



Mythwind
CHARAKTER-ANLEITUNG
FARMER



Tag 3 im Tal

Ich habe einen geeigneten Ort gefunden, an dem ich Obst und Gemüse anbauen kann. Der Boden ist gut und die Felder werden viel Sonne abbekommen. Die anderen sind besorgt, weil sie nur die harte Arbeit sehen, die vor uns liegt. Aber ich habe eine Vision.

Die Waldgeister machen sich ebenfalls Sorgen, aber eher weil sie unsere Art der Landwirtschaft nicht kennen. Ich glaube, wir können viel von ihnen lernen, denn sie leben im Einklang mit der Natur im Tal. Und nur gemeinsam können wir das Land nachhaltig bewirtschaften.



**HIER GEHT'S ZUM
REGELVIDEO:**



Einführung

Als Farmer baust du für die Leute im Dorf Obst und Gemüse an. Du gießt deine Pflanzen, kümmerst dich um deine Tiere und kaufst Ausrüstung, damit deine Farm Gewinne erwirtschaftet.

SCHWIERIGKEIT ★☆☆☆☆

ÜBERSICHT

🌿 Pflanzen

Als Farmer beschäftigst du dich hauptsächlich mit dem Pflanzen, Gießen und Ernten von Pflanzen auf deiner Farm. Die Pflanzen sind auf verschiedenförmigen Plättchen, die du in deine Farm puzzelst. Lege dabei möglichst Plättchen mit denselben Pflanzen aneinander, sodass Felder entstehen.

🌿 Tiere und Ausrüstung

Kaufe Tiere und Ausrüstung, um mehr Ertrag zu erzielen und effizienter zu sein. Diese Plättchen puzzelst du ebenfalls in deine Farm.

🌿 Jahreszeiten und Wettereffekte

In jeder Jahreszeit wirkt sich das Wetter anders auf deine Farm aus. So darfst du manchmal zusätzliche Aktionen nutzen.

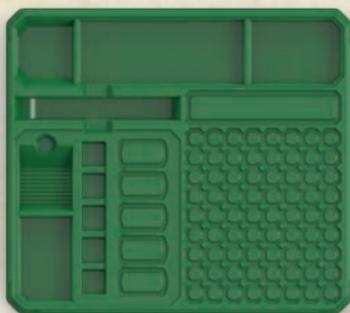


Spielmaterial

Farmer-Tableau



Farmer-Sortierkasten



Farmer-Charakterplättchen



Beutel



8 Wildwuchsplättchen

18 Ausrüstungsplättchen



15 Tierplättchen



Wetterplättchen



Farmer-Figur



24 Pflanzenplättchen



10 Fähigkeiten



Spielaufbau

Spielt ihr zum ersten Mal den Farmer, folge dem hier beschriebenen Spielaufbau. Für alle folgenden Partien lies „Spiel fortsetzen“ (S. 35).

1. **Sortierkasten:** Lege das Wetterplättchen, das Farmer-Tableau, und das Farmer-Charakterplättchen wie abgebildet in deinen Sortierkasten.



2. **Figur, Münzen, Fähigkeiten:** Nimm dir deine Figur und 10 Münzen.

Lege deine 10 Fähigkeiten so vor dich, dass die Stufen oben sichtbar sind.



3. **Vorrat:** Lege die 15 Tierplättchen und 18 Ausrüstungsplättchen bereit. Lege die 24 Pflanzenplättchen in den Beutel.



4. **Pflanzenmarkt:** Ziehe 4 Pflanzenplättchen aus dem Beutel und lege je 1 davon auf die 4 Pflanzensymbole auf deinem Tableau. Das ist der Pflanzenmarkt. *(Es ist nicht wichtig, welche Seite der Plättchen nach oben zeigt.)*

Pflanzensymbol



Pflanzenmarkt

5. **Wildwuchsplättchen:** Verteile die 8 Wildwuchsplättchen im rechten Bereich deines Sortierkastens. Sie dürfen nicht waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen. Du darfst sie aber beliebig drehen. Lass am besten einen etwas größeren Bereich frei, damit du am Anfang genug Platz hast, etwas zu pflanzen.



