

アグリコラ コンペンディウム

(Unofficial Agricola Compendium v8.0 ベース)

2019/11/30

基本事項

◆ラウンド開始時の処理順

- ①ラウンドカードのオープン（ラウンドカードの上に置かれている資材の回収）
- ②ラウンド開始時に行われる職業効果の処理フェイズ（農夫・学者・鋤職人・馬手・木材配り・職場長 など）
- ③毒味役の毒味宣言

◆資材を取るアクションの処理順

- ①林の効果が発動
- ②資材を取るというアクションが発生
- ③出来高労働者の能力で資材を追加で購入するかどうかを決定する
- ④資材を取ることをトリガーとする本人のカードの能力・効果が発生（木こり・レンガ混ぜ・石運び・かごなど）
- ⑤他人が資材を取ることをトリガーとなる他人のカードの能力・効果が発生（葦買い付け人、材木買い付け人など）
- ⑥資材が使用できる状態で手元に残る
（飼えない家畜はこのタイミングで焼ける）（資材商人はこのタイミングで追加の資材を得る）

◆「パンを焼く」扱いになるカードとならないカード

- ：かまど・調理場・レンガの暖炉・石の暖炉・木の暖炉・簡易かまど・調理コーナー・パン焼き暖炉・パン焼き部屋・パン焼き小屋
- ×：醸造師・醸造所・脱穀職人・水車・風車小屋・手挽き臼・火酒作り・火酒製造所

◆物乞いカードの受け取りについて

- ・物乞いカードは基本的に収穫フェイズでしか受け取れない。
- ・その他のケースで食料が足りない場合はアクション自体が行えない。
- ・ごますりがいるとき、「小麦1」を物乞いカードを取得することで行うことはできない。
- ・例外として、ぶらつき学生で愛人/族長を出したときのみ、物乞いカードを受け取る可能性が発生する。

◆ハウスルール整理表

共同体長での葦の家・ゲストのカウント	両方する
柵立て	14本
柵見張り × 家畜飼い	起動する
大農場管理人	それぞれ
増築1/小劇場に置いた職場長の飯を増築1で	取れる
小進歩ウマで村長を	取れない
厩作り	1つの厩
くびき	自分も数える
がらがら	アクションスペースに反応
がらがら × 林務官・雑木林	増える
出来高労働者 VS 買い付け人	出来高できる

◆小劇場コンボ整理表

曲芸師 × 営農家	「小劇場」に置いてある家族コマを「小麦1」に移動し、その家族コマをさらに「種をまく」に移動することはできない。
営農家 × 畑守	「畑1/種をまく」のスペースが使われていても、そのスペースに移動してアクションを実行できる。
踊り手 × 猛獣使い	「4食料+小劇場に元々あった食料に応じた動物」を得る。
踊り手 × 昔語り	「4食料+野菜1」を得て、小劇場に1食料を残す。
旅芸人 × 踊り手	どちらか一方のみの能力が起動する。
旅芸人 × 猛獣使い	「小劇場に元々あった食料に応じた動物+小劇場に元々あった食料の2倍から動物の購入に充てた数を引いた食料」を得る。
旅芸人 × 魔術使い	「2×(小劇場に元々あった食料)+食料1小麦1」を得る。
旅芸人 × 昔語り	「2×(小劇場に元々あった食料-1)+野菜1」を得て、小劇場に1食料を残す。

進歩

◎1,2 かまど (レンガ 2), (レンガ 3) ①

あなたはいつでも作物や動物を以下の通り食料に換えられる。野菜:食料 2, 羊:食料 2, 猪:食料 2, 牛:食料 3。「パンを焼く」のアクションでは、小麦 1 を食料 2 に換えられる。

⇒ 1人で複数のかまどを所有できる。

⇒ このカードで、動物や野菜を同時にいくらかでも食料にできる。「パンを焼く」場合は、一度に小麦をいくつでも食料にできる。三つ足やかんの能力を起動するために、パンを焼くのと同時に他の品物を食料にしてもよい。

⇒ かまどは暖炉ではない。

⇒ アクションスペースから動物を入手した場合、それを牧場に入れるスペースがなくても、牧場に入れずに直ちに食料に換えることができる。

⇒ 収穫の繁殖フェイズの間は、動物を食料に換えられない。最後の収穫の繁殖フェイズの後には、直ちにゲーム終了となるため、最後の繁殖フェイズで入手した動物を食料に換えることはできない。

