

Uwe Rosenberg AGRICOLA

Die MOORBAUERN

Spielidee

Torf zu stechen bedeutete noch im letzten Jahrhundert, ein warmes Haus zu haben und landwirtschaftliche Nutzfläche zu gewinnen. In gleicher Weise wurde auch der Wald genutzt.

Mit der vorliegenden „Moorbauern“-Erweiterung bekommt ihr Moor- und Waldplättchen auf euren Hofplan gelegt, die ihr durch Sonderaktionen entfernen müsst, um großflächig Ackerbau und Viehzucht zu betreiben. Das Entfernen der Plättchen bringt euch Holz und Brennstoffe ein, womit ihr eure Wohnstätte beheizt. Wenn ihr nicht richtig heizt, werden eure Personen krank und müssen sich in die Krankenstation schleppen. Schließlich kommen als neue Tierart Pferde hinzu.

Ausbaustufen

„Die Moorbauern“ könnt ihr auf drei Arten spielen – den so genannten **Ausbaustufen**. Regeln und Spielelemente, die sich auf eine bestimmte Ausbaustufe beziehen, sind entsprechend markiert.



Auf Ausbaustufe I spielt ihr gänzlich ohne Handkarten. Erstspielern empfehlen wir, auf dieser Ausbaustufe einzusteigen.



Auf Ausbaustufe II spielt ihr mit kleinen Anschaffungen, aber ohne Ausbildungen. Zu diesem Zweck liegen dieser Erweiterung 117 kleine Anschaffungen bei, die speziell Elemente dieser Erweiterung aufgreifen.



Auf Ausbaustufe III spielt ihr sowohl mit kleinen Anschaffungen als auch mit Ausbildungen. Bedenkt, dass das Spiel auf dieser Ausbaustufe besonders komplex ist und sich nur für sehr erfahrene Spieler eignet.

Spielmaterial

Holzmaterial


25 Pferde



Spielpläne



1 zusätzlicher Ablageplan für große Anschaffungen
1 Planergänzung (*doppelseitig bedruckt*)

Plättchen

52 Wald-/Moorplättchen
6 Holzraum-/Ackerplättchen
2 Hofplanerweiterungen 
6 dreiteilige Betten



Marken



10 Mehrwertmarken 
2 Sondermarken 
55 Brennwertmarken

*Nährwerte werden mit NW,
Brennwerte mit BW abgekürzt.*

6 Multimarken



Spielkarten

1 Abdeckkarte 
9 Startkarten
12 Sonderaktionskarten
14 große Anschaffungen
117 kleine Anschaffungen 



Weiterhin

1 Wertungsblock
Druckverschlussbeutel
diese Spielanleitung


Spielvorbereitung


Bereitet das Spiel nach den Regeln des Grundspiels vor. Im Folgenden werden lediglich die Unterschiede zum regulären Spielaufbau beschrieben. Führt diese Schritte zusätzlich zu den jeweiligen Schritten des Grundspiels durch.

Anmerkung: Ab 5 Spielern benötigt ihr außerdem die Erweiterung für 5 und 6 Spieler.

Eure persönliche Auslage

Mischt die **9 Startkarten** und zieht jeweils eine davon. Eure Startkarte gibt vor, auf welche Felder eures Hofplans ihr **3 Moor-** und **5 Waldplättchen** – kurz: Moore und Wälder – verteilen sollt. Dreht die Startkarte dabei so, dass das abgebildete Haus in derselben Ecke liegt wie das Haus auf eurem Hofplan. Legt dann die Moore und Wälder auf die vorgesehenen Hoffelder.

 Sammelt anschließend alle Startkarten ein und legt sie mit den übriggebliebenen Mooren und Wäldern zurück in die Spielschachtel. Ihr werdet sie in dieser Partie nicht mehr benötigen.

 Legt die Startkarten und die übriggebliebenen Moore und Wälder in den allgemeinen Vorrat. Ihr könnt im Spielverlauf durch die kleinen Anschaffungen dieser Erweiterung an weitere Moore und Wälder gelangen.


Anmerkung: Jeder Spieler hat eine andere Verteilung der Moor- und Waldplättchen. Alle Verteilungen sind in etwa gleichwertig. Wer seine Plättchen dicht beim Haus hat, hat dafür als Ausgleich an anderer Stelle eine zusammenhängende Freifläche für Äcker und Weiden. Die Nummern auf den Startkarten haben hierfür keine Bedeutung.



Der Spielplan

Dreht die neue **Planergänzung** je nachdem, mit wie vielen Spielern ihr spielt, auf die richtige Seite und puzzelt sie zwischen den Spielplan und die spielerzahlabhängige Planergänzung des Grundspiels. (Eine Seite ist für 1-2 Spieler, die andere für 3-6 Spieler.)



 Im Spiel ohne Handkarten kommt bei 2-5 Spielern zusätzlich das **Sonderplättchen „Nebentätigkeit“** aus dem Grundspiel hinzu. Legt es neben dem Spielplan ab. (Der Solo-Spieler muss ohne das zusätzliche Aktionsfeld auskommen. Zu sechst ist das Aktionsfeld bereits auf der Planergänzung für 6 Spieler abgebildet.)




Plättchen und Marken

Legt die sechs **Holzraum-/Ackerplättchen** dieser Erweiterung zu den entsprechenden Plättchen des Grundspiels. (Ihr braucht sie nach der Partie nicht auszusortieren.)



Legt die **Brennwert-** und **Multimarken** zu den übrigen Waren. Ihr erhaltet beim Spielstart keine zusätzlichen Waren außer den üblichen 2 bzw. 3 NW.



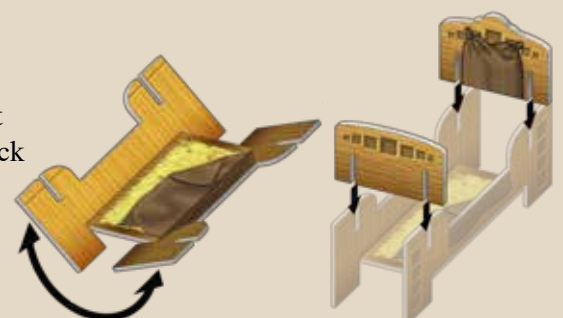
 Die **Mehrwert-** und **Sondermarken** sowie die beiden **Hoferweiterungen** werden für bestimmte kleine Anschaffungen dieser Erweiterung benötigt. Legt sie zu den übrigen Spielmarken. (Mehr dazu auf Seite 11-12.)



Betten und Pferde

Baut die **Betten** wie abgebildet zusammen und sucht euch jeweils ein Bett aus, das ihr links neben euren Hofplan stellt. Legt die übrigen Betten zurück in die Spielschachtel – ihr werdet sie in dieser Partie nicht benötigen.

