

Nosič vody



1+

Ausbildung I

Každé kolo 1 JJ
jakmile Studna

Jakmile některý ze spoluhráčů postaví Studnu, polož po 1 JJ na políčka zbývajících kol. Na začátku těchto kol Jídlo vezmi. (Pokud už Studna stojí, rozděl JJ okamžitě)

Předjezdec



4+

Ausbildung I

Rodinný příslušník na
aktuální kartě: +1 Obilí

Vždy, když tvůj rodinný příslušník použije tu kartu kola, která přišla do hry jako poslední, obdržíš 1 Obilí.

Ochutnávač



4+

Ausbildung I

Za 1 JJ na začátku kola
předběhnout ostatní

Vždy, když je nějaký spoluhráč Prvním hráčem, smíš za 1 JJ, zaplacenou Prvnímu hráči umístit jako první svého člena rodiny. Poté normálně hraje První hráč. (Pokud jsi ty První hráč, nemáš výhodu)

Pohaněč dobytka



3+

Ausbildung I

Zvíře navíc za 1 JJ

Vždy, když využiješ akční pole „Ovce“, „Divočák“ nebo „Kráva“, smíš zaplatit 1 JJ a vzít si ještě jedno stejné zvíře. (Karty Ovce, Divočák a Kráva přijdou do hry v kolech 1-4, 8-9 příp. 10-11)

Stavitel plotů



1+

Ausbildung I

Stavět plot i na jiném
akčním poli

Když zahraješ tuto kartu, polož jeden ze svých Plotů na libovolné akční políčko. Když použiješ toto pole smíš jako dodatečnou akci postavit Ploty.

Plotař



4+

Ausbildung I

Ploty spoluhráčů:
+1 nebo +2 Polena

Když nějaký spoluhráč postaví 1-4 Ploty, dostaneš 1 Poleno ze zásoby. Postaví-li 5 a více Plotů dostaneš 2 Polena. (Pokud stavíš ty sám, nedostaneš nic).

Dodavatel plotů



1+

Ausbildung I

Postavit dvakrát Plot za 2 JJ

Příti k aktuálnímu kolu 6 a 10. Polož na odpovídající políčka kol po 4 Plotech. Na začátku těchto kol smíš zaplatit 2 JJ a zato postavit okamžitě všechny 4 Ploty. (Je povoleno postavit i méně než 4 Ploty. Za tyto ploty neplatíš Polena)

Vazal



4+

Ausbildung K

Před osetím:
Vzít Obilí nebo vyměnit

Vždy, když použiješ akci „Osít a péct chleba“, obdržíš před akcí 1 Obilí. Alternativně smíš místo toho vyměnit 1 Obilí za 1 Zeleninu