

El Burro

A
La Granja
Game



SPIELANLEITUNG



El Burro

von Andreas Odendahl und
Michael Keller für 1-4 Personen
Illustriert von Harald Lieske



INHALT

01. EINLEITUNG.....	2
02. SPIELZIEL.....	2
03. SPIELMATERIAL.....	2
04. SPIELAUFBAU.....	6
05. ALLGEMEINE KONZEPTE.....	8
06. SPIELABLAUF.....	15
07. SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG.....	22

01 EINLEITUNG

Das Landgut La Granja (spanisch für „Der Bauernhof“ - gesprochen La Gran -chr- a) ist ein altes Landgut im Südwesten der Insel Mallorca und aller Wahrscheinlichkeit nach im Laufe der Jahrhunderte aus vielen kleinen Höfen rund um die Ortschaft Alpich entstanden.

Als die Mauren fortschrittliche Bewässerungstechniken bis nach Mallorca brachten, konnte eine Felsenquelle, die Lebensader der Region, effizienter genutzt werden und ermöglichte so die Entwicklung vom kleinen Hof zum großen Landgut.

„La Granja“ wurde Anfang des 13. Jahrhunderts erstmals urkundlich erwähnt. Damals wurde es dem Zisterzienser-Orden überschrieben. In *El Burro* erzählen wir die Geschichte weiter.

El Burro ist ein „La Granja-Spiel“ und nutzt verschiedene Elemente, die euch bereits aus *La Granja* (Spielworxx, 2014) bekannt sind. Es ist ein komplett eigenständiges Spiel und bietet neben bekannten Elementen ganz neue Herausforderungen!

El Burro enthält darüber hinaus ein Solospiel.

02 SPIELZIEL

In *El Burro* übernehmt ihr die Rolle von Kleinbauern auf Mallorca während des Mittelalters.

Ihr führt alle einen kleinen Hof und versucht, diesen zur Blüte zu treiben.

In vier Spielrunden baut ihr euren Hof aus, erntet Erntegüter und züchtet das traditionelle „porc negro“, um mit diesen Hofgütern verschiedene Aufträge zu erfüllen. Dafür bekommt ihr Ansehen. Zusätzlich könnt ihr den anderen Personen beim Erfüllen von deren Lieferaufträgen helfen. Dies hilft dann wiederum euch. Es ist eben ein Geben und Nehmen als *campesino* in Alpich!

Setzt Esel und Ziegen, die „Burros“ und „Cabras“, geschickt ein, um eure Hofgüter bestmöglich auszuliefern!

Wer von euch das meiste Ansehen erringt, übernimmt die Verwaltung des neu entstandenen Landgutes und darf sich als „El Administrador“ oder „La Administradora“ von La Granja ausrufen lassen.

03 SPIELMATERIAL

Für das Basisspiel von *El Burro* benötigt ihr folgendes Material:

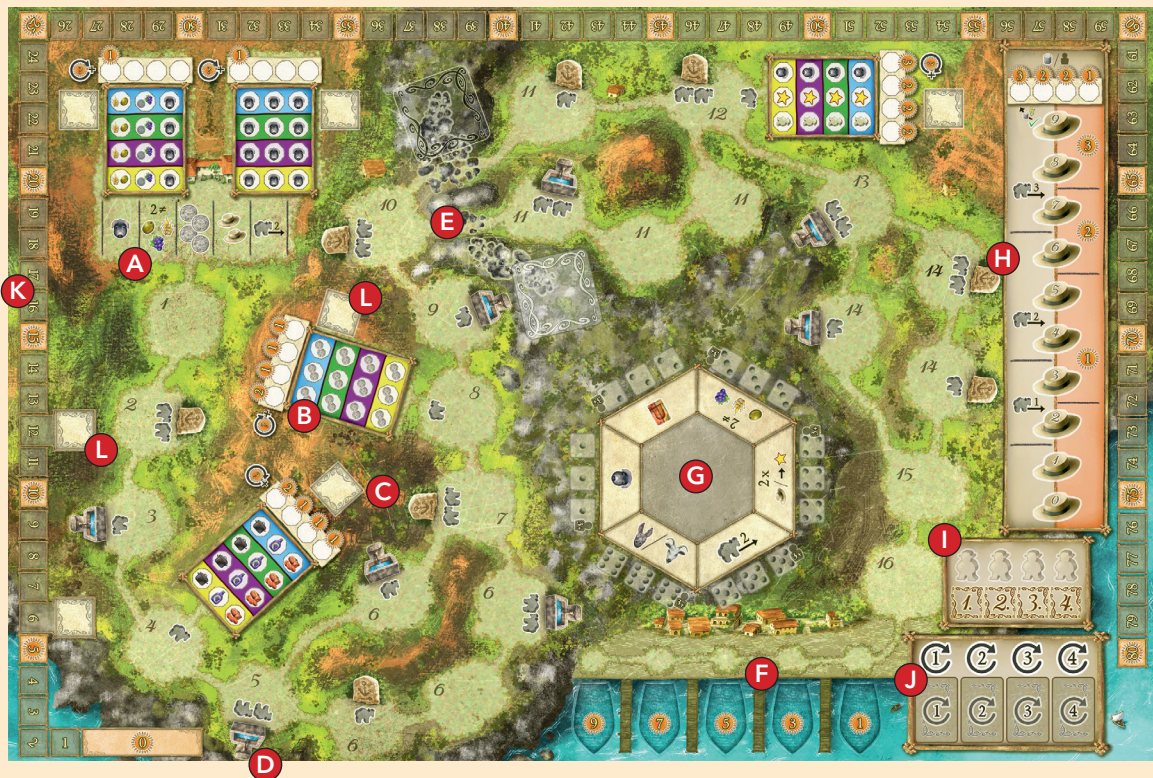
- 1 Spielplan
- 1 Belohnungstableau
- 4 Hoftableaus „El Caserio“
- 4 Stalltableaus „El Establo“
- 9 Ertragswürfel
- 1 Bonusrondellplättchen
- 72 normale Hofkarten
- 36 spezielle Hofkarten
- 24 Hofausbauplättchen (je 6 pro Person)
- 32 Marktbonusplättchen (je 4 Plättchen in 8 Sorten)
- 8 Abdeckplättchen „Lokale Märkte“ (Variante)
- 6 persönliche Errungenschaftsplättchen
- 6 allgemeine Errungenschaftsplättchen
- 5 Schiffplättchen
- 48 Eselkarten (je 12 pro Person)
- 4 Ansehensmarker (je 1 pro Person mit Markierung „+80“)
- 4 Siestamarker (je 1 pro Person)
- 4 Spielreihenfolgemarken (je 1 pro Person)
- 120 Gütermarker (je 30 pro Person)
- 24 Belohnungsmarker (je 6 pro Person)
- 4 Meilensteinmarker (je 1 pro Person)
- 4 Tränkenmarker (je 1 pro Person)
- 8 Esel (je 2 pro Person)
- 32 Arbeitskräfte

- 16 Rundenplättchen
- 4 Unterstützungsmarker
- 51 Silbermünzen (36 „1er“, 15 „3er“)
- 8 Plusplättchen
- 50+ Hof- und Stalltableau-„Füße“
- 50+ beidseitig klebende Aufkleber
- 4 Spielhilfen
- 1 Spielanleitung
- 1 Glossar

Das Spielmaterial für das Solospiel wird in der separaten Solospielanleitung aufgeführt.

DER SPIELPLAN

Das zentrale Element des Spielplans ist die Straße zum Hafen Port de Palma. Entlang der Straße liegen die Startfelder **A**, lokale Märkte **B**, Meilensteine **C**, Tränken **D**, Barrieren **E** sowie der Hafen selbst **F**. Aus dem Würfelvorrat **G** wählt ihr in der Ertragsphase Würfel- und Bonusaktionen. Auf der rechten Seite liegen die Siestaleiste **H**, die Spielreihenfolgeleiste **I** sowie die Ablagefelder für die Rundenplättchen **J**. Am Rand des Spielplans verläuft die Ansehensleiste **K**. Sowohl an den lokalen Märkten als auch an zwei Feldern der Ansehensleiste liegen Marktbonusplättchen aus **L**.



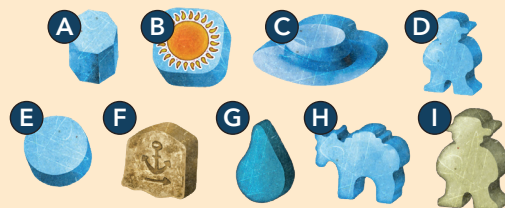
DAS BELOHNUNGSTABLEAU

Auf dem Belohnungstableau markiert ihr eure Ziegen- und Gemeinschaftslieferungen und erhaltet verschiedene Boni.



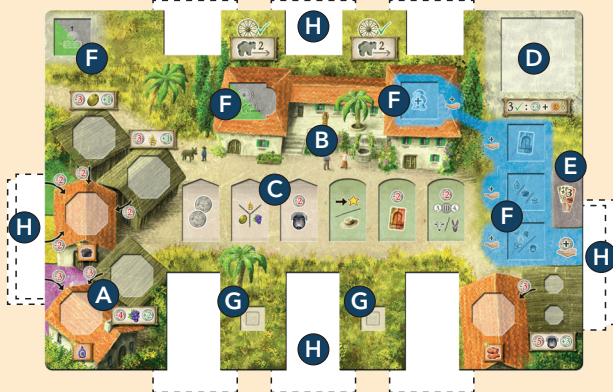
DIE HOLZMARKER

Eure Gütermarker **A** sind achteckig und zeigen durch den Ort, auf dem sie platziert wurden, welcher Art sie sind. Außerdem nutzt ihr sie zur Markierung einiger anderer Felder. Zusätzlich zu den Gütermarkern verwendet ihr folgende persönliche Holzmarker auf diversen Leisten: Ansehensmarker mit Markierung „+80“ **B**, Siestamarker **C**, Spielreihenfolgemarken **D**, Belohnungsmarker **E**, Meilensteinmarker **F**, Tränkenmarker **G** und Esel **H**. Außerdem stehen euch allen Arbeitskräfte **I** zur Verfügung.



DAS HOF- TABLEAU „EL CASERIO“

Auf euren Hof-Tableaus – im Folgenden kurz „Hof“ genannt – befinden sich diverse Lagerfelder für Hofgüter **A** mit den dazugehörigen Einkaufs- und Verkaufspreisen, sowie deren Aufwertungskosten an den Pfeilen zwischen den Lagerfeldern. Mittig liegt das Bauernhaus **B**, auf dem ihr Arbeitskräfte aufbewahrt, sowie die sechs Hoffelder **C**, deren *Jederzeit*-Aktionen ihr durch Hofausbauplättchen aufwerten könnt. Auf der rechten Seite liegen das Ablagefeld für euer persönliches Errungenschaftsplättchen **D** und der Bereich der Hofverwaltung **E**. Auf dem Hof gibt es mehrere Ablagefelder für Marktbonusplättchen **F**; am unteren Rand sind zwei Ablageplätze für die beiden gewählten Ertragswürfel **G**. An allen vier Seiten des Hofes könnt ihr Hofkarten anlegen **H**; je nach Position stellen sie unterschiedliche Dinge dar. Oben und unten könnt ihr maximal je 3 Karten platzieren – in jede Aussparung eine. Links und rechts legt ihr die Karten „überlappend“ an – hier gibt es keine Begrenzung der Kartenzahl.



DIE HOFKARTEN

Es gibt zwei Sorten von Hofkarten – *normale* **A** und *spezielle* **B**. Alle Hofkarten bieten euch vier Funktionen, die sich je nach Sorte unterscheiden. Abhängig vom Ort, an dem ihr sie an eurem Hof-Tableau platziert – links, rechts, oben oder unten – hat eine Hofkarte unterschiedliche Funktionsweisen. Beim Ausspielen schiebt ihr die Hofkarte teilweise so unter das Hof-Tableau, dass nur 1 der 4 Funktionen sichtbar bleibt.



Rückseite

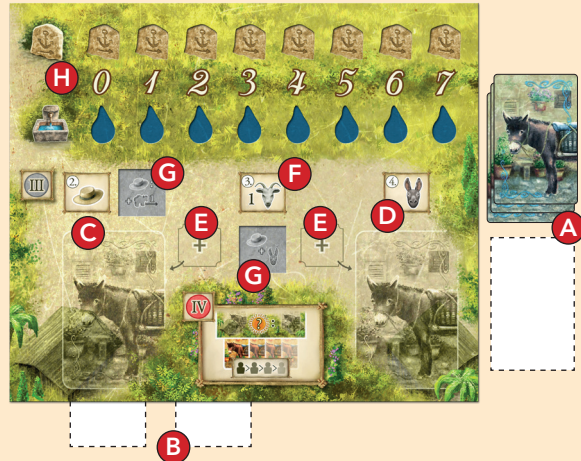


Rückseite

DAS STALL- TABLEAU „EL ESTABLO“

Auf und neben eurem Stall-Tableau – im Folgenden kurz „Stall“ genannt, gibt es 5 Plätze, an denen Eselkarten liegen können:

Neben dem Tableau befinden sich der Nachzieh- und der Ablagestapel **A**. Unterhalb des Tableaus legt ihr die Karten für die Stallwertung **B**. Auf dem Tableau befinden sich das Siestafeld **C**, das Feld für Esellieferungen **D**, jeweils mit einem Ablagefeld für die Plusplättchen **E**, und dazwischen das Symbol für die Ziegenlieferung **F**, sowie zwei Ablagefelder für Marktbonusplättchen **G**. Im oberen Bereich liegen die Meilenstein- und die Tränkenleiste **H**.



DIE ESELKARTEN



Rückseite

Die Eselkarte verwendet ihr auf eurem Stall, um in der Transportphase den verschiedenen Aktionen Werte zuzuordnen. Einige der Eselkarten bieten euch zusätzliche Boni **A**.

DAS BELOHNUNGS- RONDELLPLÄTTCHEN

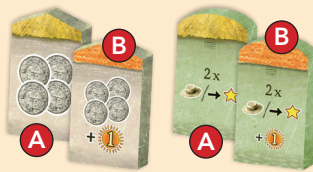
Das Bonusrondellplättchen liegt auf dem Würfelvorrat und zeigt euch Boni an, die ihr zusammen mit den Würfelträgen ausführt.