Legt die **Pferde** zu den übrigen Tieren.



Die Karten

Die Abdeckkarte



Sucht bei 2-6 Spielern die **Abdeckkarte** heraus. (Im Solospiel und auf Ausbaustufe III wird die Abdeckkarte nicht verwendet.) Diese zeigt ein alternatives Aktionsfeld „Versammlungsplatz“ sowie das Aktionsfeld „Saatgut Getreide“. Legt die Karte passend über die entsprechenden Aktionsfelder des Spielplans.



Die großen Anschaffungen

Legt die **Ablage für große Anschaffungen** dieser Erweiterung rechts an das Ablage tableau des Grundspiels an. Verteilt bei **jeder Spielerzahl** die 10 großen Anschaffungen des Grundspiels sowie die 14 neuen großen Anschaffungen auf die 12 Felder des gemeinsamen Tableaus.

Anmerkung: Die 8 zusätzlichen großen Anschaffungen des Sechspersonenspiels werden nicht verwendet!



Unter jede große Anschaffung des Grundspiels wird je eine große Anschaffung dieser Erweiterung gelegt. Unter welche Karte des Grundspiels sie kommt, gibt die neue große Anschaffung oben links an (wo sonst die Voraussetzungen einer Karte stehen).

Die Karten „Torfköhlerei“ und „Forsthaus“ kommen auf den neuen Ablageplan. Darunter werden die großen Anschaffungen „Moormuseum“ bzw. „Reiterhof“ gelegt.



Die kleinen Anschaffungen



Mischt die **117 kleinen Anschaffungen** dieser Erweiterung und gebt jedem Spieler 7 Karten auf die Hand. Führt mit diesen Karten einen **Draft** durch, wie unten auf Seite 8 im Anhang des Grundspiels beschrieben. (Erfahrenen Spielern empfehlen wir, einen Draft mit 8 Karten durchzuführen, wie ebenda beschrieben.)

Es werden zuerst die **Ausbildungen** gedraftet. Dann draftet ihr – in dieser Reihenfolge – jeweils **4 kleine Anschaffungen** aus dieser Erweiterung sowie **3 kleine Anschaffungen** aus dem gesamten Kartenpool des Grundspiels und sämtlicher Kartenerweiterungen (wie z. B. dem *Artifex-Deck*). Die **Ausbildungen** werden im Uhrzeigersinn, die kleinen Anschaffungen gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben.

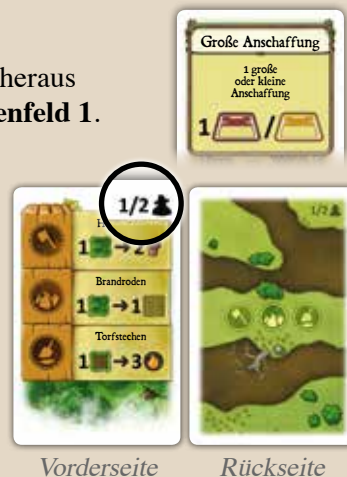
Mulligan: Wer nicht draften möchte, sollte stattdessen jedem Spieler erlauben, einmalig vor Spielbeginn beliebig viele Handkarten abzuwerfen und die gleiche Menge (*derselben Sorten*) nachzuziehen.

Die Aktionsfeldkarten

Sucht aus den Aktionsfeldkarten der 1. Spielphase die Karte „**Große Anschaffung**“ heraus (mit der Aktion „1 große oder kleine Anschaffung“) und legt sie offen auf das **Rundenfeld 1**. Die übrigen Aktionsfeldkarten legt ihr nach den üblichen Regeln bereit.

Die Sonderaktionskarten

Sucht aus den 12 **Sonderaktionskarten** diejenigen heraus, die für eure Spielerzahl bestimmt sind. Die Spielerzahl findet ihr auf jeder Sonderaktionskarte rechts oben in der Ecke (sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite). Bei **2-6 Spielern** kommen die Karten **offen** in eine gemeinsame Auslage. Im **Solospiel** werden die Karten gemischt und **verdeckt** in einem Stapel abgelegt.



Vorderseite

Rückseite

Spielverlauf

Am grundlegenden Spielablauf ändert sich nichts. Ihr spielt nach wie vor 14 Runden, in denen ihr solange reihum je einen Spielzug durchführt, **bis alle eure Personen eingesetzt sind**. Allerdings habt ihr jetzt weitere Optionen in euren Spielzügen.

Der eigene Spielzug

Im „Agricola“-Grundspiel sieht jeder Spielzug gleich aus: Ihr nehmt eine Person aus eurem Haus, setzt sie auf einem Aktionsfeld ein und führt die damit verbundenen Aktionen durch. Dies bezeichnen wir als **Personenaktion**.

Die „Moorbauern“-Erweiterung erlaubt euch, in eurem Spielzug **alternativ** eine **Sonderaktion** durchzuführen. Das bedeutet, dass ihr – **statt eine Person einzusetzen** – eine **offene** Sonderaktionskarte nehmt und sofort **genau eine** der darauf abgedruckten Sonderaktionen durchführt. Eure noch nicht eingesetzten Personen bleiben dabei im Haus! Ihr werdet sie noch in der laufenden Arbeitszeit einsetzen können.

ENTWEDER



ODER



Anmerkungen:

- Ihr entscheidet euch also immer, ob ihr entweder eine Personenaktion oder eine Sonderaktion durchführen möchtet. Bei einer Personenaktion setzt ihr eine Person ein, bei einer Sonderaktion nicht.
- Ihr braucht Sonderaktionen und Personenaktionen nicht im Wechsel durchzuführen.
- Wie viele Sonderaktionen ihr in einer Arbeitszeit (über mehrere Spielzüge verteilt) durchführt, spielt keine Rolle.
- Ihr könnt noch, bevor ihr eure erste Person in einer Arbeitszeit einsetzt, einen oder mehrere Spielzüge lang nur Sonderaktionen durchführen.
- Ihr dürft keine Sonderaktionskarte nehmen, ohne eine Aktion davon durchzuführen. Wer eine Sonderaktionskarte nimmt, führt auch immer eine Sonderaktion davon aus.
- Ihr dürft keine Sonderaktion wählen, die ihr nicht durchführen könnt.

Wichtig! Es gilt nach wie vor, dass ihr nur an die Reihe kommt, solange ihr noch Personen im Haus habt. Die Arbeitszeit endet für euch, sobald ihr eure letzte Person eingesetzt habt. Wer keine Person mehr im Haus hat, darf keine Sonderaktionskarte mehr nehmen!

