

Eine Frage der Ahre



Spielanleitung

Ein Legespiel für 2-5 Farmer ab 8 Jahren
von Jeffrey D. Allers



Pegasus Spiele

Eine Frage der Ähre

Spielidee

Frische Landluft, romantische Sonnenuntergänge, Picknick auf der Weide – das Leben auf dem Lande fasziniert viele Menschen. Ein Gefühl von Heimat schwebt im Raum. Doch das Leben als Landwirt besteht nicht nur aus geselligem Landleben, sondern auch aus vielen Stunden harter Arbeit, um eine reichhaltige Ernte einfahren zu können.

In *Eine Frage der Ähre* übernehmen Sie die Rolle eines Landwirts, entwickeln Ihr Land und errichten Farmen. Jedes bebaute Feld bringt Punkte, aber Sie müssen immer wieder neu entscheiden, ob Sie sofort Siegpunkte kassieren oder lieber auf eine Farm sparen wollen. Denn eine Farm bringt Runde für Runde weitere Siegpunkte. Deshalb achten Sie darauf, dass die Ländereien Ihrer Mitspieler nicht zu groß werden und sich jemand auf Ihre Kosten ausbreitet.

Spielmaterial

Spielplan



← Siegpunkteleiste

Lagerhaus →

Farmpunkteleiste →

← Anbaubereich



Weizen Rüben Raps Mais Kartoffeln

25 kleine Ackerplättchen (je 1 Anbaufeld)

60 große Ackerplättchen (je 2 Anbaufelder)



15 Viehplättchen

(je 5 Kühe, Schweine, Hühner)



1 (6+1)-Plättchen



**10 Farmen +
1 schwarze Startspielerfarm**



5 Siegpunktmarker



1 Spielendeplättchen



5 Spielerplättchen



25 Farmpunktwürfel



Eine Frage der Ähre

Spielvorbereitung

Platzieren Sie den **Spielplan** so, dass jeder Spieler ihn gut erreichen kann. Wählen Sie eine Farbe und legen Sie das **Spielerplättchen** dieser Farbe vor sich ab, so dass die 100 verdeckt ist.

Legen Sie die **Siegpunktmarker** aller Spieler auf das Feld 0 der **Siegpunktleiste**.

Legen Sie auf die 5 untersten Felder des Lagerhauses (unterhalb der Pfeile) je 1 **Farmpunktwürfel** jeder Spielerfarbe.

Mischen Sie die 5 **Hühnerplättchen** und legen Sie je 1 verdeckt ins Lagerhaus auf jede der 5 Anbauarten. Sie erkennen an den Abbildungen links oben im Lagerhaus, in welche Reihe die Plättchen bei welcher Spielerzahl gelegt werden. Dann mischen Sie die 5 **Schweineplättchen** und legen je 1 verdeckt auf jedes Hühnerplättchen. Nun mischen Sie die 5 **Kuhplättchen** und legen je 1 verdeckt auf jedes Schweineplättchen. Auf diese Weise erhalten Sie 5 Stapel zu je 3 Viehplättchen (von oben nach unten: Kuh / Schwein / Huhn).

Achtung: Bei 2 Spielern werden die Hühnerplättchen nicht benötigt. Legen Sie nur die Schweine- und Kuhplättchen in die oberste Lagerhausreihe.

Stellen Sie je 1 **Farm** jeder Spielerfarbe ins Lagerhaus auf die beiden Felder der linken Spalte, deren Farmsymbole der Anzahl der Mitspieler entsprechen.

Mischen Sie alle 60 **großen Ackerplättchen** und platzieren Sie sie verdeckt in mehreren Stapeln neben dem Spielplan.

Achtung: Bei 3 Spielern entfernen Sie 10, bei 2 Spielern 20 große Ackerplättchen aus dem Spiel und legen sie ungesehen in die Schachtel.