Vorder-
und Rückseite

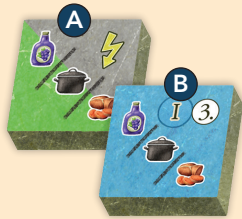
DIE HOF- BAUPLÄTTCHEN

Mit den Hofausbauplättchen verbessert ihr die Aktionen der 6 Hoffelder eures Hofes. Ihr bekommt sie, wenn ihr auf den Leisten des Belohnungstableaus vorwärts zieht. Die Hofausbauten gibt es in zwei Formen (relevant für die Belohnungsleisten). Sie besitzen



zwei Seiten: das Strohdach zeigt die einfache Seite (A), das Ziegeldach die aufgewertete Seite (B).

DIE MARKTBONUS-PLÄTTCHEN



Die Marktbonusplättchen bieten euch auf den Vorderseiten einmalige Soforteffekte (A), auf den Rückseiten dauerhafte Effekte (B). Ihr bekommt sie, wenn ihr Lieferaufträge der lokalen Märkte erfüllt. Zwei Plättchen stehen euch auch an der Ansehensleiste zur Verfügung.

DIE ERRUNGENSCHAFTS-PLÄTTCHEN

In jeder Partie liegen zwei allgemeine Errungenschaftsplättchen (A) auf dem Spielplan. Sie haben eine helle Vorderseite (einfach) und eine dunkle Rückseite (fordernd).

Außerdem erhaltet ihr jeder ein persönliches Errungenschaftsplättchen (B). Erfüllt ihr unterschiedliche Errungenschaften, bekommt ihr Boni oder könnt an den Barrieren der Straße vorbeiziehen.



DIE RUNDENPLÄTTCHEN



Rückseite

Die Rundenplättchen bieten euch rundenabhängige Sonderregeln. Auf der Rückseite zeigen sie die Runde an, in der sie aktiv sind.



Rückseite

DIE SCHIFFE

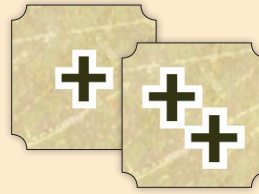
Erreicht ihr den Hafen am Ende der Straße, könnt ihr die Schiffe in der Schlusswertung mit Hofgütern beliefern.

DIE UNTERSTÜTZUNGS-MARKER



Rückseite

In *El Burro* könnt ihr neben euren Lieferaufträgen auch anderen Personen mit Lieferungen helfen. Seid ihr in einer Spielrunde die ersten, die das machen, erhaltet ihr als Belohnung 1 Ansehen, während die von euch belieferte Person ihren Unterstützungsmarker auf die Korbseite umdreht.



Rückseite

DIE PLUS-PLÄTTCHEN

Diese Plättchen dienen als Erinnerung, wenn ihr die Werte einer Eselkarte um 1 oder 2 erhöht.

DIE ERTRAGSWÜRFEL



El Burro enthält 9 Ertragswürfel. Je nach Personenzahl verwendet ihr eine bestimmte Anzahl und ordnet sie in der Ertragsphase den Feldern des Würfelvorrats zu.

DIE SILBERMÜNZEN



Eure Währung im Spiel ist Silber. Es gibt Silbermünzen mit Wert „1“ und Wert „3“. Ihr könnt nach Bedarf jederzeit drei 1er-Münzen gegen eine 3er-Münze aus dem Vorrat wechseln (und umgekehrt). Immer, wenn in dieser Anleitung „1 Silber“ steht, ist eine Silbermünze mit Wert „1“ gemeint.



DIE SPIELHILFEN

Die Spielhilfen fassen den Ablauf einer Spielrunde kompakt zusammen.

DIE ABDECKPLÄTTCHEN „LOKALE MÄRKTE“



Rückseite

Diese Abdeckplättchen verwendet ihr, um die Anordnung der lokalen Märkte auf dem Spielplan zu verändern und den Spielaufbau variabler zu gestalten.

HINWEISE ZUM SPIELMATERIAL

In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass euch während der Partie Silbermünzen, Arbeitskräfte oder Gütermarker ausgehen. Wenn dies passiert, improvisiert bitte.

Vor Beginn der ersten Partie klebt ihr alle doppellagigen Hof- und Stalltableaus mit den Stickern zusammen. Außerdem klebt ihr 4 „Füße“ unter jedes Hof- und Stalltableau. Auf diese Weise könnt ihr die Hof- und Eselkarten einfacher unter Hof- bzw. Stalltableau schieben. Die Füße befinden sich auf den Stanzbögen, die beidseitig klebenden Aufkleber liegen separat bei.

04 SPIELAUFBAU

Die Abweichungen für den Aufbau des Solospiels findet ihr in der Solospielanleitung.

- A** Legt den **Spielplan** bereit.
- B** Legt das sechseckige **Bonusrondell** auf das mittlere Feld des Würfelvorrats. Wählt eine zufällige Seite und Ausrichtung des Plättchens.
- C** Legt eine Anzahl **Ertragswürfel** neben dem Spielplan bereit, die von der Anzahl der mitspielenden Personen abhängig ist: Bei 2/3/4 Personen nehmt 5/7/9 Ertragswürfel. Bei weniger als 4 Personen legt ihr übrige Ertragswürfel zurück in die Schachtel.
- D** Platziert die **Marktbonusplättchen** mit dem Soforteffekt ⚡ nach oben wie folgt auf die Ablagefelder.
 - Bei 2/3/4 Personen stapelt 2/3/4 Marktbonusplättchen der folgenden Sorten auf den Ablagefeldern der **lokalen Märkte**.



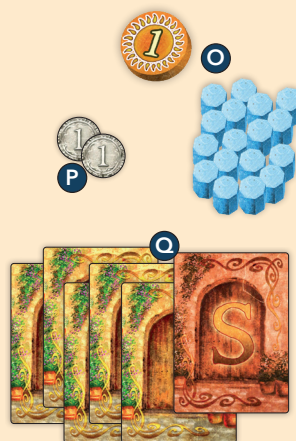
- Legt je 1 Marktbonusplättchen neben folgende Felder der **Ansehensleiste**.



- Legt übrige Plättchen zurück in die Schachtel.

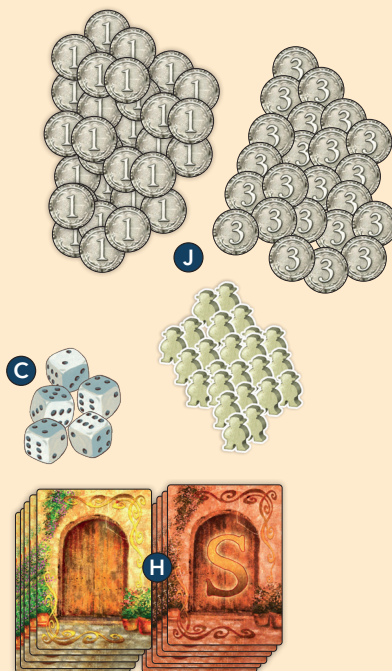
- E** Mischt die 6 **allgemeinen Errungenschaftsplättchen**. Zieht 2 davon und legt sie auf die beiden Ablagefelder hinter der Barriere an den Straßenfeldern „11“. Legt die Plättchen entsprechend der hellen oder dunklen Seite auf die beiden Felder (die längere Strecke bekommt eine einfache, helle Errungenschaft zugeordnet, die kürzere eine fordernde, dunkle). Legt übrige Plättchen zurück in die Schachtel.
- F** Mischt die **Rundenplättchen** getrennt nach der Rundenzahl auf den Rückseiten. Legt je 1 zur Spielrunde passendes Plättchen auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan. Deckt diese 4 Plättchen nun auf. Legt übrige Plättchen zurück in die Schachtel.

SPIELAUFBAU FÜR 2 PERSONEN





- G** Nehmt die 5 **Schiffplättchen** und legt sie neben den Spielplan in der Nähe vom Hafen ab. Dreht sie dabei auf zufällige Seiten, auf denen sie bis zum Ende der Partie liegen bleiben.
- H** Mischt die beiden **Hofkartendecks** getrennt nach normalen und speziellen Hofkarten und legt sie als verdeckte Stapel neben den Spielplan. Lasst neben dem Stapel mit normalen Hofkarten ein wenig Platz für einen Ablagestapel.
- I** Legt das **Belohnungstableau** neben den Spielplan.
- J** Platziert alle **Silbermünzen** und **Arbeitskräfte** als Vorräte neben den Spielplan.
- K** Nehmt je 1 **Hoftableau**, 1 **Stalltableau** sowie 1 **Spielhilfe**. Legt die beiden Tableaus so vor euch ab, wie es auf dem Tisch am besten passt. Achtet darauf, dass ihr im Verlauf des Spiels viele Karten an das Hoftableau anlegen werdet und lasst dementsprechend Platz. Legt übrige Tableaus und Spielhilfen zurück in die Schachtel.



- L** Mischt die 6 **persönlichen Errungenschaftsplättchen** und nehmt euch je 1 Plättchen. Legt das Plättchen offen oben rechts in die Aussparung eures Hofes. Legt übrige Plättchen zurück in die Schachtel.
- M** Nehmt euch je 1 Set mit 6 **Hofausbauplättchen** und legt es mit dem Strohdach nach oben neben euren Hof. Legt übrige Sets zurück in die Schachtel.
- N** Wählt je eine Spielfarbe und nehmt euch die entsprechenden **Eselkarten**. Mischt die Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel neben euren Stall. Nehmt euch 2 **Plusplättchen** und legt sie auf die beiden Ablagefelder eures Stalls. Legt übrige Eselkarten und Plusplättchen zurück in die Schachtel.

- O** Nehmt euch das **Holzmaterial** in eurer gewählten Farbe, sowie 1 Meilenstein- und Tränkenmarker. Legt euer Material wie folgt aus:

 - Legt 30 **Gütermarker** als persönlichen Vorrat neben euren Hof.
 - Platziert je 1 **Belohnungsmarker** auf die Felder unter den 6 Belohnungsleisten des **Belohnungstableaus**.
 - Legt den **Meilensteinmarker** auf Feld „0“ der **Meilensteinleiste** eures Stalls.
 - Legt den **Tränkenmarker** auf Feld „1“ der **Tränkenleiste** eures Stalls.
 - Legt den **Ansehensmarker** mit der Markierung „+80“ nach unten auf Feld „0“ der **Ansehensleiste**.
 - Ermittelt die **Spielreihenfolge**. Bestimmt 1 Person, die das Spiel beginnt. Diese Person legt ihren **Spielreihenfolgemarkers** auf Feld „1“ der **Spielreihenfolgeleiste**. In Sitzreihenfolge legen die anderen Personen ebenfalls ihren Marker auf die entsprechenden Felder. Bei weniger als 4 Personen bleiben einige Felder frei.
 - Bildet mit den **Siestamarkern** einen Stapel auf Feld „0“ der **Siestaleiste**. Beginnend mit der Person, die am weitesten hinten in der Spielreihenfolge sitzt, dann gegen den Uhrzeigersinn, legt jede Person ihren Marker auf das Feld. Der Stapel zeigt nun die Spielreihenfolge von oben nach unten.
 - Stellt die beiden **Esel** neben dem Spielplan in der Nähe der Startposition auf der Straße bereit.
 - Legt 1 **Unterstützungsmarker** mit der Ansehenseite nach oben neben euren Hof.
- P** Nehmt euch je 2 **Silber** und 1 **Arbeitskraft**. Stellt die Arbeitskraft auf das Bauernhaus eures Hofes.
- O** Zieht 5 **normale Hofkarten** und 1 **spezielle Hofkarte** von den beiden Stapeln und nehmt die Karten auf die Hand.
- R** Abschließend wählt ihr in entgegengesetzter Zugreihenfolge ein Startfeld am Beginn der Straße. Nehmt euch die im Startfeld angegebene Belohnung und stellt dann beide Esel auf dieses Feld. Jedes Startfeld kann nur von einer Person gewählt werden.

Mögliche Belohnungen sind:



„**Schwein erhalten**“: Stellt 1 Gütermarker auf eine der beiden leeren Markierungen des Schweinestalls.

2 ≠



„**Erntegüter erhalten**“: Stellt je 1 Gütermarker auf 2 unterschiedliche Lagerfelder für Erntegüter - Korn, Olive oder Traube.



„**Silber erhalten**“:

Nehmt 4 Silber aus dem Vorrat.



„**Siesta halten**“: Zieht mit dem Siestamarker 2 Felder auf der Siestaleiste vorwärts.




„**Auf der Straße reisen**“: Setzt einen eurer Esel um 2 Felder auf der Straße vorwärts. Ihr dürft die Schritte nicht auf beide Esel aufteilen.

Ihr habt nun alles vorbereitet und könnt mit **El Burro** beginnen!

VARIABLER SPIELAUFBAU

Nach einigen Partien könnt ihr das Spiel variabler aufbauen, um während der Partien neue strategische Pfade zu beschreiten:

- **Variable lokale Märkte**: Mischt die 8 **Abdeckplättchen „lokale Märkte“** und legt je 1 offen auf die 5 entsprechenden Felder der lokalen Märkte entlang der Straße. Legt die übrigen 3 Plättchen zurück in die Schachtel.
- **Variable Marktboni**: Nehmt je 1 der 8 unterschiedlichen **Marktbonusplättchen** und mischt sie. Legt je 1 zufällig mit dem Soforteffekt  nach oben auf die Ablagefelder, die sich an den lokalen Märkten und an der Ansehensleiste befinden. Nachdem ihr diese zufällige Auslage erstellt habt, legt wieder so viele Marktbonusplättchen derselben Sorte auf die Felder neben den lokalen Märkten, wie Personen am Spiel teilnehmen. Legt die übrigen Plättchen in die Schachtel zurück.

05 ALLGEMEINE KONZEPTE

Die folgenden Spielregeln gelten für 2 bis 4 Personen und überwiegend ebenfalls für das Solospiel. Notwendige Änderungen im Solospiel findet ihr in der separaten Solo-Spielanleitung.

Um alle Abläufe von **El Burro** nachzuvollziehen, stellen wir euch zunächst die wichtigsten Konzepte im Detail vor, bevor wir im Anschluss den Spielablauf erklären. Auf diese Weise könnt ihr bei Fragen zu den Abläufen in diesem Kapitel nachschlagen.