⇒ このカードを獲得したときに、追加アクションとして「パンを焼く」のアクションを行うことはできない。

◎3,4 調理場 (レンガ 4), (レンガ 5) ①

あなたはいつでも、作物や動物を以下の通り食料に換えられる。野菜:食料 3, 羊:食料 2, 猪:食料 3, 牛:食料 4。「パンを焼く」のアクションでは、小麦 1 を食料 3 に換えられる。

⇒ 大きい進歩のかまどを調理場にする場合、元のかまどは大きい進歩置き場に返す。小さい進歩の簡易かまどを調理場にする場合、元の簡易かまどはゲームから取り除く。

⇒ 調理場を大きい進歩置き場に返して(小進歩調理場を破棄して)、別の調理場にすることはできない。

⇒ 1人で複数個の調理場を所有できる。

⇒ このカードで、動物や野菜を同時にいくらかでも食料にできる。「パンを焼く」場合は、一度に小麦をいくつでも食料にできる。三つ足やかんの能力を起動するために、パンを焼くのと同時に他の品物を食料にしてもよい。

⇒ 調理場は暖炉ではない。

⇒ アクションスペースから動物を入手した場合、それを牧場に入れるスペースがなくても、牧場に入れずに直ちに食料に換えることができる。

⇒ 収穫の繁殖フェイズの間は、動物を食料に換えられない。最後の収穫の繁殖フェイズの後には、直ちにゲーム終了となるため、最後の繁殖フェイズで入手した動物を食料に換えることはできない。

⇒ このカードを獲得したとき、追加アクションとして「パンを焼く」のアクションを行うことはできない。

◎5 レンガ暖炉 (レンガ 3 石 1) ②

「パンを焼く」のアクションのたびに、小麦最大 1 を食料 5 にできる。このカードを獲得したとき、追加アクションとして「パンを焼く」のアクションを行うことができる。

⇒ このカードを出したときに行うパンを焼くアクションでは、既に出されている他の進歩でパンを焼いても良い。

◎6 石の暖炉 (レンガ 1 石 3) ③

「パンを焼く」のアクションで、小麦最大 2 をそれぞれ食料 4 に換えられる。このカードを獲得したとき、追加アクションとして「パンを焼く」のアクションを行うことができる。

⇒ 石の暖炉をプレイしたとき、他のパンを焼ける進歩を既にプレイしていれば、それを使ってパンを焼いても良い。

◎7 家具製作所 (木 2 石 2) ②

収穫のたびに木最大 1 を食料 2 にできる。ゲーム終了時に木 3/5/7 でそれぞれ 1/2/3 点のボーナスを得る。

⇒ ゲーム終了時、雑木林と林務官の上にある木はボーナス計算に数える。骨細工と資材商人の上にある木はゲーム終了時のボーナス計算には数えない。

⇒ 家具製作所と製材所を両方出している場合、収穫フェイズの効果は両方とも使用することができる。

⇒ 家具製作所と製材所を両方出している場合、ボーナス点は製材所のみをカウントする。

◎8 製陶所 (レンガ 2 石 2) ②

収穫のたびにレンガ最大 1 を食料 2 にできる。ゲーム終了時にレンガ 3/5/7 でそれぞれ 1/2/3 点のボーナスを得る。

◎9 かが製作所 (葦 2 石 2) ②

収穫のたびに葦最大 1 を食料 3 にできる。ゲーム終了時に葦 2/4/5 でそれぞれ 1/2/3 点のボーナスを得る。

◎10 井戸 (木 1 石 3) ④

これ以降の 5 ラウンドのスペースに食料 1 を置く。これらのラウンドの開始時に、それらの食料を得る。

⇒ 井戸は 5 ラウンドにわたり 1 食料ずつを供給する。村の井戸をプレイしたとき、これらの食料はそのままにしてさらに 3 ラウンド分の食料を追加で置く。これに加えてさらに井戸を再度プレイしたときは、さらに追加で 5 ラウンド分の食料を置く。

⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎11 畑 (食料1) §

このカードをプレイすると、直ちに畑を1つ耕す。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

⇒ このカードをプレイするとき、鋤類および馬鍬の能力は使えない。

◎12 釣り竿 (木1)

「漁」のアクションのたびに食料1を追加で得る。ラウンド8以降は食料2を追加で得る。

◎13 斧 (木1石1)

