

El Burro

A
La Granja
Game



GLOSSAR



El Burro



DIE ESELKARTEN

Die Eselkarten bieten verschiedene Boni, die ihr nutzt, wenn ihr die Karten dem Siesta- oder Eselslot zuordnet.



„**Arbeitskraft anwerben**“: Stellt 1 Arbeitskraft aus dem Vorrat auf euer Bauernhaus.



„**Schwein erhalten**“: Stellt 1 Gütermarker auf eine leere Markierung eures Schweinestalls. Habt ihr keinen Platz, verkauft das Schwein direkt für 3 Silber.



„**Tränke auffüllen**“: Zieht den Tränkenmarker um 1 Feld auf der Tränkenleiste weiter.



„**Hofkarte spielen**“: Spielt 1 Hofkarte an euren Hof.



„**Aufgewertetes Gut erhalten**“: Stellt 1 Gütermarker auf eins der Lagerfelder der aufgewerteten Güter. Ihr benötigt dafür kein entsprechendes Basisgut.



„**Erntegüter erhalten**“: Stellt 1 Gütermarker auf das Lagerfeld eines Ernteguts, aber nicht auf leere Äcker.



„**Auf der Straße reisen**“: Setzt einen eurer Esel auf der Straße um 2 Felder vorwärts. Ihr dürft die Schritte nicht auf beide Esel aufteilen.



„**Kostenpflichtig mit dem Esel liefern**“: Zahlt 1 Silber, um 1 Lieferung an einen eigenen Lieferauftrag auszuführen.



„**Silber erhalten**“: Nehmt 2 Silber aus dem Vorrat.

DIE HOFBAUPLÄTTCHEN

Die Hofbauplättchen erlauben es, die Aktionen der Hoffelder eures Hofes zu verbessern. Ihr erhaltet diese Plättchen oder dürft sie aufwerten, indem ihr auf den Belohnungsleisten vorwärts zieht.

JEDES HOFBAUPLÄTTCHEN BESITZT ZWEI SEITEN:



„**Silber erhalten**“:

- **Strohdach**: Nehmt 4 Silber aus dem Vorrat.
- **Ziegeldach**: Erhaltet zusätzlich 1 Ansehen.



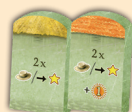
„**Erntegüter erhalten**“:

- **Strohdach**: Stellt je 1 Gütermarker auf 2 unterschiedliche Lagerfelder für Erntegüter, aber nicht auf leere Äcker.
- **Ziegeldach**: Erhaltet zusätzlich 1 Ansehen.



„**Schwein erhalten**“:

- **Strohdach**: Stellt 1 Gütermarker auf eine leere Markierung eures Schweinestalls. Habt ihr keinen Platz, verkauft das Schwein direkt für 3 Silber.
- **Ziegeldach**: Erhaltet zusätzlich 1 Ansehen.



„**Siesta halten**“ und/oder „**Basisgüter aufwerten**“:

- **Strohdach**: Zieht mit dem Siestamarker 2 Felder auf der Siestaleiste vorwärts, wertet 2 Basisgüter kostenfrei auf, oder macht beides je einmal.
- **Ziegeldach**: Erhaltet zusätzlich 1 Ansehen.



„**Hofkarte spielen**“:

- **Strohdach**: Spielt 1 Hofkarte an euren Hof.
- **Ziegeldach**: Erhaltet zusätzlich 1 Ansehen.



„**Lieferung ausführen**“:

- **Strohdach**: Führt in der Transportphase 1 der beiden Lieferungen aus:
 - „**Mit Esel liefern**“: Führt 1 Lieferung zu einem eigenen Lieferauftrag aus.
 - „**Mit Ziege liefern**“: Führt 1 Lieferung zu einem Lieferauftrag einer anderen Person aus.
- **Ziegeldach**: Erhaltet zusätzlich 1 Ansehen.

DIE RUNDENPLÄTTCHEN

Die Rundenplättchen geben Regeländerungen an, die in der aktuellen Spielrunde für alle gelten. Im oberen Teil zeigen sie die Phasen oder die Schritte innerhalb der Phasen an, in der sie wirken.