Dieses Kapitel beinhaltet bereits alle notwendigen Spielregeln. Einige der folgenden Elemente von **El Burro** sind in mehreren Phasen der Partie wichtig. Um deren Spielregeln auf einfache Weise wiederzufinden, bündeln wir sie hier.

Wenn ihr anderen Personen „am Tisch“ den Spielablauf erklärt (dieser folgt ab Seite 15), macht es Sinn die folgenden Spielkonzepte an den passenden Stellen in eure Erklärung einzubauen. Dazu findet ihr im Folgenden **nummerierte orange Überschriften**, auf die wir im Spielablauf verweisen. Auf diese Weise erklärt ihr das Spiel in einer maßgeschneiderten Reihenfolge.



DAS HOF-TABLEAU „EL CASERIO“

In **El Burro** habt ihr das Schicksal eures Bauernhofs in der Hand. Auf eurem Hof findet ihr Lagerfelder für alle Hofgüter. Die Lagerfelder zeigen euch durch ein kleines Pergament die jeweilige Gütersorte an. Ihr dürft diese Hofgüter im Laufe der Partie kaufen oder verkaufen. Die Preise sind am Pergament angezeigt – links der Einkaufspreis in Rot und rechts der Verkaufspreis in Grün. Ohne Angabe von Preisen müsst ihr euch entsprechende Gütersorten auf andere Weisen erspielen. Das Kaufen und Verkaufen der Basisgüter ist eine **Jederzeit-Aktion**.

Große Lagerfelder bieten euch Platz für mehrere Gütermarker **A**. Ihr dürft dort eine beliebige Menge einer Gütersorte lagern. Sind die Lagerfelder lediglich kleine Markierungen und bieten nur Platz für einen Gütermarker **B**, dürft ihr dort auch nur einen Gütermarker abstellen. Wollt ihr mehr von dieser Gütersorte lagern, müsst ihr euch zuvor weitere Lagerplätze mit zusätzlichen Markierungen besorgen.



2 DIE HOFGÜTER

Die **Hofgüter** können in El Burro zu verschiedenen Gruppen gehören, deren Bezeichnungen während der Partie immer wieder verwendet werden.



Erntegüter: Als Erntegüter werden Oliven, Korn und Trauben auf euren Äckern bezeichnet. Ihr erhaltet Erntegüter in der Hofphase durch die **Aktion „Ernten“**, indem ihr Gütermarker auf leere Felder eurer Äcker stellt. Ihr dürft diese Erntegüter nicht verkaufen oder einfach auf die Lagerfelder eures Hofes versetzen. Verschiedene **andere Aktionen** erlauben euch, Erntegüter zu nehmen. In diesem Fall stellt ihr Gütermarker auf die Lagerfelder eures Hofes. Stehen sie dort dürft ihr sie per **Jederzeit-Aktion** verkaufen.



Basisgüter: Als Basisgüter werden Oliven, Korn, Trauben und Schweine auf den Äckern, den Lagerfeldern eures Hofes und der weiteren Ställe bezeichnet. Ihr dürft Basisgüter per **Jederzeit-Aktion** kaufen und von Lagerfeldern auch verkaufen.



Aufgewertete Güter: Als aufgewertete Güter werden Nahrung, Wein und Fleisch bezeichnet, die sich auf den Lagerfeldern des Hofes befinden. Der Stern steht stellvertretend für ein beliebiges aufgewertetes Gut.

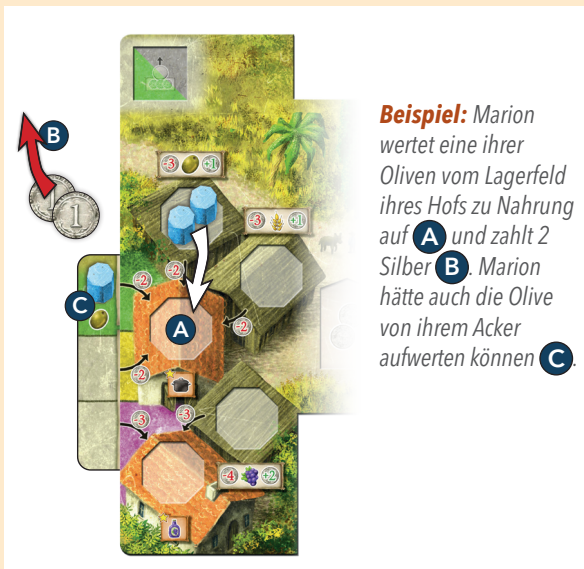


Hofgüter: Als Hofgüter gelten alle Erntegüter, Basisgüter und aufgewertete Güter.



Zusätzlich zu den Hofgütern stehen euch Arbeitskräfte und Silber zur Verfügung.

→ **★ Basisgüter aufwerten:** Durch bestimmte Aktionen könnt ihr eure Basisgüter aufwerten. Aus Oliven oder Korn wird Nahrung; aus Trauben wird Wein; aus Schweinen wird Fleisch. Versetzt dazu die Gütermarker entlang der Pfeile zum nächsten Lagerfeld. Es gibt zwei Möglichkeiten aufzuwerten: Als **Jederzeit-Aktion** könnt ihr die Aufwertungen mit Silber bezahlen. Mit Aktionen oder Boni könnt ihr dies auch kostenlos machen, aber nur zu bestimmten Zeitpunkten.



Beispiel: Marion wertet eine ihrer Oliven vom Lagerfeld ihres Hofes zu Nahrung auf **A** und zahlt 2 Silber **B**. Marion hätte auch die Olive von ihrem Acker aufwerten können **C**.

In der Mitte eures Hofes seht ihr ein großes Bauernhaus. Dort stellt ihr eure Arbeitskräfte bereit, die auf den sechs Hoffeldern tatkräftig anpacken oder von euch zur Erfüllung von Lieferaufträgen auf Reisen geschickt werden. Setzt ihr sie auf den Hoffeldern oder später auf den Hofausbauten ein, müsst ihr ihnen am Ende der Spielrunde Lohn zahlen, bevor sie zurück in den Vorrat gelangen. Könnt ihr sie nicht bezahlen, streiken sie auf den Hoffeldern und blockieren diese Aktionen zunächst.



HINWEIS: Details zu Jederzeit-Aktionen folgen auf S. 21-22.

3 DIE HOFKARTEN

Das wichtigste Element eures Hofes sind die Hofkarten. Diese habt ihr auf der Hand und spielt sie im Laufe der Partie an euren Hof aus. Sie bieten euch unterschiedliche Funktionen.

Um Hofkarten auszuspielen, führt ihr die Aktion „Hofkarte spielen“ aus: Das Ausspielen einer normalen Hofkarte verursacht keine Kosten. Ihr legt sie einfach auf die gewünschte Weise an euren Hof. Oben (Marktkarren) und unten (Anschaffung) befinden sich nur je 3 Slots. Habt ihr bereits alle 3 Slots belegt und wollt dort eine weitere Karte ausspielen, müsst ihr zuerst eine der bereits ausliegenden Karten abwerfen. Legt dann eine neue Karte aus.

Jede normale Hofkarte erweitert euren Hof:



A Acker: Spielt ihr die Hofkarte links an euren Hof, errichtet ihr einen neuen Acker für eine der drei Erntegüter. Sobald ihr einen Acker ausspielt, stellt ihr 1 Gütermarker auf die kleine Markierung und bekommt auf diese Weise ein Erntegut.

B Hofverwaltung: Spielt ihr die Hofkarte rechts an euren Hof, erweitert ihr eure Hofverwaltung in zwei der drei dort angezeigten Kategorien.

C Anschaffung: Spielt ihr die Hofkarte unten an euren Hof, erhaltet ihr eine Anschaffung. Nur ihr verfügt nun über eine Sonderfähigkeit. Zusätzlich erhaltet ihr beim Ausspielen der Anschaffung eine Arbeitskraft, die ihr auf euer Bauernhaus stellt.

D Marktkarren: Spielt ihr die Hofkarte oben an euren Hof, erhaltet ihr einen neuen Marktkarren. Füllt ihr den Marktkarren mit der Aktion „Lieferung ausführen“, bekommt ihr Ansehen und dürft auf der Straße Richtung Hafen vorwärts ziehen. Belieft ihr die Marktkarren anderer Personen, erhaltet ihr Belohnungen.

HINWEIS AN LA GRANJA-PROFIS: Spielt ihr eine Karte als Acker aus, wächst darauf sofort ein Erntegut. Dies ist eine kleine Veränderung im Vergleich zu La Granja!

Die speziellen Hofkarten belohnen euch am Ende der Partie mit Ansehen:



A Wertung der Äcker: Spielt ihr die Hofkarte links an euren Hof, wertet ihr eure Äcker am Ende der Partie.

B Wertung der Hofverwaltung: Spielt ihr die Hofkarte rechts an euren Hof, wertet ihr eure Hofverwaltung in zwei der drei Kategorien am Ende der Partie.

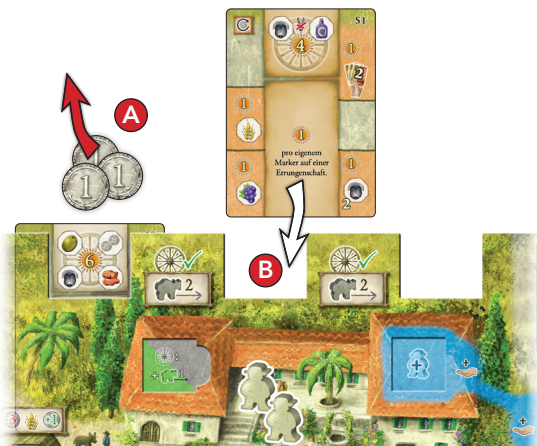
C Wertung der Anschaffungen: Spielt ihr die Hofkarte unten an euren Hof, wertet ihr unterschiedliche Dinge am Ende der Partie.

D „Spielende“-Marktkarren: Spielt ihr die Hofkarte oben an euren Hof, dürft ihr den Marktkarren durch *Jederzeit*-Aktionen oder am Spielende mit Gütermarkern füllen, um ihn am Ende der Partie zu werten. Die „Spielende“-Marktkarren anderer Personen könnt ihr während der Partie auch mit Ziegenlieferungen beliefern, um Belohnungen zu erhalten.

E „Hofkarte spielen“: Das Ausspielen der speziellen Hofkarten kostet Silber entsprechend der aktuellen Spielrunde. Das Symbol oben links auf der Karte erinnert euch daran. Spielt ihr die speziellen Hofkarten oben oder unten an euren Hof, müsst ihr die Einschränkungen durch die Slots beachten!

Eine Übersicht der Hofkarten findet ihr im Glossar.

Beispiel: Marion möchte in der dritten Spielrunde eine spezielle Hofkarte ausspielen. Sie zahlt dafür 3 Silber **A** und spielt die Karte als „Spielende“-Marktkarren aus **B**. Marion kann nun per *Jederzeit*-Aktionen und am Ende des Spiels die notwendigen Hofgüter dorthin liefern. Vielleicht hilft ihr Angelika auch während der Partie per Ziegenlieferungen.



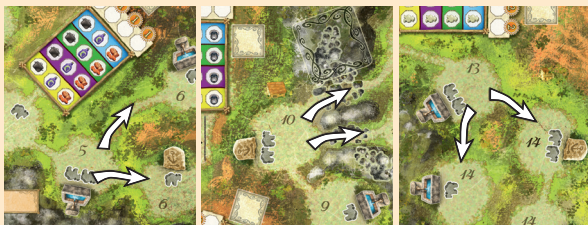


DIE STRASSE NACH PORT DE PALMA

Die Straße nach Port de Palma ist das zentrale Element auf dem Spielplan. Ihr habt zwei Esel, mit denen ihr auf der Straße vorwärts zieht. Beide Esel starten auf eurem gewählten Startfeld. Je weiter ihr mit ihnen in Richtung des Hafens vorankommt, desto mehr Spielelemente schaltet ihr entlang der Straße frei, sammelt Boni ein und generiert Ansehen.

Ihr dürft jedes Mal nur mit **einem eurer Esel** auf der Straße vorwärts ziehen. Ihr wählt immer frei aus, welchen der beiden Esel ihr zieht. Die Felder der Straße sind mit den Zahlen von 1 bis 16 nummeriert, die bei der Schlusswertung am Ende der Partie wichtig sind.



Abzweigungen: An einigen Stellen der Straße habt ihr die Wahl, auf einem kürzeren oder längeren Abschnitt weiterzuziehen. Ihr dürft für jeden Esel separat entscheiden, welche Abzweigung ihr wählt. Alle Felder dieser beiden Abschnitte zeigen dieselbe Zahl und gelten somit als ein großer Bereich, was für die nun folgenden Spielelemente wichtig ist.



Ihr habt diverse Möglichkeiten, auf der Straße vorwärts zu ziehen:

- **Marktkarren:** Jedes Mal, wenn ihr einen eurer komplett belieferten Marktkarren wertet, bekommt ihr das angegebene Ansehen des Marktkarrens und zieht 2 Felder auf der Straße weiter.
- **Ertragsphase:** Wählt ihr einen Ertragswürfel mit Augenzahl „5“, zieht ihr mit einem Esel 2 Felder auf der Straße weiter.
- **Schritt „Siesta halten“ in der Transportphase:** Abhängig von eurer Position auf der Siestaleiste zieht ihr ebenfalls einige Felder auf der Straße weiter.
- **Diverse Karten und Marktboni** geben euch Fähigkeiten, mit denen ihr Felder auf der Straße weiterzieht.


Spielerlemente: Entlang der Straße befinden sich diverse Spielelemente, die ihr erreicht oder für euch freischaltet, wenn ihr die Felder entweder mit einem oder beiden Eseln erreicht oder daran vorbeizieht:

-  Ist an einem Spielelement 1 Esel abgebildet, bekommt ihr den Bonus des Elements oder schaltet ihn frei, wenn ihr es mit eurem **vorderen** Esel erreicht oder daran vorbeizieht.
-  Sind an einem Spielelement 2 Esel abgebildet, muss auch der **hintere** Esel dieses Feld erreichen oder daran vorbeiziehen, damit ihr das Element freischaltet oder dessen Bonus erhaltet.
- **Abzweigungen:** Bei den Abzweigungen mit den Feldern „6“ und „14“ liegen jeweils an beiden Abschnitten Spielelemente, die ihr mit 1 Esel beanspruchen dürft. Hier müsst ihr euch entscheiden, welches der beiden Spielelemente ihr mit eurem vorderen Esel beansprucht. Das Spielelement am anderen Abschnitt bekommt ihr dann nicht, auch wenn ihr dort mit dem hinteren Esel vorbeizieht.