木の家の増築は木2と葦2でできる。

⇒ 1回の増築で複数個の部屋を作る場合、斧の効果はそれぞれの部屋に適用してよい。

⇒ 斧と大工の両方をプレイしている場合、増築する1つの部屋に対して両方のカードの能力・効果を適用することはできない。(1回で2部屋以上増築する場合、それぞれの部屋に対してどちらのカードの能力・効果を適用するか選べる。)

⇒ 斧の効果を実用後、さらに柴屋根・屋根がけ・柴結び・彫刻家の能力や、レンガの屋根・はしご・わら小屋の効果をういて増築コストを変更・削減することができる。

◎14 パン焼き暖炉 [暖炉を1枚返す] ③

「パンを焼く」のアクションのたびに、小麦2つままでをそれぞれ食料5にできる。このカードを出してすぐに追加で「パンを焼く」アクションができる。

⇒ 暖炉1枚を返却する。レンガ暖炉と石の暖炉は大きい進歩置き場へ戻す。木の暖炉はゲームから取り除く。

⇒ このカードを出したときに行うパンを焼くアクションでは、既に出されている他の進歩でパンを焼いても良い。

◎15 パン焼き桶 (木1)

レンガ暖炉と石の暖炉が小さい進歩になり好きな資材1つ分安くなる。木の暖炉も資材1つ分安くなる。

◎16 建築資材 §

このカードを出したらすぐ木1かレンガ1を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

◎17 風車小屋 (木3石1) ②

あなたはいつでも、小麦1を食料2に換えられる(これは「パンを焼く」ではない)。

⇒ 風車小屋の使用は「パンを焼く」ではない。

◎18 マメ畑 [職業2] ①

種まきで、このカードの上に畑と同じように野菜を植えられる。(このカードは得点計算で畑に含めない)

⇒ このカードの上に種をまくとき、畑農・小農夫の能力やジャガイモ掘り・肥溜めの効果で追加の野菜を置いても良い。

⇒ このカードに野菜が植えてあるときは、葉草畑やイチゴ花壇の前提条件として数える。

⇒ 野菜が植えてあるこのカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、植えてある野菜はストックに返す。

◎19 三つ足やかん (レンガ2) ①

かまど印のアイコンがついた進歩(かまど、石の暖炉など)で2つの品物を食料に換えると、追加で食料1を得る。

⇒ 4つの品物を食料に換えると追加で食料2を、6つの品物なら追加で食料3を得る。以下同様。

⇒ パンを焼く行為は、品物を食料に換えているとみなす。

⇒ 別々の種類の品物2つでも三つ足やかんの効果は発動する。また、異なる進歩を同じタイミングで使っても発動する。(例:暖炉でパンを1つ焼くのと同時にかまどで羊を1匹焼いた場合、三つ足やかんの効果が発動して追加食料1がもらえる。)

◎20 簡易かまど (レンガ1) ①

あなたはいつでも、資材を以下の通り食料に換えられる。野菜:食料2、羊:食料1、猪:食料2、牛:食料3。「パンを焼く」のアクションでは、小麦1を食料2に換えられる。

⇒ 簡易かまどはかまどとして数える。

⇒ 簡易かまどをプレイしたときに炭焼きの効果が発動する。

⇒ 簡易かまどを調理場にすることができる。その場合、簡易かまどはゲームから取り除く。

⇒ 1人で複数のかまどを所持できる。

⇒ このカードで、動物や野菜を同時にいくつでも食料にできる。「パンを焼く」場合は、一度に小麦をいくつでも食料にできる。三つ足やかんの能力を起動するために、パンを焼くのと同時に他の品物を食料にしてもよい。

⇒ 簡易かまどは暖炉ではない。

⇒ スパイスの効果は簡易かまどでも発動する。

⇒ 収穫の繁殖フェイズの間は、動物を食料に換えられない。最後の収穫の繁殖フェイズの後には、直ちにゲーム終了となるため、最後の繁殖フェイズで入手した動物を食料に換えることはできない。

◎21 木骨の小屋 (木1レンガ1葦1石2)

ゲーム終了時、あなたの石の家1部屋につきボーナス1点を得る。(これにより、合計すると石の家1部屋につき2点でなく3点を得ることになる。)(あなたがヴィラをプレイしていた場合、木骨の小屋のボーナス点は得られない。)

