Schritten in der genannten Reihenfolge:

1. Leon versucht zuerst das Hofgut zu liefern, das auf dem obersten offen ausliegenden Hofgutplättchen des Ziegenbereichs abgebildet ist. Gibt es kein Lieferziel für dieses Hofgut und es liegen weitere Hofgutplättchen auf dem Ziegenbereich, kontrolliert er auch diese Hofgüter eins nach dem anderen von oben nach unten.
2. Findet Leon weiterhin kein Lieferziel, wählt er ein weiteres Hofgutplättchen. Leon folgt demselben Auswahlprozess wie oben und legt das neue Hofgutplättchen auf das nächste leere Feld des Ziegenbereichs unter dem vorigen Hofgutplättchen. Dann versucht er, das Hofgut zu liefern. Sollte er wieder nicht liefern können, führt er eine Gemeinschaftslieferung aus.

Ausnahme: Zeigt die Rundenkarte ein Hofgutplättchen an, das bereits im Ziegenbereich liegt, deckt Leon die oberste Hilfskarte vom Stapel auf und folgt den kleinen Pfeilen neben dem Würfelsymbol, um das Hofgutplättchen zu bestimmen.



Pfeile zeigen nach oben: Leon wählt den nächstmöglichen Ertragswürfel mit einer höheren Augenzahl. Von der 6 geht er weiter zur 1.



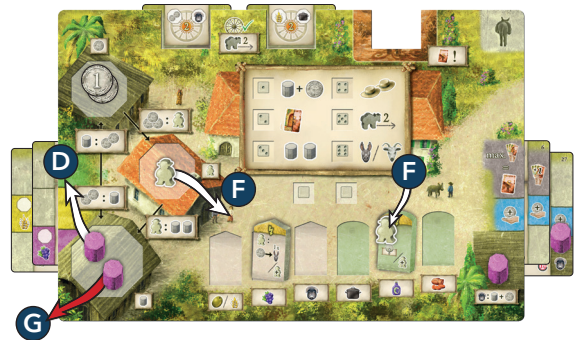
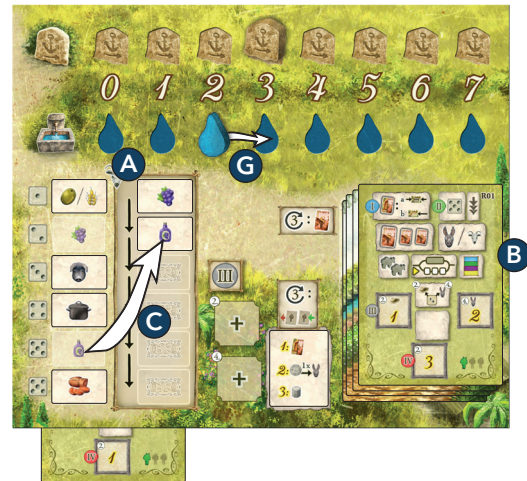
Pfeile zeigen nach unten: Leon wählt den nächstmög-

chen Ertragswürfel mit einer niedrigeren Augenzahl. Von der 1 geht er weiter zur 6.

HINWEIS: Leon macht anstelle der Ziegenlieferung nur dann eine Gemeinschaftslieferung, wenn er bei einem gerade neu gezogenem Hofgutplättchen kein Lieferziel findet. Auf diese Weise erhält er in jedem Fall einen weiteren Hofausbau.

3. Wenn bereits mehrere Hofgutplättchen auf dem Ziegenbereich liegen, beginnt Leon den Suchprozess immer beim obersten Plättchen. Er sucht nur nach einem neuen Lieferziel, wenn alle offen liegenden Hofgutplättchen keinen Erfolg bringen.
4. Führt Leon eine Gemeinschaftslieferung durch eine Aktion aus, z.B. durch die Bonusaktion des Bonusrondells, liefert er immer das aktuell vom obersten Hofgutplättchen angezeigte Hofgut. Er legt den Gütermarker in seinen Vorrat und zieht auf der entsprechenden Belohnungsleiste vor.





Beispiel: Während der zweiten Runde führt Leon eine Ziegenlieferung an dich durch. Gemäß des Hofgutplättchens in seinem Ziegenbereich versucht er zuerst, dir wie schon in der ersten Runde eine Traube zu liefern **A**. Aufgrund der aktuellen Rundenkarte schaut er erst nach lokalen Märkten **B**, die er bereits erreicht, dann nach deinen Marktkarren. Leon findet kein passendes Lieferziel und wählt somit ein weiteres Hofgutplättchen. Er befolgt die Angabe der Rundenkarte und legt als nächstes das Weinplättchen in den Ziegenbereich **C**. Du benötigst Wein auf dem dritten lokalen Markt, sodass Leon dir einen seiner Gütermarker aus dem Lager liefert **D**. Er erhält 1 Ansehen dank deines Unterstützungsmarkers. Dann versetzt er den Belohnungsmarker auf der Belohnungsleiste für Wein 1 Feld vor und erhält den Hofausbau **E**. Leon legt ihn auf seinen Hof und aktiviert dessen Soforteffekt dank der Arbeitskraft auf dem kleinen Bauernhaus **F**. Leon führt eine Gemeinschaftslieferung aus und liefert gemäß des obersten Hofgutplättchens 1 Traube, sodass er seine Marker auf der Belohnungsleiste und auf der Tränkenleiste je 1 Feld vorzieht. **G**. Du hast den leichten Schwierigkeitsgrad gewählt, sodass Leon abschließend noch 1 Ansehen dank der Belohnungsübersicht erhält **H**.



