

La Granja

Die deutschen Spielkarten

La Granja liegen Spielkarten in englischer Sprache bei.
Wenn Sie mögen, können Sie diese Blätter kopieren und zerschneiden und
– mit Kartenhüllen versehen –
vor die englischen Karten „stecken“.

<p>1</p>  <p>Koch Jede Aufwertung kostet 1 Silber weniger.</p>	<p>2</p>  <p>Unterhändler Reaktion: Erhalte 1 Siegpunkt für jeden eigenen vom Markt entfernten Marker.</p>	<p>3</p>  <p>Lastenträger Erhalte 2 unterschiedliche Erträge, wenn du Ertragsfeld 2 oder 6 wählst.</p>
--	---	--



4



Hofarbeiter

Gib 1 Siegpunkt ab, um 1 Karte auszuspielen (bei Hofausbau gelten zusätzlich die normalen Kosten).



1x



5



Dorfältester

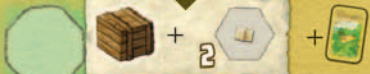
Markiere vor dem Würfeln 1 Ertragsfeld mit einem eigenen Marker. Nur du darfst den letzten Würfel dieses Feldes als 1. oder 2. Würfelaktion wählen.



1x



6



Kaufmann

Gib 1 Siegpunkt ab, um zusätzlich zum gewählten Ertragsfeld das Ertragsfeld zu nutzen, das der aktuellen Spielrunde entspricht.



1x



7



Händler

Gib 1 Handelsware ab, um 3 beliebige Erntegüter zu erhalten.



1x



8



Krämer

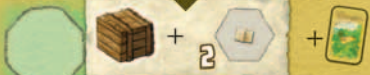
Erhältst du in der Wertungsphase mindestens 1 Siegpunkt über die Siestaleiste, nimmst du sofort einen zusätzlichen Siegpunkt.



1x



9



Karrenbauer

Gib 1 Silber ab, um 1 Marktkarren am Hof liegen zu lassen, nachdem du ihn komplett beliefert und ausgewertet hast.



1x



10



Hüttenbauer

Jeder Hofausbau kostet 1 Hofgut weniger.



1x



11



Drechsler

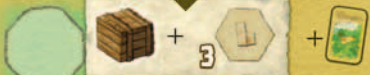
Jeder Dachmarker kostet 2 Silber weniger.



1x



12



Stallknecht

Besitzt du min. 1 Schwein, darfst du 1 Korn abgeben, um 1 Siegpunkt zu erhalten.



1x



13



Tagelöhner

Gib 1 Siegpunkt ab, um den gerade gewählten Würfel sofort ein 2. Mal zu nutzen.



1x



14



Vorarbeiter

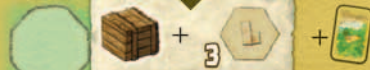
Erhalte 1 Silber, wenn ein anderer Spieler 1 Würfel mit derselben Augenzahl nutzt, der bereits auf deinem Hof liegt.



1x



15



Wanderarbeiter

Drehe 1 Würfel direkt nach dem Würfeln auf eine beliebige Seite.



1x



16



Wagner

Nachdem du 1 Marktkarren komplett beliefert hast, darfst du 1 Marktkarren mit *niedrigerem* Siegpunkt-Wert ausspielen.



17



Ölmüller

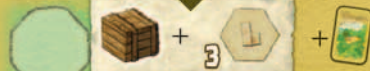
Gib 1 Olive von einem deiner Felder ab, um 1 Karte auszuspielen.



1x



18



Böttcher

Gib 1 Traube von einem deiner Felder ab, um 1 Lieferung auszuführen.



1x



19



Magd

Dein Handkartenlimit erhöht sich um 2.



20



Packer

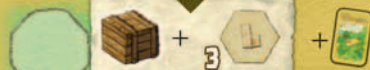
Führe 1 Zusatzlieferung in Schritt 4 der Transportphase aus.



1x



21



Marktfrau

Gib 3 Silber ab, um bei Abgabe 1 Handelsware 2 unterschiedliche Erträge zu erhalten.



1x



22

**Tischler**

Zahle Dachmarker auch mit aufgewerteten Gütern.

= 2 Silber,

= 3 Silber,

= 4 Silber.

