Hinweise und Tipps zum Spiel

Tipps zum Spiel:

- Beim **Abhandeln des Versorgungsweges** sollte auch über eine Alternative zur geplanten Abwicklung der Forstarbeit nachgedacht werden, da man nicht immer alle gewünschten Anschaffungen bzw. Arbeiter erhält. Hierzu eignet sich der eigene Holzhofarbeiter besonders gut.
- Ein **Schuldschein** kann auch aus taktischen Gründen aufgenommen werden. Dieser wirkt sich in bestimmten Situationen auch positiv aus.
- Alle **erworbenen Arbeiter** und der eigene **Holzhofarbeiter** sollten jede Runde eine Verwendung finden.
- Ein **gut geplanter und vorbereiteter Winter** kann oftmals noch einige Taler einbringen (z.B.: Transport mit Schlitten und Einsatz von überschüssiger Nahrung, Kombination mit Hüttenbau...).
- Der **Verkauf von Handwerken am Markt** bringt einen Zusatzverdienst, der die Planungen für die nächste Spielrunde erheblich verbessern kann (besonders im 1. Jahr).
- Auch wenn genügend Geld vorhanden ist (meist im 2. Jahr) sollte weiterhin bestmöglich optimiert und kombiniert werden. Jeder einzelne **gesparte Taler** ist letztendlich auch ein Siegpunkt.
- Die **geplanten Tätigkeiten** machen jedes Spiel anders, da von 10 möglichen Karten immer nur max. 6 Karten im Spiel sind. Daher sollten die ausliegenden Karten gut „gelesen“ werden. Abstimmungen der eigenen Strategie mit den geplanten Tätigkeiten ermöglichen oftmals sehr effiziente Kombinationsmöglichkeiten.
- Es sollte nie vergessen werden, dass man mehr Geld als seine Mitspieler erwirtschaften sollte, um bei Lignum erfolgreich zu sein. Daher bietet sich auch manchmal an, **offensichtliche Planungen der Mitspieler** durch „wegschnappen“ von dementsprechenden Anschaffungen zu verhindern bzw. zu stören.
- Es ist auch von Vorteil darauf zu achten, welche **Handwerke** eure Mitspieler sammeln.
- **Optimierungen** liegen oftmals im Detail, die ihr aber besser selbst entdecken und durchführen solltet...

ALLGEMEINE HINWEISE:

Es ist empfehlenswert, Lignum im 2- oder 3-Personenspiel zu erlernen.

Beim ersten 4-Personenspiel könnt ihr die leichteren Winterbedingungen des jeweiligen Jahres wählen.

Bei den ersten Spielen empfiehlt sich, die Forstarbeit einzeln in Reihenfolge der Waldlichtung abzuhandeln. Hierbei können die einzelnen Ablauffelder besser erlernt werden und manchmal werden dadurch auch Fehler und Missverständnisse vermieden. (Später können die Ablauffelder natürlich gleichzeitig abgewickelt werden.)

Vielspieler können sofort mit den Aufträgen und geplanten Tätigkeiten spielen.

Das Spiel wird durch die Hinzunahme der Aufträge und geplanten Tätigkeiten nicht schwieriger zu spielen, es ergeben sich jedoch Optimierungs- und Kombinationsmöglichkeiten, die die Planungen erheblich komplexer machen.

Viel Spaß mit Lignum!

FAQ — Häufig gestellte Fragen

Was passiert, wenn Hölzer oder Nahrungswürfel ausgehen?
Alle Hölzer (Scheiben und Stäbchen) und auch die Nahrungswürfel sind nicht begrenzt. Die Spielverläufe von Lignum sind oftmals sehr unterschiedlich und von vielen Faktoren abhängig. Sollten Hölzer oder Nahrungswürfel ausgehen, können diese durch die Mengenmarker (3/5) ersetzt werden (z.B.: beim Nahrungsvorrat, beim Heiz-Vorrat,...). Die ersetzten Hölzer können dann wieder als allgemeiner Vorrat verwendet werden.

Können Hütten auch im Winter gebaut werden?
Ja. Hütten können jederzeit im eigenen Spielzug gebaut werden und der Vorteil einer Hütte kann auch sofort nach dem Bauen genutzt werden.