DIE MARKTBONUS-PLÄTTCHEN

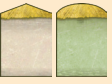

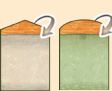
Leon erhält die Soforteffekte der Marktbonusplättchen, wenn er seine lokalen Märkte komplett beliefert oder auf der Ansehensleiste die beiden ausliegenden Marktbonusplättchen erreicht oder an ihnen vorbeizieht.

Drei Marktbonusplättchen müssen für Leon angepasst werden. Alle anderen funktionieren für ihn unverändert.

- 
Soforteffekt - „Aufgewertetes Gut erhalten“: Leon erhält 1 Gütermarker.
- 
Soforteffekt - „Erntegüter erhalten“ oder „Schwein erhalten“: Leon erhält 1 Gütermarker und 1 Silber.
- 
Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad: Suchst du eine größere Herausforderung, gilt Folgendes: Leon erhält stattdessen 2 Gütermarker.
- 
Soforteffekt - „1 kostenfreier Schritt auf 1 Belohnungsleiste“: Leon zieht den Belohnungsmarker 1 Feld auf der Belohnungsleiste vorwärts, deren Hofgut auf dem obersten Hofgutplättchen des Ziegenbereichs angezeigt wird.

DIE BELOHNUNGSLEISTEN

Leon bekommt auf den Feldern des Belohnungstableaus folgende Belohnungen:

- 
1. Feld: Leon bekommt den Hofausbau, der auf dem jeweiligen Feld liegt. Er legt diesen Hofausbau auf das Hoffeld, das demselben Hofgut zugeordnet ist.
- 
2. Feld: Leon zieht seinen Tränkenmarker 1 Feld auf der Tränkenleiste weiter.
- 
3. Feld: Leon wertet den Hofausbau auf dem Hoffeld auf, das demselben Hofgut zugeordnet ist, indem er ihn auf die Seite mit Ziegeldach dreht.
- 4. Feld:** Kommt Leon auf dem obersten Feld einer Leiste an und du hast die Wertungsoption noch nicht besetzt, zieht Leon seinen Marker auf das Feld und blockiert es somit. Hast du das Feld bereits besetzt, zieht Leon seinen Marker in den unteren Bereich. Er spielt in beiden Fällen 1 spezielle Solo-Hofkarte kostenfrei aus! Danach dreht er das entsprechende Hofgutplättchen im Ziegenbereich um und ignoriert es zukünftig bei Ziegenlieferungen.

HINWEIS: Sollte Leon die Wertungsoption blockieren, erhält er dafür **kein** Ansehen in der Schlusswertung. Er wertet stattdessen seine gespielten speziellen Solo-Hofkarten.

- Zusätzlich zu den Belohnungen der Leiste bekommt Leon einen Bonus abhängig von der gewählten Solo-Belohnungsübersicht:



Leichter Schwierigkeitsgrad: Leon erhält für den zweiten bzw. dritten Schritt auf jeder Belohnungsleiste 1 bzw. 2 Ansehen. Die Angabe im obersten Feld dient nur zur Erinnerung, dass Leon eine spezielle Solo-Hofkarte kostenfrei spielt.



Anspruchsvoller Schwierigkeitsgrad: Leon erhält für den ersten, zweiten bzw. dritten Schritt auf jeder Belohnungsleiste 1, 2 bzw. 3 Ansehen. Die Angabe im obersten Feld dient nur zur Erinnerung, dass Leon eine spezielle Solo-Hofkarte kostenfrei spielt.


Beispiel: Leon zieht auf der Belohnungsleiste vor und erreicht vor dir das vierte Feld. Er blockiert die Wertungsoption und spielt eine seiner speziellen Hofkarten. Leon erhält in der Schlusswertung kein Ansehen für die von ihm blockierten Wertungsoptionen.



LEONS HOFBAUSBAUTEN

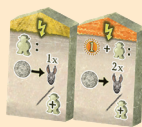
Zieht Leon auf den Belohnungsleisten vor, bekommt er die dort ausliegenden Solo-Hofausbauten bzw. wertet sie später auf.

In beiden Fällen aktiviert Leon einmalig den Soforteffekt des Hofausbaus. Es können zwei unterschiedliche Dinge passieren:

- Leon hat eine Arbeitskraft zur Verfügung. Er stellt sie auf den Hofausbau und führt den oberen Soforteffekt aus. Die Arbeitskraft verbleibt dort bis zum Rundenende. Hat Leon keine Arbeitskraft aber genügend Silber, um eine zu tauschen, verwendet er die eingetauschte Arbeitskraft.
- 
 Leon hat keine Arbeitskraft und kann keine tauschen. Statt den oberen Effekt des Hofausbaus zu aktivieren, nimmt er 1 Arbeitskraft aus dem Vorrat und stellt sie auf das kleine Bauernhaus.

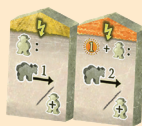


Die Hofausbauten haben folgende Soforteffekte:



„Kostenpflichtig mit dem Esel liefern“:

- **Strohdach:** Leon zahlt 1 Silber, um 1 Lieferung an einen eigenen Lieferauftrag auszuführen.
- **Ziegeldach:** Leon erhält 1 Ansehen und zahlt 1 Silber, um bis zu 2 Lieferungen an eigene Lieferaufträge auszuführen.



„Auf der Straße reisen“:

- **Strohdach:** Leon setzt den Esel auf der Straße um 1 Feld vorwärts, der auf der aktuellen Rundenkarte vorgegeben ist.
- **Ziegeldach:** Leon erhält 1 Ansehen und setzt den Esel auf der Straße um 2 Felder vorwärts, der auf der aktuellen Rundenkarte vorgegeben ist.