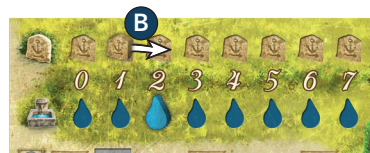
Unabhängig davon, welchen Abschnitt der vordere Esel genommen hat, könnt ihr das Spielelement mit 2 abgebildeten Eseln freischalten, wenn ihr euren hinteren Esel daran vorbeizieht.


Diese Spielelemente gibt es entlang der Straße:

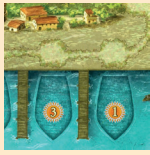


- **Lokale Märkte:** Schaltet ihr einen lokalen Markt frei, dürft ihr dort die Lieferaufträge beliefern, sobald ihr die entsprechenden Aktionen ausführt. Mit Ziegenlieferungen dürft ihr dort auch die Lieferaufträge anderer Personen beliefern, auch wenn diese den jeweiligen Markt noch nicht freigeschaltet haben.
-  **Meilensteine:** Schaltet ihr einen Meilenstein frei, zieht ihr euren Meilensteinmarker um 1 Feld auf der Meilensteinleiste weiter. Auf diese Weise erhaltet ihr in der Wertungsphase jeder Spielrunde Ansehen.

Beispiel: Marion zieht mit ihrem vorderen Esel an der Abzweigung mit den Feldern „6“ auf dem längeren Abschnitt zum Meilenstein **A**. Sie setzt den Meilensteinmarker auf ihrem Stall um 1 Feld vorwärts **B**. Später zieht sie mit ihrem hinteren Esel auf dem kurzen Abschnitt an der Tränke vorbei **C**, deren Bonus sie nun leider nicht erhält. Um den Tränkenbonus **D** zu erhalten, müsste Marion ihren hinteren Esel auf dem langen Abschnitt vorwärts ziehen.



-  **Tränken:** Schaltet ihr eine Tränke frei, zieht den Tränkenmarker um 1 Feld auf der Tränkenleiste weiter. Ihr könnt den Tränkenmarker für Jederzeit-Aktionen und in der Transportphase für wertvolle Boni wieder nach links zurücksetzen.
- **Barrieren:** Hinter Feld „10“ der Straße liegen an beiden Abschnitten der Abzweigung Barrieren. Ihr dürft eine Barriere nur überqueren, wenn ihr die Bedingung der dort liegenden allgemeinen Errungenschaft erfüllt. Ist dies noch nicht der Fall, müsst ihr vor der Barriere stehen bleiben; weitere Schritte mit einem Esel verfallen dann. Erfüllt ihr die Bedingung in einem eurer Spielzüge, stellt ihr per *Jederzeit*-Aktion sofort 1 Gütermarker aus eurem Vorrat auf eine Markierung der Errungenschaft. Wem das von euch zuerst gelingt, erhält sofort 1 bzw. 3 Ansehen. Es muss zum Erfüllen der Errungenschaft keiner eurer Esel vor der Barriere stehen. Habt ihr die Bedingung erfüllt, dürft ihr mit euren Eseln die entsprechende Barriere überqueren. Alle allgemeinen Errungenschaften sind im Glossar detailliert erläutert.



Hafen: Jedes Mal, wenn ihr mit einem eurer Esel die ersten Felder im Hafen erreicht, habt ihr die Wahl:

- Wollt ihr mit eurem Esel auf den Feldern des Hafens weiterziehen, lasst ihr den Esel vorerst stehen und reist später weiter. Oder:

- Ihr beansprucht das erreichte Feld. Wählt 1 der ausliegenden Schiffe und legt es auf dem Anlegeplatz im Hafen unterhalb eures Esels ab. Ihr erhaltet das auf dem Anlegeplatz angegebene Ansehen. Stellt euren Esel auf das Schiff und belast ihn dort bis zum Spielende. Die Schiffe zeigen jeweils einen Lieferauftrag, den ihr spätestens vor der Schlusswertung erfüllen müsst, um weiteres Ansehen zu erhalten.






DIE LIEFERUNGEN

Während einer Partie **El Burro** schickt ihr Güter von eurem Hof zu verschiedenen Lieferaufträgen; manchmal zusätzlich auch Silber und/oder Arbeitskräfte. Dafür werdet ihr im Laufe der Partie mit Ansehen und Boni belohnt.

Aktion „Lieferung ausführen“

Ihr benötigt für jede Lieferung eine Aktion **„Lieferung ausführen“**. Es gibt in **El Burro** drei mögliche Liefermethoden, für die im Wesentlichen dieselben Spielregeln gelten:

- 
„Mit Esel liefern“: Mit einem Esel führt ihr 1 Lieferung mit Hofgütern an eure eigenen Marktkarren und lokalen Märkte aus. Ihr dürft mit Eseln keine eigenen „Spielende“-Marktkarren und Schiffe beliefern, das geht nur durch *Jederzeit*-Aktionen und am Spielende.
- 
„Mit Ziege liefern“: Mit einer Ziege führt ihr 1 Lieferung mit Hofgütern an eine *andere Person* aus und erhaltet dafür Belohnungen. Ihr dürft die Marktkarren und lokalen Märkte der anderen Personen beliefern, auch deren „Spielende“-Marktkarren und Schiffe. Könnt ihr mit eurem gewählten Gut keine Ziegenlieferung durchführen, so führt stattdessen eine Gemeinschaftslieferung durch. Beachtet aber, dass ihr die Ziegenlieferung durchführen müsst, wenn dies mit dem gewählten Gut möglich ist. Selbst, wenn diese Lieferung für euch teuer wird, falls ihr einer anderen Person neben dem Gut auch 1 Silber liefern müsst.
- 
„Gemeinschaftslieferung“: Ihr führt 1 Lieferung mit Hofgütern an die Dorfgemeinschaft aus, also weder an eure Lieferaufträge noch an die der anderen Personen. Ihr erhaltet auch hierfür Belohnungen. Um eine Gemeinschaftslieferung auszuführen, legt ihr den gelieferten Gütermarker zurück in euren Vorrat. Gemeinschaftslieferungen sind dann möglich, wenn ihr einen entsprechenden Bonus bekommt, der euch eine solche Lieferung gestattet. Sie sind auch möglich, wenn ihr mit einer Ziegenlieferung ein Hofgut liefern möchtet, das aktuell keine andere Person benötigt.

Beispiel: Marion möchte mit 1 Ziegenlieferung Wein liefern. Angelika benötigt aber aktuell keinen Wein. Daher führt Marion damit eine Gemeinschaftslieferung aus, legt den Gütermarker zurück in ihren Vorrat und bekommt eine Belohnung.

TAKTISCHER HINWEIS: *Achtet darauf, dass euer Angebot an Lieferaufträgen die anderen Personen dazu animiert, euch zu beliefern. Ihr könnt so Lieferaufträge schneller vollenden und Ansehen und Boni einheimsen. Es ist nicht in eurem Interesse, dass die anderen mit Ziegenlieferungen Gemeinschaftslieferungen ausführen. Ihr solltet euch also gut überlegen, welche Marktkarren ihr ausspielt.*

Die verschiedenen Lieferaufträge

Es gibt unterschiedliche Lieferaufträge in **El Burro**:

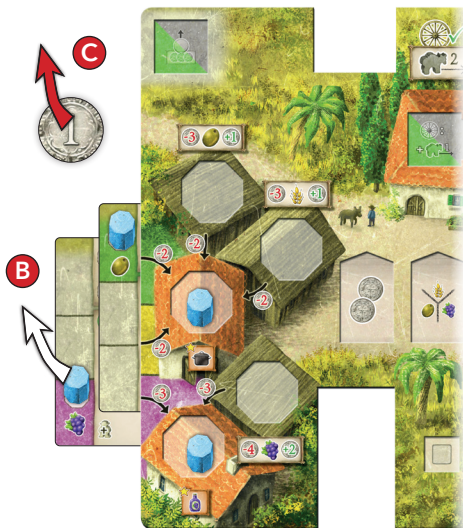
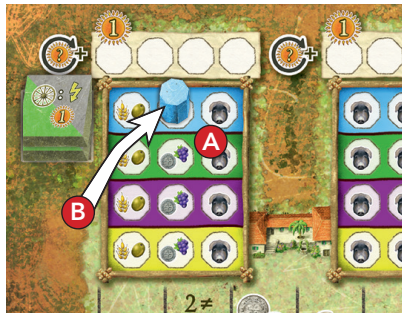
- 
Marktkarren: Jeder von euch kann Hofkarten als Marktkarren an den eigenen Hof anlegen, indem ihr sie in die drei oberen Slots schiebt. Abhängig von der Liefermethode dürft ihr eure eigenen oder Marktkarren anderer Personen beliefern.
- 
Lokale Märkte: Lokale Märkte befinden sich auf dem Spielplan entlang der Straße. Die beiden lokalen Märkte direkt neben den Startfeldern der Straße sind bereits für euch freigeschaltet und ihr dürft sie von Beginn an beliefern. Die übrigen drei lokalen Märkte müsst ihr zunächst mit mindestens 1 eurer Esel erreichen und damit freischalten, um sie beliefern zu dürfen. An jedem lokalen Markt ist euch farblich eine Lieferzeile, die durch Trennlinien abgegrenzt ist, zugeordnet. Abhängig von der Liefermethode dürft ihr eigene oder die Lieferzeilen anderer Personen beliefern. Dies gilt auch für Lieferzeilen anderer Personen an lokalen Märkten, die von den anderen noch nicht freigeschaltet wurden.
- 
Schiffe und „Spielende“-Marktkarren: Ihr dürft eure eigenen Schiffe und „Spielende“-Marktkarren nur mit *Jederzeit*-Aktionen und am Spielende beliefern. Ihr dürft aber die Schiffe und „Spielende“-Marktkarren der anderen Personen mit Ziegenlieferungen beliefern.

Jeder Lieferauftrag verlangt bestimmte Hofgüter, selten auch Silber und/oder Arbeitskräfte (die für euch die Lieferungen begleiten). Auf Lieferaufträgen befinden sich kleine Markierungen mit Symbolen der geforderten Hofgüter, Arbeitskräfte oder Silber, auf die ihr eure entsprechenden Gütermarker bzw. Arbeitskräfte vom Hof stellt. Müsst ihr Silber liefern, legt ihr es in den Vorrat zurück und stellt stattdessen Gütermarker aus eurem Vorrat auf die Markierung. Werden auf einer Markierung mehrere Hofgüter verlangt, legt ihr alle geforderten Gütermarker bis auf einen von eurem Hof in euren Vorrat zurück und stellt den letzten Gütermarker auf die Markierung.

Mit jeder Lieferung liefert ihr alle geforderten Hofgüter einer Markierung. Führt ihr in der Transportphase mehrere Lieferungen direkt nacheinander aus, entscheidet ihr bei jeder Lieferung, welchen Lieferauftrag ihr beliefern. Außerdem dürft ihr die einzelnen Markierungen eines Lieferauftrags in beliebiger Reihenfolge und über mehrere Spielrunden beliefern.

HINWEIS: Um bei mehreren Lieferungen nicht die Übersicht über die Anzahl zu verlieren, könnt ihr euch als Hilfsmittel eine Anzahl an Gütermarkern aus eurem Vorrat entsprechend der Anzahl an Lieferungen nehmen, um dann nach jeder Lieferung einen Marker zurück in den Vorrat zu legen.


Beispiel: Marion möchte ihren lokalen Markt beliefern und wählt die Markierung mit 1 Traube und 1 Silber **A**. Sie stellt einen Trauben-Gütermarker von ihrem Hof auf die Markierung **B** und legt das Silber in den Vorrat zurück **C**.

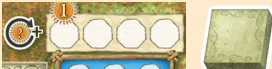


Wertung von Marktkarren oder lokalen Märkten

Sobald ihr einen eurer Marktkarren oder lokalen Markt komplett beliefert habt, unterbricht ihr eure aktuellen Lieferungen und wertet ihn. Anschließend setzt ihr eure Lieferungen fort.

Wichtig: In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass einer eurer Lieferaufträge außerhalb eures Spielzugs von anderen Personen komplett beliefert wird. In diesem Fall müsst ihr mit der Wertung bis zur Ertrags- oder Transportphase eures nächsten Spielzugs warten.

- 
Wertung des Marktkarren: Erhaltet die auf der Karte angegebene Anzahl an Ansehen (zwischen 2 und 6) und „reist auf der Straße“, indem ihr einen eurer Esel um 2 Felder auf der Straße vorwärts setzt. Ihr dürft die Schritte nicht auf beide Esel aufteilen. Anschließend legt ihr die Gütermarker vom Marktkarren zurück in euren Vorrat. Entfernt die Hofkarte vom Hof und legt sie auf den Ablagestapel der normalen Hofkarten.

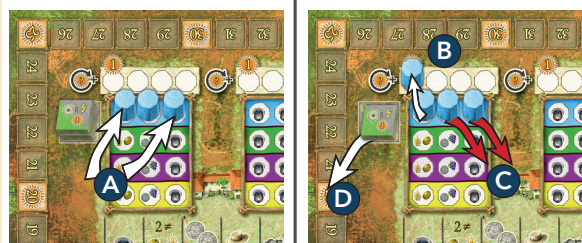
- 
Wertung des lokalen Markts: Versetzt 1 eurer Gütermarker von eurer Lieferzeile auf das freie Feld mit dem meisten Ansehen oberhalb des Markts. Ihr erhaltet dieses Ansehen sofort, plus zusätzliches Ansehen entsprechend der aktuellen Spielrunde (z.B. 2 Ansehen in der zweiten Spielrunde). Weitere Lieferungen an eure Lieferzeile sind an diesem lokalen Markt nicht länger möglich. Legt die anderen Gütermarker von der Lieferzeile zurück in die Vorräte der jeweiligen Personen.

Zusätzlich erhaltet ihr bei der Wertung des lokalen Markts eins der neben dem Markt ausliegenden **Marktbonusplättchen**. Legt es vorläufig mit dem Soforteffekt nach oben neben euren Hof. Ihr dürft den Soforteffekt des Plättchens nun genau einmal nutzen!

