

<b>TYP</b> Aktion	<b>TYP</b> Aktion	<b>TYP</b> Aktion	<b>TYP</b> Aktion	<b>TYP</b> Aktion
<b>NAME</b> Diebstahl	<b>NAME</b> Schnecke	<b>NAME</b> Grüner Daumen	<b>NAME</b> Blattläuse	<b>NAME</b> Zauberbohnen
<b>AKTIV</b> Spätestens vor dem Ernten auf anderer Spielperson	<b>AKTIV</b> Spätestens vor dem Ernten auf anderer Spielperson	<b>AKTIV</b> Nachdem alle anderen Spielpersonen das Gemüse geerntet haben	<b>AKTIV</b> Spätestens vor dem Ernten auf anderer Spielperson	<b>AKTIV</b> Spätestens vor dem Ernten mit anderer Spielperson
<b>EFFEKT</b> Eine beliebige Karte der Spielperson kann entwendet werden	<b>EFFEKT</b> Alle Gemüse der Spielperson verlieren ihre Grünteile	<b>EFFEKT</b> Von jeder Spielperson kann das letzte Gemüseteil auf dem Kompost verwendet werden	<b>EFFEKT</b> Die Erntepunkte von einem Gemüse der Spielperson werden halbiert (abgerundet)	<b>EFFEKT</b> Eine beliebige Gemüsekarte muss mit einer der Spielperson getauscht werden
<b>SONSTIGES</b> Konter: Glashaus Konter: Diebstahl	<b>SONSTIGES</b> Konter: Insektizid  Falls Karte zu Erntedank in besitzt: Korbpunkte halbiert	<b>SONSTIGES</b> Wiederverwendete Gemüseteile müssen unterschiedlich sein	<b>SONSTIGES</b> Konter: Insektizid Wandert sonst nach der Ernte zur nächsten Spielperson	<b>SONSTIGES</b> Beide Spielpersonen müssen mindestens eine Karte besitzen

<b>TYP</b> Aktion	<b>TYP</b> Gemüse	<b>TYP</b> Gemüse	<b>TYP</b> Gemüse	<b>TYP</b> Event
<b>NAME</b> Brennglas	<b>NAME</b> Spargel	<b>NAME</b> Spargel	<b>NAME</b> Spargel	<b>NAME</b> Wildschweine
<b>AKTIV</b> Spätestens vor dem Ernten auf anderer Spielperson	<b>AKTIV</b> Teil: 1 von: 3 Benötigt: Teil 2	<b>AKTIV</b> Teil: 2 von: 3 Benötigt: Teil 1	<b>AKTIV</b> Teil: 3 von: 3 Benötigt: Teil 1+2 kombiniert	<b>AKTIV</b> Vor der Ernte
<b>EFFEKT</b> Ein Gemüse der Spielperson verliert ihr Grünteil	<b>EFFEKT</b> Dürre: -1 Frost: +0	<b>EFFEKT</b> Dürre: -1 Frost: +0	<b>EFFEKT</b> Dürre: -1 Frost: -2	<b>EFFEKT</b> Spielpersonen können keine einteiligen Gemüse pflanzen
<b>SONSTIGES</b>	<b>SONSTIGES</b> Subtyp: Erde	<b>SONSTIGES</b> Subtyp: Erde	<b>SONSTIGES</b> Subtyp: Grünzeug Wetterattribute werden zur Basis hinzugefügt	<b>SONSTIGES</b> Konter: Glashaus

<b>TYP</b> Aktion	<b>TYP</b>	<b>TYP</b>	<b>TYP</b>	<b>TYP</b>
<b>NAME</b> Salz	<b>NAME</b>	<b>NAME</b>	<b>NAME</b>	<b>NAME</b>
<b>AKTIV</b> Spätestens vor dem Ernten auf anderer Spielperson	<b>AKTIV</b>	<b>AKTIV</b>	<b>AKTIV</b>	<b>AKTIV</b>
<b>EFFEKT</b> Die Spielperson verliert einen ihrer Dünger	<b>EFFEKT</b>	<b>EFFEKT</b>	<b>EFFEKT</b>	<b>EFFEKT</b>
<b>SONSTIGES</b>	<b>SONSTIGES</b>	<b>SONSTIGES</b>	<b>SONSTIGES</b>	<b>SONSTIGES</b>