Grundlagen

DEINE FARM

Der rechte Bereich deines Sortierkastens ist deine **FARM**. Dort platzierst du im Laufe des Spiels Pflanzen, Tiere und Ausrüstung.

Anfangs sind Wildwuchsplättchen über deine Farm verteilt und nehmen dir dort wichtigen Platz weg. Du kannst sie später entfernen, um den Platz anders zu nutzen.



Farm

PFLANZEN, TIERE UND AUSRÜSTUNG

Diese 3 Arten von Plättchen puzzelst du in deine Farm.

PFLANZEN

Es gibt 3 Sorten von Pflanzen: Bohnen, Kartoffeln und Erdbeeren. Jedes Pflanzenplättchen ist doppelseitig: Auf der einen Seite sind die Pflanzen **REIF**, auf der anderen sind sie **UNREIF**.

Bohnen



unreif



reif

Kartoffeln



unreif



reif

Erdbeeren



unreif



reif

TIERE UND AUSTRÜSTUNG

Du kannst Tiere und Ausrüstung kaufen und verkaufen, damit deine Farm mehr Gewinn erwirtschaftet. Alle Tierplättchen sind gleich. Die Ausrüstungsplättchen sind doppelseitig und haben unterschiedliche Kosten und Effekte.



Tiere



Ausrüstung

Puzzle deine Pflanzen, Tiere und deine Ausrüstung möglichst geschickt in deine Farm. Berühren sich zwei Plättchen an mindestens 1 Kante, gelten sie als aneinander angrenzend.



Beispiel:

*Die 2 Bohnenplättchen grenzen aneinander an.
Die Kartoffeln grenzen nicht an die Bohnen an.*

FELDER

Ein Feld besteht aus 1 oder mehreren Pflanzenplättchen der gleichen Sorte, die aneinander angrenzen. Dabei ist egal, ob die Pflanzen reif oder unreif sind. Auch ein einzelnes Pflanzenplättchen, das an kein anderes Pflanzenplättchen seiner Sorte angrenzt, gilt bereits als Feld.

Bohnenfeld

Beispiel:

*Die Bohnen bilden
zusammen ein Feld.
Die Kartoffeln bilden
ein anderes Feld.*

Kartoffelfeld



PFLANZENMARKT

Dein Charakterplättchen zeigt den Pflanzenmarkt. Dort kannst du Pflanzen kaufen, um sie auf deiner Farm zu pflanzen. Der Pflanzenmarkt besteht aus 4 Bereichen. Jeder Bereich zeigt ein Pflanzensymbol und Kosten von 0–2. In jedem Bereich kann immer nur 1 Pflanzenplättchen liegen. Der Pflanzenmarkt wird am Abend immer aufgefüllt.

Bereiche



Pflanzenmarkt







Spielablauf

Mythwind spielt ihr von Jahreszeit zu Jahreszeit.

Jede **JAHRESZEIT** besteht aus mehreren Runden – das sind die **TAGE**. Jeder Tag setzt sich aus 3 Phasen zusammen: **MORGEN**, **MITTAG**, **ABEND**. In diesen Phasen tut ihr bestimmte Dinge allein oder gemeinsam. Die Dorf-Anleitung beschreibt die Schritte, die für euch alle gleich sind.

Zusätzlich darf jeder Charakter in den verschiedenen Phasen besondere Dinge tun, die sich nach seinem Beruf richten. Welche das für den Farmer sind, erfährst du auf den folgenden Seiten.

GLEICHZEITIG SPIELEN

Ihr könnt eure Züge gleichzeitig ausführen. Achtet aber immer darauf, dass alle Charaktere die aktuelle Phase abgeschlossen haben, bevor ihr zur nächsten Phase übergeht.