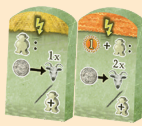
„Tränke auffüllen“:

- **Strohdach:** Leon zieht den Tränkenmarker um 1 Feld auf der Tränkenleiste weiter.
- **Ziegeldach:** Leon erhält 1 Ansehen und zieht den Tränkenmarker um 2 Felder auf der Tränkenleiste weiter.



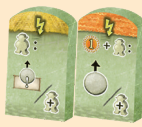
„Hofkarte spielen“:

- **Strohdach:** Leon spielt 1 Hofkarte an seinen Hof.
- **Ziegeldach:** Leon erhält 1 Ansehen und spielt 1 spezielle Hofkarte an seinen Hof.



„Kostenpflichtig mit der Ziege liefern“:

- **Strohdach:** Leon zahlt 1 Silber, um 1 Lieferung an einen deiner Lieferaufträge auszuführen.
- **Ziegeldach:** Leon erhält 1 Ansehen und zahlt 1 Silber, um bis zu 2 Lieferungen an deine Lieferaufträge auszuführen.



„Gemeinschaftslieferung“/„1 kostenfreier Schritt auf 1 Belohnungsleiste“:

- **Strohdach:** Leon legt 1 Gütermarker vom Hof zurück in seinen Vorrat und zieht den Belohnungsmarker 1 Feld auf der Belohnungsleiste vorwärts, deren Hofgut auf dem obersten Hofgutplättchen des Ziegenbereichs angezeigt wird.
- **Ziegeldach:** Leon erhält 1 Ansehen und zieht den Belohnungsmarker 1 Feld auf der Belohnungsleiste vorwärts, deren Hofgut auf dem obersten Hofgutplättchen des Ziegenbereichs angezeigt wird.

05 SPIELABLAUF

Das Solospiel läuft wie gewohnt über 4 Spielrunden. Neben deinen eigenen Aktionen führst du auch Leons Aktionen und Entscheidungen aus, wie auf dessen Solo-Rundenkarten angegeben. Damit du nicht durcheinander kommst, halte dich immer an die aktuelle Spielreihenfolge und führe alle Schritte für euch immer nacheinander aus. Leon ist geduldig, hilft aber natürlich nicht mit.

I DIE HOFPHASE

SCHRITT 1. - RUNDENPLÄTTCHEN PRÜFEN

Das folgende Rundenplättchen der 1. Spielrunde muss für Leon angepasst werden. Alle anderen funktionieren ohne Änderungen auch für Leon.



In der Ertragsphase nutzt Leon den Bonus des Gemeinschaftswürfels.

SCHRITT 2. - HOFERWEITERUNG

Leon führt die folgende Aktion aus, um seinen Hof zu erweitern.



„Hofkarte spielen“: Leon spielt 1 Hofkarte an seinen Hof.

HINWEIS: Somit spielt Leon in der 1. Spielrunde also 1 Hofkarte zusätzlich zu den 4 Startkarten während der Spielvorbereitung.

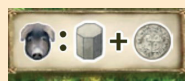
SCHRITT 3. - HOFWACHSTUM

Leon erhält folgendermaßen Einkommen, erntet und erhält Nachwuchs.



„Einkommen erhalten“: Leon nimmt sein Einkommen in Silber. Dies kannst du einfach an seiner Hofverwaltung ablesen.

„Ernten“: Leon stellt für jeden Acker 1 Gütermarker auf das Lager.



„Nachwuchs erhalten“: Hat Leon freie Stallplätze für Schweine, deckt er einen der Plätze mit 1 Gütermarker ab. Leon legt dafür 1 Gütermarker und 1 Silber in seine Lager.

HINWEIS: Leon bekommt 1 Gütermarker und 1 Silber als „Nachwuchs“, solange er noch leere Stallplätze hat. Die markierten Stallplätze bleiben bis zum Spielende besetzt. Dies schränkt Leons Möglichkeiten ein, regelmäßig Nachwuchs zu bekommen. Sollte es dich zu sehr verwirren, wenn die Gütermarker auf Leons Schweineställen nicht tatsächlich das Basisgut „Schwein“ darstellen, verwende zur Markierung der Ställe Gütermarker einer dritten Spielfarbe als eindeutiges Zeichen, dass dies KEINE Schweine sind, sondern nur Markierungen.

Beispiel: In der ersten Runde gilt für Leon Folgendes in der Hofphase: Gemäß des Rundenplättchens wird er in der Ertragsphase auch für den Gemeinschaftswürfel den Rondellbonus nutzen **A**. Wie bereits vorher in einem Beispiel gezeigt, legt er die Hofkarte in die Hofverwaltung **B**. Leon erhält 3 Silber als Einkommen **C** und legt es ins Lager. Er erntet für den Acker 1 Gütermarker **D**. Abschließend erhält er Nachwuchs, indem er mit einem Gütermarker das erste Schweinestallfeld abdeckt und dafür 1 Gütermarker und 1 Silber erhält **E**.



II DIE ERTRAGSPHASE

Würfle alle 5 Ertragswürfel und verteile sie wie üblich. In Spielreihenfolge nehmt ihr nun abwechselnd zwei Ertragswürfel, legt sie auf euren Hof und führt die Ertragsaktionen aus.