HINWEIS: Auf der Rückseite des Marktbonusplättchens sind die in jeder Spielrunde erneut nutzbaren dauerhaften Effekte abgebildet. Ihr legt neu erhaltene Marktbonusplättchen in der Wertungsphase am Ende der Spielrunde mit der Rückseite nach oben auf die entsprechenden Felder eures Hofes oder Stalls. Ab der folgenden Spielrunde dürft ihr deren dauerhafte Effekte nutzen.



Alle Marktbonusplättchen werden im Glossar detailliert erläutert.

Beispiel: Während der zweiten Spielrunde liefert Marion sowohl 1 Korn und 1 Olive als auch 1 Schwein an ihren lokalen Markt **A** und hat ihn somit komplett beliefert. Da sie die Erste ist, stellt sie einen der Gütermarker auf das erste Feld oberhalb des Markts **B** und legt die anderen beiden zurück in ihren Vorrat **C**. Marion erhält 3 Ansehen (2 Ansehen für die zweite Spielrunde und 1 Ansehen für das erste Feld). Außerdem legt sie das Marktbonusplättchen mit dem Soforteffekt nach oben vor sich aus **D** und führt den Soforteffekt aus. Sie erhält 1 Ansehen für den Marktkarren an ihrem Hof.



Belohnungen für Ziegenlieferungen und Gemeinschaftslieferungen

Für Ziegen- und Gemeinschaftslieferungen erhaltet ihr folgende Belohnungen:

- 
Nur für Ziegenlieferungen: Schaut, ob der Unterstützungsmarker der belieferten Person auf der Ansehenseite liegt. Ist dies der Fall, erhaltet ihr 1 Ansehen und dreht den Marker auf die Korbseite um.
- 
Für Ziegen- und Gemeinschaftslieferungen: Abhängig von den gelieferten Hofgütern erhaltet ihr nun folgende Belohnungen:
 - **Silber:** Unabhängig davon, ob ihr 1 oder 2 Silber liefert, erhaltet ihr 1 Ansehen.
 - **Hofgüter:** Jeder gelieferten Gütersorte ist eine Belohnungsleiste zugeordnet. **Ausnahme:** Olive und Korn teilen sich eine Leiste. Zieht euren Belohnungsmarker 1 Feld auf der Leiste vorwärts, deren Hofgut ihr geliefert habt und bekommt weitere Boni.
 - **Arbeitskraft:** Zieht euren Belohnungsmarker 1 Feld auf einer Leiste eurer Wahl vorwärts und bekommt eventuell weitere Boni.

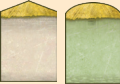

Liefert ihr an eine Markierung, die zwei Hofgüter fordert, erhaltet ihr trotzdem nur 1 Belohnung. Liefert ihr dabei Silber und Hofgüter, dürft ihr euch aussuchen, ob ihr 1 Ansehen erhaltet oder auf der entsprechenden Belohnungsleiste vorzieht.


Beispiel: Marion liefert 1 Traube und 1 Silber an Angelikas lokalen Markt **A**. Sie kann nun auswählen, ob sie 1 Ansehen erhält **B** oder auf der Traubenleiste 1 Feld vorwärts zieht **C**.




6 DIE BELOHNUNGSLEISTEN

Liefert ihr mit Ziegen Hofgüter an Lieferaufträge anderer Personen oder mit Gemeinschaftslieferungen direkt an die „Dorf-gemeinschaft“, erhaltet ihr Belohnungen. Ihr zieht auf den verschiedenen Belohnungsleisten Feld für Feld vorwärts, die jeweils einer Gütersorte zugeordnet sind (nur Korn und Oliven teilen sich eine Leiste). Die Felder der Belohnungsleisten bieten euch Boni:

- 
1. Feld: Wählt eins eurer Hofausbauplättchen der entsprechenden Farbe und Form und legt es mit dem Strohdach nach oben auf das passende Feld eures Hofes. Steht dort bereits eine Arbeitskraft, stellt sie auf den Hofausbau. Alle Hofausbauplättchen werden im Glossar detailliert erläutert.
- 
2. Feld: Zieht euren Tränkenmarker 1 Feld auf der Tränkenleiste weiter.


- 
3. Feld: Wertet 1 Hofausbauplättchen der entsprechenden Farbe und Form auf eurem Hof auf, indem ihr es auf die Seite mit Ziegeldach dreht.

- 4. Feld:** Entscheidet euch zwischen 2 Möglichkeiten:

- A** 
„Hofkarte spielen“: Spielt 1 Hofkarte an eurem Hof. Das Spielen einer **speziellen** Hofkarte ist in diesem Fall kostenfrei!


- B** **Individuelle Wertung am Spielende:** Jede Leiste bietet eine andere Wertungsoption, wenn ihr das oberste Feld erreicht. Die Plätze in diesem Bereich sind limitiert. Bei 2 Personen ist nur 1 Platz vorhanden, ab 3 Personen existieren 2 Plätze pro Wertungsoption. Wertungsoptionen sind:


- 
Oliven/Korn: Erhaltet 2 Ansehen pro Marktbonusplättchen auf eurem Hof und Stall.

- 
Trauben: Erhaltet 2 Ansehen pro Hofausbauplättchen auf eurem Hof (ein leeres Hoffeld zählt nicht).

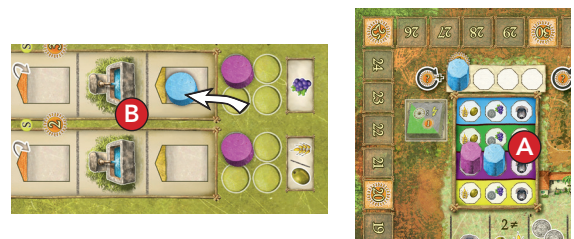
- 
Schwein: Erhaltet 1 Ansehen pro Hofkarte an eurem Hof.

- 
Nahrung: Erhaltet 2 Ansehen pro Feld, das ihr auf der Meilensteinleiste vorgezogen seid.

- 
Wein: Erhaltet 2 Ansehen pro spezieller Hofkarte an eurem Hof.

- 
Fleisch: Erhaltet Ansehen entsprechend der Zahl des Felds, das euer **hinterer** Esel auf der Straße erreicht hat. Haben beide Esel dasselbe Feld erreicht, ist es die Zahl dieses Felds. Haben beide Esel die Hafenerfelder erreicht, erhaltet ihr 16 Ansehen.

Beispiel: Nachdem Marion den lokalen Markt von Angelika beliefert hat **A**, zieht sie ihren Marker auf der Traubenleiste vor **B**. Sie nimmt den Hofausbau als Belohnung, mit dem sie zusätzliche Erntegüter erhält und legt das Plättchen auf ihren Hof **C**.



7 DIE SIESTALEISTE

In allen vier Spielrunden versucht ihr, auf der Siestaleiste möglichst weit voranzukommen. Abhängig von eurer Position auf der Leiste dürft ihr auf der Straße vorwärts ziehen, erhaltet Ansehen und beeinflusst die Spielreihenfolge.



Mit der Aktion „**Siesta halten**“ zieht ihr auf der Siestaleiste vorwärts. Ist das Feld, auf das ihr zieht, bereits besetzt, bildet ihr einen Stapel und legt eure Siestamarker einfach oben auf die anderen Marker.

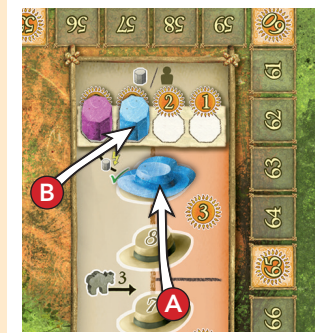
Die Reihenfolge eurer Siestamarker auf der Leiste ist sehr wichtig. Achtet darauf, dass ihr die Marker im Stapel nicht vertauscht!

Gleichstände auflösen: Kommt es bei Wertungen zu Gleichständen, ist immer die am Gleichstand beteiligte Person besser, deren Siestamarker auf der Siestaleiste weiter vorgezogen wurde oder in einem Stapel oben liegt.

Während der Transportphase wertet ihr die Siestaleiste. Je nach Position zieht ihr mit einem eurer Esel auf der Straße vorwärts, bekommt Ansehen und legt dann die Spielreihenfolge neu fest. Am Ende der Wertungsphase versetzt ihr alle Siestamarker zurück auf das Startfeld der Siestaleiste und beginnt von dort.



Erreicht ihr zum ersten Mal Feld „9“ ganz oben auf der Siestaleiste, stellt als Belohnung einen Gütermarker oberhalb der Leiste auf das freie Feld mit dem meisten Ansehen. Ihr erhaltet dieses Ansehen sofort. Jeder kann dort nur 1 Gütermarker haben, selbst wenn ihr Feld „9“ mehrmals während der Partie erreicht.



Beispiel: Marion zieht ihren Siestamarker bis auf Feld „9“ vor **A**. Sie stellt 1 Gütermarker auf das zweite Feld des Ansehensbereichs und erhält 2 Ansehen als Belohnung **B**. Angelika hatte dies bereits vorher geschafft und 3 Ansehen erhalten.

8 DIE TRÄNKENLEISTE

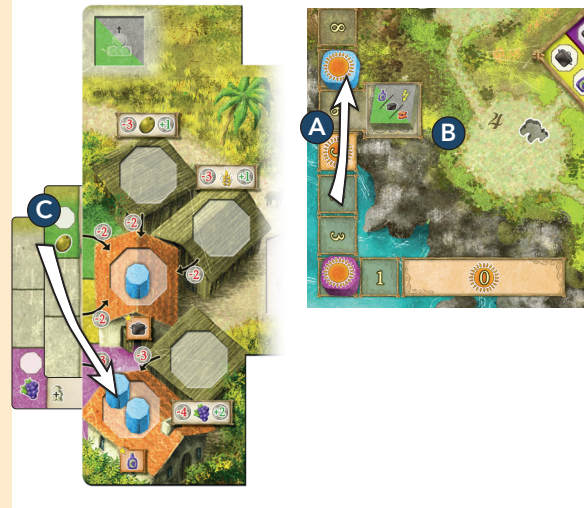
Im Verlauf der Partie kommt ihr mit euren Eseln auf der Straße an Tränken vorbei, durch die ihr euren Tränkenmarker auf der Tränkenleiste vorzieht. Durch Zurücksetzen des Tränkenmarkers führt ihr in euren Spielzügen bestimmte *Jederzeit*-Aktionen aus oder wertet eure Eselkarten in der Transportphase auf. Habt ihr den Tränkenmarker am Spielende nicht bis auf Feld „0“ zurückgesetzt, erhaltet ihr dafür während der Schlusswertung Ansehen.

9 MARKTBONUSPLÄTTCHEN AN DER ANSEHENSLEISTE

An den beiden Feldern „6“ und „12“ der Ansehensleiste befinden sich Marktbonusplättchen. Wenn ihr im Laufe der Partie Ansehen erhaltet und mit eurem Ansehensmarker auf diese Felder oder an ihnen vorbeizieht, erhaltet ihr den einmaligen Soforteffekt. Sobald auch die letzte Person den jeweiligen Effekt genutzt hat, entfernt das Marktbonusplättchen von der Ansehensleiste und legt es in die Schachtel zurück.

Solltet ihr mehr als 80 Ansehen sammeln und erneut an diesen leeren Marktbonusfeldern vorbeiziehen, erhaltet ihr keinen weiteren Soforteffekt.

Beispiel: Marion erhält weitere 3 Ansehen und zieht ihren Ansehensmarker an Feld „6“ vorbei **A**. Sie wählt 1 Wein dank des Soforteffekts „1 aufgewertetes Gut erhalten“ des Marktbonusplättchens **B** und stellt 1 Gütermarker auf das dazugehörige Lagerfeld **C**.



Alle Marktbonusplättchen werden im Glossar detailliert erläutert.

06 SPIELABLAUF

Ihr spielt *El Burro* über 4 Spielrunden. Jede Spielrunde besteht aus 4 Phasen, die jeweils in diverse Schritte unterteilt sind. Ihr führt die Schritte gemeinsam einen nach dem anderen aus. Einige Schritte handelt ihr gleichzeitig ab; bei anderen Schritten ist die Spielreihenfolge wichtig. Die 4 Phasen einer Spielrunde lauten:

I Hofphase: Spielt neue Karten an euren Hof, bekommt Silber als Einkommen, erntet auf euren Äckern und erhaltet Nachwuchs bei euren Schweinen.

II Ertragsphase: Wählt eure Ertragsaktionen aus einem Würfelvorrat. Die Ertragswürfel bestimmen, welche Aktionen in dieser Phase zur Verfügung stehen. Nach und nach nehmt ihr die Ertragswürfel aus dem Würfelvorrat und führt die dazugehörigen Ertragsaktionen aus.

TAKTISCHER HINWEIS: Vergesst nicht, ausreichend „Siesta“ zu halten, um in der nächsten Spielrunde früh auf die Ertragswürfel zugreifen zu können!

III Transportphase: Zieht Karten von eurem Eselkartenstapel und verteilt sie nach euren Vorlieben im Stall, um Siesta zu halten, Hofgüter zu liefern oder Ansehensboni für die Wertungsphase vorzubereiten.

IV Wertungsphase: Erhaltet Ansehen für auf der Straße erreichte Meilensteine und wertet euren Stall. Darüber hinaus müsst ihr eure auf dem Hof eingesetzten Arbeitskräfte bezahlen – ansonsten streiken sie!

S Schlusswertung: Am Ende der vierten Spielrunde führt ihr zusätzlich eine Schlusswertung aus, in der ihr noch Ansehen für euren Hof bekommt – wenn ihr ihn ausgebaut habt! Wer von euch das meiste Ansehen erlangt, gewinnt **El Burro**!

Jederzeit-Aktionen: **El Burro** bietet euch mehrere Aktionsmöglichkeiten, die ihr jederzeit in eurem eigenen Spielzug ausführen dürft. Nutzt sie auf clevere Weise, um kurzfristig an Dinge zu kommen, die ihr dringend benötigt. Diese Aktionen erklären wir euch im Detail auf S. 21-22.

I DIE HOFPHASE

In der Hofphase führt ihr folgende 3 Schritte in genannter Reihenfolge aus. Jeden Schritt könnt ihr nach Wunsch gleichzeitig ausführen.

