

Arler Erde

Tee & Handel

Eine Erweiterung für 1 bis 3 Spieler ab 14 Jahren

Die Spielregeln



Willkommen zurück in Ostfriesland

Teetied (plattdeutsch für: Teezeit) ist in Ostfriesland eigentlich immer. Nirgendwo auf der Welt wird pro Kopf so viel Tee getrunken wie in der kleinen Region an der Nordseeküste. Insbesondere auf dem Land wird neben den klassischen Teezeiten am Vormittag und Nachmittag auch morgens zum Frühstück, nach dem Mittagessen und zum oder nach dem Abendessen Tee getrunken.

Auch Gästen wird selbstverständlich Tee angeboten. Traditionell stehen einem Gast mindestens drei Tassen Tee zu – und es wird auch erwartet, dass der Gast wenigstens diese Menge trinkt! Bei der harten und anstrengenden Landarbeit in früheren Zeiten war Tee in den Pausen eine Stärkung für Körper und Seele zugleich.

Ostfriesischer Tee ist eine Mischung, die vor allem aus kräftigen, schwarzen Assam-Sorten aus Indien besteht. Eine Besonderheit der ostfriesischen Teekultur ist der Kluntje (plattdeutsch für: Kandis), ein Zuckerblock, der sich langsam über den Genuss von mehreren Tassen hinweg auflöst.

Schon im 18. Jahrhundert war das Teetrinken in Ostfriesland sehr populär. Manchem Herrscher wurde es sogar zu populär, er wollte lieber einheimische Getränke wie Bier konsumiert sehen. Auf entsprechende Erlasse reagierten die Ostriesen aber mit verstärktem Schmuggel, zivilem Ungehorsam und heimlichem Teetrinken – so ist Ostfriesland das Land der Teetrinker geblieben.

Spielmaterial

ERWEITERUNG „TEE & HANDEL“ (2 UND 3 SPIELER)

Spielpläne

- 1 Aktionsplan (verlängert die Aktionen des großen Spielplanes)
2 Spieler / 3 Spieler
Vorder- / Rückseite



- 1 Aufleger mit Nachahmungen, Lohnarbeiter und Runden für 3 Spieler



- 3 runde Handwerksanzeiger (in den Spielerfarben)

- Punkteblock (ergänzt um Tee, Kutter und Schiffe)



- 30 „Schloote“ aus Holz

- 2 Gebäude-Ablagen (für 2 Spieler)



- 2 Gebäude-Ablagen (zusätzlich für 3 Spieler)



- 3 Hafenspläne (1 pro Spieler)



- 1 Ablageplan für Schiffe und Kutter



Plättchen (jeweils Vorder- und Rückseite zusammen)

- 5x „kleiner / großer Fischkutter“



- 4x „kleines / großes Handelsschiff“



Rohstoffmarken

- 30x „Tee / Ostfriesentee“



- 23 neue „Gebäude“ (markiert mit)



ZUSÄTZLICHES MATERIAL FÜR DEN 3-SPIELER-VARIANTE

Allgemeines Material

- 1x „Stall/Speicher“



- 3x „Hand-/Zugkarre“



- 1x „Karren/Pferdewagen“



- 1x „Torfkahn/Pflug“



- 3x „Kleiner Bohlenweg“ (mit nur 2 Torfplätzen)



- 10x „Torf“



Material für den 3. Spieler

Ein Set Spielmaterial wie im Grundspiel, bestehend aus:

Holzsteine

- 10 Handwerksanzeiger (blau)
- 4 Arbeitersteine (blau)
- 6 Warensteine
- 1 Aufkleberbogen

- 1 Heimatplan
- 3x „Moor/entwässertes Moor“
- 5 Deiche
- 1 Scheunenplan
- 1 Set aus 9 Reisezielen

VOR DER ERSTEN PARTIE

Beklebt die 6 Warensteine und 4 Arbeiter für den 3. Spieler mit den zugehörigen Aufklebern.



DANKSAGUNGEN

Arler Erde ist ein Spiel von Uwe Rosenberg. Die hier vorliegende Erweiterung stammt von Tido Lorenz und Uwe Rosenberg. Die Variante für 3 Spieler geht auf Frank Heeren zurück. Die Illustrationen hat wieder Dennis Lohausen übernommen. Das Verfassen und Setzen der Spielregel wurde von Christof Tisch bewerkstelligt. Für die Übersetzung ins Englische danken wir Grzegorz Kobiela, für das Korrekturlesen Johannes Grimm. Als Testspieler haben uns geholfen: Andreas Trantow, Chris Hinkes, Christiane Preising, Christof Tisch, El-ad David Amir, Fabrice Dubois, Helge Preising, Janina Woitkoswki, Joel Oakley, Laurent Ferret, Ronald Dempsey, Simone Trantow, Steph Hodge und Stephan Rink.