Leon führt die Aktionen folgendermaßen aus:

- Er folgt der Anweisung auf der aktuellen Rundenkarte, welchen Ertragswürfel er wählt. Gibt es mindestens einen Ertragswürfel mit der genannten Augenzahl, wählt Leon genau diesen Würfel.
- Gibt es keinen Würfel mit der genannten Augenzahl, deckt er die oberste Hilfskarte vom Stapel auf und folgt den kleinen Pfeilen neben dem Würfelsymbol, um den Ertragswürfel zu bestimmen.
 - **Pfeile zeigen nach oben:** Leon wählt den nächstmöglichen Ertragswürfel mit einer höheren Augenzahl. Von der 6 geht er weiter zur 1.
 - **Pfeile zeigen nach unten:** Leon wählt den nächstmöglichen Ertragswürfel mit einer niedrigeren Augenzahl. Von der 1 geht er weiter zur 6.
- Leon führt die Ertragsaktionen des Würfelvorrats nicht aus. Stattdessen sind Leons Ertragsaktionen auf seinem Hof angegeben. Er legt den gewählten Ertragswürfel auf seinen Hof und führt seine Ertragsaktion aus:
 - „Hofgüter und Silber erhalten“:** Leon legt 1 Gütermarker und 1 Silber in seine Lager.
 - „Hofkarte spielen“:** Leon spielt 1 Hofkarte an seinen Hof.
 - „Hofgüter erhalten“:** Leon legt 2 Gütermarker in sein Lager.
 - „Siesta halten“:** Leon zieht mit dem Siestamarker 2 Felder auf der Siestaleiste weiter.
 - „Auf der Straße reisen“:** Leon setzt den Esel auf der Straße um 2 Felder vorwärts, der auf der aktuellen Rundenkarte vorgegeben ist.
 - „Lieferung ausführen“:** Leon führt die Lieferung aus, die auf der aktuellen Rundenkarte vorgegeben ist:
 - **„Mit Esel liefern“:** Leon führt 1 Lieferung an einen eigenen Lieferauftrag aus.
 - **„Mit Ziege liefern“:** Leon führt 1 Lieferung an einen deiner Lieferaufträge aus.
- Leon nutzt für den ersten und zweiten Ertragswürfel auch den Rondellbonus. Er macht bei zwei Boni folgende Anpassungen. Die übrigen Boni gelten für ihn unverändert:
 - **„Aufgewertetes Gut erhalten“:** Leon erhält 1 Gütermarker.
 - **„Gemeinschaftslieferung ausführen“:** Leon liefert immer das auf dem Ziegenbereich aktuell vom obersten Hofgutplättchen angezeigte Hofgut. Er legt den Gütermarker in seinen Vorrat und zieht auf der entsprechenden Belohnungsleiste vor.
- Abschließend verwendet Leon den Augenswert des Gemeinschaftswürfels für die auf seinem Hof angegebene Aktion.

Beispiel: Leon führt seine erste Ertragsaktion aus. Laut seiner aktuellen Rundenkarte möchte er einen Ertragswürfel „3“ nehmen **A**. Da es keinen gibt, deckt Leon die oberste Hilfskarte auf, befolgt deren Pfeil **B** und nimmt sich einen der Ertragswürfel „2“ **C**. Leon spielt eine Hofkarte als Acker aus **D**, stellt einen weiteren Gütermarker auf das Lager **E** und setzt seinen Siestamarker 1 Feld auf der Siestaleiste vor.



HINWEIS: Soll Leon ein doppeltes Plusplättchen nutzen, kann seinen Tränkenmarker aber nur für ein einfaches zurücksetzen, nutzt er nur das einfache Plättchen.

• „Auf der Straße reisen“ und Ansehen erhalten:

1 → 2 → 3 → Hat Leon mindestens Feld „2“ der Siestaleiste erreicht, setzt er den Esel, der auf der aktuellen Rundenkarte angegeben ist, auf der Straße um 1-3 Felder vorwärts. Hat er mindestens Feld „3“ erreicht, erhält er außerdem 1-3 Ansehen.

• Transportbonus:

Zeigt die aktuelle Rundenkarte im Siestabereich eine „1“, „2“ oder „3“, erhält Leon den entsprechenden Transportbonus, wie auf dem Transportbonusplättchen angegeben.

„Gemeinschaftslieferung ausführen“: Leon liefert immer das auf dem Ziegenbereich aktuell vom obersten Hofgutplättchen angezeigte Hofgut. Er legt den Gütermarker in seinen Vorrat und zieht auf der entsprechenden Belohnungsleiste vor.

2 „Auf der Straße reisen“: Leon setzt den Esel auf der Straße um 2 Felder vorwärts, der auf der aktuellen Rundenkarte vorgegeben ist.

„Silber erhalten“: Leon erhält 2 Silber.

„Hofkarte spielen“: Leon spielt 1 Hofkarte an seinen Hof.

1x „Kostenpflichtig mit dem Esel liefern“: Leon zahlt 1 Silber, um 1 Lieferung an einen eigenen Lieferauftrag auszuführen.

„Hofgut erhalten“: Leon legt 2 Gütermarker in sein Lager.

„Arbeitskraft erhalten“: Leon nimmt 1 Arbeitskraft aus dem Vorrat und stellt sie auf das kleine Bauernhaus.

+ „Hofgüter und Silber erhalten“: Leon legt 1 Gütermarker und 1 Silber in seine Lager.

„Tränke auffüllen“: Leon zieht den Tränkenmarker um 1 Feld auf der Tränkenleiste weiter.

III DIE TRANSPORTPHASE

SCHRITT 1. - ESELKARTEN AUSWÄHLEN

Leon spielt keine Eselkarten.