Offene und verdeckte Sonderaktionskarten

Zu Beginn jeder Arbeitszeit liegen alle Sonderaktionskarten offen in einer gemeinsamen Auslage aus. Wenn ihr eine Sonderaktionskarte aus der gemeinsamen Auslage nehmt, legt ihr sie **offen** vor euch ab. Offen vor euch liegende (also bereits verwendete) Sonderaktionskarten können nur noch von euren Mitspielern (also nicht mehr von euch selbst) genommen werden.

Wenn ihr eine offene Sonderaktionskarte von einem Mitspieler nehmt, müsst ihr vorher **2 NW** an den allgemeinen Vorrat zahlen (nicht an den Mitspieler). Führt dann sofort eine beliebige Sonderaktion dieser Karte durch und legt die Karte **verdeckt** vor euch ab. (Welche Sonderaktion ihr wählt, hängt nicht von der Wahl eures Mitspielers ab: es kann dieselbe oder eine andere Aktion sein.)

Eine verdeckt ausliegende Sonderaktionskarte kann in der laufenden Arbeitszeit von keinem Spieler mehr genommen werden. In der **Heimkehrzeit** werden alle Sonderaktionskarten offen in die gemeinsame Auslage zurückgelegt.

Anmerkung: Jede Sonderaktionskarte kann folglich in jeder Runde von bis zu zwei Spielern genutzt werden. Für den ersten Spieler, der eine Sonderaktionskarte nutzt, ist die Aktion kostenfrei; der zweite zahlt 2 NW.

ENTWEDER



ODER

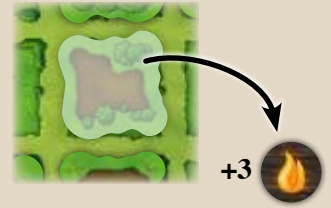


Die sieben Sonderaktionen

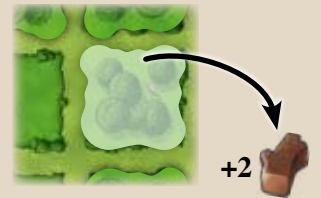
Es gibt 7 Sonderaktionen, die je nach Spielerzahl unterschiedlich auf die Sonderaktionskarten verteilt sind. (Im Spiel ohne Handkarten sind nur 6 Sonderaktionen relevant.)



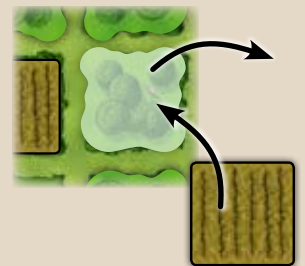
Torstechen: Entferne ein **Moor** von deinem Hofplan und erhalte dafür 3 BW (Brennwerte) aus dem allgemeinen Vorrat. Hast du keine Moore mehr, kannst du diese Sonderaktion nicht nutzen. (Details zu Mooren findet ihr im Abschnitt „Moore und Wälder“, siehe unten. Wofür die Brennwerte gut sind, erfahrt ihr im Abschnitt „Das Haus beheizen“ auf Seite 6.)



Holzfällen: Entferne einen **Wald** von deinem Hofplan und erhalte dafür 2 Holz aus dem allgemeinen Vorrat. Hast du keine Wälder mehr, kannst du diese Sonderaktion nicht nutzen. (Details zu Wäldern findet ihr im Abschnitt „Moore und Wälder“, siehe unten.)



Brandroden: Tausche einen **Wald** von deinem Hofplan gegen ein **Ackerplättchen** aus dem allgemeinen Vorrat aus. Das Ackerplättchen muss auf dasselbe Hoffeld gelegt werden, von dem du den Wald genommen hast. Außerdem muss es an deine bisherigen Ackerplättchen angrenzen. (Hast du noch keine Ackerplättchen, kannst du einen beliebigen Wald ersetzen.) Ist dies nicht möglich oder hast du keine Wälder mehr, kannst du diese Sonderaktion nicht nutzen. Die Sonderaktion „Brandroden“ gilt nicht als Aktion „Acker pflügen“.



Pferdemarkt: Erhalte 1 **Pferd** aus dem allgemeinen Vorrat. (Bei 2, 5 und 6 Spielern kostet das Pferd 1 NW. Im Solospiel hängt der Preis von der aktuellen Sonderaktionskarte ab.) Du musst das Pferd auf deinem Hof unterbringen oder mit geeigneten Anschaffungen in Nährwerte umtauschen. Andernfalls läuft es weg. (Details zu Pferden findet ihr im Abschnitt „Pferde“ auf Seite 7.)



Arbeitsmarkt: Erhalte 1 **NW** aus dem allgemeinen Vorrat. (Bei 3 Spielern gibt es hierfür 2 NW. Im Solospiel hängt es von der aktuellen Sonderaktionskarte ab, wie viele Nährwerte es gibt.)



Schwarzmarkt: Gib 1 BW in den allgemeinen Vorrat zurück und spiele dafür eine **kleine Anschaffung** aus, die du ganz normal bezahlen musst. Falls die Anschaffung eine Voraussetzung aufweist, muss diese erfüllt sein. (Details zu den kleinen Anschaffungen findet ihr auf Seite 6.)



Schwarzarbeit: Gib sowohl 1 NW als auch 1 BW in den allgemeinen Vorrat zurück und tätige dafür eine **große Anschaffung**, die du ganz normal bezahlen musst. (Details zu den großen Anschaffungen findet ihr auf Seite 6 und im Anhang.)



Moore und Wälder

Die Moor- und Waldplättchen schränken die Entwicklung eures Hofes ein. Ihr könnt sie nur durch entsprechende Sonderaktionen loswerden: **Moore** werden über die Sonderaktion „Torfstechen“ entfernt und bringen euch Brennwerte; **Wälder** könnt ihr mit Hilfe der Sonderaktionen „Holzfällen“ und „Brandroden“ gegen Holz bzw. Ackerplättchen tauschen.

Das gesamte Spiel über gilt:

- Moore und Wälder können weder eingezäunt, noch durch andere Plättchen (z. B. Räume oder Äcker) überdeckt werden.
- Es kann kein Stall darauf gebaut werden und es können auch keine Tiere in Mooren und Wäldern gehalten werden.
- Allerdings gelten von Mooren und Wäldern belegte Hoffelder als **genutzt**. (Das gilt sowohl für Karteneffekte als auch für die Wertung.)



Solange du diese Wälder nicht abholzt, wirst du keine weiteren Weiden mehr bauen können.