- ⇒ 家が石の家でなければ、何の効果もない。
- ⇒ 木骨の小屋のボーナス点は、族長のボーナス点とは別に得る。
- ⇒ 自分がヴィラをプレイしている場合、木骨の小屋のボーナス点は得られない。

◎22 いかだ (木 2) ①

- 「漁」を使うたび、追加の葦 1 または食料 1 を得る。
- ⇒ 漁師を同時にプレイしている場合、「2×(漁に元々あった食料)+葦 1」 or 「2×(漁に元々あった食料)+食料 1」を得る。
 - ⇒ 網漁師の能力の起動時に、いかだの効果は起動しない。

◎23 かいば桶 (木 2)

- ゲーム終了時、牧場が占める農場スペースの数が 6/7/8/9 以上で 1/2/3/4 点を得る。
- ⇒ ボーナス点は、農場内の柵で囲われたスペースの数で決まる。牧場がいくつあるかは関係ない。

◎24 檻 [職業 4] (木 2) ①

- これ以降のラウンドのスペース全部にそれぞれ食料 2 を置く。これらのラウンドのはじめにその食料を得る。
- ⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎25 スパイス

- 野菜を鍋マークの付いた進歩(簡易かまど、かまど、調理場、調理コーナー)で食料に換えるたび、追加で食料 1 を得る。
- ⇒ スパイスの効果は簡易かまどでも発動する。
 - ⇒ 複数個の野菜を同時に食料に換えた場合、野菜 1 つごとに食料 1 を得る。

◎26 かな (木 1)

- 家具製作所、製材所、家具職人で木 1 を食料に換えるたび、食料 1 を追加で得る。または、追加で木 1 を支払い、食料 2 を得ることを選べる。

◎27 木の暖炉 (木 3 石 1) ②

- 「パンを焼く」のアクションのたびに、小麦をいくらかでも 1 つにつき食料 3 にできる。このカードの獲得のとき、追加アクションで「パンを焼く」ができる。
- ⇒ このカードを出したときに行うパンを焼くアクションでは、既に出されている他の進歩でパンを焼いても良い。

◎28 木のスリッパ (木 1)

- ゲーム終了時に、レンガの家ならボーナス 1 点、石の家ならボーナス 2 点を得る。
- ⇒ 木骨の小屋・ヴィラ・族長・族長の娘をプレイしていても、このカードのボーナス点は得られる。

◎29 角笛 [羊 1]

- 羊がいる牧場は、羊の収容能力が 2 増える。柵で囲われていない厩に、羊を 2 頭まで飼える。
- ⇒ 厩作りをプレイしている場合、角笛は柵で囲われていない厩(ただし、厩作りの効果が適用されているもの)に対しては効果を発揮しない。
 - ⇒ 角笛の効果によって、家畜庭・動物園の収容能力も増加する。

◎30 カヌー [職業 2] (木 2) ①

- 「漁」を使うたびに、追加で食料 1 と葦 1 を得る。
- ⇒ 漁師を同時にプレイしている場合、「2×(漁に元々あった食料)+食料 1 葦 1」を得る。
 - ⇒ 網漁師の能力の起動時に、カヌーの効果は起動しない。

◎31 鯉の池 [職業 1 進歩 2] ①

- これ以降の奇数ラウンドのスペースに、それぞれ食料 1 を置く。これらのラウンドのはじめにその食料を得る。
- ⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎32 じゃがいも掘り (木 1)

- あなたは畑に野菜を植えるたび、それらの畑に追加の野菜 1 を置く。
- ⇒ マメ畑・カブ畑・レタス畑にも追加の野菜を置くことができる。

◎33 陶器 [暖炉 1] (レンガ 1)

- このカードを出すとともに食料 2 を得る。今後、製陶所はあなたにとって小さい進歩になり、コストなしで作れる。

◎34 かご (葦 1)

- アクションスペースから木を取るアクションのたびに、木 2 をそのスペースに残して食料 3 を得ることができる。
- ⇒ アクションスペースにある木が 1 つ以下の場合、かごの能力を使うことはできない。
 - ⇒ キノコ探しをプレイしている場合、この能力とあわせて木 3 を残せば食料 5 を得る。