Bei manchen Sachen müsst ihr euch ab-sprechen, bei anderen seid ihr unabhängig.



Unten siehst du eine Übersicht über die 3 Phasen eines Tages für den Farmer. Schritte, die ausführlich in der Dorf-Anleitung erklärt werden, erkennst du am . Alle anderen Schritte führst nur du als Farmer aus. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.

PHASE 1: MORGEN

1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 
4. Wettereffekt für den Farmer

PHASE 2: MITTAG

1. Dorfaktion 
2. Charakteraktion 
 - Auf der Farm arbeiten
 - Fähigkeit nutzen
3. Hilfsaktionen

PHASE 3: ABEND

1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 
3. Pflanzenmarkt auffüllen

Phase 1: Morgen



Als Farmer führst du am Morgen nach dem Schritt „Wettereffekt“ einen zusätzlichen Schritt aus.

WETTEREFFEKT FÜR DEN FARMER

Die wechselnden Jahreszeiten und das Wetter betreffen nicht nur das Dorf, sondern auch ganz besonders den Farmer. Mache immer das Beste aus dem aktuellen Wetter.

Das **WETTERPLÄTTCHEN** in deinem Sortierkasten zeigt jeweils einen Wettereffekt für den Frühling, Sommer und Herbst. Da es für den Winter keinen Wettereffekt gibt, überspringe diesen Schritt im Winter.

Frühling

Sommer

Herbst



Sieh auf dem Spielplan nach, in welcher Jahreszeit ihr seid. Prüfe dann das aktuelle Wetter auf der neuesten Wetterkarte.



*Jahreszeitenplättchen
(Herbst)*

Sieh dann auf deinem Wetterplättchen nach, welches Wetter bei der aktuellen Jahreszeit angegeben ist. Stimmt es mit dem Wetter auf der neuesten Wetterkarte überein, führst du deinen Wettereffekt aus.

Jeder Wettereffekt zeigt eine Aktion. Die Aktionen werden später erklärt.

Aktuelles Wetter



Dein Wettereffekt für den Herbst



Beispiel: Es ist Herbst und die neueste Wetterkarte zeigt Wolken. Du führst also den Wettereffekt auf deinem Wetterplättchen aus. Er zeigt die Aktion „Ernten/Jäten“.



Phase 2: Mittag



Am Mittag nutzt du erst deine **DORFAKTION** und anschließend deine **CHARAKTERAKTION** . Sie umfasst die Schritte „Auf der Farm arbeiten“ und „Fähigkeit nutzen“, die du der Reihe nach ausführst. Danach darfst du beliebig viele **HILFSAKTIONEN** nutzen.

AUF DER FARM ARBEITEN

Du kannst jäten, um deine Farm vom Wildwuchs zu befreien; Pflanzen pflanzen, gießen oder ernten; oder dich um Tiere oder Ausrüstung kümmern.

Wähle in diesem Schritt nur 1 der fünf Aktionen auf deinem Charakter-Tableau (*siehe rechts*). Jede Aktion ist entweder mit den Waldgeistern, Dorfleuten oder beiden verbunden. Das erkennst du am blauen oder orangen Hintergrund und dem Waldgeister- oder Dorfleute-Symbol auf der linken Seite.

Deine Verbundenheit (*siehe Dorf-Anleitung, S. 21*) bestimmt, welche der fünf Aktionen du wählen darfst. Bist du mit den Waldgeistern verbunden, darfst du eine der oberen drei Aktionen wählen. Bist du mit den Dorfleuten verbunden, darfst du eine der unteren drei Aktionen wählen.



*Waldgeister-
Verbundenheit*

*Waldgeister-
oder Dorfleute-
Verbundenheit*

*Dorfleute-
Verbundenheit*



Aktionen

***Beispiel:** Du hast an diesem Tag eine Dorffaktion gewählt, durch die du mit den Waldgeistern verbunden bist. Nun darfst du entweder die Aktion „Pflanzen“, „Gießen“ oder „Ernten/Jäten“ wählen.*

Das sind die 5 Aktionen:



Pflanzen



Gießen



Ernten/Jäten



Tiere



Ausrüstung

PFLANZEN

Mit dieser Aktion pflanzt du neue Pflanzen auf deiner Farm.

