

## HALBLINGE



### Spielvorbereitung:

Die Halblinge beginnen das Spiel mit 4 zusätzlichen NW.

### Meister des Ackerbaus:

Immer wenn die Halblinge Getreide aussäen, kommen statt 2 gleich 4 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat dazu. Immer wenn die Halblinge Gemüse aussäen, kommen statt 1 gleich 2 Gemüse aus dem allgemeinen Vorrat dazu.

### Meister der Viehzucht:

In den Vermehrungsphasen erhalten die Halblinge bei jeder Tierart, von der sie mindestens 4 Tiere besitzen, 2 Nachwuchstiere (statt 1). Bei Tierarten, von denen sie genau 2 oder 3 Tiere besitzen, erhalten sie wie gewohnt 1 Nachwuchstier.

### Zweites Frühstück:

In den Ernährungsphasen verlangt jeder erwachsene Halbling 3 NW (statt 2). Neugeborene Halblinge benötigen nach wie vor nur 1 NW.

### Schenke

4 3 4

am Ende jeder Ackerphase

1x → 4

### Gewächshaus

1 3 3

diese Einrichtung ist wie 3 Acker, die nur mit Gemüse bepflanzt werden können

### Backhöhle

3 1 1

jederzeit vor der Wertung

2 → 5

### Bauernmarkt

3 1 2

einmal pro Runde

2 → 2x

## PILZE

### Jederzeit:

1 → 2

1 → 1

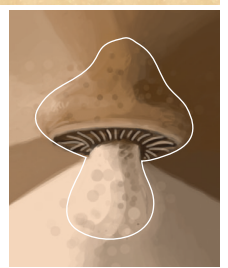
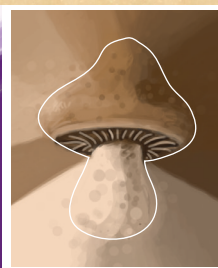
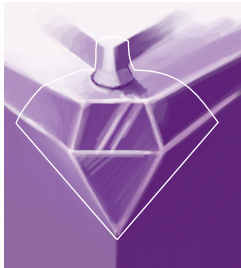
### Aktion „Aussäen“:



Pilze können nur in leeren Höhlenräumen ausgesät werden.

### Bei der Wertung:

1 pro







# Caverna

## JUWELFRÜCHTE

Jederzeit:

1  → 2 


1  → 1 

Aktion „Aussäen“:



Juwelfrüchte können nur auf leeren Äckern ausgesät werden.

Bei der Wertung:

1  pro 