◎35 穀物スコップ (木 1)
「小麦 1」を使うたびに、追加の小麦 1 を得る。

◎36 レンガの屋根 [職業 1] ①
増築か改築をするとき、葦 1 または 2 を同数のレンガで代用できる。
⇒ 増築のとき、葦 2 の代わりに葦 1 とレンガ 1 としてもよい。
⇒ レンガの屋根と増築や改築のコストを変更するカードを併用しても良い。これらのカードは、レンガの屋根の効果で支払うレンガに対しても作用する。レンガの屋根と梁打ちを組み合わせる場合、木の家の増築は木 6 でよい。レンガの屋根とレンガ貼りを出している場合、木の家の増築は木 5 でよい。
⇒ 1 回の増築で複数個の部屋を作る場合、それぞれの部屋についてレンガの屋根の効果を活用できる。

◎37 レンガの柱 (木 2)
レンガの家を増築するたびに、レンガ 5 と葦 2 をレンガ 2 と木 1 と葦 1 で代用できる。
⇒ 1 回で複数個の部屋を増築する場合、レンガの柱の効果ですべての部屋に適用してもよい。あるいは、2 部屋以上増築する時は、ある部屋をレンガ 5 と葦 2 で、それ以外の部屋をレンガ 2 と木 1、葦 1 で作ってもよい。
⇒ レンガ積みや大工をレンガの柱と同時にプレイしていた場合、これらのカードの能力・効果のうち 1 枚を選んで適用してよい。2 部屋以上増築する場合は、部屋ごとに適用する職業・進歩を変えてもよい。
⇒ レンガの柱の効果を活用後、さらに柴屋根・屋根がけ・柴結び・彫刻家の能力や、レンガの屋根・はしご・わら小屋の効果を用いて増築コストを変更・削減することができる。

◎38 聖マリア像 [進歩 2 を捨てる] ②
聖マリア像は何の効果ももたない。(あなたは、手札の進歩ではなく、既にプレイして目の前に置いてある進歩 2 つを捨てなければならない。捨てた進歩は、あなたのものでなくなるため無価値となる。)
⇒ 捨てられた進歩が今後のラウンドでもたらずはなかった効果(資材、食料など)は失われる。
⇒ 大きい進歩を捨てた場合、大きい進歩置き場に戻す。小さい進歩を捨てた場合、ゲームから取り除く。
⇒ このカードのプレイ条件として毛皮を破棄する場合、廃棄前に部屋に置かれていた食料のボーナス点はゲーム終了時に得られる。
⇒ このカードのプレイ条件としてレンガ置場や酒場を破棄する場合、廃棄前に得たボーナス点はゲーム終了時に得られる。
⇒ このカードのプレイ条件として葦の家を破棄する場合、葦の家の住人はプレイヤーの手元に戻る(ボードから除かれる)。これ以降そのコマは家族を増やす際に家族コマとして使用してよい。また、この方法で聖マリア像をプレイすることが出来るのは、葦の家の住人がまだそのラウンド中に動いていないときのみとする(葦の家の住人や葦の家の住人より後に動く家族(例: 養父母)はこの方法で聖マリア像をプレイすることはできない)。
⇒ このカードのプレイ条件として小麦・野菜・木材が置いてある平地・マメ畑・レタス畑・カブ畑・雑木林を破棄する場合、置いてある小麦・野菜・木材はストックに返す。

◎39 露店 (小麦 1) §
このカードをプレイするとすぐに野菜 1 を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。
⇒ カードをプレイするコストとして支払う小麦は、畑ではなく自分のストックから出すこと。
⇒ このカードの使用時に出来高労働者の能力は起動できない。
⇒ このカードのプレイ時に露天商の女の能力が起動する。ただし、露天商の女の能力で得られる小麦をこのカードの進歩のコストとして使用することはできない。

◎40 小牧場 (食料 2) §
このカードをプレイしたら、すぐに農場の 1 スペースを柵で囲って牧場にする。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。(柵の分の木は支払わなくて良い)
⇒ 既に牧場がある場合、新しく作る牧場は存在する牧場につなげる必要がある。
⇒ 柵管理人・農場主・厩番・家畜飼いをプレイしている場合、それらの能力が発動する。
⇒ 柵管理人をプレイしている場合、小牧場の効果で柵を立てた後に柵管理人の能力を起動し、追加で柵を 3 本まで立てることができる。このとき、まず 4 本まで柵を立てて牧場が正しく作られているかチェックした後に、柵管理人の能力で柵を 3 本立てる。
⇒ 小牧場で囲うスペースは、もともと柵で囲われていないスペースであること。柵で囲われていない厩については、小牧場の効果で囲ってもよい。