Große Anschaffungen

Zu Beginn des Spiels liegen die 24 großen Anschaffungen so aus, dass jeweils eine große Anschaffung über einer anderen liegt. An **verdeckt** ausliegende große Anschaffungen kommt ihr erst heran, wenn die darüber liegende Anschaffung erworben wird.

Erwerbt ihr die großen Anschaffungen „Kochstelle“ darüber, dass ihr eine Feuerstelle zurückgibt, so müsst ihr die Feuerstelle auf dasselbe Feld des Ablageplans für große Anschaffungen zurücklegen, von dem ihr sie erworben habt. (Die Feuerstelle für 2 Lehm kommt auf das linke Feld, die Feuerstelle für 3 Lehm auf das rechte.) Dies gilt auch, wenn ihr die großen Anschaffungen „Kochnische“ erwerbt, indem ihr eine Feuer- oder Kochstelle zurückgibt. (Die Kochstelle für 4 Lehm kommt auf das linke Feld, die Kochstelle für 5 Lehm auf das rechte.)

Kleine Anschaffungen



Für die kleinen Anschaffungen dieser Erweiterung gelten dieselben Regeln wie für die Karten des Grundspiels. Unabhängig davon, ob ihr eine kleine Anschaffung über eine Personen- oder Sonderaktion spielt, müsst ihr die Voraussetzungen erfüllen sowie die Baukosten bezahlen.

Zur Erinnerung: Die Angaben bei den Voraussetzungen sind – sofern nicht anders angegeben – als Mindestangaben zu verstehen. Wird beispielsweise gefordert, dass ihr ein Lehmhaus besitzt, so könnt ihr die Karte auch dann spielen, wenn ihr bereits im Steinhaus wohnt.

Das Haus beheizen

In der **Ernährungsphase** jeder Erntezeit müsst ihr nicht nur eure Personen ernähren (wie im Grundspiel), sondern zusätzlich auch euer Haus beheizen. Die **Heizkosten** betragen immer **1 BW pro Raum** in eurem Haus.



Beispiel: Du hast ein Holzhaus mit drei Räumen, in dem deine zwei Personen wohnen. Dafür zahlst du in der Ernährungsphase 4 NW (für die Personen) sowie 3 BW (für die Räume). Auch nicht bewohnte Räume müssen beheizt werden.

Die Heizkosten sinken um genau 1 BW, wenn ihr in einem **Lehmhaus** wohnt. Im **Steinhaus** sinken die Heizkosten stattdessen um genau 2 BW.

Beispiel: Deine vier Personen wohnen in einem Steinhaus mit drei Räumen. Dafür zahlst du in der Ernährungsphase 8 NW (für die Personen) sowie $3-2=1$ BW (für die Räume).

Jederzeit-Aktion



Holz kann jederzeit gegen je 1 BW getauscht werden. Dies verhält sich entsprechend der Grundregel, dass Getreide und Gemüse jederzeit gegen je 1 NW getauscht werden können. Beides ist auch auf der neuen Planergänzung abgebildet. („Jederzeit“ heißt vor allem auch, dass ihr Holz noch vor der Wertung in Brennwerte tauschen könnt, um beispielsweise über die große Anschaffung „Torfköhlerei“ Sonderpunkte zu bekommen.)

Bett statt Betteln

Für jeden Brennwert, den ihr beim Beheizen eures Hauses nicht aufbringen könnt (oder wollt), müsst ihr eine Person **in euer Bett legen**. (Eure Personen teilen sich ein Krankenbett.) Eine im Bett liegende Person kann in der folgenden Runde als einzige mögliche Aktion in die Krankenstation geschickt werden (siehe Seite 7).



Beachtet: Ihr könnt nur so viele Personen ins Bett legen, wie ihr habt. Für alle Brennwerte, die ihr über diese Zahl hinaus schuldig seid, erhaltet ihr keine zusätzliche Bestrafung.

Die Krankenstation

Die Krankenstation ist das einzige Aktionsfeld, auf dem **beliebig viele** Personen Platz finden (*egal welcher und wie vieler Spieler*). Als Aktion erhaltet ihr dort 1 NW. Personen im Bett können **nur hier** eingesetzt werden. In der Krankenstation eingesetzte Personen kehren in der **Heimkehrzeit** in euer Haus zurück (*und können ab der nächsten Runde ganz normal eingesetzt werden*).

Beachtet: Es ist ausdrücklich erlaubt, die Krankenstation mit einer Person zu nutzen, die nicht im Bett liegt. Es ist außerdem erlaubt, weniger Räume zu beheizen, als ihr mit Brennwerten und Holz eigentlich beheizen könntet.



Anmerkung: *Freiwillig weniger Räume zu beheizen und das Krankwerden der eigenen Personen in Kauf zu nehmen, kann sinnvoll sein, wenn ihr auf Grund der kleinen Anschaffungen „Moorbad“ (M094) und „Heilerde“ (M099) ohnehin plant, die Krankenstation aufzusuchen.*

Bei der Wertung zählt jede Person im Bett statt 3 Punkten nur 1 Punkt.



Pferde



Als **vierte Tierart** kommen die Pferde hinzu. An diese könnt ihr nur über die Sonderaktion „Pferdemarkt“ gelangen.



Anmerkung: *Die kleinen Anschaffungen dieser Erweiterung können euch ebenfalls Pferde bescheren.*

Für Pferde gelten dieselben Regeln wie für andere Tiere, insbesondere was Tierhaltung, Vermehrung und den Tausch gegen Nährwerte angeht. Um Pferde gegen Nährwerte zu tauschen, benötigt ihr die großen Anschaffungen „Rossschlachtere“ oder „Kochnische“. Die großen Anschaffungen „Feuerstelle“ und „Kochstelle“ bringen euch für Pferde keine Nährwerte.



Anmerkung: *Unter den kleinen Anschaffungen befinden sich einige wenige, über die ihr ebenfalls Pferde in Nährwerte tauschen könnt: die Schlachtbank (M101), der Grillplatz (M105), die Pferdemetzgerei (M106) sowie das Sauerbratenrezept (M107).*

Bei der Wertung bringt euch **jedes** Pferd 1 Punkt.

Beschränkung des Spielmaterials: Die Pferde, Wald-/Moorplättchen, Holzraum-/Ackerplättchen und Brennwertmarken sollen in unbegrenzter Menge vorhanden sein. Wenn sie euch ausgehen, verwendet die beiliegenden Multimarken oder improvisiert bitte. Alles andere Spielmaterial dieser Erweiterung ist absichtlich begrenzt.