1 ERKLÄRT DEN ANDEREN DAS HOF-TABLEAU „EL CASERIO“.

Schritt ① - Rundenplättchen prüfen

Schaut euch zunächst gemeinsam das aktuelle Rundenplättchen an und erklärt seine Funktion. Die Rundenplättchen weisen Regeländerungen auf, die für alle relevant sind. Beachtet diese Änderungen im Verlauf der Spielrunde.



Beispiel: Während der zweiten Spielrunde gelten geringere Kosten für eine bestimmte Jederzeit-Aktion, sodass Angelika und Marion ihre Tränkenmarker nur je 1 Feld zurückziehen müssen, um Erntegüter zu kaufen **A**.

Alle Rundenplättchen werden im Glossar detailliert erläutert.

Schritt ② - Hoferweiterung

Um euren Hof zu erweitern, führt ihr folgende Aktion aus.

2 3 ERKLÄRT DEN ANDEREN HOF-GÜTER UND HOFKARTEN.



„Hofkarte spielen“: Spielt 1 Hofkarte aus der Hand aus und legt sie an euren Hof an. Dies kann eine normale oder spezielle Hofkarte sein. Denkt daran, dass ihr für das Ausspielen einer **speziellen Hofkarte Silber bezahlen müsst** **C**.

Denkt auch daran, beim Ausspielen eines neuen Ackers sofort 1 Gütermarker als Erntegut auf die kleine Markierung des Ackers zu stellen.

TAKTISCHER HINWEIS: *Ihr dürft dieses Erntegut sofort durch Jederzeit-Aktionen verwenden, bevor ihr zum nächsten Schritt übergeht.*



Handkartenlimit: Zu Beginn der Partie liegt euer Handkartenlimit bei 3 Hofkarten. Durch Ausspielen von Hofkarten als Hofverwaltung könnt ihr euer Handkartenlimit erhöhen.

Nach dem Ausspielen einer Hofkarte zieht ihr **sofort Hofkarten** nach, bis ihr euer Handkartenlimit erreicht habt. Wählt dabei frei aus, ob ihr eine normale oder eine spezielle Hofkarte nachzieht. Sollte einer der Stapel mit Hofkarten geleert sein, mischt die Karten des jeweiligen Ablagestapels und legt sie wieder als neuen Stapel bereit.

Nach jeder Aktion „1 Hofkarte spielen“ solltet ihr so viele Karten auf der Hand haben, wie es eurer Handkartenlimit erlaubt.

Ausnahme in der ersten Spielrunde: Zu Beginn der Partie spielt ihr in diesem Schritt **4 Hofkarten** (anstatt eine). Ihr müsst an jede Seite eures Hofs exakt 1 Karte anlegen. Solltet ihr dabei die spezielle Hofkarte ausspielen, zahlt ihr für diese 1 Silber. Erst nachdem ihr jeweils 4 Karten ausgespielt habt, zieht ihr Hofkarten nach, um euer Handkartenlimit von 3 Hofkarten zu erreichen (oder 4 Hofkarten, wenn ihr eine entsprechende Hofverwaltung angelegt habt).

TAKTISCHER HINWEIS: *In eurer ersten Partie könnt ihr die Funktionen der speziellen Hofkarten noch nicht einschätzen. Es ist daher ratsam, zunächst vier normale Hofkarten auszuspielen. Achtet auch darauf, euer Handkartenlimit zu erhöhen.*



Beispiel: In der ersten Spielrunde entscheidet sich Marion, vier normale Hofkarten auszuspielen. Sie bekommt 1 Olivenacker **A**, auf den sie 1 Gütermarker als Olive stellt **B**. In der Hofverwaltung erhöht sie ihr Silberekommen um 1 und erhält im Schweinestall Platz für ein weiteres Schwein **C**. Als Anschaffung wählt sie die Große Schaufel **D** und ihr erster Marktarren zeigt 1 Korn und 1 Traube an, die sie im Laufe des Spiels versucht zu liefern **E**. Nachdem Marion die Hofkarten ausgespielt hat, zieht sie 1 Hofkarte nach, da ihr Handkartenlimit noch 3 Karten umfasst **F**.



Schritt ③ - Hofwachstum

In diesem Schritt führt ihr 3 Aktionen in genannter Reihenfolge je einmal aus.

+ „Einkommen erhalten“: Schaut auf eurem Hof in der Hofverwaltung nach eurem Einkommen. Es besteht aus zwei Komponenten:

-  Silber vom Hof und angelegten Hofkarten,
-  den Effekten von bis zu 4 erhaltenen Marktbonusplättchen.

„Ernten“: Stellt 1 Gütermarker als Erntegut auf jede **leere** Markierung der Äcker, die ihr links an eurem Hof angelegt habt.

„Nachwuchs erhalten“: Habt ihr mindestens 2 Schweine auf eurem Hof, könnt ihr genau 1 Schwein als Nachwuchs bekommen. Dazu benötigt ihr Platz, also mindestens 1 weitere kleine Markierung auf dem Schweinestall rechts an eurem Hof.

Ihr dürft das neue Schwein nicht nehmen, wenn ihr keinen Platz dafür habt und dürft es auch nicht einfach verkaufen. Verkauft ihr direkt vor der Aktion „Nachwuchs erhalten“ per *Jederzeit*-Aktion zuerst ein Schwein (um Platz zu schaffen), müsst ihr nach dem Verkauf immer noch mindestens 2 Schweine auf eurem Hof haben, um den Nachwuchs zu erhalten.

Beispiel: Marion hat in der ersten Spielrunde ein Einkommen von 2 Silber **A**, das sie sich aus dem Vorrat nimmt **B**. Auf ihrem Acker steht bereits ein Olivenmarker **C**, sodass sie dort durch Ernten keinen neuen Gütermarker abstellt. Mit nur einem Schwein erhält sie auch keinen Nachwuchs **D**. Marion könnte das durch *Jederzeit*-Aktionen ändern, wie wir euch später in einem Beispiel zeigen.



II DIE ERTRAGSPHASE

Wer von euch auf der Spielreihenfolgeleiste auf Position 1 liegt, nimmt alle Ertragswürfel und würfelt sie. Legt sie anschließend entsprechend ihrer Augenzahl an die einzelnen Felder des Würfelvorrats.

Sollten mehr als 3 Ertragswürfel dieselbe Augenzahl zeigen (bei 2 Personen: mehr als 2 Ertragswürfel), würfelt die überzähligen Ertragswürfel erneut, bis maximal 3 (bzw. 2) Ertragswürfel pro Augenzahl ausliegen.

Beispiel: In ihrer Partie mit 2 Personen wirft Marion die fünf Würfel und wirft drei „2“ und je eine „4“ und „6“ **A**. Da es nun drei „2“ gibt, würfelt Marion einen „2“-Ertragswürfel erneut. Es fällt eine „5“ **B**. Marion legt alle Würfel auf die entsprechenden Felder rund um das Ertragsfeld auf dem Spielplan **C**.



In Spielreihenfolge **nehmt ihr euch je einen Ertragswürfel**, legt ihn auf dem linken Ablageplatz unten auf dem Hof ab und führt sofort die angezeigte Ertragsaktion plus die dazugehörige Bonusaktion entsprechend des Bonusrondells aus. Ihr entscheidet dabei, in welcher Reihenfolge ihr Bonus- und Ertragsaktion ausführt.

Habt ihr nacheinander alle je einen Ertragswürfel genommen und die Aktion plus Bonus ausgeführt, nehmt ihr euch erneut in Spielreihenfolge **je einen zweiten Ertragswürfel**, legt ihn auf den rechten Ablageplatz eures Hofes und führt die entsprechende Ertragsaktion plus Bonusaktion aus.

Schließlich verbleibt noch ein letzter Ertragswürfel. Dies ist der „Gemeinschaftswürfel“. Die entsprechende Ertragsaktion führt ihr nun alle in Spielreihenfolge aus, allerdings gibt es jetzt keine Bonusaktion vom Rondell.

Ihr könnt aus folgenden **Ertragsaktionen** wählen:



„**Schwein erhalten**“: Stellt 1 Gütermarker auf eine leere Markierung eures Schweinestalls. Habt ihr keinen Platz, verkauft das Schwein direkt für 3 Silber.



„**Hofkarte spielen**“: Spielt 1 Hofkarte aus der Hand an eurem Hof.



„**Erntegüter erhalten**“: Stellt je 1 Gütermarker auf 2 unterschiedliche Lagerfelder für Erntegüter, aber nicht auf leere Äcker!



„**Siesta halten**“ und/oder „**Basisgüter aufwerten**“: Führt eine der beiden Aktionen zweimal oder beide Aktionen je einmal aus.

„**Siesta halten**“: Zieht mit dem Siestamarker 1 Feld auf der Siestaleiste weiter.

„**Basisgut aufwerten**“: Versetzt 1 Gütermarker von einem Basisgutlager oder Acker zu einem Lager für aufgewertete Güter. Ihr müsst dafür kein Silber bezahlen.

1 ERKLÄRT DEN ANDEREN DIE STRASSE NACH PORT DE PALMA.



„Auf der Straße reisen“: Setzt einen eurer Esel um 2 Felder auf der Straße vorwärts. Ihr dürft die Schritte nicht auf beide Esel aufteilen.

5 **6** ERKLÄRT DEN ANDEREN LIEFERUNGEN UND BELOHUNGEN.



„Lieferung ausführen“: Ihr habt folgende Wahl:

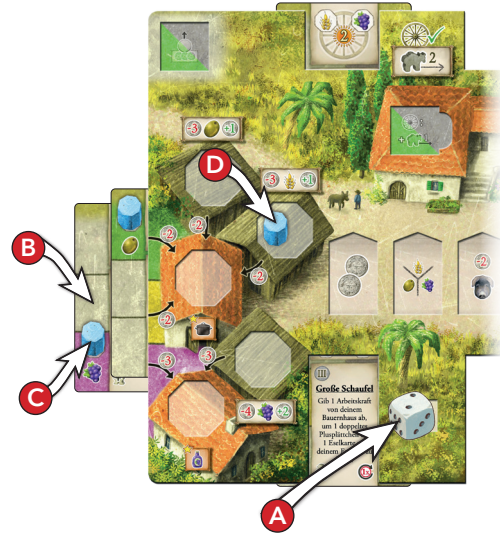
- „Mit Esel liefern“: Führt 1 Lieferung an einen eigenen Lieferauftrag aus.
- „Mit Ziege liefern“: Führt 1 Lieferung an einen Lieferauftrag einer anderen Person aus.

Das Bonusrundell besitzt zwei Seiten mit leicht verschiedenen Bonusaktionen:

- **„Silber erhalten“**: Nehmt 3 Silber aus dem Vorrat.
- **„Arbeitskraft anwerben“**: Stellt 1 Arbeitskraft aus dem Vorrat auf euer Bauernhaus.
- **„Gemeinschaftslieferung ausführen“**: Führt 1 Lieferung an die Dorfgemeinschaft aus.
- **„Siesta halten“** und **„Erntegüter erhalten“**: Führt beide Aktionen je einmal aus. Setzt den Siestamarker um 1 Feld auf der Siestaleiste weiter und stellt 1 Gütermarker auf eins der Lagerfelder für Erntegüter.
- **„Tränke auffüllen“**: Zieht den Tränkenmarker um 1 Feld auf der Tränkenleiste weiter.
- **„Auf der Straße reisen“** und **„Silber erhalten“**: Führt beide Aktionen je einmal aus. Setzt einen eurer Esel auf der Straße um 1 Feld vorwärts und nehmt 1 Silber aus dem Vorrat.
- **„Siesta halten“** und **„Silber erhalten“**: Führt beide Aktionen je einmal aus. Zieht den Siestamarker um 1 Feld auf der Siestaleiste weiter und nehmt 1 Silber aus dem Vorrat.
- **„Auf der Straße reisen“**: Setzt einen eurer Esel auf der Straße um 2 Felder vorwärts. Ihr dürft die Schritte nicht auf beide Esel aufteilen.
- **„Aufgewertetes Gut erhalten“**: Stellt 1 Gütermarker auf eins der Lagerfelder der aufgewerteten Güter. Ihr benötigt dafür kein entsprechendes Basisgut.

Erinnerung: Denkt daran, dass ihr für den Gemeinschaftswürfel keine Bonusaktion bekommt!

Beispiel: Marion nimmt einen der Ertragswürfel „2“ und legt ihn auf den linken Ablageplatz ihres Hofes **A**. Sie spielt 1 Hofkarte als Acker **B** und stellt 1 Gütermarker als Traube darauf **C**. Außerdem führt Marion die Bonusaktion aus: Sie stellt 1 Gütermarker als Korn auf das Lagerfeld ihres Hofes **D** und setzt ihren Siestamarker 1 Feld vor **E**.



III DIE TRANSPORTPHASE

In der Transportphase führt ihr folgende 4 Schritte in genannter Reihenfolge aus. Den ersten Schritt führt ihr gleichzeitig aus, die weiteren Schritte nacheinander in Spielreihenfolge. Erst wenn alle den aktuellen Schritt beendet haben, geht ihr zum nächsten Schritt über.

Schritt ① - Eselkarten auswählen

In den ersten 3 Spielrunden zieht ihr **4 Eselkarten** von eurem Nachziehstapel. Anschließend verteilt ihr sie verdeckt auf und um euren Stall. In der vierten Spielrunde nehmt ihr stattdessen die 3 verdeckten Eselkarten vom Ablagestapel.

Euer Stall hat 4 Plätze, denen ihr nun je 1 der gezogenen Eselkarten **verdeckt** zuordnet:

- **„Siesta halten“**: Die Karte auf dem Siestaslot bestimmt, wie viele Felder ihr im folgenden Schritt „Siesta halten“ auf der

Siestaleiste fortschreitet. Zusätzlich aktiviert ihr in dem Schritt auch den Bonus der Eselkarte.

- **„Mit Esel liefern“:** Die Karte auf dem Eselstap bestimme, wie viele Lieferungen ihr im Schritt „Mit dem Esel liefern“ ausführen dürft. Auch in diesem Schritt aktiviert ihr zusätzlich den Bonus der Eselkarte.
- **„Stallwertung“:** Die Karte unterhalb des Stalls wertet ihr in jeder Wertungsphase, müsst aber auf deren Bonus verzichten.
- **Ablagestapel:** Die letzte Karte legt ihr auf den Ablagestapel. Diesen dürft ihr selbst jederzeit einsehen, solltet ihn aber den anderen Personen nicht zeigen. In der vierten Spielrunde legt ihr hier keine weitere Karte ab.

