

La Granja (KSR v1.0)

Vorbereitungen

- **Spieler:** 1 Tableau, 4 Eselsplättchen (1 bis 4 Eselsymbole), 1 SP, 1 Silber, 1 Handelsware (Marker), 4 Hofkarten (Hand)
- **Dachplättchen:** je Spieler eines pro Runde, „2“ bis „6“ verdeckt stapeln, „1“ offen auslegen
- **Handwerksbetriebe:** bei allen Betrieben je Spieler 1 Handwerksmarker auslegen, 1 SP auf jede „Hat-Geliefert“-Ablage, 3 Betriebe auswürfeln und mit **X-Markern** sperren und 1 SP zu jedem X-Marker legen.
- **Startspieler** bestimmen, Zugreihenfolge-Marker im Uhrzeigersinn vergeben. In Reihenfolge zentrale Marktfelder besetzen (2, 3, 4, 5). In umgekehrter Reihenfolge Siesta-Marker auf „0“.
- **Ertragswürfel:** bei 2/3/4 Spielern 5/7/9 weiße Würfel verwenden

Begriffe

Erntegüter: Oliven, Getreide, Trauben

Ressourcen: Oliven, Getreide, Trauben, Schweine

Aufgewertete Güter:

Oliven oder Getreide > Nahrung

Trauben -> Wein

Schweine -> Fleisch

Hofgüter: Silber, SP, Ressourcen, aufgewertete Güter

Handelsware: tauschbar gegen Hofgüter / Aktionen

Jederzeit-Aktionen

Handelsware: abgeben für { 4 Silber | 2 ungleiche Erntegüter | 1 Karte ziehen oder spielen | 1 Schwein | 2 kostenlose Aufwertungen }

Ressourcen kaufen / verkaufen: Preise auf Tableau

Ressourcen aufwerten: Kosten auf Tableau

Dachplättchen einmalig einsetzen und umdrehen

Spielablauf

Das Spiel läuft über 6 Runden in 4 Phasen:

- I. Hofphase
- II. Ertragsphase
- III. Transportphase
- IV. Wertungsphase

- **Persönliche Marker** repräsentieren unterschiedliche Dinge, je nach Einsatzort.
- **Erschöpfungsmarker** werden eingesetzt, um Fähigkeiten zu markieren, die nur einmal pro Runde genutzt werden dürfen.

(I) Hofphase

(I) 1. eine Hofkarte spielen (in Runde 1: 2 Karten)

- links: **Anbaufeld** (leer anlegen, beliebig viele) bietet Platz für genau ein Erntegut
- oben: **Marktkarren** (in freie Aussparung) wenn befüllt: 1 Handelsware, SP gemäß Karte, Marktfeld besetzen, Karte entfernen
- rechts: **Hofausbau** (beliebig viele, mit <Anzahl> verschiedenen Hofgütern bezahlen) für Einkommen, Handkartenlimit, Schweineweide
- unten: **Hilfskraft** (max. 3, ggf. Karte ersetzen) für besondere Fähigkeiten

Nachziehen auf Handkartenlimit (3 bzw. mehr durch Hofausbauten)

(I) 2. Einkommen durch Handwerker / Hofausbauten

(I) 3. Wachstum

- leere Anbaufelder mit Erntegut belegen. Dieses kann von dort nur durch Aufwertung, Zahlung bei Hofausbau oder Lieferung entfernt werden.
- wenn 2 oder mehr Schweine vorhanden: 1 Schwein auf Weide stellen (wenn Platz frei).

(I) 4. Dachplättchen

In Spielerreihenfolge (Runde 1: in umgekehrter Reihenfolge) darf jeder 1 Dachplättchen kaufen.

(II) Ertragsphase

Alle Ertragswürfel werfen und zu Ertragsfeldern legen.

Jeweils in Spielerreihenfolge in zwei Runden je 1 Würfel nehmen und Ertragsaktion spielen. Zum Schluss spielen alle die Aktion des letzten Würfels.