Wähle zuerst **1 Pflanzenplättchen vom Pflanzenmarkt** und zahle die darunter angegebenen Münzen. Liegt das Pflanzenplättchen im Bereich ganz rechts, kostet es nichts.

***Beispiel:** Du kaufst das 2er-Bohnenplättchen und zahlst dafür 2 Münzen.*



Kosten

Lege das Pflanzenplättchen an einen freien Platz auf deiner Farm. Dabei gelten folgende Regeln:

-  Die Seite mit den unreifen Pflanzen zeigt nach oben.
-  Du darfst das Plättchen beliebig drehen.
-  Hast du diese Sorte Pflanze bereits auf deiner Farm (egal ob reif oder unreif), musst du das neue Plättchen in das bereits vorhandene Feld legen (es muss also an ein Pflanzenplättchen derselben Sorte angrenzen). Hast du diese Sorte Pflanze noch nicht auf deiner Farm, darfst du das neue Plättchen an einen beliebigen Platz auf deiner Farm legen.



Beispiel:
Du drehst das
Bohnenplättchen und
legst es in das bereits
vorhandene Bohnenfeld.

GIESSEN

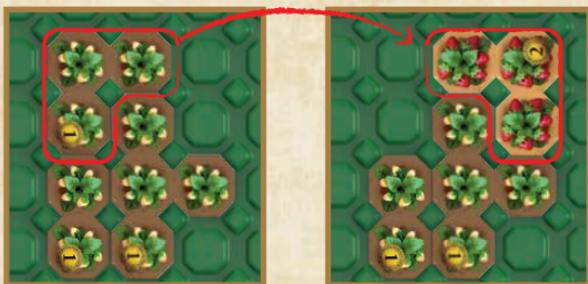
Mit dieser Aktion lässt du Pflanzen reifen und steigert so ihren Wert beim Ernten (siehe S. 20).

Wähle 1 Plättchen mit unreifen Pflanzen auf deiner Farm und drehe es auf die Seite mit den reifen Pflanzen.



Du darfst das Plättchen dabei beliebig drehen, musst aber die folgenden Regeln beachten:

- 🌿 Du musst das Plättchen in dasselbe Feld zurücklegen und du darfst das Feld nicht auseinanderreißen.
- 🌿 Mindestens 1 Abschnitt des Plättchens muss an einen Platz liegen, an dem das Plättchen zuvor lag.



***Beispiel:** Du drehst dieses 3er-Erdbeerplättchen auf die reife Seite um, drehst es, und legst es in dasselbe Erdbeerbereich zurück. Ein Abschnitt des Plättchens liegt an einem Platz, an dem das Plättchen zuvor lag.*

ERNTEN/JÄTEN

Mit dieser Aktion kannst du Pflanzen für Münzen verkaufen oder Wildwuchsplättchen entfernen.

Ernten

Wähle 1 Pflanzenplättchen auf deiner Farm (egal, ob reif oder unreif). Du erhältst so viele Münzen wie auf dem Plättchen angegeben. Entferne das Plättchen von deiner Farm und lege es zurück in den Beutel.

Durch das Ernten darfst du Felder auseinanderreißen.



Beispiel: Du erhältst 4 Münzen und entfernst das 4er-Bohnenplättchen von deiner Farm.

Jäten

Wähle 1 Wildwuchsplättchen auf deiner Farm. Zahle so viele Münzen wie auf dem Plättchen angegeben. Entferne das Plättchen von deiner Farm und lege es in einen Vorrat neben deinem Sortierkasten.



Beispiel: Du zahlst 3 Münzen und entfernst das Wildwuchsplättchen von deiner Farm.

