

<b>Agricultural W.</b>	Verkaufe 1 Erntegut von Deinen <u>Feldern</u> zum Einkaufspreis	35
<b>Barrow Builder</b>	Nachdem Du 1 Marktkarren komplett beliefert und ausgewertet hast, kannst Du 1 Silber abgeben, um diesen Marktkarren am Hof liegen zu lassen	9
<b>Barterer</b>	Wenn Du 1 Marktkarren komplett beliefert hast, kannst Du ein geliefertes Hofgut wieder an Deinen Hof zurücknehmen	63
<b>Basket weaver</b>	Wenn Du 1 Hofausbau ausspielst, erhältst Du 1 SP	48
<b>Beekeeper</b>	Du erhältst 1 Silber für jede unterschiedliche Erntegutsorte auf Deinen Feldern	52
<b>Blacksmith</b>	Du darfst in Schritt 2 der Transportphase 1 zusätzlichen Schritt auf der Siestaleiste vorrücken	64
<b>Brewer</b>	Lege beliebig viel Korn von Deinen Feldern auf beliebige Erntegut-Lager	55
<b>Builder</b>	Gib 2 Silber ab, um in Schritt 1 der Hofphase 1 zusätzliche Karte zu spielen	25
<b>Candle Maker</b>	Nach Nutzung eines Würfels zum Erwerb von Erntegütern erhältst Du 2 Silber	31
<b>Carpenter</b>	Gib ein zusätzliches, unterschiedliches Hofgut bei jedem Hofausbau ab, um 1 weitere Karte auszuspielen (nicht als Hofausbau!)	32
<b>Cook</b>	Jede Aufwertung kostet 1 Silber weniger	1
<b>Cooper</b>	Gib 1 Traube von einem Deiner Felder ab, um 1 Lieferung auszuführen	18
<b>Deer Breeder</b>	Du erhältst 1 Silber für jeden leeren Stall nach Schritt 3 der Hofphase	36
<b>Donkey Driver</b>	Nach Nutzung eines Würfels für die Siestaleiste oder für ein Schwein kannst Du kostenlos 1 zusätzliche Lieferung an ein Handwerksgebäude durchführen	29
<b>Errand Boy</b>	Nachdem Du 1 Olive oder 1 Korn geliefert hast, erhältst Du 1 Erntegut	47
<b>Farm Girl</b>	Dein Handkartenlimit erhöht sich um 2	19
<b>Farm Servant</b>	1 Aufwertung ist kostenlos	23
<b>Farm Worker</b>	Gib 1 SP ab, um 1 Karte zu spielen (zzgl. Kosten für Hofausbau)	4
<b>Fat Cat</b>	Nach Nutzung eines Würfels für Silber, erhältst Du 2 Silber zusätzlich	60
<b>Fodder Maid</b>	Gib 1 Korn von einem Deiner Felder ab, um 1 Schwein zu erhalten	41
<b>Foreman</b>	Wenn ein Mitspieler 1 Würfel mit derselben Augenzahl nutzt, der bereits auf Deinem Hof liegt, erhältst Du 1 Silber	14
<b>Gardener</b>	Stelle 1 Erntegut von Deinem Hof/Deinen Feldern zusammen mit 1 Marker auf diese Karte; verwende beide später als beliebige Erntegüter	49
<b>Greengrocer</b>	Nach Nutzung eines Würfels für Ziehen/ Spielen einer Karte oder zur Lieferung erhältst du 1 Erntegut	28
<b>Groom</b>	Wenn Du mindestens 1 Schwein besitzt, darfst Du 1 Korn abgeben, um 1 SP zu erhalten	12
<b>Haggler</b>	Nachdem Du 1 Handwerksgebäude komplett beliefert hast, kannst Du 1 geliefertes Hofgut wieder an Deinen Hof zurücknehmen	59
<b>Harvest Hand</b>	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	34
<b>Herder</b>	Wenn Deine Schweine in Schritt 3 der Hofphase Nachwuchs bekommen, erhältst Du 1 Erntegut	45
<b>Instructor</b>	Wenn Du 1 Handwerksmarker auf Deinen Hof legst, erhältst Du 1 SP	56
<b>Joiner I</b>	Du kannst Dachmarker auch mit aufgewerteten Gütern zahlen	22
<b>Joiner II</b>	Wenn Du 1 Hofausbau spielst, kannst Du zusätzlich 1 Silber abgeben, um 1 Schwein zu erhalten	50
<b>Long Distance Tr.</b>	Wenn Du bei Abgabe 1 Handelsware 1 Aktion durchführst, kannst Du 3 SP erhalten; markiere diese Aktion, sie steht ab sofort nicht mehr zur Verfügung	66
<b>Manservant</b>	Dein Handkartenlimit erhöht sich um 1; wenn Du 1 Karte ausspielst, darfst Du zusätzlich 1 Handkarte abwerfen und auf Dein Handkartenlimit nachziehen	30
<b>Market Woman</b>	Gib 3 Silber ab, um bei Abgabe 1 Handelsware 2 unterschiedliche Erträge zu erhalten	21