◎41 石臼 (石 1)
あなたは小麦を 1 つ以上パンにするたびに、追加で食料 2 を得る。
⇒ 小麦を一度に複数個パンにしても、追加で得られる食料は 2 だけである。
⇒ パン職人と同時に使った場合、収穫でパンを焼くたびに追加の食料 2 を得る。
⇒ 「種をまく/パンを焼く」を使い、パンを焼かなかつた場合は石臼の効果は発動しない。
⇒ 醸造所・水車・風車小屋・手引き臼といったカードで小麦を食料に換える行為は「パンを焼く」ではない。

◎42 親切的隣人 (木1 or レンガ1) §
このカードを出すとともに石1か葦1を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

◎43 果物の木 [職業3] ①
ラウンド8から14のうち、まだ始まっていないラウンドの各スペースに食料1を置く。各ラウンドの開始時に、これらの食料を取る。
⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎44 離れのトイレ [以下の条件] (木1 レンガ1) ②
離れのトイレは何の効果もない。他のプレイヤーの中に職業が2つ未満の人がいる場合に、このカードを出せる。(あなたがプレイした職業の数とは無関係である。)

◎45 個人の森 (食料2)
これ以降の偶数ラウンドのスペースに木1を置く。これらのラウンドの開始時に、その木を得る。
⇒ 資材商人の能力における山の一番上の資材が木の場合、個人の森の効果で木材を得た場合にも山の一番上の木を受け取ることができる。
⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった木材はストックに返す。

◎46 荷車 [職業2] (木2)
ラウンド5・8・11・14のスペースに小麦1を置く。これらのラウンドの開始時に、その小麦を得る。
⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった小麦はストックに返す。

◎47 レタス畑 [職業3] ①
このカードの上に、畑に植えるのと同じようにして野菜を植えられる。この畑の野菜は、収穫のとき食料4に換えられる。(このカードは得点計算のとき畑に含めない。)
⇒ 収穫した野菜を食料4にするためには、野菜を収穫後すぐに食料に換えなければならない。
⇒ かまどや調理場をプレイしていなくても、このカードの効果で野菜を食料4にすることができる。
⇒ このカードの上に種をまくとき、畑農・小農夫の能力やジャガイモ堀り・肥溜めの効果で追加の野菜を置いても良い。
⇒ このカードの上に野菜が植えてあるとき、薬草畑やイチゴ花壇の前提条件に数える。
⇒ このカードの効果で野菜を食料に換える行為では、スパイスの能力は発動しない。
⇒ 野菜が植えてあるこのカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、植えてある野菜はストックに返す。

◎48 葦の池 [職業3] ①
これ以降の3ラウンドのスペースにそれぞれ葦1を置く。これらのラウンドの開始時に、それらの葦を得る。
⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった葦はストックに返す。

◎49 書き机 [職業2] (木1) ①
「職業」のアクションを行うとき、続けて別の職業を出せる。2つめの職業を出す場合には、食料2を支払うこと。
⇒ このカードの効果は「職業1」のアクションスペースを用いて職業を出したときのみ発動する。(人形使い・職業訓練士の能力や学者の効果で職業を出したときには発動しない。)
⇒ 1つめの職業を出すときのコストは通常通り。
⇒ 本棚およびパトロンを出している場合、書き机の効果で2枚目の職業を出すときも食料を受け取る。
⇒ 5人ゲームの「職業1または 家族を増やす」のアクションスペースで「家族を増やす」のアクションを選んだ場合は、書き机の能力は起動しない。

◎50 へら (木1)
「改築」のアクションなしに、木の家をいつでもレンガの家に改築できる。(資材は支払う)
⇒ あるアクションの実行中にへらの効果で改築をすることはできない。
⇒ 修理屋とへらの効果を同時に適用して、いきなる木の家を石の家にすることはできない(レンガの家に改築するための資材は払う必要がある)。

◎51 糸巻き棒 (木1)
あなたは収穫の畑フェイズで、羊3/5匹を飼っていれば追加で食料1/2を得る。

◎52 厩 (木1) §
このカードをプレイするとすぐに、厩1を建てる。(厩のコストは支払わなくて良いが、このカードをプレイするためのコストは支払う)。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