Spielende und Wertung

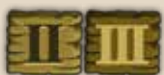
Das Spiel endet wie gewohnt nach der Erntezeit der 14. Runde. Führt die Wertung mit dem neuen Wertungsblock durch. Alles wird gewertet wie im Grundspiel. Zusätzlich kommt hinzu:

- **Jedes Pferd ist 1 Punkt wert.** (*Eure Pferde sind bei der Wertung nicht auf 4 Punkte beschränkt.*)



Diese Pferdezucht ist 5 Punkte wert.

- **Wer keine Pferde hat, bekommt 1 Minuspunkt.**



Anmerkung: *Die kleinen Anschaffungen „Grubenpferde“ (M084) und „Rückepferde“ (M117) gelten trotz ihres Namens nicht als Pferde.*

- **Jede Person im Bett ist statt 3 Punkten nur 1 Punkt wert.** (*Wie viele Personen im Verlauf des Spiels im Bett lagen, spielt keine Rolle.*)
- **Mit Mooren und Wäldern belegte Hoffelder gelten als genutzt.**

Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Das Solospiel

Das Solospiel wird nach den Regeln des Grundspiels und der „Moorbauern“-Erweiterung gespielt. Die einzigen Änderungen betreffen den Spielaufbau (wie unter „Spielvorbereitung“ auf Seite 2 beschrieben) sowie den Einsatz der Sonderaktionskarten.

Zur Erinnerung: Es wird **ohne** das Sonderplättchen „Nebentätigkeit“ und **ohne** Abdeckkarte gespielt. Die 10 Sonderaktionskarten für das Solospiel werden gemischt und bilden einen verdeckten Ziehstapel. Du startest mit 0 NW und musst in den Ernährungsphasen jede erwachsene Person mit 3 NW versorgen. Auf das Anhäufungsfeld „Forst“ kommen jede Runde nur 2 Holz hinzu (statt 3 Holz). Gespielte Wanderkarten kommen aus dem Spiel.

Vorbereitungszeit



Immer wenn in der Vorbereitungszeit einer Runde keine Sonderaktionskarte offen ausliegt, wird die oberste Sonderaktionskarte vom Ziehstapel offen ausgelegt.



Falls noch eine Sonderaktionskarte aus der vorhergehenden Runde offen ausliegt, kannst du sie unter den Ziehstapel legen und dafür eine neue aufdecken. (Welche Karte erscheinen wird, erkennst du bereits an der Kartenrückseite.)



Sobald der Ziehstapel aufgebraucht ist, wird jede Runde die oberste Sonderaktionskarte vom Ablagestapel offen ausgelegt. (Das bedeutet, dass du die zuletzt genutzte Karte bis zur Wertung nutzen kannst.)

Arbeitszeit

In jeder Runde kannst du **genau eine** der auf der Sonderaktionskarte aufgeführten Sonderaktionen nutzen. Immer wenn du eine Sonderaktion nutzt, kommt die genutzte Sonderaktionskarte auf einen **Ablagestapel**. **Einmal pro Runde** kannst du dies verhindern, indem du **2 NW** zahlst. (Lege die Nährwerte zur Erinnerung auf die Sonderaktionskarte und wirf die Nährwerte am Ende der Runde ab.) Dann wird die Sonderaktionskarte so behandelt, als wäre sie noch nicht genutzt worden. (Sie bleibt also offen ausliegen und kann in derselben Runde ein zweites Mal genutzt werden.)

Anmerkung: Dadurch, dass du eine nicht genutzte Sonderaktionskarte unter den Stapel schieben kannst, nimmst du Einfluss darauf, welche Sonderaktionskarte die letzte sein wird. Diese kannst du in der Schlussphase des Spiels bis zu 5 Runden in Folge nutzen (von Runde 10 bis 14). Deshalb ist sie von großer Bedeutung.

Spielziel

Im Spiel ohne Handkarten (Ausbaustufe I) ist es dein Ziel, 65 Punkte zu erreichen.

Im Spiel mit Handkarten (Ausbaustufen II und III) sollst du 70 Punkte erzielen.

Impressum

Autor: Uwe Rosenberg

Redaktion (Neuaufgabe): Grzegorz Kobiela

Illustrationen und Grafikdesign: Klemens Franz | atelier198

Layout und Satz: Andrea Kattinig

Dies ist eine überarbeitete Neuaufgabe der Moorbauern-Erweiterung aus dem Jahre 2008 für das Agricola-Grundspiel ab der 10. Auflage. Die damalige Redaktion bildeten Hanno Girke und Uwe Rosenberg. Wir möchten uns an dieser Stelle noch einmal ganz herzlich bei den über 160 Testspielern der Erstauflage bedanken. Ganz besonderer Dank gebührt Adrian Kuiter, der mit dem Lingener Brettspieletreff und dem Spieletreff Tecklenburger Land die Tests für das Sechspersonenspiel durchgeführt hat.

© 2018 Lookout GmbH

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



Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
D-55270 Schwabenheim an der Selz,
Deutschland.
www.lookout-spiele.de

Redaktion und Ersatzservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne,
Deutschland
ersatzteile@lookout-spiele.de

Anhang

Der Anhang zu den Spielregeln der „Moorbauern“-Erweiterung besteht aus fünf Teilen. Im ersten Teil findet ihr eine detaillierte Beschreibung aller neuen großen Anschaffungen. Der zweite Teil befasst sich mit dem Zusammenspiel der kleinen Anschaffungen aus anderen Decks (z. B. aus dem Grundspiel) und der Moorbauern-Erweiterung. Im dritten Teil erklären wir euch die neuen Begriffe und Redewendungen, die auf den kleinen Anschaffungen dieser Erweiterung verwendet werden. Im vierten Teil findet ihr eine Übersicht der neuen Aktionsfelder. (Eine Übersicht aller Sonderaktionen findet ihr im Hauptteil der Anleitung auf Seite 5.) Am Ende bieten wir euch im fünften Teil eine Variante an, die das Spiel ein wenig anspruchsvoller gestaltet.

1 Die neuen großen Anschaffungen

Der Ablageplan für große Anschaffungen aus dem Grundspiel wird um zwei Felder nach rechts erweitert. Auf die insgesamt 12 Felder des gemeinsamen Ablageplans werden bei **jeder Spielerzahl** 24 große Anschaffungen verteilt, die sich aus den 10 großen Anschaffungen des Grundspiels und den 14 großen Anschaffungen der Moorbauern-Erweiterung zusammensetzen. Es können immer nur diejenigen großen Anschaffungen erworben werden, die obenauf liegen, also nicht von einer anderen Karte verdeckt werden.