RUNDENPLÄTTCHEN DER 1. SPIELRUNDE



In der Ertragsphase dürft ihr für den Gemeinschaftswürfel die Ertragsaktion und eine Bonusaktion ausführen. Allerdings müsst ihr anstelle des Bonus, der dem Gemeinschaftswürfel zugeordnet ist, den Bonus links oder rechts davon wählen.



In Schritt 2 oder 4 der Transportphase ist die Tränkenaktion „Den Wert der Eselkarte um 2 erhöhen“ günstiger: Setzt euren Tränkenmarker um 2 Felder zurück, um 1 doppeltes Plusplättchen mit Wert „2“ auf die Eselkarte zu legen.



In Schritt 5 der Wertungsphase setzt ihr alle Siestamarker auf der Siestaleiste nur 2 Felder zurück, anstatt sie auf Feld „0“ zu stellen. Liegen mehrere Marker in einem Stapel, setzt den gesamten Stapel zurück, ohne die Reihenfolge der Marker im Stapel zu ändern.



Wertet ihr in der Ertrags- oder Transportphase einen komplett belieferten Marktcarren, setzt einen eurer Esel auf der Straße zusätzlich um 1 Feld vorwärts.

RUNDENPLÄTTCHEN DER 2. SPIELRUNDE



Liefert ihr 1 Basisgut mit einer Ziegenlieferung, erhaltet ihr zusätzlich 1 Ansehen. Liefert ihr dabei ein aufgewertetes Gut, erhaltet ihr zusätzlich 2 Ansehen.



Ihr dürft als *Jederzeit*-Aktion den Tränkenmarker 1 Feld zurücksetzen, um 1 beliebiges Erntegut zu nehmen.



In Schritt 2 der Hofphase dürft ihr 1 weitere Hofkarte ausspielen.

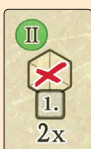


Wertet ihr in der Ertrags- oder Transportphase einen komplett belieferten Marktcarren, erhaltet ihr zusätzlich 1 Ansehen.

RUNDENPLÄTTCHEN DER 3. SPIELRUNDE



In Schritt 3 der Hofphase führt ihr 1 Einkommenseffekt eurer Wahl ein weiteres Mal aus.



In der Ertragsphase führt ihr die Aktion des ersten gewählten Ertragswürfels ein zweites Mal aus, die Bonusaktion des Bonusrondells aber nur beim ersten Mal.



In Schritt 4 der Wertungsphase erhaltet ihr zusätzlich so viel Ansehen, wie ihr auf den Hoffeldern und Hofausbauten eingesetzte Arbeitskräfte bezahlt und in den Vorrat zurücklegt.



Wertet ihr in der Ertrags- oder Transportphase einen lokalen Markt, erhaltet ihr zusätzlich 2 Ansehen.

RUNDENPLÄTTCHEN DER 4. SPIELRUNDE



Erreicht ihr in dieser Spielrunde Feld „9“ der Siestaleiste und stellt einen Gütermarker in den Wertungsbereich, erhaltet ihr zusätzlich 2 Ansehen.



In Schritt 2 der Wertungsphase erhaltet ihr zusätzlich so viel Ansehen, wie es dem Wert eurer höchsten Eselkarte bei der Stallwertung entspricht.



Erreicht ihr in der Ertrags- oder Transportphase mit einem Esel den Hafen und entscheidet euch ein Hafensfeld zu besetzen, erhaltet ihr zusätzlich 2 Ansehen.



Nach der Wertungsphase, also direkt vor der Schlusswertung, dürft ihr eine Hofkarte ausspielen. Ist es eine spezielle Hofkarte, ist sie kostenlos.

ALLGEMEINE ERRUNGENSCHAFTEN

Ihr müsst diese allgemeinen Errungenschaften erfüllen, um auf der Straße an den Barrieren vorbeizuziehen. Sobald ihr eine Errungenschaft erfüllt, markiert ihr das als *Jederzeit*-Aktion mit einem eurer Marker. Wer von euch dies als erstes schafft, bekommt zusätzlich 1 oder 3 Ansehen. Folgende Errungenschaften gibt es:



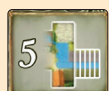
Kleine Ackerfläche: Ihr habt mindestens 3 Hofkarten als Äcker an euren Hof gespielt. Spezielle Hofkarten zählen dazu.