<b>Marketer</b>	Nach Nutzung eines Würfels für Ziehen/Spielen einer Karte oder für die Siestaleiste kannst Du 1 Lieferung an 1 Marktkarren ausführen	42

<b>Merchant</b>	Gib 1 SP ab, um zusätzlich zum gewählten Ertragsfeld das Ertragsfeld zu nutzen, das der aktuellen Spielrunde entspricht	6
<b>Migrant Laborer</b>	Drehe direkt nach dem Würfeln 1 Würfel auf eine beliebige Seite	15
<b>Monger</b>	Wenn Du in der Wertungsphase mindestens 1 SP über die Siestaleiste erhältst, erhältst Du einen zusätzlichen SP	8
<b>Negotiator</b>	Erhalte einen SP für jeden eigenen vom Markt entfernten Marker	2
<b>Oil Miller</b>	Gib 1 Olive von einem Deiner Felder ab, um 1 Karte auszuspielen	17
<b>Olive Picker</b>	Lege beliebig viele Oliven von Deinen Feldern auf beliebige Erntegut-Lager	53
<b>Ornament Carver</b>	Gib 1 zusätzliches Silber beim Kauf eines Dachmarkers ab für 1 zusätzlichen SP	54
<b>Packer</b>	Führe 1 Zusatzlieferung in Schritt 4 der Transportphase aus	20
<b>Peddler</b>	Versetze 1 Marker auf ein angrenzendes Feld, wenn dieser vom Markt entfernt werden soll	33
<b>Peon</b>	Gib 1 SP ab, um den gerade gewählten Würfel ein 2. Mal zu benutzen	13
<b>Pig Breeder</b>	Wenn Du <u>zu Beginn</u> von Schritt 3 der Hofphase mindestens 3 Schweine und genug Platz hast, erhältst Du 2 Schweine Nachwuchs	62
<b>Pitchman</b>	Du erhältst 1 zusätzlichen SP für jeden gegnerischen Marker, den Du vom Markt entfernst	46
<b>Ploughboy</b>	Wenn Du 1 Marktkarren komplett beliefert hast, erhältst Du 2 Silber	58
<b>Porter</b>	Wenn Du Ertragsfeld 2 oder 6 wählst, erhältst Du 2 unterschiedliche Erträge	3
<b>Potter</b>	Du kannst beim Hofausbau beliebige Hofgüter abgeben	38
<b>Roofer</b>	Wenn Du 1 Dachmarker erhältst, kannst Du sofort 1 Ressource (Erntegut oder Schwein) liefern	40
<b>Seeds Trader</b>	Nach Nutzung eines Würfels zum Erwerb von Silber, kannst Du auf 1 Silber verzichten und dafür 1 Erntegut erhalten	44
<b>Shack Builder</b>	Jeder Hofausbau kostet 1 Hofgut weniger	10
<b>Shoemaker</b>	Wenn Deine Schweine Nachwuchs bekommen, darfst Du 2 Felder auf der Siestaleiste vorrücken	61
<b>Stall Builder</b>	Du darfst Deinen Marker auf ein Feld des Marktes stellen, das um 1 höher ist als der belieferte Marktkarren; Du erhältst 1 zusätzlichen SP, darfst aber keine gegnerischen Marker entfernen	39
<b>Storage Builder</b>	Du hast Platz für einen 6. Dachmarker; bei dessen Erwerb erhältst Du 3 SP. Die Karte darf nicht mehr abgeworfen werden	43
<b>Straw Binder</b>	Wenn Du 1 Dachmarker kaufst, rücke 1 Schritt auf der Siestaleiste vor	37
<b>Supplier</b>	Nachdem du 1 Marktkarren beliefert hast, kannst Du kostenlos 1 zusätzliche Lieferung an 1 Handwerksgebäude ausführen	65
<b>Swineherd</b>	Platz für 2 Schweine	51
<b>Tenant</b>	Nimm nach dem Würfeln 1 Würfel und lege ihn vor Dir ab; Du nutzt ihn später kostenlos; andere Spieler zahlen Dir 1 Hofgut für dessen Nutzung	26
<b>Trader</b>	Gib 1 Handelsware ab, um 3 beliebige Erntegüter zu erhalten.	7
<b>Turner</b>	Jeder Dachmarker kostet 2 Silber weniger.	11
<b>Village Elder</b>	Markiere vor dem Würfeln 1 Ertragsfeld mit einem eigenen Marker; nur Du darfst den letzten Würfel dieses Feldes als 1. oder 2. Würfel wählen.	5
<b>Vintner</b>	Lege beliebig viele Trauben von Deinen Feldern auf beliebige Erntegut-Lager	57
<b>Wagoner</b>	Deine 1. Zusatzlieferung kostet nichts; stattdessen erhältst Du 1 Silber	24
<b>Wagoner Servant</b>	Nachdem Du ein Handwerksgebäude beliefert hast, kannst Du kostenlos 1 zusätzliche Lieferung an 1 Marktkarren ausführen	27
<b>Wainwright</b>	Nachdem Du 1 Marktkarren komplett beliefert hast, darfst Du 1 Marktkarren mit niedrigerem SP Wert ausspielen	16