Erweiterung „Tee & Handel“ (für 2 Spieler)

SPIELVORBEREITUNGEN

Baut das Spielmaterial wie im Grundspiel auf. Zusätzlich trifft ihr noch folgende Vorbereitungen:

- Ergänzt den Aktionsteil des großen Spielplanes, indem ihr die neue **Aktionsplanerweiterung** (mit dem Schlootzieher) oben anlegt. Wählt die Seite für 2 Spieler aus (markiert mit 🟡). Stellt 2 Handwerksanzeiger auf das linke Feld der Grabspaten.
- Legt die 2 **Gebäude-Ablagen** für 2 Spieler (markiert mit 🟡) neben den Spielplan.
- Alle **Gebäude** dieser Erweiterung sind oben rechts mit einer kleinen Teetasse ☕ markiert. Bei den grünen, gelben und blauen Gebäuden ist es euch überlassen, ob ihr bevorzugt mit den neuen Gebäuden spielt oder ob ihr zufällig aus den alten und neuen Gebäuden zieht.

Austauschgebäude

Zwei **kleine Handwerksgebäude** (gelb: »Räucherei« und »Schmiedestube«) und zwei **Gaststätten** (blau: »Zum Waldhof«, »Zum Fährhaus«) haben denselben Namen wie die des Grundspiels. Sie sind mit einem * auf der Vorderseite markiert und wurden für diese Erweiterung angepasst. Sucht diese Gebäude aus dem Grundspiel heraus und ersetzt sie durch die neuen.

Gebäudeauslage

Legt die **9 großen Handwerksgebäude** (orange) und die **4 großen Bauwerke** (rot) aus, die auf den Ablagen vorgedruckt sind. Die anderen **drei Gebäudesorten** (grün, gelb und blau) legt ihr wie gehabt aus (zufällig oder nach Belieben), so dass alle Gebäudfelder belegt sind. Die restlichen Gebäude legt ihr zurück in die Schachtel, sie werden für diese Partie nicht gebraucht. (Siehe auch **Gebäude-Übersicht auf Seite 7.**)

- Nehmt euch je einen Hafensplan und legt ihn als Verlängerung oben an euren Scheunenplan an (oder wählt einen anderen Platz dafür aus).
- Nehmt euch als **Start-Rohstoffe** 3 Lehm, 3 Holz, 3 Torf und 3 Tee.

Start-Rohstoffe bei 2 Spielern



- Legt die anderen **Elemente** der Erweiterung bereit: Schloote, Teeplättchen sowie die Handelsschiffe und die Fischkutter (auf deren Ablage).

Die neue Aktionsplanerweiterung bietet euch u. a. ein neues Handwerk und Aktionen zum Schiffsbau.



Die Gebäude-Ablagen für 2 Spieler bringen 5 weitere Gebäude ins Spiel.

Der Hafensplan erweitert euren Scheunenplan um je 2 Liegeplätze für Kutter (klein) und Handelsschiffe (groß).



Die neuen Spielelemente

SCHLOOTE

Durch die Handwerksaktion des „Schlootziehers“ könnt ihr Entwässerungsgräben (*sogenannte Schloote*) anlegen. Sie legen euer Land trocken und machen es dadurch besser nutzbar. Die Schloote werden durch Holzstäbe dargestellt. Ihr legt sie zwischen die Landfelder auf euren Heimatplan. Eine Aktion mit dem Schlootzieher erlaubt es euch 3 bis 6 Schloote zu ziehen. Schloote könnt ihr auch durch die Aktion der Gebäude „Entwässerungsmühle“ und „Friedericussiel“ ziehen.

Bauregeln für die Schloote

Den ersten Schloot müsst ihr so legen, dass er die geschlossene Deichlinie berührt. Alle weiteren Schloote müssen mindestens an einem Schloot anliegen, somit sind immer alle Schloote verbunden. Es darf allerdings nur genau 1 Schloot die geschlossene Deichlinie berühren. Ihr dürft Schloote nicht jenseits der Deichlinie und auch nicht auf ein Deichplättchen legen. Das Netz der Schloote darf sich auf dem Heimatplan beliebig verzweigen. Gezogene Schloote bleiben das ganze Spiel über auf euren Heimatplänen liegen.

Wenn ihr die geschlossene Deichlinie in Richtung Meer ausbaut und die Schloote deswegen keine Verbindung mehr zum Deich haben, dürft ihr sofort (*ohne eine Aktion oder Rohstoffe dafür zu bezahlen*) die Lücke zur geschlossenen Deichlinie mit einem Schloot schließen. Ob Felder neben den Schlooten belegt sind oder nicht macht für den Bau keinen Unterschied.