Nehmen Sie **6 große Ackerplättchen** sowie das **Spielendeplättchen**, mischen alle 7 zusammen und legen Sie sie als verdeckten Stapel zur Seite. Darauf legen Sie das **(6+1)-Plättchen**. Diesen Stapel benötigen Sie erst wieder gegen Ende des Spiels.

Jeder Spieler nimmt sich **3 große Ackerplättchen** auf die Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

Jeder Spieler erhält **5 kleine Ackerplättchen**, je 1 von jeder Anbauart, und legt diese als Vorrat offen vor sich ab.

Der Spieler, der zuletzt seinen Fuß auf einen Acker gesetzt hat, stellt die **schwarze Startspielerfarm** vor sich ab und beginnt das Spiel.



Beispiel: So könnte der Spielaufbau bei 4 Spielern aussehen. Jeder Spieler hat 1 Spielerplättchen, 5 offene kleine Ackerplättchen und 3 verdeckte große Ackerplättchen auf der Hand. Auf dem Spielplan liegen die Siegpunktmarker aller Spieler auf Feld 0 der

Siegpunktleiste, die Farmpunktwürfel auf den untersten Feldern des Lagerhauses und die Farmen links auf den Feldern für 4 Spieler. Die Viehplättchen liegen auf den zweitobersten Feldern des Lagerhauses. An der Seite liegt der Stapel für das Spielende.

Eine Frage der Ähre

Spielablauf

Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler im Uhrzeigersinn reihum am Zug. Die schwarze Startspielerfarm verbleibt bis zum Spielende beim Startspieler.

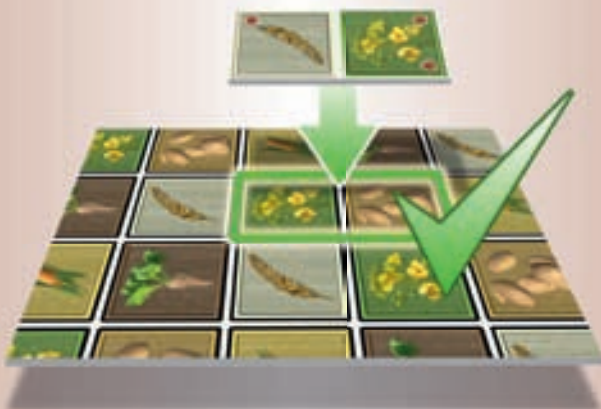
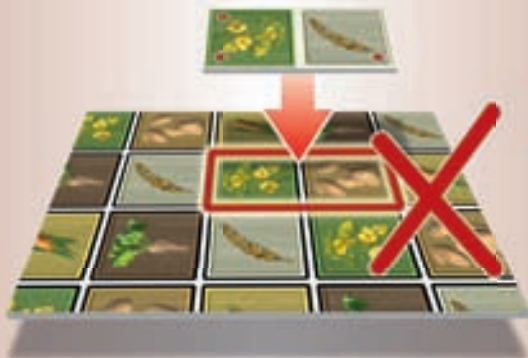
Ein Spielzug besteht aus den folgenden Aktionen:

- 1) Ackerplättchen legen
- 2) Punkte erhalten
- 3) Farm werten
- 4) Großes Ackerplättchen nachziehen

Alle Aktionen betreffen immer nur den Spieler, der am Zug ist.

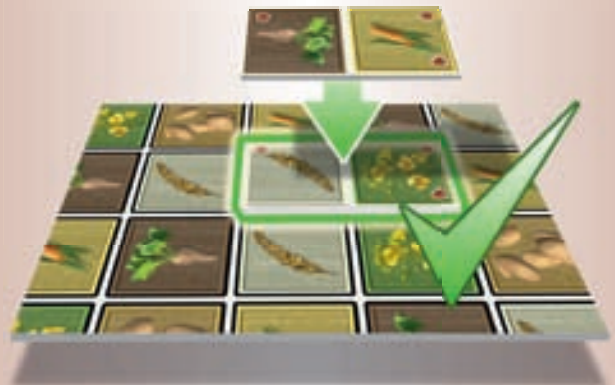
1) Ackerplättchen legen

Nehmen Sie ein **großes** Ackerplättchen aus Ihrer Hand **oder** ein **kleines** Ackerplättchen aus Ihrem Vorrat und legen Sie es **offen** auf den **Anbaubereich** des Spielplans. Beachten Sie dabei die **Fruchtfolgeregel**: Sie dürfen keine **Anbauart** mit derselben Anbauart überdecken.