1x



1x



23

**Knecht**

1 Aufwertung ist kostenlos.

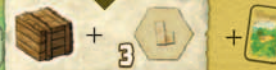
1x



1x



24

**Fuhrmann**

Führe die erste Zusatzlieferung kostenlos aus. Du bekommst dafür zusätzlich noch 1 Silber.

1x



1x



25

**Baumeister**

Gib 2 Silber ab, um in Schritt 1 der Hofphase 1 zusätzliche Karte auszuspielen.

1x



26

**Pächter**

Nimm 1 Würfel nach dem Würfeln und lege ihn vor dir ab. Du nutzt ihn später kostenlos. Ein anderer Spieler zahlt dir 1 Hofgut, sobald er ihn nutzen will.

1x



27

**Fuhrknecht**

Führe 1 kostenlose zusätzliche Lieferung an einen Marktswagen aus, nachdem du 1 Handwerksgebäude beliefert hast.

1x



28

**Gemüsehändler**

Erhalte 1 Erntegut, nachdem du 1 Würfel zum Nachziehen oder Spielen einer Karte oder zur Lieferung genutzt hast.

1x



1x



29

**Eseltreiber**

Führe 1 kostenlose Lieferung an ein Handwerksgebäude aus, nachdem du 1 Würfel für die Siestaleiste oder für 1 Schwein genutzt hast.

1x



30

**Hausknecht**

Dein Handkartenlimit erhöht sich um 1. Wenn du 1 Karte ausspielst, darfst du zusätzlich 1 Handkarte abwerfen und wieder auf dein Handkartenlimit nachziehen.

1x



1x





31



Kerzenzieher

Erhalte 2 Silber, nachdem du 1 Würfel zum Nehmen von mindestens 1 Erntegut genutzt hast.



1x



32



Zimmermann

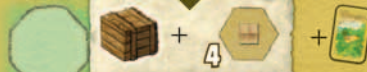
Gib 1 zusätzliches, unterschiedliches Hofgut bei jedem Hofausbau ab, um 1 weitere Karte auszuspielen (nicht als Hofausbau!)



1x



33



Buckelkrämer

Reaktion:
Versetze 1 Marker auf ein angrenzendes Feld, wenn er vom Markt entfernt werden soll.



1x



34



Erntehelfer

Gib 1 Silber ab, um in Schritt 3 der Hofphase auf bis zu 2 deiner Felder mit unterschiedlichen Erntegütern je 1 zusätzliches Erntegut zu stellen.



+



35



Feldarbeiter

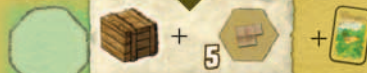
Verkaufe 1 Erntegut von deinen Feldern zum Einkaufspreis.



+



36



Hirschzüchter

Erhalte 1 Silber für jeden Stall, der nach Schritt 3 der Hofphase leer ist.



+



37



Stroh binder

Rücke 1 Schritt auf der Siesta-leiste vor, wenn Du 1 Dachmarker kaufst.



1x



38



Töpfer

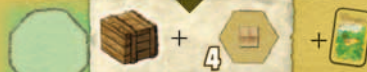
Gib beliebige Hofgüter für 1 Hofausbau ab



1x



39



Standbauer

Du darfst deinen Marker auf ein Feld des Marktes stellen, das um 1 höher ist als der belieferte Markt-karren. Du erhältst 1 zusätzlichen Siegpunkt, darfst aber keine gegnerischen Marker entfernen.



1x





40



Dachdecker

Liefere 1 Ressource sofort aus, wenn du sie durch 1 Dachmarker erhältst.

1x



41



Futtermagd

Gib 1 Korn von einem deiner Felder ab, um 1 Schwein zu nehmen.



42



Markthändler

Führe 1 Lieferung an 1 Marktkarren aus, nachdem du 1 Würfel für die Siestaleiste oder zum Nachziehen oder Spielen einer Karte genutzt hast.

1x



43



Schuppenbauer

= 3 Siegpunkte



44



Saatgut-händler

Wenn du 1 Würfel zum Nehmen von Silber nutzt, erhältst du 1x 1 Erntegut, aber 1 Silber weniger.



45



Hirte

Erhalte 1 Erntegut, wenn deine Schweine während Schritt 3 der Hofphase Nachwuchs bekommen.



46



Marktschreier

Erhalte 1 zusätzlichen Siegpunkt pro gegnerischem Marker, den du vom Markt entfernst.