Nutzen der Schloote

Felder, an denen zwei oder mehr Schloote liegen gelten als „entwässert“ und lassen sich auf 3 Arten besser nutzen.

• Schafzucht

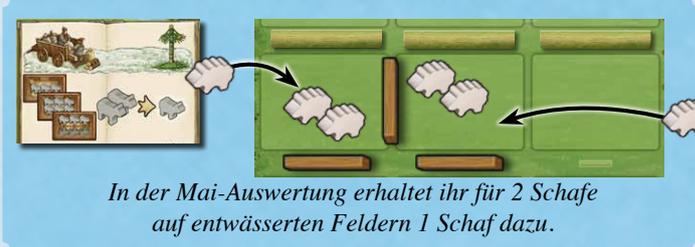
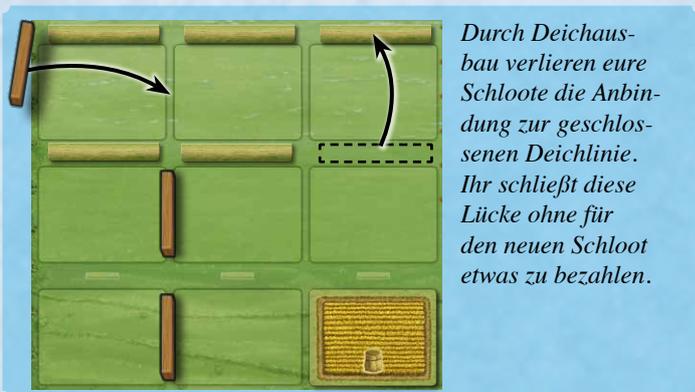
Ein entwässertes Landfeld kann bis zu 3 Schafe aufnehmen. Dadurch können sich 2 Schafe, die auf einem entwässerten Feld stehen, in der Mai-Auswertung vermehren.

• Ackerbau

Nutzt ihr die Aktion des Ackerbauern, dürft ihr pro Pflug 2 entwässerte Felder in Flachs- oder Getreideäcker umwandeln (*statt nur 1, wie sonst*). Ihr dürft für jedes Feld gesondert wählen, was ihr darauf anbauen wollt.

• Trockenlegung der Moore

Sobald ein großes Moorplättchen an 2 Schloote grenzt, dreht ihr es um (*und legt den Torf darauf*).



Ihr zieht Schloot 1 und 2 in eurem Zug. Dadurch entwässert ihr das linke Moorfeld. Ihr dreht es sofort um und legt 4 Torf darauf.



Wenn ihr später an der Stelle 3 auch noch einen Schloot zieht, könnt ihr auch das mittlere Moor entwässern.



Der **Hafenplan** zeigt euch (ähnlich wie der Scheunenplan) wie viele **Kutter** und **Handelsschiffe** ihr unterbringen könnt und welche Handelsaktionen ihr mit Handelsschiffen tätigen könnt.

Durch die Aktion des **Segelmachers** und des **Bootsbauers** auf der neuen Aktionsplanerweiterung könnt ihr Handelsschiffe oder Kutter bauen und in eurem Hafen ablegen.

Ihr dürft Kutter und Handelsschiffe (wie die **Fuhrwerke**) jederzeit beladen. Sie erlauben euch auf ihren Feldern die gleichen Aufwertungsaktionen. Allerdings dürft ihr mit ihnen **keine Reiseziele** erfüllen.

Besonderheit der Kutter

Werden die Kutter nicht vollständig zur Aufwertung von Waren genutzt, laufen sie zum Fischfang aus. Ihr dürft euch in der Mai- und November-Auswertung in der Phase „Fuhrwerke (und Schiffe) entladen“ – vor dem Ausladen – pro unbeladenem Kutterfeld 1 NW nehmen.

Besonderheit der Handelsschiffe

Felder auf Handelsschiffen, die nicht für eine Warenaufwertung genutzt wurden, dürft ihr in der Phase „Fuhrwerke (und Schiffe) entladen“ zum Handeln benutzen. Die Anzahl der freien Felder bestimmt dabei wie viel und was ihr erhalten könnt.

Indien: Ihr gebt 3 NW ab und ladet dafür euer Schiff voll mit Tee.

England: Ihr gebt 1 Tee (oder 1 Ostfriesentee) ab und ladet euch 1 Winterkleidung auf euer **großes Handelsschiff**. (Diese Fahrt ist mit einem kleinen Handelsschiff nicht möglich.)