Große Ackerfläche: Ihr habt mindestens 5 Hofkarten als Äcker an euren Hof gespielt. Spezielle Hofkarten zählen dazu.



Kleiner Bauernhof: Ihr habt mindestens 3 Hofkarten als Hofverwaltung an euren Hof gespielt. Spezielle Hofkarten zählen dazu.



Großer Bauernhof: Ihr habt mindestens 5 Hofkarten als Hofverwaltung an euren Hof gespielt. Spezielle Hofkarten zählen dazu.



Guter Nachbar: Ihr habt mindestens 3 Hofausbauten auf euren Hof gelegt, egal auf welcher Seite sie liegen.



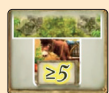
Lieblingsnachbar: Ihr habt mindestens 5 Hofausbauten auf euren Hof gelegt, egal auf welcher Seite sie liegen.



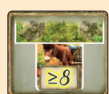
Schlafmütze: Erreicht mindestens Feld „5“ der Siestaleiste.



Langschläfer: Erreicht mindestens Feld „8“ der Siestaleiste.



Stallbursche: Der Gesamtwert eurer Eselkarten, die ihr als Stallkarten gespielt habt, beträgt mindestens 5.



Eselfreund: Der Gesamtwert eurer Eselkarten, die ihr als Stallkarten gespielt habt, beträgt mindestens 8.



Gute Ausstattung: Ihr habt 3 Anschaffungen an euren Hof gespielt. Spezielle Hofkarten zählen dazu.



Fuhrpark: Ihr habt 3 Marktkarren an euren Hof gespielt. Spezielle Hofkarten zählen dazu.

PERSÖNLICHE ERRUNGENSCHAFTEN

Im Laufe der Partie könnt ihr eure persönlichen Errungenschaften erfüllen. Sobald ihr eine Errungenschaft erfüllt, markiert ihr das als *Jederzeit*-Aktion mit einem eurer Marker. Jedes Plättchen zeigt 3 verschiedene Bereiche an. Auf allen Plättchen befinden sich Bereiche mit unterschiedlichen Wertigkeiten.



Marktbonusplättchen: Ihr besitzt mindestens die angezeigte Anzahl an Marktbonusplättchen auf eurem Hof und Stall.



Meilensteinleiste: Ihr habt den Meilensteinmarker mindestens auf das angezeigte Feld eurer Meilensteinleiste gezogen.



Hofkarten: Ihr habt die angezeigte Anzahl an Hofkarten an eurem Hof liegen. Bereits wieder abgelegte Marktkarren zählen nicht hinzu.



Belohnungsleisten: Ihr habt mit euren Belohnungsscheiben Feld „2“ bei der angezeigten Anzahl beliebiger Belohnungsleisten erreicht.



Tränkenleiste: Ihr habt den Tränkenmarker mindestens auf das angezeigte Feld der Tränkenleiste gezogen. Anschließend könnt ihr den Tränkenmarker wieder für *Jederzeit*-Aktionen oder in der Transportphase zurücksetzen.



Auf der Straße reisen: Ihr habt mit **beiden** Eseln mindestens das angezeigte Feld auf der Straße erreicht.

NORMALE HOFKARTEN

Alle Hofkarten bieten euch vier Möglichkeiten, wie ihr sie an eurem Hof ausspielen könnt.

A Acker: Jede Hofkarte bietet euch einen Acker mit einer der drei Erntegutsorten: Oliven, Korn oder Trauben. Spielt ihr einen Acker an eurem Hof aus, legt ihr sofort 1 Gütermarker auf die Markierung des Ackers.

B Hofverwaltung: Jede Hofkarte bietet euch zwei der drei Verwaltungskategorien.



Handkartenlimit: Euer Handkartenlimit ist anfangs auf 3 Hofkarten beschränkt. Jedes Kartensymbol erhöht das Handkartenlimit um 1.



Silber: Anfangs bekommt ihr ein Einkommen von 1 Silber. Jedes Kartensymbol erhöht euer Einkommen um 1 Silber.



Schweinestall: Anfangs habt ihr in eurem Schweinestall Platz für 2 Schweine. Jedes Kartensymbol bietet Platz für 1 weiteres Schwein.