Kann Lignum auch ohne Aufträge, aber mit den geplanten Tätigkeiten gespielt werden ?
Ja, natürlich. Die besten taktischen und strategischen Möglichkeiten bietet das Spiel jedoch, wenn mit beiden Ergänzungen (Aufträge und geplante Tätigkeiten) gespielt wird.

Im Spiel zu zweit kann es vorkommen, dass keine Bauhölzer ins Spiel kommen (Es werden nur 5 Karten von den 15 Markierungskarten verwendet). Wie soll man in diesem Spiel Aufträge erfüllen ?
Ja, das kann durchaus vorkommen.
Da aber jeder Spieler zu Beginn der Winterzeit den Winterbonus erhält, kann er als Bonus ein Bauholz wählen. Dadurch ist es jedem Spieler möglich, zumindest 2 Aufträge in einem Spiel zu erfüllen.
Liegt die geplante Tätigkeit „Überstunden“ aus, kann man auch über diese Tätigkeit zu zusätzlichem Bauholz kommen.

Für eine geplante Tätigkeit muss bezahlt werden, wenn diese zuvor schon von Spielern geplant wurde. Muss man für jedes dort liegende Plättchen bezahlen oder für jeden Spieler (jede Farbe) ?
Es muss für jedes Plättchen das bereits auf der geplanten Tätigkeit liegt 1 Taler bezahlt werden. Auch wenn es sich bei dem Plättchen um ein eigenes handelt.

Wenn der Heiz- oder Nahrungsvorrat für den Winter nicht erreicht wird, muss für den fehlenden Betrag ein Schuldschein (oder 2) aufgenommen werden. Sollte der Betrag noch immer nicht ausreichen, muss Holz vom Holzhof verkauft werden. Darf man auch Holz verkaufen ohne einen Schuldschein aufzunehmen?
Nein, zuerst muss immer ein Schuldschein (oder 2) aufgenommen werden. Erst dann dürfen beliebig viele Hölzer vom eigenen Holzhof verkauft werden, bis der fehlende Betrag gedeckt ist und man noch Taler für die nächste Jahreszeit übrig hat (— wichtig im 1. Winter). Hat man den 2. Schuldschein bereits vor dem Winter aufgenommen, dürfen sofort Hölzer vom Holzhof verkauft werden. Mehr als 2 Schuldscheine können im Spiel nicht aufgenommen werden.

Danksagung des Verlags

Dieses Spiel kam unter Mithilfe zahlreicher Unstützerinnen und Unterstützern der Crowdfunding-Plattform Spieleschmiede zustande. Vielen Dank an alle!
Ein besonderer Dank geht an:
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname,
Vorname Nachname,Vorname Nachname.

Danksagung des Autors

FÜR MEINEN VATER UND MEINE GROSSMUTTER

Herzlichen Dank für die vielen Testspiele, Hinweise, Ratschläge und für eure Zeit, die jeder von euch in irgendeiner Form investiert hat. Ohne eure Hilfe hätte Lignum nie entstehen können:
Traudi, Dagmar, Hans, Helena, Anne, Johannes, Cansu, Tina, Bonnie, Buza (Testspieler der 1. Stunde), Diane, John, Walter, Natalia, Jürgen, Ali Can, Andi, Julija und Wanitwo, alle Testspieler beim Spieleabend in Wien, Cafe Meier, Günther, Beatrix, Timo, Markus und natürlich Harald, Christoph und Christian.

TAKTISCHE VARIANTE (Fällgebietsauswahl)

Bei der taktischen Variante erhält **jeder Spieler nur 1 Fällgebietsplättchen seiner Farbe** (die Fällgebietsnummer der Rückseite ist egal). Die restlichen Fällgebietsplättchen werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.