Norwegen: Ihr gebt entweder 3 Flachs oder 3 Getreide ab und ladet dafür euer Schiff voll mit Holz.

Finland: Ihr gebt 1 Winterkleidung ab und ladet dafür euer Schiff voll mit Bauholz.

Das Entladen und Handeln findet gleichzeitig statt, das heißt zum Aufwerten genutzte Felder können nicht zum Handeln verwendet werden.

 Segelmacher 1 1 1 Kutter / Torfkahn	 Bootsbauer 1 Handelsschiff oder 1 Torfkahn 1 Kutter
------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------

Mit dem **Segelmacher** könnt ihr nur einen Kutter (oder Torfkahn) bauen. Der **Bootsbauer** fertigt jedes Schiff an (inkl. Torfkahn).



Der Spieler hat seinen großen Kutter mit 1 Tee beladen und ihn zu 1 Ostfriesentee aufgewertet. Für das freie Feld erhält er 1 NW.

 INDIEN 3	 ENGLAND 1	 NORWEGEN 3	 FINNLAND 1
-----------------	------------------	-------------------	-------------------

Ein kleines Handelsschiff fährt nach Indien. Der Spieler gibt 3 NW ab und erhält 2 Tee.
 Ein großes Handelsschiff fährt nach England. Der Spieler gibt 1 Tee ab und erhält 1 Winterkleidung.

Mit Kuttern dürft ihr keine Handelsreisen durchführen.



Tee ist ein neuer Rohstoff, den ihr zu Ostfriesentee aufwerten könnt. Ihr könnt Tee (bzw. Ostfriesentee) abgeben, um damit in einem Zug eure Aktion auf **eine** von **drei Arten** zu verstärken.

1.) Wenn ihr eine **Handwerks-Aktion** spielt und dabei **1 Tee** abgibt, dürft ihr sie ausführen, als ob euer Handwerks-Anzeiger **1 Stufe weiter rechts** stünde.

2.) Wenn ihr eine **Handwerks-Aktion** spielt und dabei **1 Ostfriesentee** abgibt, dürft ihr sie ausführen, als ob euer Handwerks-Anzeiger **2 Stufen weiter rechts** stünde.

Ausnahme: Beim Ofen führt 1 Ostfriesentee nur zur Verbesserung um 1 Stufe. Durch 1 Tee lässt sich der Ofen nicht verbessern. Ihr dürft eine Handwerks-Aktion auch dann mit Tee verbessern, wenn ihr sie über die Nachahmung ausführt.

Wichtig: Der Tee verbessert nur die Stufen der **Werkzeuge**. Ihr könnt also nie mehr bekommen, als die Stufe ganz rechts anzeigt.

Wichtig: Ihr dürft pro Zug immer nur 1 Tee / 1 Ostfriesentee zur Verbesserung einer Handwerks-Aktion einsetzen.

3.) Wenn ihr **2 Ostfriesentees** abgibt, dürft ihr eine Aktion **zweimal** ausführen. Die Kosten für die Aktion müsst ihr dann auch ggf. zweimal bezahlen (z.B. beim Förster). Beim zweimaligen Ausführen einer Aktion dürft ihr eine Handwerks-Aktion nicht mit zusätzlichem Tee verbessern. Erlaubt die zweimalig ausgeführte Aktion Wahlmöglichkeiten, dürft ihr bei der zweiten Ausführung eine andere Option wählen als bei der ersten. (Z. B. dürft ihr bei der Nachahmung zwei verschiedene Aktionen nachahmen oder beim Krämer zwei verschiedene Tiere nehmen.)

Für Tee gilt der Grundsatz (ähnlich wie bei Holz und Lehm): Immer wenn ihr Tee bezahlen müsst, könnt ihr auch Ostfriesentee bezahlen.

 Deichbauer 1 pro Schaufelpaar 1	 Lehmarbeiter pro Schaufel 1	 Schaufelpaare 1 2 3 4 5 6 Schaufeln
----------------------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------------------

Als roter Spieler bringt der Einsatz von 1 Tee mit dem Deichbauer keinen Vorteil. Er darf trotzdem nur 2 Deiche versetzen. Er bekommt auch nicht mehr Tiere, weil der Tee nur die Schaufel(paare) verbessert. Wählt er den Lehmarbeiter, bekommt er allerdings 5 Lehm statt nur 4.

 Holzfäller pro Axt 1	 Äxte 1 2 3 4 5 6
--------------------------------	-------------------------

Mit dem Einsatz von 1 Ostfriesentee kann der rote Spieler hier nur 6 Holz bekommen, da die Äxtskala ihm keine Verbesserung um 2 Stufen mehr erlaubt.