SCHRITT 2. - „SIESTA HALTEN“

Leon führt folgende Schritte aus:

• „Siesta halten“:

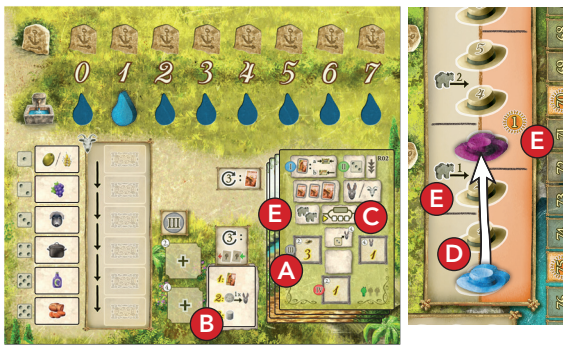
Entsprechend der Zahl auf der Rundenkarte setzt Leon den Siestamarker 1-4 Felder vor.

• Plusplättchen:

+ Die aktuelle Rundenkarte im Siestabereich zeigt an, ob Leon die Plusplättchen nutzt. Vorausgesetzt, Leon kann seinen Tränkenmarker entsprechend zurücksetzen, zieht er abhängig vom einfachen oder doppelten Plusplättchen seinen Siestamarker zusätzlich 1-2 Felder vor.

Nachdem ihr beide eure Siesta beendet habt, passt ihr wie üblich die Spielreihenfolge an.

Beispiel: Leon hält in der ersten Transportphase Siesta. Die aktuelle Rundenkarte zeigt eine „3“ im Siestabereich **A**, für die Leon einen Gütermarker als Transportbonus erhält **B**. Leon spielt in diesem Schritt kein Plusplättchen, wird dies aber für die Esellieferung in Schritt **4** machen **C**. Er setzt seinen Siestamarker auf der Leiste 3 Felder vor **D**, sodass er 1 Ansehen erhält und seinen hinteren Esel auf der Straße 1 Feld vorsetzt **E**.



ob Leon die Plusplättchen nutzt. Vorausgesetzt, Leon kann seinen Tränkenmarker entsprechend zurücksetzen, führt er abhängig vom einfachen oder doppelten Plusplättchen zusätzlich 1-2 Esellieferungen aus.

HINWEIS: Soll Leon ein doppeltes Plusplättchen nutzen, kann seinen Tränkenmarker aber nur für ein einfaches zurücksetzen, nutzt er nur das einfache Plättchen.

• **Transportbonus:**



Zeigt die aktuelle Rundenkarte im **Eselsbereich** eine „1“, „2“ oder „3“, erhält Leon erneut den entsprechenden Transportbonus, wie auf dem Transportbonusplättchen angegeben.

Sonderfall in der vierten Runde: Hat Leon in seiner letzten Transportphase gerade ein Lieferziel erfüllt und noch weitere Esellieferungen, mit denen er sein nächstes Lieferziel nicht mehr erfüllen kann, verzichtet er auf diese Lieferungen.

Beispiel: Leon hat noch 2 Esellieferungen. Seine ausliegenden Marktkarren zeigen aber je 3 und 4 Lieferungen an. Die lokalen Märkte auf dem Spielplan erfordern ebenfalls mindestens 3 Lieferungen. Leon verzichtet auf seine beiden letzten Lieferungen und hat jetzt eventuell noch Güter für seinen „Spielende“-Marktkarren über.

SCHRITT 3. - ZIEGE „MIT ZIEGE LIEFERN“: LIEFERUNGEN AN DEN NACHBARN

Leon führt folgende Schritte aus:

• **„Mit Ziege liefern“**

Er führt 1 Ziegenlieferung aus.

• **Zusätzlich „Mit Ziege liefern“**

Zeigt die aktuelle Rundenkarte dieses Symbol und kann Leon die geforderte Arbeitskraft abgeben, führt Leon eine zweite Ziegenlieferung aus. Hat Leon keine Arbeitskraft und kann keine tauschen, nimmt er stattdessen 1 Arbeitskraft aus dem Vorrat und stellt sie auf das kleine Bauernhaus.

SCHRITT 4. - ESEL „MIT ESEL LIEFERN“: LIEFERUNGEN ZU EIGENEN AUFTRÄGEN

Leon führt folgende Schritte aus:

• **„Mit Esel liefern“:** Entsprechend der Zahl auf der Rundenkarte führt Leon 1-4 Esellieferungen aus.

• **Plusplättchen:**

Die aktuelle Rundenkarte im Siestabereich zeigt an,



IV DIE WERTUNGSPHASE

Leon führt die Schritte der Wertungsphase folgendermaßen aus:

SCHRITT 1. - WERTUNG DER MEILENSTEINLEISTE

Leon erhält Ansehen gemäß des Meilensteinmarkers auf der Leiste.

SCHRITT 2. - STALLWERTUNG

Leon nimmt die aktuelle Rundenkarte vom Stall und schiebt sie an der Unterseite so unter das Tableau, dass nur noch der Wertungsbereich der Karte zu sehen ist.

Führt nun die Stallwertung für 2 Personen durch, indem ihr die Werte deiner Eselkarten mit den Werten von Leons Rundenkarten vergleicht:

	1. Spielrunde	2. Spielrunde	3. Spielrunde	4. Spielrunde
1. Platz	1 Ansehen	2 Ansehen	3 Ansehen	4 Ansehen
2. Platz	0 Ansehen	0 Ansehen	1 Ansehen	2 Ansehen

Einen Gleichstand der Werte löst ihr gemäß der Positionen eurer Siestamarker auf der Siestaleiste auf.