Nachdem alle die eigenen Karten verdeckt verteilt haben und signalisieren, dass sie fertig sind, endet dieser Schritt mit dem gemeinsamen Aufdecken aller Eselkarten (außer den Karten auf den Ablagestapeln, die bis zur vierten Spielrunde verdeckt bleiben). Schiebt die Karte, die ihr für die Stallwertung unterhalb des Stalls gelegt habt, halb unter das Stalltableau. Auf diese Weise verdeckt ihr den Bonus der Karte und seht nur noch ihren Wert. Lasst die Karte dort bis zum Ende der Partie offen liegen.

TAKTISCHER HINWEIS: Beachtet, dass ihr in der vierten Spielrunde die zuvor von euch abgelegten Karten nutzt. Ihre Auswahl bestimmt ihr also selbst!

Schritt ② - „Siesta halten“

Führt diesen Schritt nun einzeln in Spielreihenfolge aus. Beachtet dabei die genannte Reihenfolge:

- Aktiviert den Bonus der Eselkarte, die ihr dem Siestaslot zugeordnet habt. Details zu den Boni der Eselkarten findet ihr im Glossar.

7 ERKLÄRT DEN ANDEREN DIE SIESTALEISTE.

8 ERKLÄRT DEN ANDEREN DIE TRÄNKENLEISTE.

- (Optional) Führt 1 Tränkenaktion aus, um die Eselkarte auf dem Siestaslot aufzuwerten.

+ Den Wert der Eselkarte um 1 erhöhen: Setzt euren Tränkenmarker um 1 Feld zurück. Legt das neben dem Siestaslot liegende Plusplättchen mit der einfachen Plusseite auf die Eselkarte, um den Wert der Karte um 1 zu erhöhen.

+ Den Wert der Eselkarte um 2 erhöhen: Setzt euren Tränkenmarker um 3 Felder zurück. Legt das neben dem Siestaslot liegende Plusplättchen mit der doppelten Plusseite auf die Eselkarte, um den Wert der Karte um 2 zu erhöhen.

- **„Siesta halten“:** Setzt den Siestamarker um so viele Felder auf der Siestaleiste weiter, wie es dem Wert der Eselkarte entspricht; eventuell durch das Plusplättchen zusätzlich 1-2 Felder.

- **„Auf der Straße reisen“ und Ansehen erhalten:** Habt ihr mindestens Feld „2“ der Siestaleiste erreicht, setzt einen eurer Esel entsprechend der Position eures Siestamarkers um 1-3 Felder auf der Straße vorwärts. Ihr dürft die Schritte nicht auf beide Esel aufteilen.

Habt ihr mindestens Feld „3“ erreicht, erhaltet ihr außerdem 1-3 Ansehen.

- Legt die Eselkarte anschließend vom Siestaslot zurück in die Schachtel.

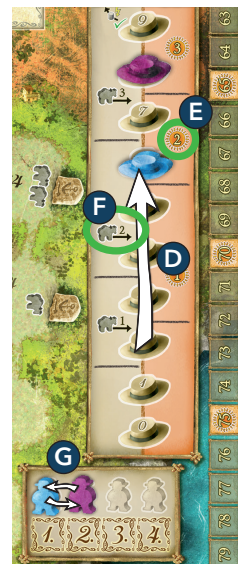
Spielreihenfolge anpassen: Nachdem ihr „Siesta gehalten“ habt, passt ihr als letztes in diesem Schritt gemeinsam die **Spielreihenfolge** an. Dies ist der einzige Moment im Lauf einer Spielrunde, in der sich die Spielreihenfolge verändert.

Die Person, die auf der Siestaleiste am weitesten vorgerückt ist, stellt ihren Spielreihenfolgemarkers auf Feld „1“ der Spielreihenfolge. Entsprechend bestimmt ihr auch die anderen Plätze. Denkt daran, dass es keine Gleichstände auf der Siestaleiste gibt. Sollten mehrere Siestamarker auf demselben Feld liegen, gilt die oben liegende Scheibe als weiter vorne.

Beginnend mit dem nächsten Schritt in dieser Phase gilt die neue Spielreihenfolge.

Beispiel: Marion hat in Schritt ① vier Eselkarten gespielt.

Jetzt aktiviert sie den Bonus ihrer Eselkarte auf dem Siestaslot und nimmt 2 Silber **A**. Sie möchte den Wert der Eselkarte um 1 erhöhen und setzt dafür ihren Tränkenmarker um 1 Feld zurück **B**, um das einfache Plusplättchen auf die Eselkarte zu legen **C**. Als nächstes hält Marion Siesta und setzt ihren Siestamarker um 4 Felder vorwärts **D** (3 Felder für die Eselkarte und 1 Feld für das Plusplättchen). Sie hat das sechste Feld der Siestaleiste erreicht und erhält somit 2 Ansehen **E**. Außerdem setzt sie einen ihrer Esel 2 Felder auf der Straße vor **F**. Nachdem auch Angelika diesen Schritt vollzogen hat, passen sie die Spielreihenfolge an: Sie tauschen die Plätze ihrer Reihenfolgemarkers **G**, sodass Angelikas Marker auf Feld „1“ und Marions auf Feld „2“ steht. In dieser neuen Reihenfolge führen beide den nächsten Schritt aus.



Schritt ③ - „Mit Ziege liefern“: Lieferungen an andere Personen

Führt diesen Schritt einzeln in Spielreihenfolge aus.

Wie auf dem Stall angegeben, dürft ihr 1 Ziegenlieferung ausführen.

Setzt ihr per Jederzeit-Aktion eine Arbeitskraft auf das entsprechende Hoffeld bzw. dessen Hofausbau ein, dürft ihr eine zweite Ziegenlieferung ausführen.

Nachdem ihr diese Lieferungen ausgeführt oder darauf verzichtet habt, geht ihr zum nächsten Schritt über.

Beispiel: Siehe die Beispiele auf S. 14.


Schritt ④ - „Mit Esel liefern“: Lieferungen zu eigenen Aufträgen

Führt diesen Schritt einzeln in Spielreihenfolge aus. Beachtet dabei die genannte Reihenfolge:

- Aktiviert den Bonus der Eselkarte, die ihr dem Eselslot zugeordnet habt. Details zu den Eselkarten findet ihr im Glossar.
- **(Optional)** Führt 1 Tränkenaktion aus, um die Eselkarte auf dem Eselslot aufzuwerten.

+ Den Wert der Eselkarte um 1 erhöhen: Setzt euren Tränkenmarker um 1 Feld zurück. Legt das neben dem Eselslot liegende Plusplättchen mit der einfachen Plusseite auf die Eselkarte, um den Wert der Karte um 1 zu erhöhen.

+ Den Wert der Eselkarte um 2 erhöhen: Setzt euren Tränkenmarker um 3 Felder zurück. Legt das neben den Eselslot liegende Plusplättchen mit der doppelten Plusseite auf die Eselkarte, um den Wert der Karte um 2 zu erhöhen.

-  „Mit Esel liefern“: Führt eine Anzahl an Esellieferungen aus, die dem Wert der Eselkarte entspricht; eventuell durch das Plusplättchen zusätzlich 1-2 Esellieferungen.

Setzt ihr per Jederzeit-Aktion eine Arbeitskraft auf das entsprechende Hoffeld bzw. dessen Hofausbau ein, dürft ihr eine weitere Esellieferung ausführen.

- Legt die Eselkarte anschließend vom Eselslot zurück in die Schachtel.

HINWEIS: Lasst die Eselkarte, die ihr zur „Stallwertung“ gelegt habt, für den Rest der Partie offen halb unter eurem Stall liegen.

Habt ihr alle eure Esellieferungen ausgeführt, geht zur Wertungsphase über.

Beispiel: Siehe beide Beispiele auf S. 13.

IV DIE WERTUNGSPHASE

In der Wertungsphase bekommt ihr Ansehen und müsst eingesetzte Arbeitskräfte bezahlen.

 **ERKLÄRT DEN ANDEREN DIE ARKTONUSPLÄTTCHEN AN DER ANSEHENSLEISTE.**

Schritt ① - Wertung der Meilensteinleiste

Ihr erhaltet so viel Ansehen, wie euer Meilensteinmarker auf der Meilensteinleiste anzeigt. Der Meilensteinmarker verbleibt auf dem Feld. So bekommt ihr im Laufe der Partie immer mehr Ansehen.

Schritt ② - Stallwertung

Addiert die Werte eurer Eselkarten, die offen unter euren Ställen liegen. Vergleicht dann die Summen.

3-4 Personen: Abhängig von eurem Platz erhaltet ihr folgendes Ansehen:

	1. Spielrunde	2. Spielrunde	3. Spielrunde	4. Spielrunde
1. Platz	1 Ansehen	2 Ansehen	3 Ansehen	4 Ansehen
2. Platz	0 Ansehen	1 Ansehen	2 Ansehen	3 Ansehen
3. Platz	0 Ansehen	0 Ansehen	1 Ansehen	2 Ansehen
4. Platz	0 Ansehen	0 Ansehen	0 Ansehen	1 Ansehen

2 Personen: Abhängig von eurem Platz erhaltet ihr folgendes Ansehen:

	1. Spielrunde	2. Spielrunde	3. Spielrunde	4. Spielrunde
1. Platz	1 Ansehen	2 Ansehen	3 Ansehen	4 Ansehen
2. Platz	0 Ansehen	0 Ansehen	1 Ansehen	2 Ansehen

Einen Gleichstand der Werte löst ihr gemäß der Positionen eurer Siestamarker auf der Siestaleiste auf.

Schritt ③ - Wertung des Unterstützungsmarkers

Liegt euer Unterstützungsmarker mit der Ansehenseite nach oben vor euch, erhaltet ihr 1 Ansehen. Andernfalls dreht den Marker wieder von der Korb- auf die Ansehenseite um.

Schritt ④ - Bezahlung der Arbeitskräfte

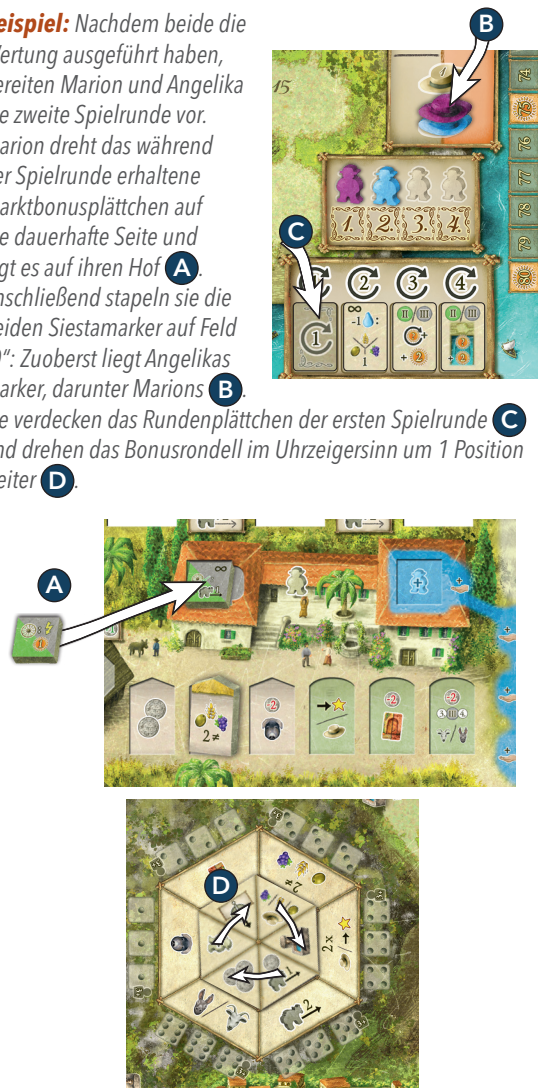
Zahlt für jede auf euren Hoffeldern und Hofausbauten eingesetzte Arbeitskraft 1 Silber, damit ihr sie in den Vorrat zurücklegen dürft. Könnt oder wollt ihr eine oder mehrere Arbeitskräfte nicht bezahlen, streiken sie und verbleiben auf den Hoffeldern oder Hofausbauten.

HINWEIS: In der Schlusswertung verliert ihr Ansehen für unbezahlte Arbeitskräfte auf den Hoffeldern und Hofausbauten.

Beispiel: Marion hat mit ihren Eseln während der ersten Spielrunde auf der Straße bereits den zweiten Meilenstein erreicht und erhält dafür 2 Ansehen **A**. Sie erhält kein Ansehen für ihre Eselkarte „4“, die sie für die Stallwertung gespielt hat **B**. Angelika hat ebenfalls eine Eselkarte „4“ gespielt und ihren Siestamarker auf der Siestaleiste weiter vorgezogen **C**, sodass sie den Gleichstand für sich entscheidet. Marion erhält 1 Ansehen für ihren Unterstützungsmarker **D**, da Angelika sie nicht per Ziegenlieferung beliefert hat (stattdessen hat Angelika in der Transportphase mit der Ziege eine Gemeinschaftslieferung ausgeführt). Abschließend zahlt Marion 1 Silber für die Arbeitskraft **E**, dank der sie auf dem Hofausbau zwei Erntegüter bekommen hat. Sie legt die Arbeitskraft zurück in den Vorrat **F** und kann die Aktion ab der nächsten Spielrunde erneut mit einer weiteren Arbeitskraft nutzen.



Beispiel: Nachdem beide die Wertung ausgeführt haben, bereiten Marion und Angelika die zweite Spielrunde vor. Marion dreht das während der Spielrunde erhaltene Marktbonusplättchen auf die dauerhafte Seite und legt es auf ihren Hof **A**. Anschließend stapeln sie die beiden Siestamarker auf Feld „0“: Zuoberst liegt Angelikas Marker, darunter Marions **B**. Sie verdecken das Rundenplättchen der ersten Spielrunde **C** und drehen das Bonusrondell im Uhrzeigersinn um 1 Position weiter **D**.



Schritt ⑤ - Vorbereitung der nächsten Spielrunde

Ist dies die vierte Spielrunde der Partie, überspringt diesen Schritt und geht direkt zur Schlusswertung über. Ansonsten führt ihn ebenfalls aus.