TIERE (KAUFEN, VERKAUFEN, BEWEGEN, ZÜCHTEN)



Mit dieser Aktion kümmerst du dich um deine Tiere. Du darfst je 1x Tiere kaufen, verkaufen, bewegen und züchten, in beliebiger Reihenfolge:

Kaufen

Zahle 3 Münzen, nimm 1 Tierplättchen aus dem Vorrat und lege es an einen freien Platz auf deiner Farm.

Verkaufen

Lege 1 Tierplättchen von deiner Farm zurück in den Vorrat und erhalte 2 Münzen.

Bewegen

Wähle 1 Tierplättchen auf deiner Farm und lege es an einen freien Platz auf deiner Farm.



Züchten

Wähle 2 Tierplättchen auf deiner Farm, die aneinander angrenzen und nicht für aktive Ausrüstung genutzt werden (*siehe S. 24*). Nimm kostenlos 1 Tierplättchen aus dem Vorrat und lege es an einen freien Platz auf deiner Farm, sodass es an eines der 2 gewählten Tierplättchen angrenzt.



AUSRÜSTUNG (KAUFEN, VERKAUFEN)

Mit dieser Aktion kannst du Ausrüstung kaufen und verkaufen. Du darfst 1× Ausrüstung kaufen und beliebig oft Ausrüstung verkaufen, in beliebiger Reihenfolge:

Kaufen

Wähle 1 Ausrüstungsplättchen aus dem Vorrat, zahle so viele Münzen wie darauf angegeben und lege es an einen freien Platz auf deiner Farm. Die inaktive Seite (mit den Kosten) zeigt nach oben.



Hinweis: Du kannst Ausrüstung auf deiner Farm nicht bewegen, überlege daher gut, wohin du sie legst!

Verkaufen

Wähle 1 Ausrüstungsplättchen auf deiner Farm (egal ob aktiv oder inaktiv). Erhalte **halb so viele Münzen** wie darauf angegeben (abgerundet). Entferne das Plättchen von deiner Farm und lege es zurück in den Vorrat.



Regeln zu Ausrüstung

Ausrüstungsplättchen sind doppelseitig: Eine Seite ist **AKTIV**, die andere ist **INAKTIV**. Die inaktive Seite zeigt Kosten und wie viele Tiere daran angrenzen müssen, damit die Ausrüstung aktiv wird. Die aktive Seite zeigt einen Effekt.

Eine Übersicht über alle Ausrüstungsplättchen findest du auf S. 32–33.



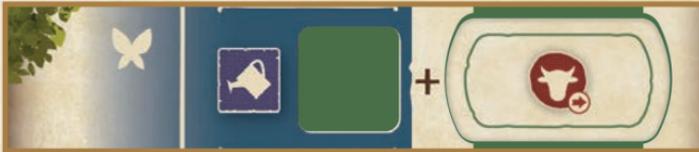
Du legst neue Ausrüstung immer mit der inaktiven Seite nach oben auf deine Farm. Sobald mindestens so viele Tiere an ein Ausrüstungsplättchen angrenzen wie darauf angegeben, drehst du es auf die aktive Seite. Du darfst jedes Tier für mehrere Ausrüstungsplättchen nutzen. Sobald weniger Tiere an das Ausrüstungsplättchen angrenzen als darauf angegeben, drehst du es wieder auf die inaktive Seite.



***Beispiel:** Du kaufst ein Tier und legst es so auf deine Farm, dass es an deinen „Pflug“ angrenzt. Der „Pflug“ benötigt nur 1 angrenzendes Tier, also drehst du ihn sofort auf die aktive Seite.*

FÄHIGKEIT NUTZEN

In diesem Schritt nutzt du die Fähigkeit rechts neben der Aktion, die du in diesem Zug genutzt hast.



