



von Uwe Rosenberg für 2 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE

Mehr Ställe für das liebe Vieh ist eine Erweiterung zu Agricola für zwei Spieler: **Die Bauern und das liebe Vieh**. Unterschiedlichste Sondergebäude geben den Partien immer neue Wendungen.

SPIELMATERIAL

als Stanzteile

- 1 Hoferweiterung
- 27 Sondergebäude
- 1 Stall / Stallung

und diese Spielregel

Redaktion:

Hanno Girke, Thalke Hilgen,
Hans-Rasmus Steinke

Illustration:

Klemens Franz | atelier 198

SPIELVORBEREITUNG

Folgende Änderungen zum Grundspiel gelten, wenn die Gebäude aus Mehr Ställe für das liebe Vieh verwendet werden:

- Es wird mit **5 Hoferweiterungen** gespielt.
- Es kommt ein **5. Stall** ins Spiel.
- Es wird mit insgesamt **8 Sondergebäuden** gespielt – den 4 aus dem Grundspiel und 4 weiteren aus dieser Erweiterung. Mischt die Plättchen und zieht ohne hinzusehen vier davon zufällig (*die neuen Sondergebäude sind auf der Rückseite durch einen Vogel gekennzeichnet*).



© 2012 Lookout
Girke GmbH

Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.

Fragen, Anregungen
oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de



Aufzuchtstation: In der Aufzuchtstation kannst du bis zu 1 Schaf, 1 Schwein, 1 Rind und 1 Pferd halten. Allerdings musst du vor jeder Vermehrungsphase alle Tiere, die sich in diesem Gebäude befinden, anders unterbringen, damit in der Aufzuchtstation Platz für den zu erwartenden Nachwuchs entsteht.



Bauschreinerei: Du kannst jederzeit deine Ställe und Futtertröge auf andere Felder deines Hofes umsetzen. Dies gilt für alle Gebäude, die auf –stall enden, also auch den Kuhstall und den Schweinestall, nicht aber für Stallungen.



Besamungsstation: In der Vermehrungsphase jeder Runde benötigst du nur 1 Tier pro Art, um für diese Tierart Nachwuchs zu erhalten.



Blockhütte: Mit der Blockhütte wird dein Wohnhaus überbaut. Es ist nicht erlaubt, die Blockhütte auf ein anderes Hoffeld zu legen. Sie ist bei Spielende 4 Punkte wert, wenn du 4 oder mehr Holz in deinem Vorrat hast. Sonst ist sie 0 Punkte wert. In der Blockhütte kannst du bis zu 4 Tiere der gleichen Art halten.



Ententeich: Um den Ententeich bauen zu können, musst du mindestens 6 ungenutzte Hoffelder haben. Wenn du den Ententeich baust, erhältst du 1 Schilf.



Futterrübenfeld: Du musst von jeder Tierart mindestens 2 Tiere haben, um das Futterrübenfeld bauen zu können. Wenn du das Futterrübenfeld baust, erhältst du 1 Schaf, 1 Schwein, 1 Rind und 1 Pferd dazu und stellst sie auf deinen Hof.



Futterlager: Das Futterlager ist bei der Wertung 3 Punkte wert, wenn du mindestens 5 Futtertröge hast. Sonst ist es 0 Punkte wert. Wenn du das Futterlager baust, erhältst du kostenlos 1 Futtertroge, den du sofort platzieren musst.



Gestüt: Du kannst auf allen ungenutzten Hoffeldern, die waagrecht oder senkrecht an dieses Gebäude grenzen, jeweils bis zu 2 Pferde halten. Auf dem Gestüt kannst du ebenfalls bis zu 2 Pferde halten, aber keine anderen Tiere.



Großer Anbau: Der große Anbau ist bei der Wertung 2 Punkte pro waagrecht oder senkrecht angrenzendem Gebäude wert, also zwischen 0 und 8 Punkten. Im Großen Anbau kannst du bis zu 2 Tiere der gleichen Art halten.



Heimwerkstatt: Zu Beginn jeder Vermehrungsphase kannst du 3 Steine und 1 Schilf bezahlen und dafür genau 1 Stall bauen, soweit noch vorhanden.



Heuschober: Wenn du den Heuschober baust, erhältst du 1 Schaf, 1 Rind und 1 Pferd dazu.



Hofbrunnen: Zu Beginn der Runden 6, 7 und 8 (soweit noch zu spielen) erhältst du kostenlos einen Futtertrog (soweit noch vorhanden), den du sofort bauen musst, noch bevor der Startspieler seinen ersten Arbeiter dieser Runde einsetzt.