Nur 1 Fällgebietsplättchen je Spieler (statt 6 Plättchen)

Bereits **vor Beginn der aktuellen Spielrunde** (z.B. Frühling) werden je nach Spieleranzahl die **Markierungskarten der nächsten Runde** (z.B. Sommer) aufgedeckt:

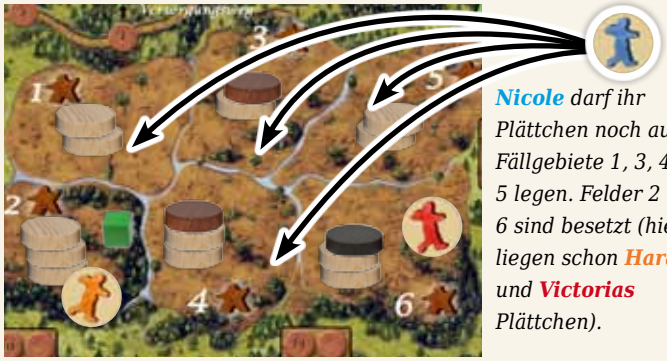
- **4 Spieler:** 3 Markierungskarten
- **3 Spieler:** 2 Markierungskarten
- **2 Spieler:** 1 Markierungskarte

Beispiel: Bei 3 Spielern werden vor Beginn des Frühlings 2 Markierungskarten für den Sommer aufgedeckt.

Die Spieler wissen somit, in welchen Fällgebieten nächste Spielrunde neue Hölzer markiert und wo neue Nahrungsvorräte ausgeforscht werden. Somit ist ersichtlich, wie die Fällgebiete bzw. deren Holz- und Nahrungsangebote nächste Spielrunde aussehen.

*Beispiel: **Victoria** steht auf dem letzten Feld der Startspieleranzeige und darf daher als Erste ihr Fällgebietsplättchen einsetzen. **Harald** ist Zweiter und **Nicole**, die aktuelle Startspielerin, ist Letzte beim Einsetzen.*

Das **Auswählen des Fällgebiets** für die nächste Spielrunde ist in dieser Variante von der **Position bei der Waldlichtung** abhängig.
Da die Forstmeister nicht mehr auf der Waldlichtung stehen, wird laut der **Startspielerleiste (in umgedrehter Reihenfolge)** vorgegangen: Der Spieler, der auf der Startspielerleiste am weitesten hinten steht, wählt nun als Erster sein gewünschtes Fällgebiet — das war ja der Spieler, der zuerst die Waldlichtung erreicht hatte. Der vorletzte Spieler auf der Startspielerleiste wählt nun als Zweiter sein Fällgebiet. Der Zweite auf der Startspielerleiste wählt als Dritter sein Fällgebiet und der Erste auf der Startspielerleiste wählt als letzter.



***Nicole** darf ihr Plättchen noch auf die Fällgebiete 1, 3, 4 oder 5 legen. Felder 2 und 6 sind besetzt (hier liegen schon **Haralds** und **Victorias** Plättchen).*

Hierbei muss immer ein freies Fällgebiet gewählt werden. Das bedeutet, dass bei dieser Variante **niemals 2 oder mehrere Fällgebietsplättchen** das gleiche Fällgebiet beanspruchen.

WICHTIG! Möchte man in der nächsten Spielrunde das Fällgebiet zuerst auswählen, muss man **der erste Spieler an der Waldlichtung** sein!

Hinweis: Diese Änderung /Variante der Fällgebiets-auswahl kann sowohl im Einsteigerspiel als auch im Fortgeschrittenen- oder Expertenspiel verwendet werden. Andererseits kann auch im Expertenspiel die Auswahl wie im Einsteigerspiel verwendet werden.

Das Fortgeschrittenenspiel

Im Fortgeschrittenenspiel wird das Grundspiel um **Aufträge** erweitert (Feld 13 am Versorgungsweg kommt ins Spiel), wodurch das Spiel strategischer wird. Für **vollständig erledigte Aufträge** erhält man **am Spielende Geld**. Das Feld 8 (geplante Tätigkeiten) wird im Fortgeschrittenenspiel weiterhin übersprungen. Die Spielregeln bleiben bis auf folgende Änderungen und Ergänzungen gleich:

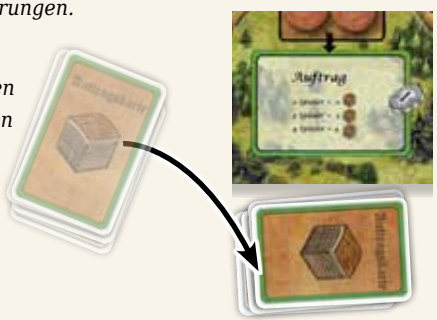
Feld 13 (Aufträge) kann nun von den Forstarbeiterfiguren am Versorgungsweg betreten werden, Feld 8 (geplante Tätigkeiten) wird weiterhin übersprungen.