- 1: nimm 1 Schwein
- 2: spiele oder ziehe 1 Karte oder nimm 1 Erntegut
- 3: nimm 2 verschiedene Erntegüter
- 4: nimm 4 Silber
- 5: zweimal { Ressource kostenlos aufwerten | Schritt auf Siestaleiste }
- 6: 1 Lieferung ausführen oder 2 Silber nehmen

(III) Transportphase

(III) 1. Eselsplättchen wählen

und gemeinsam umdrehen. In Runde 4 (zweite Spielhälfte) dafür vorher die in Runden 1 bis 3 gespielten Eselsplättchen wieder aufnehmen.

Weitere Schritte in Spielereihenfolge

(III) 2. Siestaleiste

Vorrücken entsprechend Eselsplättchen, ggf. auf vorhandene Marker stellen.

Anschließend Spielreihenfolge-Marker zuordnen (auf gleichem Feld ist oben = weiter vorne)

(III) 3. Lieferungen

In (neuer) Spielerreihenfolge führt ein Spieler alle seine Lieferungen (s. rechts) aus, 1 Lieferung je Esel (Marker bzw. Esel zum Zählen im Spiel verwenden). Eselsplättchen verdeckt auf Tableau ablegen.

(III) 4. Zusatzlieferungen

In Spielerreihenfolge führt jeder Spieler Zusatzlieferungen aus, limitiert durch Eselsymbole im Hofausbau. Jede Zusatzlieferung muss vorab mit 1 Silber bezahlt werden.

(IV) Wertungsphase

- 1 SP je Marker auf Marktplatz,
- 0 bis 3 SP entsprechend Position auf Siestaleiste.

Außer bei Spielende (nach Runde 6)

- Erschöpfungsmarker von Hilfskräften entfernen,
- In dieser Runde erhaltene Handwerkermarker auf Seite mit dauerhafter Fähigkeit drehen,
- Siestamarker auf „0“ ohne Änderung der Spielreihenfolge (Marker Spieler 1 liegt oben),
- Nichtgekaufte offene Dachplättchen entfernen und Dachplättchen für nächste Runde aufdecken

Spielende

- Ressourcen (Erntegüter in Lagern und Schweine) zum üblichen Preis verkaufen,
- Handelswaren in 4 Silber tauschen,
- je 5 Silber zu 1 SP tauschen

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Bei Gleichstand entscheidet verbliebenes Silber.

Eine Lieferung ...

... ist das Verschieben eines Hofguts zu einem (freien) Handwerksbetrieb oder eigenen Marktkarren. Die Liefer-Reihenfolge erforderlicher Güter ist beliebig.

Wenn **Handwerksbetrieb vollständig beliefert** (eigene Marker-Reihe vollständig),

- 1 Marker davon auf „Hat-Geliefert“-Ablage,
- übrige Marker entfernen,
- SP entsprechend der aktuellen Rundenzahl,
- Handwerker-Marker nehmen, auf Soforteffekt-Seite drehen, den Effekt nutzen

Effekte der Betriebe sofort / in späteren Runden :

- **1 Handelshaus**: 3 Silber sofort / bei Einkommen
- **2 Wagner**: 1 Lieferung und SP gemäß Siestaleiste / 1 Schritt auf S.leiste und 1 Lieferung bei Transport
- **3 Gemischtwaren**: 2 SP sofort / bei Erhalt weiterer Handwerkermarker
- **4 Feinkost**: 1 Handelsware sofort / Einkommen
- **5 Gemüse**: 1 Ressource sofort / bei Einkommen
- **6 Fleischer**: 1 SP je eigenem Marktkarren sofort / 1 SP für jeden danach gewerteten Marktkarren

Bei erster vollständiger Belieferung eines Betriebes 1 SP vom Betrieb sowie 1 SP vom nächsten Gesperrt-Marker (in Reihenfolge 1, 2, 3) nehmen, diesen entfernen und den betreffenden Betrieb damit für Lieferungen ab sofort freigeben.

Bei vollständiger Belieferung eines Marktkarren

- darauf angezeigte 2 bis 6 SP nehmen,
- 1 Handelsware erhalten,
- 1 freies Marktfeld mit SP-Wert des Karrens besetzen,
- Marker anderer Spieler auf benachbarten Marktfeldern mit niedrigerem Wert entfernen und je 1 SP erhalten,
- Marktkarren-Karte abwerfen.