 Meister pro Werkbank 2	 Werkbänke 2 3 4
----------------------------------	------------------------

Mit dem Einsatz von 2 Ostfriesentee kann der rote Spieler den Meister zweimal nutzen und dadurch 6-mal Anzeiger nach rechts schieben. Schiebt er beim ersten Mal die Werkbänke nach rechts, kann er insgesamt 8 Aufwertungen machen, die er natürlich auch alle bezahlen muss.

 Bauarbeiter 1 Gebäude

Mit dem Einsatz von 2 Ostfriesentee beim Bauarbeiter darf der rote Spieler 2 Gebäude bauen, die er beide voll bezahlen muss.

Erweiterung für 3 Spieler

SPIELVORBEREITUNGEN

Allgemeine Vorbereitungen

Baut das Spielmaterial so wie für die Erweiterung „Tee & Handel“ für 2 Spieler auf. Die Variante für 3 Spieler spielt ihr immer mit den Elementen von „Tee & Handel“.

Trefft zusätzlich noch folgende Vorbereitungen:

- Dreht die **Aktionsplanerweiterung** auf die Seite mit . Stellt den Handwerksanweiser für den 3. Spieler auf die anderen.
- Legt den **Aktionsplanaufleger** (mit *Nachnahmen, Lohnarbeiter, Runden und Arbeiteraufstellung*) auf den unteren Teil des großen Planes. Damit verdeckt ihr die bisherigen Lohnarbeiter und die bisherige Aufstellung. Legt die Arbeitersteine so auf die Felder der Juniaufstellung, dass diejenigen des Startspielers oben liegen und die anderen entsprechend im Uhrzeigersinn darunter. Stellt die Halbjahresmarke auf das Feld 1. Wie ihr seht, spielt ihr zu dritt nur 7 Runden.
- Legt die **Gebäude-Ablagen** mit zusätzlich neben den großen Spielplan. Es sind nun alle 4 neuen Gebäude-Ablagen im Spiel. Nochmals erwähnt: Tauscht auch im Spiel zu dritt die Austauschgebäude aus (*siehe Seite 3*).
Legt die **10 großen Handwerksgebäude** (orange) und die **5 großen Bauwerke** (rot) aus, die auf den Ablagen vorgedruckt sind. Die anderen **drei Gebäudesorten** (grün, gelb und blau) legt ihr wie gehabt aus (*zufällig oder nach Belieben*), so dass alle Gebäudefelder belegt sind. Die restlichen Gebäude legt ihr zurück in die Schachtel, sie werden für diese Partie nicht gebraucht. (*Siehe auch Gebäude-Übersicht ab Seite 7.*)

Vorbereitungen der Spieler

Der **3. Spieler** erhält sein **Spielmaterial** und legt es wie die anderen Spieler vor sich (*inklusive Hafentplan*).

Alle 3 Spieler treffen nun noch folgende Vorbereitungen:

- Statt des kleinen Bohlenwegs mit 4 Torf legt jeder den **Bohlenweg mit 2 Torf** auf seinen Heimatplan.
- Jeder Spieler nimmt sich von allen **Rohstoffen** (Lehm, Holz, Tee und Torf) **3 Stück** in seinen Vorrat.
- Jeder Spieler schiebt seine Warenmarker (NW, Getreide, Flachs, Wolle und Haut) auf seinem Heimatplan um **1 Stufe höher** als beim 2er-Spiel.
- Jeder Spieler nimmt sich **1 Karren** und stellt ihn in seine Scheune.

Start-Ausstattung bei 3 Spielern



Startrunde mit Spezialisierungen

Bevor das eigentliche Spiel beginnt, darf jeder Spieler zwei Spezialisierungen wählen. Ermittelt zuerst einen Startspieler. Nun darf der letzte Spieler in der Runde zwei Spezialisierungen auswählen, dann macht der mittlere Spieler das gleiche, zuletzt der Startspieler. Es gibt zwei Arten von Spezialisierungen:

Handwerksgerät aufrüsten

- Ihr schiebt einen eurer Handwerksmarker um **1 Stufe** nach rechts, in welchem sich bisher kein Spieler (*inkl. dem aktiven*) verbessert hat. Die Mitspieler bekommen dafür die Rohstoffe, welche die Verbesserung kosten würde.

Kleines Haus (grün) kaufen

- Wenn ihr noch kein kleines Haus habt, dürft ihr eines kaufen. Es kostet den doppelten Preis (*also 2 Baustoffe und 2 Getreide*). Die Aktion des Gebäudes dürft ihr erst nach der Spezialisierungsphase einsetzen.

Ihr dürft also entweder zweimal ein Handwerk aufrüsten oder ein Handwerk aufrüsten und ein kleines Haus kaufen.