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn **5 Taler**.
- Die **10 Auftragskarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel **unterhalb des Feldes 13** am Versorgungsweg abgelegt.

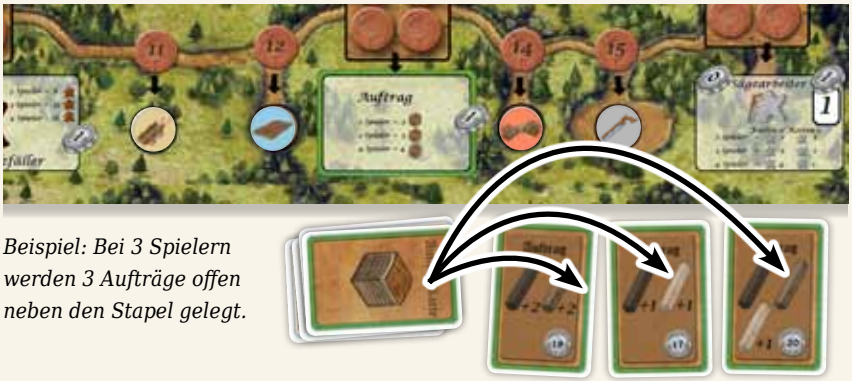
5 Taler je Spieler (statt 4 Taler)

Auftragskarten als gemischten Stapel unterhalb des Auftragsfeldes legen



1 Versorgungsweg bestücken

Beim Bestücken des Versorgungsweges werden **Auftragskarten entsprechend der Spieleranzahl** abgehoben und offen neben dem Stapel gelegt. Diese Aufträge können in der aktuellen Spielrunde erworben werden. In den **Folgerunden** wird die Auslage immer wieder entsprechend der Spielerzahl **aufgefüllt**.



Beispiel: Bei 3 Spielern werden 3 Aufträge offen neben den Stapel gelegt.

2 **3** gemäß Basisregel (s. dort Seite 2+3)

4 Versorgungsweg abhandeln

Möchte ein Spieler einen Auftrag erwerben, muss er mit seiner **Forstarbeiterfigur auf Feld 13** ziehen. Gegen **Zahlung 1 Talers** darf er sich **einen** der ausliegenden Aufträge aussuchen, den er neben seinem Holzhof-Tableau ablegt. In einer Runde kann **jeder Spieler nur einen** Auftrag erwerben.

*Beispiel: **Nicole** zieht mit ihrer Figur auf Feld 13, zahlt 1 Taler und nimmt sich einen Auftrag ihrer Wahl. Die Auslage wird erst zu Beginn der nächsten Runde (Jahreszeit) wieder auf 3 ergänzt.*

5 Forstarbeit (1-4 und 6-7 gemäß Basisregel, s. dort S. 6-12)

5:AUFTRÄGE
Während der Forstarbeit wird (im Frühling/Sommer/Herbst) nun **auch das Ablauffeld 5 ausgeführt**. Um Aufträge zu erfüllen, müssen die **Auftragskarten mit den benötigten Hölzern bestückt** werden: Jeder Auftrag verlangt unterschiedliche **Holzkombinationen und Trockenstadien**. Die Aufträge müssen dabei nicht auf einmal erfüllt werden - die Spieler können jede Runde passende Holzteile auf die Aufträge ablegen. Die Hölzer, die bereits auf eine Auftragskarte gelegt wurden dürfen aber **nicht mehr verkauft oder zurückgenommen** werden.