Rossschlachtereien: Es gibt zwei Rossschlachtereien, die zu Spielbeginn unter die beiden Feuerstellen gelegt werden. Beide Rossschlachtereien sind identisch und verlangen als Baukosten jeweils 1 Lehm und 1 Stein. Anders als die Feuerstellen sind die Rossschlachtereien reine Kochanschaffungen, mit denen ihr nur Tiere in Nährwerte umwandeln könnt. Für Schafe und Wildschweine erhaltet ihr jeweils 1 NW, für Rinder und Pferde jeweils 2 NW.

Es ist erlaubt, beide Rossschlachtereien zu besitzen. Außer den 2 Punkten, die eine solche Karte wert ist und der Tatsache, dass ihr die Karte einem anderen Spieler vorenthaltet, hat der Besitz beider Rossschlachtereien keinen zusätzlichen Vorteil. Rossschlachtereien sind **keine** Aufwertungen.



Kochnischen: Es gibt zwei Kochnischen, die zu Spielbeginn unter die beiden Kochstellen gelegt werden. Beide Kochnischen sind identisch und verlangen als Baukosten jeweils 6 Lehm. Da Kochnischen Aufwertungen der Feuer- und Kochstellen sind, könnt ihr sie alternativ darüber erwerben, dass ihr eine eigene Feuer- oder Kochstelle zurückgibt (vgl. Seite 6 der Anleitung). Nehmt euch dazu zuerst die Kochnische vom Ablageplan für große Anschaffungen, bevor ihr die Feuer- oder Kochstelle zurückgibt.

Im Gegensatz zu den Kochstellen, vermögen die Kochnischen auch Pferde in Nährwerte umzuwandeln. Dafür gibt es jeweils 2 NW. Alle anderen Tauschkurse sind identisch mit denen der Kochstellen. Es ist erlaubt, beide Kochnischen zu besitzen. Außer den 2 Punkten, die eine solche Karte wert ist und der Tatsache, dass ihr die Karte einem anderen Spieler vorenthaltet, hat der Besitz beider Kochnischen keinen zusätzlichen Vorteil.



Brenn- und Heizofen liegen zu Spielbeginn unter dem Lehm- bzw. Steinofen und helfen euch, Heizkosten zu sparen. Der Brennofen schenkt euch einmalig 2 BW und senkt eure Heizkosten um genau 1 BW. (Er beheizt somit einen Raum.) Der Heizofen hingegen stellt sicher, dass ihr nie mehr als 1 Brennwert an Heizkosten bezahlen müsst. Wichtig ist, dass der Heizofen nicht die Heizkosten senkt, sondern nur eine Obergrenze festlegt. (In einem Lehmhaus mit 2 Räumen zahlt ihr trotz Heizofen 1 BW an Heizkosten. Sinken eure Heizkosten auf 0 BW, so hat der Heizofen keinen Effekt.)

Brenn- und Heizofen gelten entsprechend ihrem Namen als Öfen. Sie kosten jeweils 1 Stein sowie 1 bzw. 2 Lehm und sind jeweils 1 Punkt wert.



Möbel-, Keramik- und Korbhandel liegen zu Spielbeginn unter der Tischlerei, Töpferei bzw. Korbflechtereie und ermöglichen euch jederzeit im Spiel, Holz, Lehm bzw. Schilf in andere Baustoffe umzuwandeln. Beim Möbelhandel tauscht ihr Holz in Lehm, beim Keramikhandel umgekehrt Lehm in Holz. Beim Korbhandel bekommt ihr für Schilf einen beliebigen anderen Baustoff (Holz, Lehm oder Stein). Die **Handelsgebäude** kosten jeweils 1 Stein sowie 1 Holz, 1 Lehm bzw. 1 Schilf und sind jeweils 2 Punkte wert.



Die **Dorfkirche** liegt zu Spielbeginn unter dem Brunnen und schenkt euch einmalig 2 NW. In jeder Erntezzeit könnt ihr die Dorfkirche höchstens einmal nutzen, um 1 BW gegen 1 Sonderpunkt zu tauschen. Die Dorfkirche kostet 2 Holz und 4 Steine und ist 4 Punkte wert.



Torfköhlerei und Forsthaus kommen zu Spielbeginn auf den neuen Ablageplan für große Anschaffungen. Sie verbessern die Sonderaktionen „Torfstechen“ bzw. „Holzfällen“ für euch, indem sie euch bei diesen Sonderaktionen 1 BW bzw. 1 Holz mehr einbringen. Wer mindestens 1 Pferd hat, profitiert umso mehr: dann erhaltet ihr bei der jeweiligen Sonderaktion sogar 2 BW bzw. 2 Holz mehr (*anstatt nur 1 Ware mehr*).

Die Torfköhlerei kostet 1 Stein und ist 1 Punkt wert. Bei der Wertung erlaubt sie euch, übrige Brennwerte in Sonderpunkte zu tauschen. Für 3 BW bekommt ihr 1 Sonderpunkt, für 5 BW gibt es 2 Sonderpunkte. Mehr als 2 Sonderpunkte sind hierüber nicht möglich. Ihr müsst die 3 bzw. 5 BW tatsächlich abgeben, um die Sonderpunkte zu erhalten. (*Ihr könnt die Brennwerte also nicht für andere Karteneffekte nutzen.*)

Das Forsthaus kostet 1 Holz und 2 Lehm und ist ebenfalls 1 Punkt wert. Bei der Wertung bekommt ihr zusätzlich 1 Sonderpunkt für jeden Wald, der sich dann noch auf eurem Hofplan befindet. Die Wälder bleiben dabei auf eurem Hofplan liegen und müssen nicht abgegeben werden. (*Beachtet aber, dass nur sichtbare Wälder zählen, siehe den Eintrag „Sichtbare Moore und Wälder“ auf Seite 12.*)



Das **Moormuseum** liegt zu Spielbeginn unter der Torfköhlerei und bietet eine Reihe von Vergünstigungen auf andere große Anschaffungen. Dabei spart ihr jeweils einen bestimmten Baustoff bei jeder großen Anschaffung, die ihr nach dem Moormuseum tätigt. Vergünstigt werden der Brunnen, die Handwerksgebäude (*Tischlerei, Töpferei, Korbflechterei*), Lehm- und Steinofen sowie das Forsthaus. Das Moormuseum kostet 1 Lehm, 1 Schilf und 1 Stein und ist 3 Punkte wert.



Der **Reiterhof** liegt zu Spielbeginn unter dem Forsthaus und verspricht euch zu Beginn aller folgenden Runden jeweils 1 NW. Den Nährwert erhaltet ihr aber nur, wenn ihr mindestens 2 Pferde vorweisen könnt. Wenn ihr in einer Runde keine 2 Pferde habt, so bekommt ihr den Nährwert nicht. Dies hat keine Auswirkungen auf die folgenden Runden. Habt ihr also in einer späteren Runde wieder zwei oder mehr Pferde, so erhaltet ihr den Nährwert dieser Runde (*aber nicht für die vergangenen Runden, in denen ihr keine zwei Pferde hattet*). Der Reiterhof kostet 2 Holz, 1 Lehm und 1 Schilf und ist 3 Punkte wert.