***Beispiel:** Du hast in diesem Zug die Aktion „Gießen“ genutzt, also darfst du die Fähigkeit „Tierhaltung“ nutzen, die rechts daneben liegt.*

Du darfst auch darauf verzichten, die Fähigkeit zu nutzen. Deine Fähigkeiten schaltest du im Laufe des Spiels frei.

Alle Fähigkeiten werden ab S. 30 erklärt.

HILFSAKTIONEN

Dein Tableau zeigt 5 Plätze für Würfel. Das sind die Hilfsaktionen, die du mit deinen Arbeitskräften nutzen kannst.

Für die 2 oberen benötigst du jeweils einen Waldgeist-Würfel, für die mittlere benötigst du einen Waldgeist- oder Dorfleute-Würfel und für die 2 unteren benötigst du jeweils einen Dorfleute-Würfel.



*Waldgeist-
Aktionen*

*Waldgeist- oder
Dorfleute-Aktion*

*Dorfleute-
Aktionen*

Du darfst beliebig viele deiner angeworbenen Arbeitskräfte in deinem Würfelbereich für diese Hilfsaktionen nutzen, aber nur 1 Würfel pro Hilfsaktion einsetzen.

Wähle 1 Arbeitskraft aus deinem Würfelbereich, senke ihre Stärke und lege sie zu der Hilfsaktion, die du nutzen möchtest.

Nutze anschließend diese Aktion (siehe S. 18–24).

Arbeitskraft aus dem Würfelbereich nehmen

Stärke senken



Zu einer passenden Hilfsaktion legen



*Aktion
„Gießen“*



Beispiel: Legst du einen Waldgeist-Würfel hierhin, darfst du dadurch die Aktion „Gießen“ nutzen.

Phase 3: Abend

Als Farmer führst du am Ende der Phase „Abend“ einen zusätzlichen Schritt aus.

PFLANZENMARKT AUFFÜLLEN

Sind Lücken auf dem Pflanzenmarkt, schiebe alle Pflanzenplättchen davor nach rechts, um diese zu schließen. Ziehe dann für jeden freien Bereich 1 Pflanzenplättchen aus dem Beutel und lege das Plättchen in diesen Bereich.



Beispiel: Du schiebst zuerst alle Pflanzenplättchen nach rechts, um Lücken zu schließen.



Dann ziehst du für den Bereich, der links frei geworden ist, 1 Pflanzenplättchen aus dem Beutel und legst es dorthin.

Ende der Jahreszeit

Am Ende der Jahreszeit führen manche Charaktere besondere Schritte aus. Das könnt ihr alle gleichzeitig tun.

1. Passive Gebäudeeffekte () ausführen 
2. Ziel prüfen und neues Ziel wählen 
3. Wetterstapel zurücksetzen 
4. Jahreszeitenplättchen austauschen 
5. Schritte für die Charaktere ausführen
6. Charaktere wechseln (optional) 

SCHRITTE FÜR DIE CHARAKTERE AUSFÜHREN

Als Farmer hast du am Ende der Jahreszeit damit zu kämpfen, dass deine Farm überwuchert wird. Die Waldgeister scheinen etwas damit zu tun zu haben, dass sich die Natur ungewöhnlich schnell ausbreitet.

Überwuchern

Wähle 1 Waldgeist-Würfel am Turm oder im Vorrat. Würfle mit ihm und lege ihn mit der neuen Stärke dorthin zurück, von wo du ihn genommen hast. Lege so viele zufällig gezogene Wildwuchsplättchen auf deine Farm, wie die Würfelaugen zeigen.

Du darfst die Wildwuchsplättchen an beliebige Plätze auf deiner Farm legen. Sie **dürfen** an Wildwuchsplättchen angrenzen. Hast du nicht genügend freie Plätze auf deiner Farm für alle Wildwuchsplättchen, musst du Pflanzenplättchen, Tier- und/oder Ausrüstungsplättchen entfernen, um Platz freizumachen. Für diese entfernten Plättchen erhältst du **keine** Münzen. Kannst du keine oder nicht genügend Wildwuchsplättchen legen, legst du nur so viele Wildwuchsplättchen wie möglich.