Beispiel: Sie wollen ein großes Ackerplättchen Weizen/Raps legen. Sie dürfen das Plättchen nicht so legen, dass der Raps ein Rapsfeld überdeckt. Sie dürfen es jedoch so legen, dass der Weizen ein Rapsfeld überdeckt und der Raps ein Kartoffelfeld.

Sie dürfen ein Ackerplättchen so legen, dass Sie andere zuvor gelegte Ackerplättchen **überdecken**. Hierbei müssen Sie ein großes Ackerplättchen so legen, dass beide Anbaufelder **auf derselben Ebene** liegen.

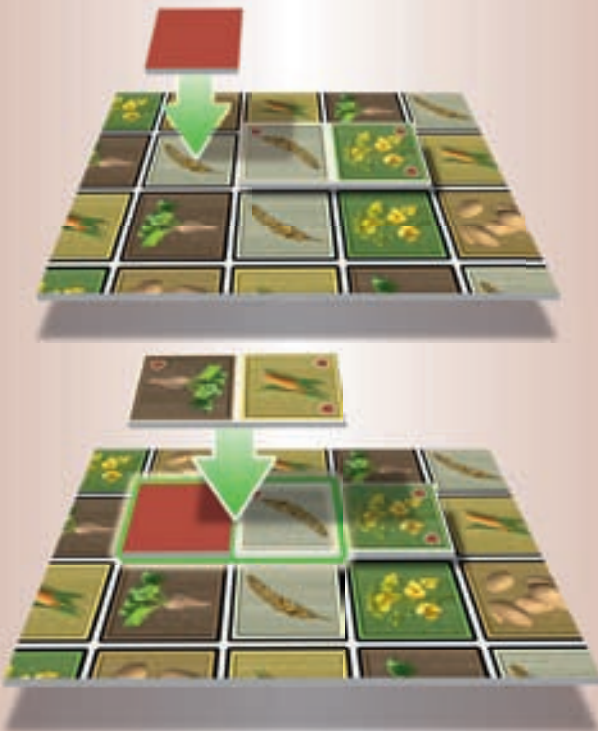


Beispiel: Sie dürfen Ihr Ackerplättchen nicht so legen, dass Sie verschieden hohe Felder überdecken. Sie müssen es so legen, dass Sie gleich hohe Felder überdecken.

Allerdings dürfen Sie ein **kleines** Ackerplättchen aus Ihrem Vorrat dazu verwenden, um einen solchen Höhenunterschied auszugleichen. (Die kleinen Ackerplättchen haben also zwei verschiedene Funktionen.) Legen Sie dazu ein beliebiges kleines Ackerplättchen **verdeckt** auf den Spielplan, um eine höhere Ebene zu erschaffen. Anschließend legen Sie sofort ein **großes** Ackerplättchen aus Ihrer Hand so ab, dass es das verdeckte kleine Plättchen **überdeckt**. Für die Fruchtfolgeregel behandeln Sie das verdeckte kleine Ackerplättchen so, als wäre es gar nicht vorhanden.



Eine Frage der Ähre



Beispiel: Sie legen ein beliebiges kleines Ackerplättchen verdeckt auf das linke Weizenfeld, um dieselbe Höhe wie das liegende Ackerplättchen zu erreichen. Danach legen Sie Ihr großes Ackerplättchen darüber.

Sie dürfen auch Ihr kleines Weizenplättchen oder Rübenplättchen nehmen, um den Höhenunterschied auszugleichen, da Sie es ja nicht zum Anbau verwenden. Für die Fruchtfolge gilt, dass Sie Rübe auf Weizen legen, deshalb ist diese Aktion erlaubt.