C Marktkarren: Jede Hofkarte bietet euch einen Marktkarren, den ihr mit Gütern, Silber und/oder Arbeitskräften beliefern könnt.

D Anschaffung: Jede Hofkarte bietet euch eine Anschaffung mit speziellen Effekten.



des Kochgeschirrs eure Basisgüter günstiger auf **D**.

Beispiel: Als Acker bietet euch diese Karte einen Traubenacker, auf den ihr einen Gütermarker als Traube auf die Markierung stellt **A**. Als Hofverwaltung erhöht sie euer Handkartenlimit um 1 und bietet im Schweinestall Platz für 1 weiteres Schwein **B**. An den Marktkarren müsst ihr 1 Korn und 1 Traube liefern **C**. Als Anschaffung wertet ihr dank

Beim Ausspielen der Anschaffungen und beim Ausführen der Effekte müsst ihr folgende Punkte beachten:



Beim Ausspielen einer Anschaffung nehmt ihr euch einmalig 1 Arbeitskraft und stellt sie auf eurem Bauernhof.



Bei den meisten Anschaffungen wird angezeigt, in welchen Phasen bzw. in welchen Schritten der Phasen ihr sie nutzen könnt. Sind keine Spielphasen angegeben, könnt ihr die Effekte der Anschaffungen anwenden, wann immer sie zutreffen.



Bestimmte Anschaffungen dürft ihr nur einmal pro Spielrunde verwenden. Um dies anzuzeigen, stellt ihr einen Gütermarker auf diese Anschaffung. Am Ende der Spielrunde entfernt ihr ihn, um sie in der folgenden Spielrunde erneut nutzen zu können.

• Führt ihr den Effekt einer Anschaffung aus, müsst ihr ihn komplett ausführen, bevor ihr eine andere Anschaffung nutzt.

SPEZIELLE HOFKARTEN

Die speziellen Hofkarten bieten euch vier Möglichkeiten, am Spielende zusätzliches Ansehen zu erhalten:

A Wertung der Äcker: Auf jeder Hofkarte wertet ihr zwei der drei Erntefruchtsorten. Ihr erhaltet je 1 Ansehen pro Oliven-, Korn- oder Trauben-Markierung auf den Äckern; nicht für übrige Gütermarker auf Äckern.

B Wertung der Hofverwaltung: Auf jeder Hofkarte wertet ihr zwei der drei Verwaltungskategorien. Ihr erhaltet 1 Ansehen pro 2 Karten eures Handkartenlimits, 2 Silber Einkommen oder 2 kleinen Markierungen in eurem Schweinestall.

C Wertung der Anschaffungen: Spielt ihr die Hofkarte unten an eurem Hof, folgt dem Text, um zu bestimmen, wofür ihr nun Ansehen bekommt.

D „Spielende“-Marktkarren: Auf jeder Hofkarte wertet ihr die vollständig belieferten Marktkarren. Ihr erhaltet das angegebene Ansehen.



Beispiel: Bei dieser Karte bekommt ihr für die Wertung der Äcker 1 Ansehen pro Korn- und Traubenmarkierung auf euren Äckern **A**. Für die Wertung der Hofverwaltung bekommt ihr 1 Ansehen pro 2 Karten eures Handkartenlimits und pro 2 kleiner Markierungen in eurem Schweinestall **B**. Für die Wertung der Anschaffungen bekommt ihr 1 Ansehen pro eigenem Marker, der auf allgemeinen und persönlichen Errungenschaften liegt **C**. Für den „Spielende“-Marktkarren bekommt ihr 4 Ansehen, wenn ihr ihn mit 1 Schwein und 1 Wein vollständig beliefert habt **D**.

KLARSTELLUNGEN DER ANSCHAFFUNGEN:



1. Kochgeschirr: Bei jeder *Jederzeit*-Aktion „Basisgüter aufwerten“ zahlt ihr jeweils 1 Silber weniger.



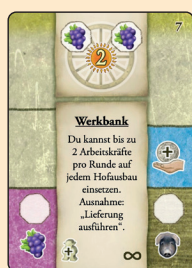
2. Erntemesser: Dies gilt, wenn ihr euren eigenen oder den Marktkarren einer anderen Person beliefert habt.



4. Geldbeutel: Beim Ausspielen nehmt ihr euch einmalig 1 Silber. Das zusätzliche Einkommen erhaltet ihr in jeder Spielrunde.