*Beispiel: **Harald** hat die 2 abgebildeten Aufträge erworben. Um den linken Auftrag zu erfüllen benötigt er 1 zersägtes Bauholz und 1 zersägtes Brennholz im Trockenstadium 1; für den rechten Auftrag benötigt er 1 zersägtes Bauholz und ein zersägtes Nutzholz im Trockenstadium 2.*

***Haralds** derzeitige Verkaufssituation am Holzhof sieht wie folgt aus: Auf dem Verkaufsfeld liegt 1 zersägtes Nutzholz. Auf dem linken Trockenplatz (Trockenstadium 0) liegt 1 Brennholzscheibe, auf dem mittleren Trockenplatz (Trockenstadium 1) liegen 1 zersägtes Brennholz und 1 zersägtes Nutzholz. Auf dem rechten Trockenplatz (Trockenstadium 2) liegen 1 zersägtes Brennholz und 1 zersägtes Bauholz.*

*Dementsprechend kann **Harald** zwei seiner Hölzer direkt auf die Aufträge legen. Um beide Aufträge vollständig zu erfüllen, benötigt **Harald** noch 1 zersägtes Bauholz im Trockenstadium 1 und 1 zersägtes Brennholz im Trockenstadium 2. Diese können in einer späteren Spielrunde beim Ablauffeld „Aufträge“ auf die Auftragskarten gelegt werden.*

*Sind beide Aufträge vollständig erledigt, erhält **Harald** am Spielende 35 Taler (17+18).*

WICHTIG!
Die **Taler** für erfüllte Aufträge erhält man **erst bei Spielende**! Wird ein Auftrag bis zum Spielende **nicht völlig erfüllt**, erhält man für diesen Auftrag auch **kein Geld** und die Hölzer dürfen **nicht verkauft** werden!

Achtung: Winter!
In der Winterrunde des **1. Jahres** kann **kein Holz** auf die Aufträge gelegt werden. In der Winterrunde des **2. Jahres** kann **nach dem Ablauffeld „Sägen“** auch noch Holz auf die Aufträge gelegt werden. Dies gilt nur für den 2. Winter — siehe Spielablaufanzeige am Spielplan!

6 gemäß Basisregel (s. dort Seite 12)

Das Expertenspiel

Im Expertenspiel wird das Fortgeschrittenenspiel um die **„geplanten Tätigkeiten“** (GT) erweitert und bietet zusätzliche strategische Möglichkeiten und Kombinationsmöglichkeiten. Jede GT verschafft einen **Vorteil in einer festgelegten Spielrunde**. Das **Feld 8 am Versorgungsweg** kommt somit ins Spiel.

Auch Feld 8 (geplante Tätigkeiten) kann nun von den Forstarbeiterfiguren am Versorgungsweg betreten werden.

Die Spielregeln des Fortgeschrittenenspiels bleiben bis auf folgende Ergänzungen gleich:

Spielvorbereitung:

- Jeder Spieler erhält die **6 Plättchen seiner Farbe** (je 2x mit den Zahlen 1-3) und legt diese neben sein Holzhof-Tableau.

- Die **10 GT-Karten** werden gemischt**. Je nach Spielerzahl** wird **folgende Kartenanzahl** offen ausgelegt (die übrigen Karten werden in diesem Spiel nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück):

4 Spieler:
6 GT-Karten

3 Spieler:
5 GT-Karten

2 Spieler:
4 GT-Karten

Beispiel: Bei 2 Spielern werden 4 Karten ausgelegt.

Wie kann man eine Tätigkeit planen?

Man bewegt seinen **Forstarbeiter auf das Versorgungsfeld 8** und kann eine der ausliegenden GT planen. Dazu nimmt man ein **Plättchen-Pärchen** (z.B. beide 2er) und legt **ein Plättchen auf die gewünschte Tätigkeit**. Da der Spieler den Vorteil der GT nie sofort nutzen kann, sondern sie für eine kommende Spielrunde planen muss (laut Plättchenzahl in 1, 2 oder 3 Jahreszeiten), legt er **das zweite Plättchen** des Pärchens nun entsprechend der Zahl **auf die gewählte Jahreszeit** (s. Beispiel auf Seite 7!).

1 — *GT wird in der nächsten Jahreszeit (Spielrunde) eingeplant*

2 — *GT wird in zwei Jahreszeiten (Spielrunden) eingeplant*

3 — *GT wird in drei Jahreszeiten (Spielrunden) eingeplant*

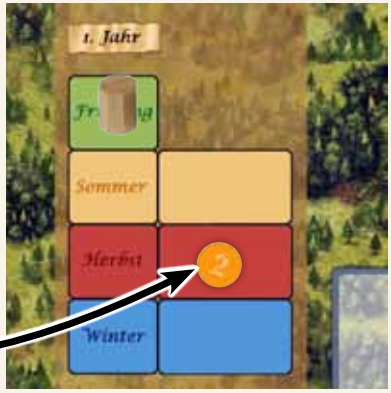
Achtung: Die gelegten Plättchen verbleiben **bis zum Spielende auf den abgelegten Plätzen** und dürfen nicht entfernt werden! Da jeder Spieler 3 „Plättchen-Pärchen“ besitzt, können in einem Spiel maximal 3 GT geplant werden und **jedes Plättchen-Pärchen** kann **nur einmal** genutzt werden.