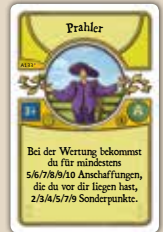
2 Die kleinen Anschaffungen anderer Decks

Beachtet, dass die Karten des Grundspiels und sämtlicher Kartenerweiterungen **ohne Rücksicht auf die Moorbauern-Erweiterung** entwickelt werden. Somit können bestimmte Karten im Zusammenspiel mit dieser Erweiterung zu stark sein. Im Folgenden weisen wir auf die Karten hin, die wir für problematisch halten, und bieten euch Lösungsvorschläge an, wie ihr dennoch mit diesen Karten spielen könnt. Im Zweifel könnt ihr euch darauf einigen, die problematischen Karten vor Spielbeginn aus dem Spiel zu nehmen.

Karten, die euch dafür belohnen, möglichst wenige **ungenutzte Hoffelder** zu haben, könnt ihr dadurch entschärfen, dass ihr zusätzlich fordert, dass der Spieler keine Moore und Wälder mehr hat. Bisher betroffene Karten: Großhofmeister (*B132, Ausbildung, Bubulcus-Deck*) und Weites Land (*A033, kleine Anschaffung, Grundspiel*).



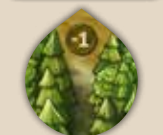
Karten, die euch dafür belohnen, möglichst viele **Anschaffungen** zu besitzen, könnt ihr dadurch entschärfen, dass ihr die neuen großen Anschaffungen nicht mitzählt. Bisher betroffene Karten: Dorfbauer (*B133, Ausbildung, Bubulcus-Deck*), Hausvorsteher (*B153, Ausbildung, Bubulcus-Deck*), Holzbeschaffer (*A117, Ausbildung, Artifex-Deck*), Holzwerkstatt (*B075, kleine Anschaffung, Bubulcus-Deck*), Prahler (*A133, Ausbildung, Grundspiel*), Stadtschreiber (*D173, Ausbildung, Erweiterung für 5 und 6 Spieler*) und Werklohn (*B007, kleine Anschaffung, Bubulcus-Deck*).



Karten für beliebige Tierarten gelten auch für **Pferde**. (*Das ist nicht weiter schlimm.*) Bisher betroffene Karten: Kornfutter (*A084, kleine Anschaffung, Artifex-Deck*), Viehhof (*B012, kleine Anschaffung, Bubulcus-Deck*) und Weidenmeister (*B168, Ausbildung, Bubulcus-Deck*).



Karten, die sich auf eure **Minuspunkte** beziehen, sollen nicht für die Holzweg-Marke gelten (*siehe den Eintrag „Sondermarken“ auf Seite 12*). Bisher betroffene Karte: Dorfschulze (*C135, Ausbildung, Miniaturen-Erweiterung „Violett“*).



3 Neue Begriffe und Redewendungen



In diesem Abschnitt erklären wir euch die Begriffe und Redewendungen, die auf den kleinen Anschaffungen dieser Erweiterung eingeführt werden.

Aufwertung: Der Begriff der „Aufwertung“ ist bereits aus dem Grundspiel bekannt. So ist die Kochstelle eine Aufwertung der Feuerstelle. In der „Moorbauern“-Erweiterung kommen bei den großen Anschaffungen die beiden Kochnischen als Aufwertungen der Feuer- oder Kochstelle hinzu.



Unter den kleinen Anschaffungen gibt es ebenfalls Aufwertungen. *(Eine solche kennt ihr bereits aus dem Artifex-Deck: die Orientalische Feuerstelle, A060.)* Diese Karten gelten **sowohl als kleine als auch als große Anschaffungen**. *(Sie können also wahlweise über eine Aktion „Kleine Anschaffung“ oder eine Aktion „Große Anschaffung“ ins Spiel gebracht werden.)* Auch solche Aufwertungen können von euch verlangen, dass ihr eine bestimmte große Anschaffung zurückgibt, also zurück auf den Ablageplan für große Anschaffungen legt. *(In diesem Fall kommt die Anschaffung auf dasselbe Feld zurück, von dem sie erworben wurde.)*



Beachtet, dass die Aufwertungen „Kirche“ (M068) und „Pferdemetzgerei“ (M106) stattdessen verlangen, dass ihr die „Dorfkirche“ bzw. eine „Rossschlachterei“ aus dem Spiel nehmt. In diesem Fall wird die jeweilige große Anschaffung nicht zurück auf den Ablageplan gelegt.



Große Anschaffung hervorholen: Die kleinen Anschaffungen „Ofenfeger“ (M062) und „Ordensbrief“ (M063) erlauben euch, die großen Anschaffungen „Heizofen“ bzw. „Dorfkirche“ hervorzuholen. Das bedeutet, dass ihr auf dem Ablageplan für große Anschaffungen den Heizofen auf den Steinofen bzw. die Dorfkirche auf den Brunnen legt *(wodurch die beiden Karten ihre Position tauschen)*. Auf diese Weise liegt dann der Steinofen bzw. Brunnen unten und der Heizofen bzw. die Dorfkirche oben. Wurden Steinofen bzw. Brunnen bereits erworben, so gibt es nichts hervorzuholen.



Hofplanerweiterungen: Über die kleinen Anschaffungen „Hoferweiterung“ (M050) und „Moorerschließung“ (M051) erhaltet ihr jeweils eine der beiden Hofplanerweiterungen. Diese legt ihr mit der Längsseite an eine der vier Seiten eures Hofplans an, so dass die beiden Felder der Hofplanerweiterung bündig zu vorhandenen Feldern eures Hofplans liegen. Dadurch wird euer Hofplan um genau zwei Hoffelder erweitert. Bei der Moorerschließung werden diese beiden Hoffelder sofort mit Moorplättchen belegt.



- Details:**
- Die beiden neuen Felder sind Teil eures Hofplans und gelten als angrenzend zu den Feldern, an die ihr die Hofplanerweiterung angelegt habt.
 - Ihr könnt die neuen Hoffelder genauso und nach denselben Regeln nutzen, wie die Felder eures ursprünglichen Hofplans.
 - Bei der Wertung zählen auch die neuen Hoffelder bei der Kategorie „ungenutzte Hoffelder“ mit, es sei denn, sie sind bis dahin genutzt.
 - Spielt ihr beide Karten, so könnt ihr die zweite Hofplanerweiterung auch direkt an die erste legen, ohne dass die zweite an euren ursprünglichen Hofplan grenzt.



