

Řezbář



1+ K

Každé kolo ušetřit 1 Poleno

Každé kolo tě stojí buď 1 Vylepšení, Místnost dřevěné chýše, stavba Chléva nebo stavba Plotu o 1 Poleno méně.

Naháněč prasat



4+ K

3 Divočáci v dohledu

Přičti k aktuálnímu číslu kola 4,7 a 10. Polož na odpovídající pole pokud ještě mají být hrána po 1 Divočákovi. Na začátku těchto kol si Divočáka vezmi.

Štěrkař



4+ K

Přestavba na Kamenný dům mimo pořadí

Smíš přestavět svou Jílovou chýši v libovolném okamžiku na kamenný dům, nepotřebuješ na to akční pole „Přestavba“ (Náklady Přestavby ovšem hradíš)

Zvěrolékař



4+ K

Na začátku kola:
Táhnout zvířata

Když zahraješ tuto kartu, dej do nádoby 4 Ovce, 3 Divočáky a 2 Krávy. Na začátku každého kola vytáhni naslepo 2 z nich. Pokud jsou stejné, jedno si nech. Zbylé 1 nebo 2 vrací zpět do nádoby.

Palírník



1+ K

Sklizeň: 5JJ z 1 Zeleniny

Palírník ti umožňuje ve vyživovací fázi každé Sklizeň přeměnit maximálně 1 Zeleninu na 5JJ

Ras



3+ K

Spoluhrač poráží: +1 JJ

Pokaždé, když spoluhrač přeměňuje jedno nebo více zvířat na JJ, dostaneš ze zásoby 1 JJ. Ve fázi výživy jsi poslední na řadě. (Pokud sám porážíš, nedostaneš JJ navíc).

Ověčský učeň



4+ K

každé kolo 1 Ovce, jakmile Kamenný dům

Jakmile bydlíš v Kamenném domě, polož na políčka zbývajících kol po 1 Ovci. Na začátku těchto kol si Ovci vezmi. (Pokud při zahrání už máš Kamenný dům, rozděl ovce hned)

Bača



3+ K

Ovce: +1 Ovce, ze 3 Ovcí
1 Kráva a 1 Divočák

Vždy, když si pomocí člena rodiny bereš Ovci, dostaneš 1 Ovci navíc ze zásoby. Smíš vždy (kromě fáze množení) vyměnit 3 Ovce za 1 Krávu a 1 Divočáka.