WICHTIG! **Weiters muss beachet werden:**

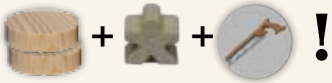
- In einer Spielrunde kann **jeder Spieler** nur jeweils **eine GT** planen.
- Es können im gesamten Spiel **beliebig viele Spieler die gleiche GT** planen.
- Es ist im Spiel möglich, dass **ein Spieler auch 2 oder 3 mal die gleiche GT** plant.
- Eine GT darf **nur in der jeweils geplanten Jahreszeit** (Spielrunde) durchgeführt werden. Schafft man es nicht die benötigten Vorbereitungen zu treffen, **verfällt** die GT ungenutzt.

Nicht alle GT können auch für die **Winterrunde** (da Spezialrunde) geplant werden!
In welchen Jahreszeiten die jeweilige GT geplant werden kann, ist auf jeder Karte unten angegeben.

*Beispiel: Nehmen wir an, wir befinden uns im 1. Jahr im „Frühling“. **Harald** möchte für den Herbst die GT „Sägearbeit“ einplanen. Da der Herbst erst in 2 Spielrunden kommt, muss er die Scheibe mit dem Wert „2“ verwenden (d.h.: er plant in 2 Jahreszeiten) und legt diese auf die entsprechende GT. Die zweite 2er Scheibe wird auf den Herbst der Jahreszeiten abgelegt und zeigt an, dass in dieser Spielrunde eine GT geplant ist.*



*Durch diese 2 Scheiben ist genau festgelegt, wer (**Harald**, weil orange) wann (Herbst, weil Scheibe auf dem Herbstfeld) welche („Sägearbeit“, weil dort die zweite dieser Scheiben liegt) GT ausführen darf.*

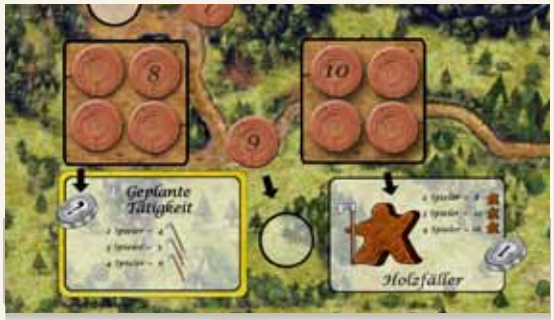


*Um die GT „Sägearbeit“ (2 Hölzer mit nur einem Sägearbeiter und einer Säge zersägen) nutzen zu können, muss **Harald** darauf achten, dass er im Herbst auch 2 Hölzer auf seinem Sägeholz-Platz hat und mindestens 1 Sägearbeiter und 1 Säge besitzt.*

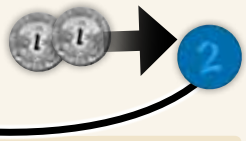
Und wie viel kostet die Planung?

Die **Kosten der GT** hängen davon ab, wie viele Plättchen bereits auf dieser GT liegen. Jedes Plättchen bedeutet 1 Taler:

- Wählt man eine Tätigkeit, die noch **kein Spieler vorher** geplant hat, ist diese Planung **kostenlos**.
- Wählt man eine Tätigkeit, die zuvor schon **1 Spieler geplant** hat, kostet dies **1 Taler**.
- Wählt man eine Tätigkeit, die zuvor schon **2 Spieler geplant** haben, kostet dies **2 Taler**.