Fähigkeiten

Wie in der Dorf-Anleitung erklärt, kannst du im Laufe des Spiels Fähigkeiten freischalten und musst dafür ihre Kosten bezahlen. Als Farmer musst du eine bestimmte Anzahl Pflanzenplättchen mit reifen Pflanzen zahlen. Entferne diese Plättchen dazu von deiner Farm und lege sie zurück in den Beutel. Du erhältst keine Münzen für sie.

Die Fähigkeiten haben 3 Stufen. Fähigkeiten der Stufe II und III kannst du nur freischalten, falls 1 der beiden darauf abgebildeten Waldgeister im Spiel ist – das passiert im Laufe des Spiels durch Ereigniskarten.

***Beispiel:** Einer der beiden oben abgebildeten Waldgeister muss im Spiel sein, damit du die Fähigkeit „Schnäppchenjagd“ freischalten darfst.*



Dazu musst du 2 Plättchen mit reifen Erdbeeren, 3 Plättchen mit reifen Kartoffeln und 1 Plättchen mit reifen Bohnen zahlen.

Hast du die Kosten bezahlt, drehe die Fähigkeit auf die Rückseite und lege sie an einen beliebigen freien Platz für Fähigkeiten in deinem Sortierkasten.

Schaltest du eine neue Fähigkeit frei, darfst du alle deine bisher freigeschalteten Fähigkeiten neu verteilen.

Möchtest du eine Fähigkeit freischalten, hast aber keinen Platz mehr in deinem Sortierkasten, musst du zuerst eine deiner aktuellen Fähigkeiten entfernen. Lege diese zurück in deinen Vorrat, du darfst sie später erneut freischalten.

Übersicht: Fähigkeiten

STUFE I

- ☛ **Aussaat:** Zeigt die aktuelle Wetterkarte Wolken, nutze die „Pflanzen“-Aktion.
- ☛ **Tierhaltung:** Nutze die „Züchten“-Aktion.
- ☛ **Planung:** Zeigt die aktuelle Wetterkarte Regen, nutze die „Gießen“-Aktion.
- ☛ **Gute Ernte:** Zeigt die aktuelle Wetterkarte Sonne, nutze die „Ernten/Jäten“-Aktion.

STUFE II

- ☛ **Wetterfrosch:** Sieh dir die obersten 2 Wetterkarten vom Wetterstapel an und lege sie in beliebiger Reihenfolge verdeckt zurück.
- ☛ **Viehtrieb:** Bewege 1 Tier auf deiner Farm an einen beliebigen freien Platz auf deiner Farm.
- ☛ **Schnäppchenjagd:** Kaufe 1 Ausrüstungsplättchen für halb so viele Münzen (aufgerundet).

STUFE III

- ☛ **Motivation:** Zahle 5 Münzen, um die Stärke von all deinen angeworbenen Arbeitskräften in deinem Sortierkasten zu erhöhen.
- ☛ **Felderwirtschaft:** Ernte 1 Pflanzenplättchen. Gieße 1 anderes Pflanzenplättchen in demselben Feld.
- ☛ **Grüner Daumen:** Bewege beliebig viele Pflanzenplättchen auf deiner Farm auf andere freie Plätze auf deiner Farm.

Übersicht: Ausrüstung



 **Bienenstock:** Am Ende jeder Jahreszeit erhältst du 5 Münzen.



 **Karren:** Pflanzen, die du in ein Feld pflanzt, das an den „Karren“ angrenzt, sind sofort reif.



 **Großer Karren:** Pflanzen, die du in ein Feld pflanzt, das an den „Großen Karren“ angrenzt, sind sofort reif.



 **Dünger:** Erntest du Pflanzen in einem Feld, das an den „Dünger“ angrenzt, erhältst du 1 Münze.



 **Besserer Dünger:** Erntest du Pflanzen in einem Feld, das an den „Besseren Dünger“ angrenzt, erhältst du 2 Münzen.



 **Streichelzoo:** Am Ende jeder Jahreszeit erhältst du 15 Münzen.



 **Pflug:** Nachdem du die „Pflanzen“-Aktion genutzt hast, darfst du 1 Pflanzenplättchen in ein Feld pflanzen, das an den „Pflug“ angrenzt. Beachte dabei die gewohnten Regeln für die „Pflanzen“-Aktion.