⇒ 木挽き台の効果で無料の厩を建てていない状態で厩(小進歩)をプレイする場合、コストは無料になり、次以降の厩を建てる際には通常通りの木材を払う必要がある。

◎53 攪乳器 (木 2)

収穫で畑フェイズのたびに羊がいれば羊 3 匹につき食料 1 を得る。同じく牛がいれば牛 2 匹につき食料 1 を得る。

◎54 石切り場 [職業 4] ②

「日雇い労働者」を使うたび、石 3 を追加で得る。

◎55 石の家増築 (葦 1 石 3) §

このカードをプレイしたらすぐに、石の家を 1 部屋増築する。(増築のコストは支払わなくて良いが、このカードをプレイするためのコストは支払う。) このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

⇒ 柴屋根・レンガの屋根・はしご・わら小屋・柴結び・梁打ち・屋根がけのカードによってこのカードをプレイするためのコストを変更できる。

◎56 石ばさみ (木 1)

ステージ 2 とステージ 4 で登場する「石」のアクションスペースを使うたび、追加で石 1 を得る。

⇒ 出来高労働者や石運び・石のクレーンが出ている場合、その能力や効果に加えて石 1 つを得る。

◎57 ハト小屋 (石 2) ②

ラウンド 10 から 14 のうち、まだ始まっていないラウンドの各スペースに食料 1 を置く。それらのラウンドの開始時に、その食料を得る。

⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎58 家畜庭 [職業 1] (木 2) ①

このカードの上に好きな動物を 2 頭置く。種類が異なっても良い。(このカードは得点計算で牧場に含めない)

⇒ このカードを出したときに、ストックから動物を受け取れるわけではない。

⇒ 角笛や水飲み場の効果によって、家畜庭の収容能力は増加する。

◎59 水飲み場 (木 2) ①

厩の有無に関わらず、自分の牧場は全て家畜が 2 頭多く入るようになる。

⇒ 柵で囲われていない厩の収容能力は増えない。

⇒ 家畜庭・動物園の収容能力は増加する。

◎60 家畜市場 (羊 1) §

このカードを出したらすぐ牛 1 を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

⇒ 手に入れた牛は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてよい。

◎61 鋤車 [職業 3] (木 4)

ゲーム中に 2 回、「畑 1 を耕す」または「畑 1/種をまく」のアクションで耕せる畑が、畑 1 でなく畑 3 になる。

⇒ 畑 3 の代わりに畑 2 を耕しても良い。

⇒ 畑を耕すアクションスペースを使うとき、5 種類の鋤類および馬鋤のうちどれか 1 つしか使えない。

◎62 折り返し鋤 [職業 2] (木 3)

ゲーム中に 1 回、あなたは「畑 1 を耕す」または「畑 1/種をまく」のアクションスペースを使うとき、畑 1 の代わりに畑 3 を耕しても良い。

⇒ 畑 3 の代わりに畑 2 を耕しても良い。

⇒ 畑を耕すアクションスペースを使うとき、5 種類の鋤類および馬鋤のうちどれか 1 つしか使えない。

◎63 突き鋤 [職業 1] (木 2)

ゲーム中に 2 回、あなたは「畑 1 を耕す」のアクションで畑 1 のかわりに畑 2 を耕せる。「畑 1/種をまく」のアクションでは使えない。

⇒ 畑を耕すアクションスペースを使うとき、5 種類の鋤類および馬鋤のうちどれか 1 つしか使えない。

◎64 喜捨 [職業なし] §

このカードを出した時点で、既に終わっているラウンド数だけ食料を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

⇒ 現在のラウンドは、「終わっているラウンド」とはみなさない。現在のラウンドの最後のアクションで喜捨がプレイされたとしても同様である。

◎65 パン焼き部屋 [暖炉を 1 枚返す] (石 2) ④

「パンを焼く」のアクションのたびに小麦 2 つまでをそれぞれ食料 5 にできる。このカードを出してすぐに追加で「パンを焼く」のアクションができる。

⇒ パン焼き部屋は暖炉ではない。パン焼き小屋へのアップグレードはできない。

⇒ このカードを出したときに行うパンを焼くアクションでは、既に出されている他の進歩でパンを焼いても良い。

◎66 村の井戸 [井戸を返す] ⑤

これ以降の3ラウンドのスペースに食料1を置く。これらのラウンドの開始時に、あなたはその食料を得る。

⇒ 井戸は5ラウンドにわたり1食料ずつを供給する。村の井戸をプレイしたとき、これらの食料はそのままにしてさらに3ラウンド分の食料を追加で置く。これに加えてさらに井戸を再度プレイしたときは、さらに追加で5ラウンド分の食料を置く。