SCHRITT 3. - WERTUNG DES UNTERSTÜTZUNGSMARKERS

Liegt Leons Unterstützungsmarker mit der Ansehenseite nach oben neben seinem Hof, erhält er 1 Ansehen. Andernfalls dreht den Marker wieder von der Korb- auf die Ansehenseite um.

SCHRITT 4. - BEZAHLUNG DER ARBEITSKRÄFTE

Leon muss pro Arbeitskraft auf seinen Hofausbauten 1 Silber bezahlen. Kann Leon nicht alle Arbeiter bezahlen, führt er so viele Tausche wie möglich aus, um möglichst viele Arbeiter zu bezahlen. Leon legt alle bezahlten Arbeitskräfte in den Vorrat zurück.

Bleiben Arbeitskräfte auf den Hofausbauten stehen, legt Leon diese übrigen Arbeitskräfte ersatzlos in den Vorrat zurück und verliert 1 Ansehen pro unbezahlt zurückgelegter Arbeitskraft.

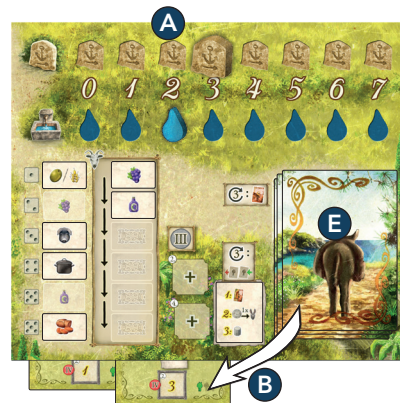
SCHRITT 5. - VORBEREITUNG DER NÄCHSTEN SPIELRUNDE

Ist dies die vierte Spielrunde der Partie, überspringt diesen Schritt und geht direkt zur Schlusswertung über. Ansonsten bereite die nächste Spielrunde wie gewohnt vor. Decke auch die nächste Solo-Rundenkarte auf Leons Stall auf.



Transportbonusplättchen austauschen: Beginnt ihr die dritte Runde, tauscht Leon das aktuelle Transportbonusplättchen auf seinem Stall gegen das bei Spielbeginn bereitgelegte Plättchen aus. Lege das entfernte Plättchen zurück in die Schachtel.

Beispiel: Leon führt die Wertungsphase in der zweiten Spielrunde aus. Er erhält 3 Ansehen für die Meilensteine **A**. Er schiebt die aktuelle Rundenkarte für die Stallwertung unter seinen Stall **B**. Mit deinen Eselkarten mit einem Gesamtwert von „5“ unterhalb deines Stalls schlägst du Leon, sodass er für die Stallwertung kein Ansehen erhält. Da du Leon in der aktuellen Runde mindestens einmal per Ziege beliefert hast, liegt sein Unterstützungsmarker auf der Korbseite. Leon dreht diesen nun wieder auf die Ansehenseite **C**. Leon kann die Arbeitskraft auf seinem Hofausbau bezahlen und legt sie in den Vorrat **D**. Zu Beginn der dritten Runde deckt Leon die nächste Rundenkarte auf seinem Stall auf, bevor ihr gemeinsam mit der Hofphase weitermacht **E**.



06 SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

In der Schlusswertung führt Leon folgende Schritte aus:

SCHRITT 1. - BELOHNUNGSLEISTEN



- **Leistenverbindungen:** Konnte Leon seine Belohnungsmarker auf zwei benachbarten Leisten mindestens bis zum Feld „3“ versetzen, erhält er jetzt das entsprechende Ansehen, das zwischen den jeweiligen Leisten angegeben ist. Er überprüft dies bei allen 5 Leistenverbindungen.
- **Wertungsoptionen:** Auch wenn Leon vor dir Belohnungsmarker auf die obersten Felder der Leisten versetzt hat, erhält er kein Ansehen für die Wertungsoptionen.

SCHRITT 2. - SPEZIELLE HOFKARTEN

Leon wertet die speziellen Solo-Hofkarten, die er am Hof angelegt hat.

- **„Spielende“-Marktkarren:** Besitzt Leon einen „Spielende“-Marktkarren im rechten Kartenslot und wurde dieser noch nicht komplett beliefert, stellt Leon nun restliche Gütermarker von seinem Hof auf die leeren Markierungen des Marktkarrens. Ist der Marktkarren nun komplett gefüllt, erhält Leon das angegebene Ansehen. Letzteres gilt auch, wenn die Markierungen bereits während der Partie von dir gefüllt wurden. Sollte Leon nicht genügend Gütermarker haben, aber noch ausreichend Silber und Arbeitskräfte, um den „Spielende“-Marktkarren zu beliefern, führt er ausreichend viele Tausche durch.
- **„Spielende“-Wertungen:** Hat Leon spezielle Solo-Hofkarten von unten unter den Hof geschoben, wertet er deren Wertungskategorien. Er erhält Ansehen für die obere Wertungskategorie, abhängig von den erreichten Zielen. In der unteren Wertungskategorie vergleicht sich Leon mit dir. Hat er genauso viel erreicht wie du, bekommt er 3 Ansehen. Hat er mehr erreicht als du, bekommt er sogar 5 Ansehen.

SCHRITT 3. - SCHIFFE IM HAFEN

Sollte Leon mit einem oder beiden Eseln ein Hafensfeld erreicht haben, beansprucht Leon es nun und erhält das auf dem Anlegeplatz angegebene Ansehen.

AUSNAHME: Steht er auf einem Hafensfeld, dass du bereits während der Partie beansprucht hast, zieht er auf den Hafensfeldern Richtung Straße zurück, bis er ein leeres Hafensfeld erreicht. Zieht er auf diese Weise auf die Straße zurück, hat er Pech gehabt. Das gilt auch, wenn Leons Esel beide auf demselben Hafensfeld stehen. Einer beansprucht das Feld und der andere zieht entsprechend zurück.