*Beispiel: **Nicole** möchte in dieser Spielrunde die GT „Sägearbeit“ planen. Sie zieht mit ihrem Forstarbeiter auf Feld 8. Da dort bereits 2 Scheiben liegen, muss sie 2 Taler bezahlen, um diese GT zu nutzen. Für die GT „Triften“ hätte sie nichts bezahlen müssen. Für die GT „Handwerk“ hätte sie 1 Taler bezahlen müssen. Für die GT „Trocknung hätte sie 2 Taler bezahlen müssen.*



Tipp für die geplanten Tätigkeiten:
Auch wenn man noch nicht die für die Tätigkeit benötigten Hölzer oder Anschaffungen usw. hat, kann man diese schon planen. Man muss jedoch darauf achten, dass man die benötigten Sachen hat, wenn die Jahreszeit (Spielrunde) mit der geplanten Tätigkeit kommt.

Die 10 „geplante Tätigkeitskarten“ und ihre Verwendung

HANDEL
Auf dem Markt können **beliebig viele Anschaffungsplättchen Floß, Schlitten und/ oder Fuhrwerk für jeweils 2 Taler verkauft** werden. Die verkauften Anschaffungsplättchen kommen zum Vorrat zurück.

HANDWERK
Auf dem Markt können die **Handwerke zu besseren Preisen verkauft** werden:
2 gleiche Handwerksplättchen = 5 Taler
3 gleiche Handwerksplättchen = 8 Taler
4 gleiche Handwerksplättchen = 11 Taler

SÄGEARBEIT
Mit einem Sägearbeiter und einer Säge können gleich **2 Hölzer auf einmal zersägt** werden.
Hat man entsprechend viele Sägearbeiter mit je 1 Säge, können auch 4,6 oder 8 Hölzer zersägt werden (vorausgesetzt, man hat die benötigten Hölzer am Sägeholz-Platz).

NAHRUNGSSUCHE (Flößen)
Wird in der geplanten Jahreszeit geflößt, erhält man **für jedes eingesetzte Holz** (beim Flößen) **sofort 2 Nahrungssteine**.

BRENNHOLZ VERSORGUNG
Brennholz kann beim Sägen in **6 „zersägte“ Brennholzteile** geteilt werden. Hat man mehrere Sägearbeiter mit je 1 Säge, können auch entsprechend viele Brennhölzer in jeweils 6 Teile zersägt werden (vorausgesetzt, man hat auch die benötigten Hölzer am Sägeholz-Platz).

HÜTTENBAU
Hat oder erhält man in der geplanten Jahreszeit **2 passende Handwerke** für eine Hütte, können diese sofort für den Hüttenbau verwendet werden.
Diese 2 Plättchen werden umgedreht und auf die Hüttenfelder aufgeteilt.

TROCKNUNG
In der geplanten Spielrunde kann **einmalig ein Trockenplatz doppelt belegt** werden und natürlich auch immer weiter getrocknet werden. Auf den ersten Trockenplatz können dann entweder 2 Hölzer oder 4 zersägte Hölzer gelegt werden.

ÜBERSTUNDEN
Ist die geplante Jahreszeit gekommen, kann **sofort 1 schwarzes Bauholz** (vom Vorrat) **auf den eigenen Hiebsort** gelegt werden.

TRIFTEN
In der geplanten Spielrunde können **bis zu 3 Hölzer** unter dem Ablauffeld „TRANSPORT“ am Holzhoffluss eingesetzt werden (wie beim „Flößen“).
Hierbei wird **kein Arbeiter und kein Floßplättchen** benötigt.
Es kann zusätzlich noch normal geflößt werden.

FÄLLEN
Beim „Fällen“ dürfen **max. 2 der Holzfäller** (oder auch der eigene Holzhofarbeiter und 1 Holzfäller) **in ein beliebiges anderes Fällgebiet** (unabhängig vom Forstarbeiter) gesetzt werden und Hölzer von dort entnommen werden. Hierbei kann man auch einem Mitspieler Holz „vor der Nase“ wegfällen (vorrausgesetzt man kommt vor dem Mitspieler beim Fällen an die Reihe (lt. Waldlichtung)). Der betroffene Spieler darf aber dann entscheiden, ob er sich mit den restlichen Hölzern zufrieden gibt oder ob er 1 Taler zahlt, um in ein freies Fällgebiet zu wechseln. Dort darf nur das Holz (entsprechend der eingesetzten Holzfäller/Holzhofarbeiter), nicht aber die Nahrung entnommen werden!