Mehrwertmarken: Die Mehrwertmarken zeigen bei den kleinen Anschaffungen „Lagerstätte“ (M090), Baustoffladen (M125) und „Genossenschaftsladen“ (M126) an, wie oft ihr den darauf beschriebenen Vorteil im Spiel nutzen könnt, indem ihr eine Mehrwertmarke von der Karte entfernt. Dabei könnt ihr den Effekt jederzeit – aber **nicht** inmitten eines Bezahlvorgangs – nutzen. *(Beispielsweise hilft euch die Lagerstätte nicht, um Heizkosten in Höhe von 3 BW zu begleichen.)* Es gibt keine Möglichkeit, die Mehrwertmarken auf einer Karte wieder aufzufüllen.



Moore gegen Ackerplättchen tauschen: Manch eine Karte erlaubt euch, ein Moor gegen ein Ackerplättchen zu tauschen. Hierbei gelten dieselben Regeln wie für die Sonderaktion „Brandroden“ *(siehe Seite 5 der Anleitung)*. Das bedeutet, der Tausch ist nur möglich, wenn das Moor angrenzend an eure bisherigen Ackerplättchen liegt. Habt ihr noch keine Ackerplättchen, könnt ihr ein beliebiges Moor tauschen. *(Dieser Tausch gilt aber nicht als Sonderaktion „Brandroden“.)*



Sichtbare Moore und Wälder: Durch die kleinen Anschaffungen dieser Erweiterung könnt ihr an weitere Moor- und Waldplättchen gelangen, die auf ungenutzte Hoffelder kommen. Die Karten „Dickicht“ (M046) und „Moorwald“ (M047) hingegen lassen euch Waldplättchen auf bereits vorhandene Wälder bzw. Moore legen, wodurch diese überdeckt werden. Dabei gilt: Es zählen immer nur die sichtbaren Moore und Wälder auf eurem Hofplan. (Das gilt sowohl für Karteneffekte als auch für die Wertung.)



Sondermarken: Die Sondermarken „Holzweg“ und „Grabstätte“ werden für die kleinen Anschaffungen „Holzweg“ (M027) bzw. „Familiengrabstätte“ (M064) benötigt. Die Holzweg-Marke ist bei der Wertung 1 Minuspunkt wert. Die Grabstätte-Marke macht ein Hoffeld unbrauchbar (siehe Eintrag „Unbrauchbare Hoffelder“) und bringt bei der Wertung 1 Sonderpunkt.



Unbrauchbare Hoffelder: Auf den kleinen Anschaffungen „Familiengrabstätte“ (M064) und „Moorarchäologie“ (M070) heißt es, dass ein Hoffeld unbrauchbar gemacht wird. Das bedeutet, dass ihr dieses Hoffeld nicht mehr anderweitig nutzen könnt. Vor allem könnt ihr es nicht umzäunen, keine Plättchen oder Ställe drauflegen oder Tiere darauf halten. Es gilt bei der Wertung aber als genutztes Hoffeld.

4 Die neuen Aktionsfelder

Im Folgenden werden alle Aktionsfelder erklärt, die von der Moorbauern-Erweiterung eingeführt oder geändert werden.



Krankenstation: 1 NW

Die Krankenstation ist das einzige Aktionsfeld, das von beliebig vielen Personen, und zwar auch solchen im Bett, genutzt werden kann. Als Aktion gibt es hier 1 NW aus dem allgemeinen Vorrat. Die Krankenstation wird ansonsten auf Seite 7 der Anleitung ausführlich erklärt.



Baustoffmarkt: Spieleranzahl ①+②, 1 NW, 1 Stein

Das Aktionsfeld „Baustoffmarkt“ befindet sich im Solo- und Zweipersonenspiel direkt unter der Krankenstation. Ihr erhaltet hier genau 1 NW und 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat. Ab 3 Spielern gibt es den Baustoffmarkt auf der Planergänzung des Grundspiels. (Je nach Spielerzahl variiert die Aktion darauf.)



Nebentätigkeit: Ausbaustufe I, Spieleranzahl ②-⑤, 1 Stall bauen und/oder Brot backen

Das Sonderplättchen „Nebentätigkeit“ wird nur auf Ausbaustufe I verwendet, allerdings nicht im Solospiel. Als Aktion könnt ihr hier genau einen Stall bauen, für den ihr 1 Holz bezahlen müsst. Zusätzlich oder alternativ könnt ihr eine Aktion „Brot backen“ nutzen. (Diese Informationen findet ihr auch auf Seite 1 im Anhang des Grundspiels.)



Versammlungsort: Ausbaustufen I + II, Startspieler werden und Anhäufungsfeld: +1 NW

Auf den Ausbaustufen I und II erhaltet ihr – mit Ausnahme des Solospiels – auf dem Startspielerfeld anstatt einer Aktion „kleine Anschaffung“ alle Nährwerte, die sich hier angehäuft haben. In der Vorbereitungszeit jeder Runde kommt 1 NW auf dieses Anhäufungsfeld. (Der neue Versammlungsort ist zusammen mit dem Aktionsfeld „Saatgut Getreide“ auf der Abdeckkarte abgedruckt. Letzteres unterscheidet sich nicht von dem gleichnamigen Aktionsfeld des Spielplans.)

5 Variante für 1 - 6 Spieler

Für ein leicht anspruchsvolleres Spiel empfehlen wir euch, mit der folgenden Variante zu spielen. In dieser bekommen die Brennwertmarken eine weitere Bedeutung.

Immer wenn ihr eine Anschaffung mit -Symbol erwerbt (aber nicht aufwertet), kommt eine Brennwertmarke aus dem allgemeinen Vorrat auf die Kochanschaffung. Diese Marke zeigt an, dass die Anschaffung „noch nicht in Betrieb genommen“ ist. Ihr könnt die Funktion einer Kochanschaffung mit Brennwertmarke erst dann nutzen, wenn ihr die Marke von der Karte entfernt habt. Dazu könnt ihr jederzeit 1 BW aus eurem Vorrat abgeben, um eine Brennwertmarke von einer Kochanschaffung zu entfernen.

Für Aufwertungen gilt:

- War die abgegebene Kochanschaffung noch nicht in Betrieb genommen, so ist auch die Aufwertung noch nicht in Betrieb genommen und **erhält eine** Brennwertmarke.
- War die abgegebene Kochanschaffung bereits in Betrieb genommen, so ist auch die Aufwertung in Betrieb genommen und **erhält keine** Brennwertmarke.