Als erste Spezialisierung verbessert Rot seine Werkbänke. Blau und Gelb erhalten jeweils 2 Lehm.



Als zweite Spezialisierung kauft sich Rot den Hühnerhof für z.B. 1 Holz, 1 Lehm und 2 Getreide.



BESONDERHEITEN IM SPIEL MIT 3 SPIELERN

Sonderaktion

Im Spiel zu dritt dürfen **zwei** (*unterschiedliche*) Spieler eine **Sonderaktion** (*eine aus der nicht aktuellen Jahreszeit*) ausführen.

Der Startspieler wechselt auch hier entsprechend der genutzten Sonderaktionen:

- Führt **kein Spieler** eine Sonderaktion aus, wird der Startspieler (*-stein*) gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben.
- Führt **nur 1 Spieler** eine Sonderaktion aus, wird der Startspieler gegen den Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben, der keine Sonderaktion ausgeführt hat.

- Führen 2 Spieler eine Sonderaktion aus, wird der Startspieler an den Spieler weitergegeben, der keine Sonderaktion ausgeführt hat.

Nachnahmen

In jeder Jahreszeit sind **3 Nachnahmen** möglich. Allerdings darf **jeder Spieler** in jeder Jahreszeit nur **1 Nachnahme** spielen. Wer in einer Jahreszeit als Erster eine Nachnahme spielt, zahlt 1 NW, die weiteren Nachnahmen kosten 2 NW.



Solo-Spiel mit Tee & Handel

Im Solospiel entspricht der Aufbau dem für 2 Spieler. Ansonsten entsprechen die Soloregeln denjenigen des Grundspiels. Dementsprechend ist auch hier keine Sonderaktion erlaubt.

Die neuen Aktionsfelder

DIE AKTIONSFELDER DES HALBJAHRES SOMMER/HERBST

Schlootzieher (2 und 3 Spieler)
Lege so viele Schloote auf deinen Heimatplan wie du Grabspaten hast (*als 3 bis 6 Stück pro Aktion*). Beachte die Bauregeln für Schloote. (→ Seite 4)

Segelmacher (2 und 3 Spieler)
Nimm dir 1 Wolle und 1 Torf. Baue 1 Kutter oder 1 Torfkahn, indem du die Kosten hierfür bezahlst.

Großmutter
(bei 2 Spielern als Winteraktion)
Nimm dir 1 Ostfriesentee und 4 NW.

Lohnarbeiter (nur 3 Spieler)
Zahle 2 NW und baue 1 Fuhrwerk oder 1 Handelsschiff, indem du die Kosten hierfür bezahlst.

DIE AKTIONSFELDER DES HALBJAHRES WINTER/FRÜHLING

Fuhrmeister
(nur 3 Spieler) Nimm dir pro Torfkahn 1 Lehm und für je 3 Schloote auf deinem Heimatplan 1 Lehm.

Bootsbauer
2 Spieler: Baue 1 Handelsschiff oder baue 1 Torfkahn und 1 Kutter bzw. nur eines davon.
3 Spieler: Baue 1 Handelsschiff.
Zahlen in allen Fällen die Kosten dafür.

Holzfäller
(nur 3 Spieler) Nimm dir 3 Holz und für jeden Wald auf deinem Heimatplan 1 weiteres Holz.

Lohnarbeiter
(nur 3 Spieler) Zahle 2 NW und baue 1 Gebäude, indem du die Kosten hierfür bezahlst.

Die neuen Gebäude



KLEINE HÄUSER (GRÜN) | **Baukosten:** 1 beliebiger Baustoff, 1 Getreide, **Wert:** 1 Punkt

Es stehen euch nun **11 kleine Häuser** (7 aus dem Grundspiel + 4 neue) zur Verfügung. (Die 4 kleinen Häuser für Einsteiger braucht ihr als erfahrene Spieler nicht mehr.) Legt für 2 Spieler **4 kleine Häuser** und für 3 Spieler **6 kleine Häuser** (zufällig oder nach euren Vorlieben gewählt) auf die entsprechenden Ablagefelder.

Die kleinen Häuser befähigen euch zu **JEDERZEIT-AKTIONEN**, die ihr **immer** (auch mehrmals in Folge) im Spiel durchführen könnt (insbesondere während der Arbeitszeit).

Beestmarkt 1 Punkt
Funktion: Du darfst 3 beliebige Tiere abgeben, um dafür 4 Tee und 3 NW zu erhalten.

Hühnerhof 1 Punkt
Funktion: Du darfst 1 Holz und 1 Getreide abgeben, um dafür 4 NW zu erhalten.