Hat Leon noch übrige Gütermarker auf dem Hof, um ein Schiff auf einem oder beiden beanspruchten Hafensfeldern komplett zu beliefern, wählt er je ein ausliegendes Schiff, das ihm das meiste Ansehen gibt. Sollte Leon keine weiteren Gütermarker haben, aber noch ausreichend Silber und Arbeitskräfte, um das Schiff zu beliefern, führt er ausreichend viele Tausche durch.

SCHRITT 4. - TRÄNKENPUNKTE

Leon tauscht seine übrigen Tränkenpunkte in Ansehen ein. Pro 2 Tränkenpunkte erhält er 1 Ansehen.

SCHRITT 5. - ANSEHENSVERLUST FÜR STREIKENDE ARBEITSKRÄFTE

Leon ignoriert diesen Schritt (da er seine Arbeitskräfte immer in Schritt 4 der Wertungsphase entfernt).

Restliche Hofgüter, Silber und Arbeitskräfte geben Leon kein weiteres Ansehen.


Hast du nun mehr Ansehen als Leon, gewinnst du die Partie. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt Leon!

Beispiel: In der Schlusswertung wertet Leon u.a. seine spezielle Solo-Hofkarte für Hofausbauten. Er hat 3 Hofausbauten auf seinem Hof und bekommt somit 6 Ansehen. Er hat es nicht geschafft, dich zu übertrumpfen, denn du hast auch 3 Hofausbauten errichtet. Leon bekommt somit zusätzlich 3 Ansehen. Hättest du nur 1 weiteren Hofausbau errichtet, hätte Leon diesen Vergleich verloren und kein weiteres Ansehen erhalten.




07 VARIANTE „HOT!“


Diese „heiße“ Solovariante empfehlen wir dir nur, wenn du bereit bist, jede Kleinigkeit für Leon zu berücksichtigen. Sie erfordert einiges „Mikromanagement“ und ist besonders schwer zu besiegen, da sie strategische Handlungsanweisungen an Leon beinhaltet.

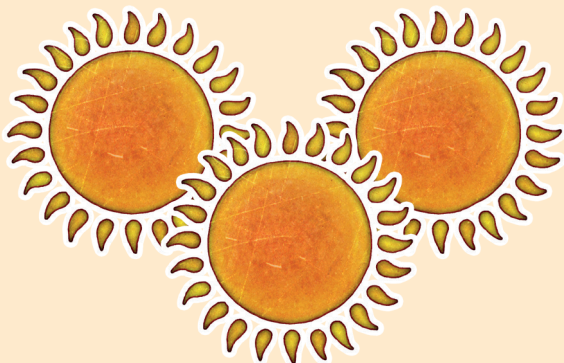
 Spielt Leon eine spezielle Solo-Hofkarte, schiebt er sie nicht so weit wie sonst unter seinen Hof. Stattdessen schiebt er nur den „Spielende“-Marktkarren unter den Stall und lässt neben den beiden Kategorien für die „Spielende“-Wertung auch den Kartentext neben dem „Hot“-Symbol sichtbar ausliegen.

Ab sofort folgt Leon den dort erwähnten Regelanweisungen. Solange sie Gültigkeit besitzen, haben sie Vorrang vor den Angaben der Rundenkarten.

 Einige Karten haben darüber hinaus auch einen Soforteffekt, den du einmalig ausführen musst, wenn Leon diese Karte spielt.



Liegen mehrere spezielle Solo-Hofkarten aus, führt Leon deren Anweisungen in der ausgespielten Reihenfolge aus. Aus diesem Grund fächert ihr sie von links nach rechts unter dem Hof. Sollte es widersprüchliche Anweisungen auf 2 Karten geben, bevorzugt er die zuerst gespielte Karte und ignoriert die später gespielte. Wiederholt sich eine Anweisung, beachtet er sie nur beim ersten Mal.

Beispiel: Leon spielt während der Variante „Hot!“ eine spezielle Hofkarte unten an den Hof, sodass neben den beiden Kategorien für die „Spielende“-Wertung auch der Kartentext neben dem „Hot“-Symbol  zu sehen ist.




Folgendes gilt es zu beachten:


Solo1:

 Ab sofort bevorzugt Leon Lieferungen an lokale Märkte.
 Jedes Mal, wenn Leon ein neues Lieferziel sucht, sucht er einen noch nicht belieferten lokalen Markt. Hat Leon alle lokalen Märkte komplett beliefert, wird die Anweisung wieder unwirksam und er beliefert für den Rest der Partie nur noch Marktkarren.


Solo2:

 Ab sofort sucht Leon bei Ziegenlieferungen immer zuerst ein neues Hofgut und ignoriert also seine Ziegenlieferungsplättchen auf dem Ziegenbereich. Auf diese Weise erhält er schneller neue Hofausbauten. Hat er alle Hofgüter mindestens einmal geliefert, folgt er wieder den Anweisungen der Rundenkarte.


Solo3:


 Gibt es in der Ertragsphase mindestens einen Ertragswürfel mit Augenzahl „2“, nimmt Leon diesen. Hat Leon diese Anweisung in der aktuellen Phase erfüllt (stelle zur Erinnerung einen seiner Gütermarker auf die Karte) oder gibt es keine „2“, folgt er den Anweisungen der Rundenkarte.