Sie dürfen **höchstens 1 kleines** Ackerplättchen pro Zug verwenden. Sie können also keinen Höhenunterschied von mehr als einer Ebene ausgleichen. Und Sie dürfen kein kleines Ackerplättchen verdeckt legen, um danach ein anderes kleines Ackerplättchen darauf zu legen.

2) Punkte erhalten

Es gibt zwei Arten von Punkten, **Siegpunkte** und **Farmpunkte**. Für jedes Anbaufeld entscheiden Sie selbst separat, welche Punkteart Sie erhalten möchten, **entweder** Siegpunkte **oder** Farmpunkte.

Sie können **niemals** für ein Anbaufeld **beide** Punktearten erhalten. Sie dürfen aber für beide Anbaufelder **eines** großen Ackerplättchens **verschiedene** Punktearten erhalten. Sie können nur für Anbaufelder des Ackerplättchens, das Sie **in diesem Zug** gelegt haben, Punkte erhalten.



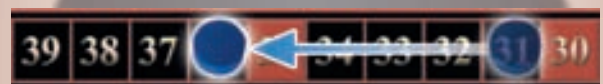
Beispiel: Sie haben ein großes Ackerplättchen Weizen/Raps gelegt. Sie können nun für beide Felder Siegpunkte nehmen oder für beide Felder Farmpunkte. Oder Sie nehmen Siegpunkte für das Weizenfeld und Farmpunkte für das Rapsfeld oder umgekehrt.

Siegpunkte

Jede Gruppe von Feldern derselben Anbauart, die **waagrecht** oder **senkrecht** aneinandergrenzen, **egal auf welcher Ebene**, gilt als **Region**. Diagonal angrenzende Felder zählen nicht dazu. Die auf dem Spielplan aufgedruckten Anbaufelder zählen genauso wie die Felder auf gelegten Ackerplättchen.

Betrachten Sie die **Region**, zu der das Anbaufeld zählt, für das Sie Siegpunkte erhalten möchten. Die **Anzahl der Felder**, die diese Region umfasst, entspricht der **Anzahl der Siegpunkte**, die Sie erhalten. Sollte an Ihr neu gelegtes Anbaufeld kein anderes Feld derselben Anbauart angrenzen, erhalten Sie 1 Siegpunkt, denn die Region umfasst zumindest dieses eine neue Feld.

Bewegen Sie Ihren **Siegpunktmarker** um die Anzahl Ihrer Siegpunkte vorwärts. Sollten Sie dabei den Wert 99 überschreiten, drehen Sie Ihr vor Ihnen liegendes Spielerplättchen um, so dass die Zahl 100 offen liegt, und zählen Ihre Punkte auf der Siegpunkteiste bei 0 weiter.



Beispiel: Sie haben ein großes Ackerplättchen Weizen/Raps gelegt und entscheiden sich, für beide Felder jeweils Siegpunkte zu nehmen. Für das Weizenfeld erhalten Sie 3 Siegpunkte, da die Region 3 Weizenfelder umfasst. Für das Rapsfeld erhalten Sie 2 Siegpunkte, da die Rapsregion 2 Felder umfasst. Also erhalten Sie insgesamt 5 Siegpunkte.

Eine Frage der Ähre

Falls Sie ein **großes Ackerplättchen mit 2 identischen Anbauarten** gelegt haben, können Sie ganz normal wählen, für beide Felder Siegpunkte zu erhalten. Da beide Felder derselben Region angehören, erhalten Sie dann zweimal dieselbe Anzahl Siegpunkte entsprechend der Größe der Region.