Teekontor 1 Punkt
Funktion: Du darfst 2 verschiedene Stoffe (Leder / Leinen / Wolltuch) und 1 NW abgeben, um dafür 4 Tee zu erhalten.

Entwässerungsmühle 1 Punkt
Funktion: Du darfst 1 Holz und 1 NW abgeben um, dafür 2 Schloote zu ziehen.



KLEINE HANDWERKSGEBÄUDE (GELB) | **Baukosten:** 1 Bauholz, 1 Ziegel, **Wert:** 3 bis 5 Punkte.

Tauscht die „Räucherei“ und die „Schmiedestube“ aus dem Grundspiel mit denjenigen gleichen Namens aus der Erweiterung aus (sie sind mit einem * markiert). Es stehen euch nun **10 kleine Handwerksgebäude** (5 aus dem Grundspiel, inkl. der 2 ausgetauschten + 5 ganz neue) zur Verfügung. Legt 2 oder 3 Gebäude (für 2 oder 3 Spieler) davon auf die entsprechenden Ablagefelder (zufällig oder nach euren Vorlieben ausgesucht).

Räucherei* 4 Punkte
Funktion: Erhalte 2 Aktionen „Torf stechen“ pro Kutter in deinem Besitz und 1 Aktion „Torf stechen“ pro Reuse, die du hast. (Du musst dafür weder den / die Kutter abgeben noch deinen Handwerksanzeiger auf der Reuse verändern. Du darfst dir den Torf nicht aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.)

Kleine Werft 5 Punkte
Funktion: Pro 3 Schloote auf deinem Heimatplan darfst du jeweils 1 Bauholz abgeben und dafür entweder 1 kleinen Kutter oder 1 Torfkahn nehmen. (Du musst die Schloote dafür nicht abgeben.)

Schmiedestube* 5 Punkte
Funktion: Du darfst pro Werkbank, die du besitzt, 2 NW abgeben, um dafür jeweils ein Fahrzeug (*Handelsschiff, Kutter, Torfkahn, Fuhrwerk*) zu wenden.

Friedericussiel 3 Punkte
Funktion: Du darfst pro Werkbank, die du besitzt, 3 Schloote ziehen (durch den Friedericussiel kannst du also mind. 6 und max. 12 Schloote ziehen).

Gehöft 5 Punkte
Funktion: Pro Pferd auf deinem Heimatplan erhältst du 1 Getreide. Pro Kuh auf deinem Heimatplan erhältst du 1 Flachs.

Moorbauernhaus 5 Punkte
Funktion: Du darfst ein beliebiges Moorplättchen abgeben und Getreidefelder auf die bisherigen 1 oder 2 Moorfelder legen. Es darf ein Moorplättchen, ein entwässertes Moorplättchen (2 Felder) oder ein kleiner Bohlenweg (1 Feld) sein. Liegt auf dem Moorplättchen Torf, wird dieser in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Torfscheune 3 Punkte
Funktion: Pro 3 Schloote auf deinem Heimatplan erhältst du 1 Karren. Für jeden Torfkahn in deinem Besitz erhältst du ebenfalls 1 Karren.



**GROSSE HANDWERKSGEBÄUDE (ORANGE) | Baukosten:** unterschiedlich, **Wert:** 5 bis 8 Punkte.

Legt die Gebäude des **großen Handwerks** entsprechend ihrer Bezeichnung auf die orangefarbenen Ablagefelder des Spielplans und der neuen Gebäudeablagen. Euch stehen nun **10 große Handwerksgebäude** (6 aus dem Grundspiel + 4 neue) zur Verfügung. Spielt ihr zu zweit, werden 9 vorgegebene Gebäude ausgelegt. Im Spiel zu dritt kommt noch ein 10. hinzu.

Schlachthof 8 Punkte
Baukosten: 2 Ziegel
Funktion: Schiebe den Anzeiger für deine Schlachtbänke (*bei deinem Schlachter*) kostenlos um eine Position nach rechts. Erhalte ab sofort für jedes geschlachtete Tier 1 NW zusätzlich.

Carolinensiel 5 Punkte
Baukosten: 2 Bauholz, 12 NW
Funktion: Erhalte 1 Lehm pro Schloot auf deinem Heimatplan und drehe ein Moorplättchen auf die entwässerte Seite.

Schnapsfabrik (3 Spieler) 5 Punkte
Baukosten: 6 Getreide, 1 Ziegel
Funktion: Erhalte 4 NW pro Handelsschiff (*großes oder kleines*) in deinem Hafen und 4 NW pro Gaststätte (*blaue Gebäude*) auf deinem Heimatplan.

Teefabrik 6 Punkte
Baukosten: 5 Tee, 2 Ziegel
Funktion: Erhalte 5 Ostfriesentee.