6. Kreisel: Ihr führt weiterhin nur einen Rondellbonus aus, habt aber jedes Mal die Wahl aus drei Boni.



7. Werkbank: Die Aktion „Lieferung ausführen“ ist auf dem rechten Hoffeld/Hofausbau verfügbar.



8. Federbett: Unabhängig von der Anzahl der Arbeitskräfte auf den Hoffeldern und Hofausbauten zahlt ihr nur 1 Silber. Besitzt ihr auch Anschaffung 43, zahlt ihr euren Arbeitskräften kein Silber, stellt 1 Arbeitskraft zurück auf den Bauernhof und legt die anderen kostenfrei in den Vorrat zurück.



11. Hühnerstall: Ihr nutzt die Arbeitskraft, wenn ihr sie auf einem Hoffeld/Hofausbau einsetzt.



13. Glocke: Führt nur die Ertragsaktion ohne den dazugehörigen Rondellbonus aus. Ihr dürft dabei eine nicht gewürfelte Aktion oder die Aktion des Gemeinschaftswürfels wählen, die ihr im Anschluss (nochmals) ausführt.



14. Kochstelle: Ihr dürft den Würfelwert um 1 oder 2 ändern und dabei auch von 1 auf 6 und umgekehrt wechseln. Ihr führt nur 1 Rondellbonus aus.



15. Gezinkter Würfel: Führt den Rondellbonus zusammen mit der Aktion des Gemeinschaftswürfels aus.



19. Großer Heuhaufen: Nach dem Ausspielen zieht ihr sofort auf das neue Handkartenlimit auf.



24. Großer Holzeimer: Ihr dürft dies einmal pro Runde als zusätzliche *Jederzeit*-Aktion nutzen.



30. Upkammer: Nach dem Ausspielen dieser Anschaffung dürft ihr noch keine Handkarte abwerfen, zieht aber sofort auf das neue Handkartenlimit auf.



36. Unterstellplatz: Berücksichtigt nur eure Schweineställe.



37. Stallausbau: Lasst die Eselkarte nach der Auswahl erst noch offen unter eurem Tableau liegen. Schiebt sie unter das Tableau, sobald ihr den Effekt genutzt habt.



41. Futtertrog: Ihr erhaltet maximal 5 Schweine, wenn ihr beide allgemeinen und alle drei persönlichen Eigenschaften erfüllt.



43. Gästebett: Besitzt ihr auch Anschaffung 8, zahlt ihr euren Arbeitskräften kein Silber, stellt 1 Arbeitskraft zurück auf den Bauernhof und legt die anderen kostenfrei in den Vorrat zurück.



51. Schweinestallanbau: Dieser Anbau gilt nicht als Teil eures Schweinestalls. Somit erhaltet ihr dafür keine Vorteile durch andere normale oder spezielle Hofkarten, die sich auf euren Schweinestall beziehen.



52. Bienenvolk: Es zählen nur die Erntegutsorten, bei denen ihr in dieser Runde tatsächlich erntet, also 1 Gütermarker erhaltet.



56. Große Schaufel: Verwendet das entsprechende Plusplättchen auf eurem Stall. Ihr könnt eine Eselkarte nur mit einem Plusplättchen aufwerten.



60. Kraftfutter: Nehmt in Schritt 1 der Transportphase alle Eselkarten des Nachziehstapels auf die Hand, um dann die gewünschten Eselkarten auszuwählen. In der vierten Spielrunde nehmt ihr nur noch die Karten des Ablagestapels auf die Hand.



72. Ertragreiche Felder: Stellt den Gütermarker auf das unbedruckte Feld der gewünschten Erntegutsorte.

Beispiel: Auf einem Olivenacker dürft ihr 1 zusätzliches Korn oder 1 zusätzliche Traube stellen.

DIE MARKTBONUS-PLÄTTCHEN

Die Marktbonusplättchen bieten verschiedene dauerhafte und Soforteffekte. Soforteffekte nutzt ihr bei Erhalt der Plättchen, dauerhafte Effekte im Anschluss in verschiedenen Phasen der Partie. Ihr könnt die dauerhaften Effekte einmal pro Spielrunde nutzen.