Besserer Pflug: Nachdem du die „Pflanzen“-Aktion genutzt hast, darfst du 2 Pflanzenplättchen in ein Feld pflanzen, das an den „Besseren Pflug“ angrenzt. Es dürfen auch 2 verschiedene Pflanzenplättchen in 2 verschiedenen Feldern sein. Beachte dabei die gewohnten Regeln für die „Pflanzen“-Aktion.



Sichel: Nachdem du die „Ernten“-Aktion genutzt hast, darfst du 1 Pflanzenplättchen in einem Feld ernten, das an die „Sichel“ angrenzt.



Bessere Sichel: Nachdem du die „Ernten“-Aktion genutzt hast, darfst du 2 Pflanzenplättchen in einem Feld ernten, das an die „Bessere Sichel“ angrenzt. Es dürfen auch 2 verschiedene Pflanzenplättchen in 2 verschiedenen Feldern sein.



Sprinkler: Nachdem du die „Gießen“-Aktion genutzt hast, gieße 1 Pflanzenplättchen in einem Feld, das an den „Sprinkler“ angrenzt.



Besserer Sprinkler: Nachdem du die „Gießen“-Aktion genutzt hast, gieße 2 Pflanzenplättchen in einem Feld, das an den „Besseren Sprinkler“ angrenzt. Es dürfen auch 2 verschiedene Pflanzenplättchen in 2 verschiedenen Feldern sein.

Spielstand speichern

Um deinen Spielstand als Farmer zu speichern, führe die folgenden Schritte aus.



1. Lege deine Figur in die Schachtel.
2. Leere deinen Beutel aus und lege ihn in die Schachtel.
3. Nimm dein Charakterplättchen aus deinem Sortierkasten. Lege deine Münzen in das linke Fach darunter. Lege die Pflanzen vom Pflanzenmarkt, sowie deinen Vorrat aus Pflanzen, Ausrüstung und Tieren in die anderen Fächer darunter. Lege das Charakterplättchen wieder obendrauf.
4. Nimm dein Tableau aus deinem Sortierkasten und lege alle Fähigkeiten, die du gerade nicht freigeschaltet hast, und deinen Vorrat aus Wildwuchsplättchen in die Fächer darunter. Lege das Tableau wieder obendrauf.
5. Lege den Deckel auf deinen Sortierkasten, damit nichts verrutscht.

Spiel fortsetzen

Um das Spiel mit dem Farmer fortzusetzen, führe die folgenden Schritte aus.

1. Nimm deine Figur und deinen Beutel aus der Schachtel.
2. Nimm deine Münzen sowie deine Vorräte aus deinem Sortierkasten. Lege die Pflanzenplättchen wieder in den Beutel.
3. Bereite den Pflanzenmarkt vor.



FARMER

-  Ernten/Jäten
-  Gießen
-  Pflanzen
-  Tiere (Kaufen, Verkaufen, Bewegen, Züchten)
-  Ausrüstung (Kaufen, Verkaufen)
-  angrenzend

SPIELABLAUF

PHASE 1: MORGEN

1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 
4. Wettereffekt für den Farmer

PHASE 2: MITTAG

1. Dorfsaktion 
2. Charakteraktion 
 - *Auf der Farm arbeiten*
 - *Fähigkeit nutzen*
3. Hilfsaktionen

PHASE 3: ABEND

1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 
3. Pflanzenmarkt auffüllen

Alle Schritte mit  daneben werden in der Dorf-Anleitung erklärt.