- Dreht die in dieser Spielrunde erhaltenen **Marktbonusplättchen** auf die Rückseite. Dort zeigen sie einen dauerhaften Effekt, den ihr ab der nächsten Spielrunde nutzen könnt. Legt die Plättchen auf die vorgesehenen Felder eures Hofes oder Stalls.
- Stapelt die Siestamarker auf der **Siestaleiste** auf Feld „0“, sodass der Stapel von oben nach unten der Spielreihenfolge entspricht.
- Dreht das aktuelle **Rundenplättchen** um, sodass dessen Rückseite nach oben zeigt.
- Dreht das **Bonusrondell** im Uhrzeigersinn um 1 Position weiter (falls ihr in der Schweiz spielt, dreht das Bonusrondell gegen den Uhrzeigersinn um 1 Position weiter).

JEDERZEIT-AKTIONEN

El Burro bietet euch viele Wege, um an die Dinge zu gelangen, die ihr für einen optimalen Spielzug benötigt. Besonders wichtig sind dabei *Jederzeit*-Aktionen, die ihr jederzeit in eurem eigenen Spielzug ausführen dürft. Ihr könnt damit auch Aktionen unterbrechen. Durch *Jederzeit*-Aktionen erhaltene Hofgüter dürft ihr sofort verwenden.

- **„Basisgut kaufen“:** Kauft 1 Basisgut. Die Kaufpreise findet ihr in rot an jedem Lagerfeld. Zahlt den Wert in Silber und stellt 1 Gütermarker auf das entsprechende große Lagerfeld eures Hofes oder auf eine leere Markierung für Schweine.
- **„Basisgut verkaufen“:** Verkauft 1 Basisgut. Die Verkaufspreise findet ihr in grün an jedem Lagerfeld. Legt den Gütermarker vom entsprechenden Lagerfeld eures Hofes in euren Vorrat zurück und nehmt die angegebene Menge Silber aus dem Vorrat.
Ausnahme: Ihr dürft keine Erntegüter von Äckern verkaufen.
- **„Basisgut aufwerten“:** Wertet ein Basisgut auf, indem ihr 1 Gütermarker von einem Lagerfeld oder von einem Acker auf das entsprechende Lagerfeld des aufgewerteten Guts versetzt. Zahlt dafür den angegebenen Preis in Silber.

- **„Arbeitskräfte einsetzen“:** Stellt eine Arbeitskraft von eurem Bauernhaus auf ein unbesetztes Hoffeld oder einen unbesetzten Hofausbau und führt die dort angegebene Aktion aus. Steht dort bereits eine Arbeitskraft, dürft ihr die Aktion nicht erneut nutzen. In der Wertungsphase bezahlt ihr die eingesetzte Arbeitskraft und legt sie in den Vorrat zurück, um das Hoffeld oder den Hofausbau ab der nächsten Spielrunde wieder zu nutzen. Folgende Aktionen stehen euch auf den Hoffeldern von Beginn an zur Verfügung:



• **„Silber erhalten“:** Nehmt 2 Silber aus dem Vorrat.



• **„Erntegüter erhalten“:** Stellt 1 Gütermarker auf ein Lagerfeld für Erntegüter, aber nicht auf einen leeren Acker!



• **„Schwein kaufen“:** Zahlt 2 Silber und stellt 1 Gütermarker auf eine leere Markierung eures Schweinestalls.



• **„Basisgut aufwerten“** oder **„Siesta halten“:** Führt eine der beiden Aktionen einmal aus. Wertet ein Basisgut kostenfrei auf, indem ihr 1 Gütermarker von einem der Lagerfelder oder von den Äckern auf das entsprechende Lagerfeld des aufgewerteten Guts versetzt. Alternativ setzt ihr den Siestamarker um 1 Feld auf der Siestaleiste weiter.



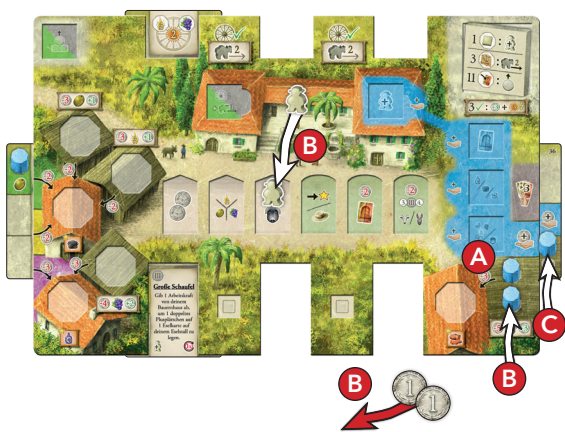
• **„Hofkarte spielen“:** Zahlt 2 Silber und spielt 1 Hofkarte an euren Hof.



• **„Lieferung ausführen“:** Zahlt 2 Silber, um in der Transportphase zusätzlich 1 Lieferung auszuführen:

- **„Mit Esel liefern“:** Führt in Schritt 4 der Transportphase 1 Lieferung zu einem eigenen Lieferauftrag aus.
- **„Mit Ziege liefern“:** Führt in Schritt 3 der Transportphase 1 Lieferung zu einem Lieferauftrag einer anderen Person aus.

Beispiel: Im Beispiel für das Hofwachstum auf S. 17 hat Marion in der Hofphase keinen Schweinenachwuchs bekommen, da sie nur 1 Schwein besaß **A**. Wenn sie in der Phase zuerst per Jederzeit-Aktion ihre Arbeitskraft auf das Hoffeld setzt und für 2 Silber 1 Schwein kauft **B**, klappt es auch mit dem Nachwuchs und sie erhält während des Hofwachstums ein drittes Schwein, für das sie durch die Karte in der Hofverwaltung Platz hat **C**.



- **„Spezielle Lieferungen ausführen“:** Stellt einen geforderten Gütermarker auf die leeren Markierungen eurer „Spielende“-Marktkarren oder auf eure Schiffe im Hafen. Ihr wertet diese speziellen Lieferungen allerdings erst in der Schlusswertung am Spielende. Die auf diese Weise gelieferten Hofgüter dürft ihr nicht wieder auf euren Hof zurücknehmen!

TAKTISCHER HINWEIS: Es macht durchaus Sinn, damit bis zur Schlusswertung zu warten, denn so können euch andere Personen beim Befüllen der „Spielende“-Marktkarren und Schiffe helfen!

- **„Den Tränkenmarker nutzen“:** Ihr könnt euren Tränkenmarker auf der Tränkenleiste für die folgenden Effekte zurücksetzen:
 - **„Silber erhalten“:** Setzt euren Tränkenmarker um 1 Feld zurück. Nehmt 1 Silber aus dem Vorrat.
 - **„Arbeitskraft anwerben“:** Setzt euren Tränkenmarker um 3 Felder zurück. Stellt 1 Arbeitskraft aus dem Vorrat auf euer Bauernhaus.
- **„Errungenschaften erfüllen“:** Es existieren 2 allgemeine Errungenschaften an den Barrieren auf der Straße des Spielplans und 3 persönliche Errungenschaften auf eurem Hof. Erfüllt ihr eine dieser Errungenschaften, stellt 1 Gütermarker darauf und erhaltet ggf. einen Bonus.
 - Die allgemeinen Errungenschaften auf dem Spielplan müsst ihr erfüllen, um die jeweilige Barriere zu überqueren. Wem dies zuerst gelingt, stellt einen Gütermarker auf die Markierung mit 1 bzw. 3 Ansehen und erhält diese sofort.
 - Erfüllt ihr alle 3 persönlichen Errungenschaften auf eurem Hof, erhaltet ihr einen Bonus von 3 Silber und 3 Ansehen



Details zu allen Errungenschaften findet ihr im Glossar.

07 SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG

Die Partie endet nach der vierten Spielrunde. Im Anschluss an die Wertungsphase der vierten Spielrunde führt ihr die folgende Schlusswertung aus.

SCHLUSSWERTUNG

Führt gemeinsam die folgenden Schritte in genannter Reihenfolge aus.

Schritt ① - Belohnungsleisten

Wertet die von euch erreichten Ziele auf den Belohnungsleisten:

- **Leistenverbindungen:** Konntet ihr eure Belohnungsmarker auf zwei **benachbarten** Leisten mindestens bis zum dritten Feld vorrücken, erhaltet ihr jetzt das entsprechende Ansehen, das zwischen den jeweiligen Leisten angegeben ist. Überprüft bei allen 5 Leistenverbindungen, ob ihr diese Bedingung erfüllt.

- **Wertungsoptionen:** Habt ihr eure Belohnungsmarker auf die obersten Felder der Leisten versetzt, wertet ihr die angegebenen Ansehensbedingungen. Details zu den Belohnungsleisten findet ihr auf Seite 14.

Schritt ② - Spezielle Hofkarten

Wertet die speziellen Hofkarten, die ihr an euren Hof angelegt habt.

- **Wertung der Äcker:** Wertet die entsprechenden Äcker an eurem Hof.
- **Wertung der Hofverwaltung:** Wertet die verschiedenen Kategorien.
- **Wertung der Anschaffungen:** Wertet die im Text genannten Dinge.
- **„Spielende“-Marktkarren:** Besitzt ihr an eurem Hof „Spielende“-Marktkarren und könnt die noch fehlenden Hofgüter und Silber liefern oder entsprechend Arbeitskräfte auf Reisen schicken, erhaltet ihr das angegebene Ansehen. Letzteres gilt auch, wenn die Markierungen bereits während der Partie von euch oder den anderen gefüllt wurden.

Eine Übersicht zu den speziellen Hofkarten findet ihr auch im Glossar.

Schritt ③ - Schiffe im Hafen

Besitzt ihr Schiffe im Hafen und könnt die noch fehlenden Hofgüter liefern oder entsprechend Arbeitskräfte auf Reisen schicken, erhaltet ihr das angegebene Ansehen. Letzteres gilt auch, wenn die Markierungen bereits während der Partie von euch oder den anderen gefüllt wurden.

Schritt ④ - Tränkenpunkte

Erhaltet für eure Tränkenmarker Ansehen.

Pro 2 Felder, die ihr den Tränkenmarker nun zurücksetzt, erhaltet ihr 1 Ansehen.

Schritt ⑤ - Ansehensverlust für streikende Arbeitskräfte

Zieht auf der Ansehensleiste für jede Arbeitskraft, die noch auf einem Hoffeld oder Hofausbau streikt, je 1 Schritt zurück.

Übrige Hofgüter, Silber und Arbeitskräfte geben euch kein weiteres Ansehen.

Wer von euch nun das meiste Ansehen erreicht, gewinnt diese Partie *El Burro!*

Bei einem Gleichstand schaut ihr auf die Siestaleiste - wer hier weiter oben ist, bricht den Gleichstand zu eigenen Gunsten.

Beispiel: Marion hat drei Belohnungsmarker auf der zweiten bis vierten Belohnungsleiste soweit vorgezogen, dass sie dank der Leistenverbindungen 6 Ansehen bekommt **A**. Auf der dritten Belohnungsleiste hat Marion die Wertungsoption auf dem vierten Feld gewählt. Sie erhält 11 Ansehen für die 11 Hofkarten an ihrem Hof **B**. Marion besitzt drei spezielle Hofkarten an ihrem Hof. Sie erhält 4 Ansehen für die 3 Marktbonusplättchen auf ihrem Hof und Stall **C** und 3 Ansehen für die Oliven- und Traubenäcker **D**. Sie liefert das fehlende Schwein auf dem „Spielende“-Marktkarren und erhält für die komplette Lieferung 4 Ansehen **E**. Marions Tränkenmarker steht nur noch auf Feld „1“, sodass sie kein weiteres Ansehen erhält **F**. Stattdessen hätte Marion vorher in der letzten Wertungsphase das Folgende getan: Da sie kein Silber übrig hat, holt sie sich per Jederzeit-Aktion 1 Silber, indem sie den Tränkenmarker auf Feld „0“ zurücksetzt. Mit dem Silber bezahlt sie die Arbeitskraft auf ihrem Hofausbau. Somit streikt die Arbeitskraft nicht und Marion verliert kein Ansehen **G**. Marion hat den Hafen nicht mit ihren Eseln erreicht, sodass sie auch kein Ansehen für ein komplett beliefertes Schiff erhält.





Autoren: Andreas Odendahl und Mike Keller
Entwicklung: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Grafik: Harald Lieske
Layout: Gamerock Studio, s. r. o. www.gamerock.eu

Copyright 2023 Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck, www.spielworxx.de

DANKSAGUNG

El Burro entstand im Verlauf der Entwicklung möglicher La Granja-Erweiterungen. Schnell wurde klar, statt einer umfassenden Erweiterung mit vielen Sonderfällen besser ein neues, ganzheitliches Spielerlebnis in der Welt von La Granja umzusetzen. Viele der Ideen der Erweiterungen, die teilweise schon in der Entwicklung vom La Granja Deluxe Master Set getestet aber verworfen wurden, flossen hierzu in *El Burro* ein.

Besonders dankbar für viele kreative Anstöße sind wir folgenden Freunden:

Jonny Pac Cantin, der die Idee hatte, das System der Eselmarker auszubauen. Matthias Cramer, der die Idee hatte, der Siestaleiste mehr Bedeutung zu geben.

Großer Dank gebührt diesen Freunden und Testspielern, die in besonderem Maße zur Entstehung dieses Spiels beigetragen haben:

Dirk Schröder, Carsten Burak, Julian Steindorfer, Corey Thompson, Julius Kündiger.

Ganz besonderen Dank möchten wir unseren Lebenspartnerinnen Linda und Claudia ausdrücken – ohne ihre Unterstützung wäre es uns nicht möglich, Spiele zu entwickeln!

Weitere, nicht weniger wichtige Testspieler*innen:

Karina Weening, Tobias Rieger, Markus Slawitschek, Rebecca Kündiger, Hamlet Abedian, Astrid Diesen, Olinda Marinho E Campos, Simon Schnitger, Ansgar Tumbrink, Yvonne Marder, Frank Tietmeyer, Bernhard Büttgenbach, Martin Nellessen, Marco Pinotti, Aléssio, Francesco, Michelle Schulz, Matthieu Chanton, Felix Petitzon, Sandro Nantonari, Marco Davi, Roger Humbel, Dan de Roodt, Cyntia de Roodt, Sheila Santos, Isra Cendrero, Florian Schumacher, Kevin Shwattin, Inge Fromm, Suzan und Eerko Vissering, Markus „Kusi“ Haldenmann, Res Gerber, Daniel Maissen, Serdar Gönül, Martina und Carsten Laßmann, Christian Töööörner