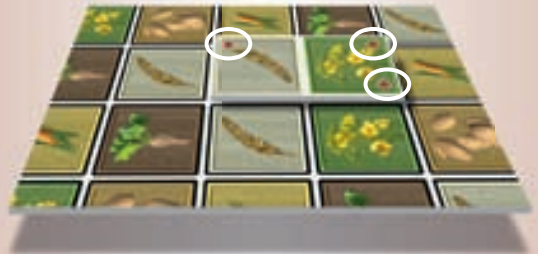
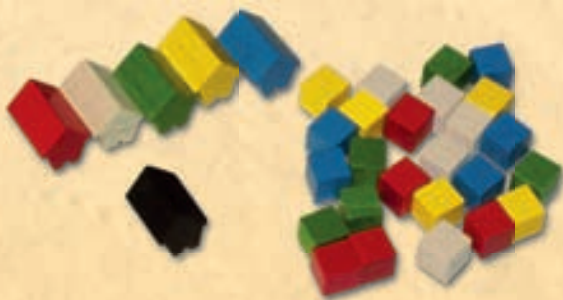
Beispiel: Sie haben ein großes Ackerplättchen Weizen/Weizen gelegt. Die dadurch entstandene Weizenregion umfasst 4 Felder. Wenn Sie für beide Felder Ihres Plättchens Siegpunkte wählen, erhalten Sie zweimal je 4, also insgesamt 8 Siegpunkte.

Natürlich können Sie sich auch wie üblich entscheiden, nur für eins der beiden Felder Siegpunkte zu nehmen und für das andere Feld Farmpunkte. (Sie sollten nicht für beide Felder Farmpunkte nehmen, da eines der Felder 0 Farmpunkte einbringt, siehe *Farmpunkte*.)

Farmpunkte

In den Ecken der Anbaufelder auf Ackerplättchen sind meistens 1-2 **Lagerhaussymbole** abgebildet. Die **Anzahl dieser Lagerhaussymbole** entspricht der **Anzahl der Farmpunkte**, die Sie für dieses Anbaufeld erhalten. Beachten Sie, dass nur die Lagerhaussymbole des zu wertenden Anbaufeldes zählen, nicht jedoch weitere Lagerhaussymbole derselben Region! Eine Region ist nur bei der Berechnung von Siegpunkten von Bedeutung.

Bewegen Sie Ihren entsprechenden **Farmpunktwürfel derselben Anbauart** um so viele Felder in Pfeilrichtung, wie Sie Farmpunkte erhalten.



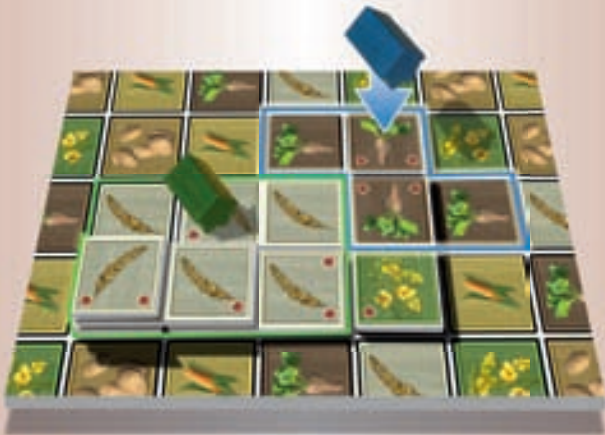
Beispiel: Sie haben ein großes Ackerplättchen Weizen/Raps gelegt und entscheiden sich, für beide Felder jeweils Farmpunkte zu nehmen. Für das Weizenfeld erhalten Sie 1 Farmpunkt, da es 1 Lagerhaussymbol aufweist. Für Ihr Rapsfeld erhalten Sie 2 Farmpunkte, da es 2 Lagerhaussymbole zeigt. Setzen Sie Ihren Weizenwürfel um 1 und Ihren Rapswürfel um 2 Felder nach oben.