1x



47

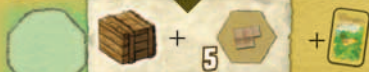


Botenjunge

Erhalte 1 Erntegut, nachdem du 1 Olive oder 1 Korn geliefert hast.



48



Korbflechter

Erhalte 1 Siegpunkt, wenn Du 1 Hofausbau ausspielst.

1x



49



Gärtner

Stell 1 Erntegut von deinem Hof oder einem deiner Felder zusammen mit 1 Marker aus deinem Vorrat auf diese Karte. Verwende beide später als beliebige Erntegüter.



1x



50

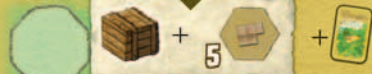


Schreiner

Spielst du 1 Hofausbau, kannst du zusätzlich 1 Silber abgeben, um 1 Schwein zu nehmen.



51



Schweinehirte



52



Imker

Erhalte 1 Silber für jede unterschiedliche Erntegut-Sorte, die auf deinen Feldern wächst (also max. 3 Silber).



1x



53



Olivenspflücker

Lege beliebig viele Oliven von deinen Feldern auf beliebige Erntegut-Lager.



54



Ornament-schnitzer

Gib 1 zusätzliches Silber beim Kauf eines Dachmarkers ab, um 1 zusätzlichen Siegpunkt zu erhalten.



55



Bierbrauer

Lege beliebig viel Korn von deinen Feldern auf beliebige Erntegut-Lager.



1x



56



Ausbilder

Erhalte 1 Siegpunkt, wenn du 1 Handwerksmarker auf deinen Hof legst.



57



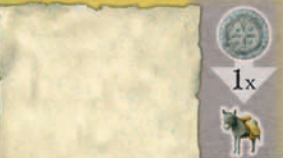
Winzer

Lege beliebig viele Trauben von deinen Feldern auf beliebige Erntegut-Lager.





58



Ackerknecht

Erhalte 2 Silber, wenn du einen Marktkarren komplett beliefert hast.



59



Feilscher

Nimm 1 geliefertes Hofgut wieder auf deinen Hof zurück, nachdem du 1 Handwerksgebäude komplett beliefert hast.



60

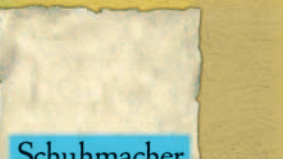


Geldsack

Erhalte 2 zusätzliche Silber, wenn du über 1 Ertragswürfel Silber nimmst.



61

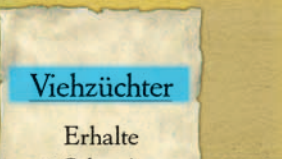


Schuhmacher

Rücke 2 Felder auf der Siesta-leiste vor, wenn deine Schweine Nachwuchs bekommen.



62

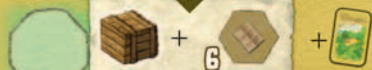


Viehzüchter

Erhalte 2 Schweine Nachwuchs, wenn du zu Beginn von Schritt 3 der Hofphase mindestens 3 Schweine und genug Platz hast.



63

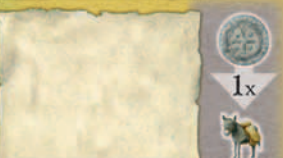


Tauschhändler

Nimm 1 geliefertes Hofgut wieder auf deinen Hof zurück, wenn du 1 Marktkarren komplett beliefert hast.



64

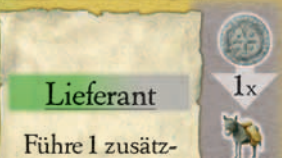


Schmied

Rücke 1 zusätzlichen Schritt auf der Siesta-leiste vor (Schritt 2 der Transportphase).



65

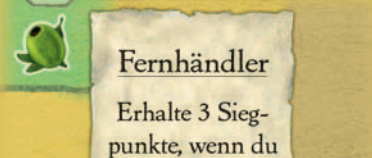
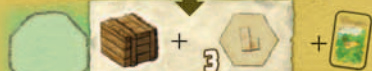


Lieferant

Führe 1 zusätzliche, kostenlose Lieferung an 1 Handwerksgebäude aus, nachdem du 1 Marktkarren beliefert hast.



66



Fernhändler

Erhalte 3 Siegpunkte, wenn du 1 Aktion bei Abgabe einer Handelsware durchführst. Markiere die Aktion; sie steht dir nicht mehr zur Verfügung.