Soforteffekt - „Aufgewertetes Gut erhalten“: Stellt 1 Gütermarker auf eins der Lagerfelder der aufgewerteten Güter. Ihr benötigt dafür kein entsprechendes Basisgut.



Dauerhafter Effekt - „Aufgewertetes Gut erhalten“: Stellt einmal in jeder Hofphase im Schritt „Hofwachstum“ 1 Gütermarker auf eins der Lagerfelder der aufgewerteten Güter. Ihr benötigt dafür kein entsprechendes Basisgut.



Soforteffekt - „Erntegüter erhalten“ oder „Schwein erhalten“: Stellt entweder je 1 Gütermarker auf 2 unterschiedliche Lagerfelder für Erntegüter, aber nicht auf leere Äcker, oder 1 Gütermarker auf eine leere Markierung eures Schweinestalls. Wählt ihr das Schwein und habt keinen Platz, verkauft das Schwein direkt für 3 Silber.



Dauerhafter Effekt - „Erntegüter erhalten“ oder „Schwein erhalten“: Stellt einmal in jeder Hofphase im Schritt „Hofwachstum“ entweder je 1 Gütermarker auf 2 unterschiedliche Lagerfelder für Erntegüter, aber nicht auf leere Äcker, oder 1 Gütermarker auf eine leere Markierung eures Schweinestalls. Wählt ihr das Schwein und habt keinen Platz, verkauft das Schwein direkt für 3 Silber.



Soforteffekt - „Hofkarte spielen“: Spielt 1 Hofkarte an euren Hof.



Dauerhafter Effekt - „Hofkarte spielen“: Spielt einmal in jeder Hofphase im Schritt „Hofwachstum“ 1 Hofkarte an euren Hof.



Soforteffekt - „Arbeitskraft anwerben“: Stellt 1 Arbeitskraft aus dem Vorrat auf euer Bauernhaus.



Dauerhafter Effekt - „Arbeitskraft anwerben“: Stellt einmal in jeder Hofphase im Schritt „Hofwachstum“ 1 Arbeitskraft aus dem Vorrat auf euer Bauernhaus.



Soforteffekt - „Auf der Straße reisen“: Setzt einen eurer Esel auf der Straße um 2 Felder vorwärts. Ihr dürft die Schritte nicht auf beide Esel aufteilen.



Dauerhafter Effekt - „Während der Siesta auf der Straße reisen“: Setzt einen eurer Esel einmal in jeder Transportphase im Schritt „Siesta halten“ auf der Straße zusätzlich um 1 Feld vorwärts.



Soforteffekt - „Mit Esel liefern“ und „Auf der Straße reisen“: Führt 1 Esellieferung aus und setzt einen eurer Esel auf der Straße um 1 Feld vorwärts.



Dauerhafter Effekt - „Zusätzlich Siesta halten“ und „Mit Esel liefern“: Setzt euren Siestamarker einmal in jeder Transportphase im Schritt „Siesta halten“ um 1 Feld auf der Siestaleiste weiter und führt im Schritt „Mit Esel liefern“ eine zusätzliche 1 Esellieferung aus.



Soforteffekt - „Ansehen für Marktkarren erhalten“: Erhältet 1 Ansehen für jeden Marktkarren an eurem Hof.



Dauerhafter Effekt - „Beim Werten der Marktkarren auf der Straße reisen“: Wertet ihr einen Marktkarren in der Ertrags- oder Transportphase, setzt einen eurer Esel auf der Straße zusätzlich um 1 Feld vorwärts.



Soforteffekt - „1 kostenfreier Schritt auf 1 Belohnungsleiste“: Zieht einen eurer Belohnungsmarker 1 Feld auf dessen Belohnungsleiste vorwärts.



Dauerhafter Effekt - „Für 3 Silber 1 Schritt auf 1 Belohnungsleiste“: Einmal pro Spielrunde in einer beliebigen Phase, zahlt 3 Silber, um einen eurer Belohnungsmarker 1 Feld auf dessen Belohnungsleiste vorwärts zu ziehen. Stellt anschließend einen eurer Marker auf das Plättchen als Erinnerung, dass ihr es genutzt habt. Legt es am Ende der Wertungsphase zurück in euren Vorrat (wie ihr es auch bei einer Anschaffung machen würdet).



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