Farm bauen

Sobald **alle Ihre 5 Farmpunktwürfel** eine Reihe erreicht oder überschritten haben, in der links eine Ihrer Farmen steht, bauen Sie **sofort** diese **Farm**. Nehmen Sie Ihre Farm und stellen Sie sie auf ein beliebiges Anbaufeld einer Region des Spielplans. Allerdings dürfen Sie sie nicht auf ein Feld einer Region stellen, in der sich schon eine andere Farm befindet. Die **Region**, in der Sie Ihre Farm platzieren, **gehört** ab sofort **Ihnen**.

(Sollte der sehr unwahrscheinliche Fall eintreten, dass sich in allen existierenden Regionen bereits eine Farm befindet, können Sie Ihre Farm nicht bauen. Versuchen Sie es erneut, wenn Sie das nächste Mal am Zug sind, nachdem Sie Ihre Punkte erhalten haben. Sie müssen die Farm also bauen, sobald es möglich ist.)

Eine Frage der Ähre



Beispiel: Im vorigen Beispiel haben alle Ihre 5 Würfel die Reihe erreicht oder überschritten, in der eine Ihrer beiden Farmen steht. Deshalb bauen Sie nun sofort diese Farm.

Sie dürfen die Farm nicht auf ein Feld der Weizenregion stellen, weil diese Region schon zur grünen Farm gehört. Also entscheiden Sie sich, Ihre Farm auf ein Rübenfeld zu stellen. Diese Rübenregion gehört nun Ihnen.

Für **diese Region** gelten nun einige **Sonderregeln:**

- Es ist **nicht** mehr möglich, ein Ackerplättchen auf das Feld zu legen, auf dem die Farm steht.
- **Alle** Spieler erhalten **keine Siegpunkte** mehr dafür, dass sie ein Anbaufeld an diese Region anlegen. Das gilt auch für den Besitzer der Farm. Allerdings können alle Spieler nach wie vor **Farmpunkte** bekommen, wenn sie ein Anbaufeld an diese Region anlegen.
- Sie dürfen ein Ackerplättchen so legen, dass die Region eines Mitspielers kleiner wird oder sogar in mehrere Regionen zerfällt. Nur die Region, in der seine Farm steht, gehört dem betreffenden Spieler.
- Es ist **nicht** erlaubt, durch Legen eines Ackerplättchens zwei Regionen **derselben Anbauart** miteinander zu verbinden, wenn in **beiden** Regionen bereits eine **Farm** steht.



Viehplättchen

Wenn einer Ihrer **Farmpunktwürfel** ein Feld erreicht oder überschreitet, auf dem sich mindestens ein **Viehplättchen** befindet, nehmen Sie sich das **oberste** dieser Plättchen und legen es **verdeckt** vor sich ab. Sie erhalten dafür **am Ende des Spiels** so viele **Siegpunkte**, wie auf der Vorderseite stehen. Sie dürfen sich die Vorderseite ab jetzt jederzeit anschauen, aber nicht Ihren Mitspielern zeigen.

Nehmen Sie den entsprechenden **Farmpunktwürfel** aus dem Spiel. Sollten Sie später im Spiel noch ein Ackerplättchen mit **dieser** Anbauart legen, können Sie dafür **keine Farmpunkte** wählen, sondern müssen **Siegpunkte** nehmen.



Beispiel: Wenn Sie in dieser Situation ein Ackerplättchen mit einem Weizenfeld legen und dafür 1 oder 2 Farmpunkte erhalten, erreicht bzw. überschreitet Ihr Würfel auf der Weizenleiste das Feld mit den Viehplättchen. Das Kuhplättchen hat vor Ihnen schon ein anderer Spieler bekommen. Deshalb nehmen Sie das oben liegende Schweineplättchen und legen es verdeckt vor sich ab. Wenn Sie möchten, schauen Sie darunter, wie viele Siegpunkte (mindestens 6, höchstens 10) Sie am Spielende dafür erhalten. Ihren Weizenwürfel entfernen Sie aus dem Spiel.