Solo4:


 Ab sofort zieht Leon auf der Straße immer seinen weiter hinten stehenden Esel. Zusätzlich nimmt er an Abzweigungen immer den Abschnitt, der für den gerade zu bewegendenden Esel der kürzere bis zum nächsten Meilenstein ist. Stehen beide Esel auf demselben Straßensfeld, zieht Leon einen von ihnen weiter.

Solo5:

 Leon zahlt 1 Silber weniger für seine speziellen Solo-Hofkarten; also 2 Silber in der dritten Runde und 3 Silber in der vierten Runde.


 Gibt es in der Ertragsphase mindestens einen Ertragswürfel mit Augenzahl „2“, nimmt Leon diesen. Hat Leon diese Anweisung in der aktuellen Phase erfüllt (stelle zur Erinnerung einen seiner Gütermarker auf die Karte) oder gibt es keine „2“, folgt er den Anweisungen der Rundenkarte.

Solo6:

 Ab sofort zieht Leon auf der Straße immer seinen weiter hinten stehenden Esel. Stehen beide Esel auf demselben Straßensfeld, zieht Leon einen von ihnen weiter.


Solo7:

 Leon zieht seinen Tränkenmarker einmalig 1 Feld auf der Tränkenleiste vor.


 Leon zahlt in der Transportphase nur noch 2 Tränkenpunkte, um Doppelplusmarker zu nutzen. Nutzt er einen einfachen Plusmarker, zahlt er jedoch ganz normal.

Solo8:

 Leon erhält einmalig 2 Arbeitskräfte.

 Zeigt die aktuelle Rundenkarte eine zusätzliche Ziegenlieferung an (mit Kosten von einer Arbeitskraft), führt Leon diese kostenlos aus.

Solo9:

 Ab sofort zieht Leon auf der Straße immer seinen weiter vorne stehenden Esel. Erreicht der vordere Esel das letzte Hafensfeld, zieht Leon nur noch den hinteren Esel.



Autoren: Andreas Odendahl und Mike Keller
Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Grafik: Harald Lieske
Layout: Gamerock Studio, s. r. o. www.gamerock.eu

Copyright 2023 Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de

DANKSAGUNG

Leons Gütersystem baut auf einer Idee einer Fan-Solovariante für La Granja auf, die Didier Renard auf Boardgamegeek zur Verfügung gestellt hat. Allen La Granja-Freunden, die gern eine Alternative zur Solovariante aus dem Spiel hätten, möchte ich diese Variante ausdrücklich empfehlen. Die englische Version davon findet ihr unter diesem Link: <https://boardgamegeek.com/filepage/128154/la-granja-automa-rules-solo-play>

Vielen Dank an Didier für die Inspiration! Besonderer Dank für das Feedback zur Solovariante geht an Carsten Burak, Peter Schmähler und Michael Beck!

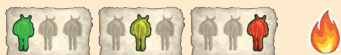
08 SOLO-CHALLENGES

Als weitere Herausforderung kannst du dich den folgenden Solo-Challenges stellen. Sie gelten am Spielende als erfüllt, wenn du sie erreichst und die Partie gegen Leon gewinnt.

Schaffst du alle Challenges in allen drei Schwierigkeitsgraden und sogar mit der Variante „Hot!“?

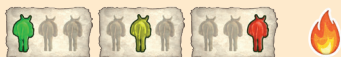
HINWEIS: Mit den normalen Challenges könnt ihr auch im Mehrpersonenspiel spielen. Sie gelten am Spielende als erfüllt, wenn ihr sie erreicht und die Partie gewinnt!

NORMALE CHALLENGES:



- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Erreiche den Hafen mit einem Esel. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Erreiche den Hafen mit beiden Eseln. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Habe 6 Hofausbauten. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Habe genau 12 Hofkarten – genau je 3 an jeder Hofseite. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Werte in der Schlusswertung mindestens 3 Leistenverbindungen. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Beliefere alle deine lokalen Märkte komplett. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Habe mindestens 6 Marktkarren gewertet (sammele deine gewerteten Marktkarren-Hofkarten neben deiner Spielfläche). |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Habe mindestens 2 Äcker jeder Sorte. Die allgemeine Errungenschaft „Kleine/Große Ackerfläche“ spielt nicht mit. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Habe mindestens Stallfelder für 8 Schweine. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Erreiche mindestens ein Handkartenlimit von 8. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Nutze beim Spielaufbau alle Marktboni mit Einkommenseffekten. Habe alle Einkommensmarktboni und mindestens ein zusätzliches Münzeinkommen von 5 Silber. |

FÜR UNERSÄTTLICHE ESELFREUND*INNEN:



- | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Du beginnst die Partie und startest mit 3 Ansehen, während Leon bei 0 Ansehen bleibt. Leon darf dich im Verlauf der gesamten Partie niemals auf der Ansehensleiste überholen. Ansonsten hast du sofort verloren. Mache deine komplette Schlusswertung zuerst. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Leon beginnt die Partie und startet mit 3 Ansehen, während du bei 0 Ansehen bleibst. Du darfst bis zur Schlusswertung zu keinem Zeitpunkt der laufenden Partie mehr Ansehen haben als Leon, ansonsten hast du sofort verloren. Führe Leons Schlusswertung zuerst komplett durch. Du gewinnst nur, wenn du nach deiner Schlusswertung vor Leon liegst. |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Leon beginnt die Partie. Lege Leons Siestamarker auf der Siestaleiste zu Beginn jeder Runde auf Feld 2. Du darfst Leon auf der Siestaleiste niemals überholen. Du darfst dir aber ein Feld mit ihm teilen. Überholst du ihn, hast du die Partie sofort verloren. Du gewinnst natürlich mit dem meisten Ansehen. |