**GASTSTÄTTEN (BLAU) | Baukosten:** 2 unterschiedliche Baustoffe, 9 NW, **Wert:** 3 bis 5 Punkte

Tauscht die Gasthäuser „Zum Waldhof“ und „Zum Fährhaus“ aus dem Grundspiel mit denjenigen gleichen Namens aus der Erweiterung aus (*sie sind mit einem * markiert*). Es stehen euch nun **10 Gasthäuser** (6 aus dem Grundspiel, inkl. der 2 ausgetauschten + 4 neue) zur Verfügung. Legt **4** davon auf die entsprechenden Ablagefelder (*zufällig oder nach euren Vorlieben ausgesucht*).

Zur alten Bierstube Punkte: 4
Funktion: Erhalte 2 Wolle und 2 NW pro großem Handwerksgebäude (*orangefarbene Gebäude*) auf deinem Heimatplan.

Zur alten Ziegelei Punkte: 5
Funktion: Du darfst für jeden Acker auf deinem Heimatplan 1 Tee abgeben, um 1 Ziegel und 1 Flachs zu erhalten.

Vossenhus Punkte: 5
Funktion: Du erhältst für jedes Fuhrwerk in deiner Scheune 3 Torf.

Zum Waldhof* Punkte: 5
Funktion: Du darfst sofort einmalig 1 Acker in 1 Wald umwandeln. Außerdem darfst du für jeden Wald, den du auf deinem Heimatplan hast 1 Ostfriesentee in 9 NW tauschen.

Zum Fährhaus* Punkte: 4
Funktion: Erhalte 1 großen Kutter. Erhalte außerdem 1 Holz pro Axt (*genauso, wie wenn du die Handwerksaktion des Holzfällers ausführst*).

Zur alten Schmiede Punkte: 3
Funktion: Erhalte 3 Pferde und 1 Pflug.

**GROSSE BAUWERKE (ROT) | Baukosten:** 3 Bauholz, 3 Ziegel, 15 NW, **Wert:** 15 Punkte.

Legt die **großen Gebäude** auf die für sie vorgesehenen Felder. Es stehen euch nun **5 große Bauwerke** (3 aus dem Grundspiel + 2 neue) zur Verfügung. Spielt ihr zu zweit, werden 4 vorgegebene Gebäude ausgelegt. Im Spiel zu dritt kommt noch ein 5. hinzu.

Mennonitenkirche
Funktion: Erhalte sofort ein großes Handelsschiff. Führe folgende Tauschaktion bis zu 3x durch: Gib 1 Leinen ab und erhalte dafür 5 NW.

Punkte: 15

**Norderburg (3 Spieler)**

Funktion: Entferne 4/6/8 Äcker von deinem Heimatplan und erhalte dafür 14/19/24 NW. Schiebe den Anzeiger für deine Grabspaten (*bei deinem Schlootzieher*) kostenlos um eine Position nach rechts.

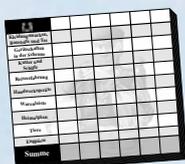
Punkte: 15

**ÜBERSICHT ANZAHL DER GEBÄUDE IM SPIEL**

Art	Farbe	Anzahl bei 2 Sp.	Anzahl bei 3 Sp.
Kleine Häuser	Grün	4 (wie Grundspiel)	6
Kleine Handwerksgebäude	Gelb	2 (wie Grundspiel)	3
Große Handwerksgebäude	Orange	9	10
Gaststätten	Blau	4	4
Große Bauwerke	Rot	4	5

DANKSAGUNG DES AUTORS

Tido Lorenz, selbst Ostfrieser, dankt Uwe Rosenberg für die Möglichkeit an seinem Spiel mitzuarbeiten sowie für die hilfreichen und positiven Einschätzungen; und Frank Heeren für das Lotsen des Erweiterungsschiffes um die Untiefen der Verkomplizierung herum.

Spielende und Gewinner des Spiels

Die Abrechnung der Punkte findet in gewohnter Weise statt.

In der Erweiterung bekommt ihr zusätzlich Punkte für:

- Tee und Ostfriesentee (½ und 1 Punkt)
- Kutter und Schiffe (2, 3 oder 4 Punkte)
- Handwerksleiste Schlootzieher (0, 2 oder 3 Punkte).

Außerdem gilt mein Dank natürlich den eifrigsten Testspielern (insbesondere Helge, dem gebürtigen Berumerfeher) für gute Anregungen, die die Erweiterung in die richtigen ostfriesischen Fahrwasser führten; sowie meiner Frau Maike für Ihre Testspiele und Verständnis, dass ihr Mann einige Tage im „Arler Meer“ und ähnlichem versunken ist.