Vielleicht möchten Sie aber auch lieber das Kuhplättchen der Kartoffelleiste gewinnen, denn dieses brächte Ihnen immerhin mindestens 11, vielleicht sogar 15 Siegpunkte ein. Leider haben Sie gerade kein großes Ackerplättchen mit einem Kartoffelfeld und 2 Lagerhausymbolen auf der Hand. Damit Ihnen Gelb und Rot nicht zuvorkommen, legen Sie deshalb das kleine Kartoffelplättchen aus Ihrem Vorrat auf den Anbaubereich. Dieses beschert Ihnen die beiden nötigen Farmpunkte auf der Kartoffelleiste, und Sie bekommen das Kuhplättchen. Ihren Kartoffelwürfel entfernen Sie aus dem Spiel.



Eine Frage der Ähre

3) Farm werten

Achtung: Überspringen Sie diese Aktion, falls Sie noch keine Farm gebaut haben.

Sie erhalten nun **Siegpunkte** für jede **Farm**, die Sie gebaut haben. Die **Anzahl der Felder**, die die **Region** Ihrer Farm umfasst, entspricht der **Anzahl der Siegpunkte**, die Sie erhalten. Das Feld, auf dem Ihre Farm steht, zählt dabei mit. Bewegen Sie Ihren **Siegpunktmarker** auf der Siegpunktleiste entsprechend vorwärts.

Diese Punkte erhalten Sie unabhängig davon, ob Sie Ihre Farmregion in diesem Zug erweitert haben oder nicht. Sie erhalten die Punkte erstmals im selben Spielzug, in dem Sie die Farm gebaut haben.



Beispiel: Im obigen Beispiel unter **Farm bauen** (Seite 6/7) haben Sie Ihre Farm auf eine Rübenregion gestellt, die 4 Felder umfasst. Dafür erhalten Sie nun 4 Siegpunkte.

4) Großes Ackerplättchen nachziehen

Falls Sie in diesem Zug ein **großes** Ackerplättchen gelegt haben, ziehen Sie nun ein neues großes Ackerplättchen von einem der Stapel nach, so dass Sie wieder 3 große Ackerplättchen auf der Hand haben. Ziehen Sie **nicht** vom Stapel mit dem (6+1)-Plättchen, solange noch andere große Ackerplättchen verfügbar sind (siehe *Spielende*).

Falls Sie ein **kleines** Ackerplättchen **offen** gelegt haben, entfällt diese Aktion für Sie, da Sie immer noch 3 große Ackerplättchen auf der Hand haben. Für Ihr kleines Ackerplättchen erhalten Sie keinen Ersatz; Sie haben für das gesamte Spiel genau 5 kleine Ackerplättchen zur Verfügung.

Spielende

Sobald ein Spieler das **letzte große Ackerplättchen** von den Stapeln nachgezogen hat, legen Sie den **Stapel** mit dem **(6+1)-Plättchen** bereit. Entfernen Sie das (6+1)-Plättchen aus dem Spiel. Ab jetzt zieht jeder Spieler von diesem Stapel nach.

Wenn ein Spieler das **Spielendeplättchen** zieht, spielen Sie noch solange weiter, bis der Spieler **rechts vom Startspieler** seinen Zug beendet hat, so dass jeder Spieler gleich oft am Zug war. Sollte der Spieler rechts vom Startspieler das Spielendeplättchen ziehen, endet das Spiel sofort.

Alle Spieler decken ihre **Viehplättchen** auf und setzen ihren **Siegpunktmarker** um die entsprechende Anzahl an Punkten nach vorne. **Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.** Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Farmregionen insgesamt mehr Felder umfassen.

Impressum

Autor: Jeffrey D. Allers

Illustration: Tom Thiel (www.illuvision.com), Torsten Hess

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Jeffrey D. Allers bedankt sich bei Suzanne Allers, Bernd Eisenstein, Thorsten Gimmler, Hartmut Kommerell, Günter Cornett, Reinhold Müller, Carsten Schünemann, Josef Keller und Michael Schmitt.

Pegasus Spiele bedankt sich bei allen weiteren Testspielern.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg. Alle Rechte vorbehalten.



Pegasus Spiele