Hofladen: Der Hofladen muss so gebaut werden, dass er an den Weg grenzt. Wenn du den Hofladen baust, erhältst du 1 Baustoff und 1 Tier deiner Wahl. Du kannst im Hofladen 1 Schaf halten, aber keine anderen Tiere.



Hundezwinger: Du kannst auf allen ungenutzten Hoffeldern der mittleren und unteren Reihe 1 Schaf halten, als ob sich dort ein freistehender Futtertrog befände.



Kehlhof: Du kannst jederzeit in Phase 2 einer Runde („Arbeitszeit“) 2 Tiere unterschiedlicher Art gegen 1 Tier einer anderen Art tauschen. (Du kannst dies nicht in der Vermehrungsphase machen, um Platz für ein weitere Tiere zu schaffen.) Im Kehlhof kannst du bis zu 2 Tiere der gleichen Art halten.



Kleiner Anbau: Der kleine Anbau ist bei der Wertung 2 Punkte pro waagrecht oder senkrecht angrenzendem Gebäude wert, also zwischen 0 und 8 Punkten. Im Kleinen Anbau kannst du 1 Tier halten.



Kuhstall: Der Kuhstall ist bei der Wertung 4 Punkte wert, wenn du dann 11 oder mehr Rinder hast. Sonst ist er 0 Punkte wert. Wenn du den Kuhstall baust, erhältst du 1 Rind. Du kannst im Kuhstall bis zu 3 Rinder halten, aber keine anderen Tiere. Der Kuhstall ist ein Stall und kann deshalb durch eine entsprechende Aktion zu einem Gebäude aufgewertet werden, dessen Name auf -stallung endet.



Landhaus: Wenn du das Landhaus baust, erhältst du 1 Rind. Du erhältst zusätzlich, soweit noch vorhanden, eine Hoferweiterung dazu, die du sofort anlegst. Im Landhaus kannst du bis zu 3 Tiere der gleichen Art halten.



Reiterhof: Immer wenn du in der Vermehrungsphase 1 Pferd als Nachwuchs erhältst, kannst du kostenlos 1 Grenzteil aus deinem eigenen Vorrat bauen. Auf dem Reiterhof kannst du bis zu 2 Pferde halten, aber keine anderen Tiere.



Rinderhof: Immer wenn du eine Hoferweiterung an deinen Hof anlegst, kannst du 1 deiner Tiere gegen 1 Rind tauschen. Du kannst auf dem Rinderhof bis zu 3 Rinder halten, aber keine anderen Tiere.



Sägewerk: Sobald du das Sägewerk gebaut hast, musst du bei allen Futtertrögen, Stallungen und Sondergebäuden genau 1 Holz weniger bezahlen, falls Holz in den Baukosten vorkommt. Bei Gebäuden ohne Holz hilft dir das Sägewerk nicht.



Schweinestall: Der Schweinestall ist bei der Wertung 4 Punkte wert, wenn du dann 13 oder mehr Schweine hast. Sonst ist er 0 Punkte wert. Wenn du den Schweinestall baust, erhältst du 1 Schwein. Du kannst im Schweinestall bis zu 3 Schweine halten, aber keine anderen Tiere. Der Schweinestall ist ein Stall und kann deshalb durch eine entsprechende Aktion zu einem Gebäude aufgewertet werden, dessen Name auf -stallung endet.



Tennenmeisterei: Wenn du die Tennenmeisterei baust, erhältst du wahlweise 1 Schwein oder ein 1 Rind.



Tischlerei: Zu Beginn jeder Vermehrungsphase kannst du 2 Holz bezahlen und dafür sofort einen Futtertrog bauen, soweit noch vorhanden.



Wildschweingehege: Du kannst auf allen ungenutzten Hoffeldern der oberen Reihe ein Schwein halten, als ob sich dort ein freistehender Futtertrog befände. Du kannst im Wildschweingehege bis zu 2 Schweine halten, aber keine anderen Tiere.



Zaunmeisterei: Wenn du die Zaunmeisterei baust, erhältst du sofort danach eine Aktion „Zäune bauen“, für die du keinen Arbeiter einsetzen musst. Das Holz für die Zäune musst du bezahlen. Das Aktionsfeld „Zäune bauen“ wird dadurch nicht blockiert. In der Zaunmeisterei kannst du 1 Tier halten.



Zuchtstation: Nach der Vermehrungsphase der letzten Runde erhältst nur du eine zusätzliche Vermehrungsphase. Deine Tiere vermehren sich also in der letzten Runde doppelt. In der Zuchtstation kannst du bis zu 2 Tiere der gleichen Art halten.

