


Hallertau

Das Einsteiger-Deck

Spieldesign: Uwe Rosenberg; Text: Grzegorz Kobiela

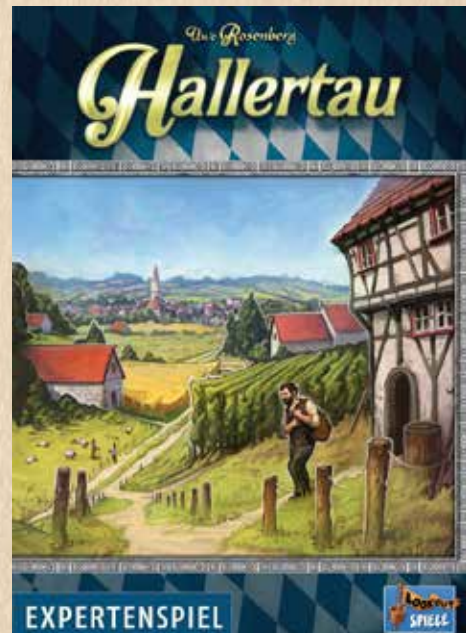
Das dieser Ausgabe beiliegende Deck bestehend aus 30 Karten (*mit den Nummern 1001-1030*) ist ein **fünftes Einsteigerkartendeck** für Hallertau, das ihr anstelle der Einsteigerkarten des Grundspiels verwenden könnt. Wie gewohnt wird dieses Deck bei der Spielvorbereitung gemischt und kommt auf das Feld links oben am Spielplan, das

für die Einsteigerkarten vorgesehen ist (*Pfortensymbol* ).

Die Karten dieses sogenannten Einsteiger-Decks führen keine neuen Spiel-elemente oder Regeln ein und sollten daher selbsterklärend sein. **Nichtsdestotrotz erhaltet ihr hier einen gewohnt vollständigen Anhang, in dem jede Karte genau erklärt wird.**

Erläuterung der Karten

- 1001** Du hast mind. 3 Schmuck.
Du kannst 1 Schaf auf die nächste Hofkarte verschieben. Von der Hofkarte der Runde 6 kommt das Schaf in die Stallung. Außerdem erhältst du 2 Bonuskarten.
- 1002** Du hast mind. 4 Geräte.
Du erhältst 1 Schaf.
- 1003** Du hast mind. 5 Milch im Vorrat.
Du erhältst 1 Schaf.
- 1004** Du hast mind. 4 Felle im Vorrat.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 5 kommt, und 1 Bonuskarte.
- 1005** Du hast mind. 2 Wolle im Vorrat.
Du erhältst wahlweise 1 Acker, der in Zeile 4 kommt, oder 1 Schmuck.
- 1006** Du hast mind. 7 Lehm im Vorrat.
Du erhältst 1 Acker, der in Zeile 2 kommt, und 1 Gerät.
- 1007** Du hast mind. 4 Äcker.
Du erhältst 1 Gerät und 1 Lehm.
- 1008** Du hast mind. 3 Schafe.
Du erhältst 2 Geräte.
- 1009** Du hast bereits insgesamt mind. 3 andere Einsteigerkarten ausgespielt.
Du erhältst 1 Schmuck.
- 1010** Du hast mind. 1 Hopfen im Vorrat.
Du erhältst 1 Lehm und 1 Bonuskarte.
- 1011** Du hast mind. 5 Milch im Vorrat.
Du erhältst 3 Lehm und 1 Bonuskarte.
- 1012** Du hast mind. 5 Äcker.
Du erhältst 2 Lehm und 1 Bonuskarte.
- 1013** Du hast mind. 3 Hopfen im Vorrat.
Du kannst einmal aussäen. Außerdem erhältst du 1 Bonuskarte.
- 1014** Du hast mind. 4 Schafe.
Du kannst bis zu zweimal aussäen.
- 1015** Du hast mind. 5 Lehm im Vorrat.
Du erhältst 1 Flachs, 1 Gerste, 1 Hopfen und 1 Roggen.
- 1016** Du hast mind. 7 Lehm im Vorrat.
Du erhältst 3 Roggen und 1 Bonuskarte.
- 1017** Du hast mind. 6 Äcker.
Du erhältst 1 Gerste, 2 Roggen und 1 Bonuskarte.
- 1018** Du hast mind. 6 Roggen im Vorrat.
Du erhältst 3 Gerste.
- 1019** Du hast mind. 3 Felle im Vorrat.
Du erhältst 3 Flachs und 1 Bonuskarte.
- 1020** Du hast mind. 6 Gerste im Vorrat.
Du erhältst 2 Flachs und 1 Hopfen.
- 1021** Du hast mind. 4 Schmuck.
Du erhältst 1 Gerste, 2 Hopfen und 1 Bonuskarte.
- 1022** Du hast mind. 8 Roggen im Vorrat.
Du erhältst 3 Hopfen und 1 Bonuskarte.
- 1023** Du hast mind. 2 Fleisch im Vorrat.
Du erhältst 1 Hopfen und 1 Milch.
- 1024** Du hast mind. 2 Schafe.
Du erhältst 1 Milch und 1 Bonuskarte.
- 1025** Du hast mind. 8 Flachs im Vorrat.
Du erhältst 2 Milch und 1 Bonuskarte.
- 1026** Du hast mind. 4 Hopfen im Vorrat.
Du erhältst 3 Milch und 1 Bonuskarte.
- 1027** Du hast mind. 6 Flachs im Vorrat.
Du erhältst 3 Wolle.
- 1028** Du hast mind. 5 Geräte.
Du erhältst 3 Felle.
- 1029** Du hast mind. 2 Schmuck.
Du erhältst 2 Fleisch und 1 Bonuskarte.
- 1030** Du hast mind. 3 Geräte.
Du erhältst 1 Hofkarte (!) und 1 Bonuskarte.



EXPERTENSPIEL



Hallertau

Autor: Uwe Rosenberg

Illustrator: Lukas Siegmon

Grafik: atelier198

Spielerzahl: 1-4

Alter: ab 12 Jahren

Spieldauer: 50 - 140 Minuten