⇒ ブリキ職人の追加能力は、村の井戸のみがプレイされているときでも使用できる。

⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎67 脱穀そり [職業2] (木2) ①

「畑1を耕す」または「畑1を耕すそして/または種をまく」のアクションスペースを使うたび、追加で「パンを焼く」のアクションができる。

◎68 馬鋤 (木2)

ゲーム中に1回だけ、「畑1を耕す」か「畑1/種をまく」のアクションで耕せる畑が1つから2つになる。他の人もゲーム中に1回だけ、あなたに食料2を払って同じことができる。

⇒ 他のプレイヤーは、畑を耕すアクションスペースを使った場合に、一度だけ馬鋤を使ってもよい。

⇒ 畑を耕すアクションスペースを使うとき、5種類の鋤類および馬鋤のうちどれか1つしか使えない。

⇒ 他のプレイヤーが馬鋤を使うことは拒否できない。

◎69 イチゴ花壇 [野菜畑2] ②

これ以降の3ラウンドの各スペースに、それぞれ食料1を置く。これらのラウンドの開始時に、その食料を得る。

⇒ 野菜が1つ以上置かれたマメ畑・レタス畑・カブ畑はイチゴ花壇の前提条件になる。

⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎70 地固め機 (木1)

他のプレイヤーが鋤類か馬鋤を使ったとき、あなたも畑1を耕せる。

⇒ 鋤類、馬鋤を持つ他のプレイヤーが畑を1つしか耕さなかった場合、地固め機の効果を得られない。

◎71 別荘 (木3葦2 or レンガ3葦2) ⑧

ラウンド14で家族(ゲストを含む)を一切使えない。このカードはラウンド13までに出すこと。(収穫は2回連続で行う。)

⇒ このカードのコストは木3と葦2、もしくはレンガ3と葦2である。

⇒ レンガの屋根、柴屋根、わら小屋は別荘をプレイするときには組み合わせられない。

⇒ ラウンド14の労働フェイズには参加できないが、開始フェイズは行う。

⇒ 別荘をプレイした場合、共同体長によるボーナス点は得られない。

◎72 ガチョウ池 [職業3] ①

これ以降4ラウンドのスペースに食料を1つずつ置く。これらのラウンドのはじめにその食料を得る。

⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎73 ゲスト (食料2) §

このカードを出すと、ゲストトークンを得る。ゲストは次のラウンドに家族と同じようにアクションスペースに置ける。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

⇒ ゲストには家や部屋は不要である。

⇒ ゲストのアクションは、共同体長の条件チェックに含める。

⇒ ラウンド14にゲストがプレイされた場合、得点計算でゲストは家族としてはカウントしない。

◎74 小麦車 [職業2] (木2)

「小麦1」を使うたびに、追加で小麦2を得る。

◎75 手挽き臼 (石1)

収穫で食料供給フェイズのたびに小麦1を食料2にするか、小麦2を食料4にできる。

⇒ 手挽き臼の使用は「パンを焼く」ではない。

◎76 くまで (木1)

ゲーム終了時、あなたは5つ以上畑を耕していれば2点のボーナス点を得る。ただし、馬鋤、鋤類、地固め機、くびきをプレイしている場合は畑5つでなく6つ以上が必要。

- ⇒ マメ畑、レタス畑、カブ畑、平地はくまでの得点判定時に畑として数えない。
- ⇒ くまでと鋤類、馬鍬、地固め機、くびきをプレイし、その後聖マリア像のプレイング・コストとして鋤類のほうを捨てた場合、ゲーム終了時のチェックでは、捨てた鋤類はプレイされていなかったものとみなす。
- ⇒ 鋤類、馬鍬、地固め機、くびきの中から複数枚をプレイしていた場合でも、必要な畑は6つでよい。

◎77 牧人の杖 (木1)

- 4スペース以上を柵で囲って新たな牧場を作るたび、その牧場に羊2を置く。
- ⇒ 4スペース以上の牧場の数が増えない限り、既にある4スペースより大きい牧場を分割して牧場を作った場合、それらは「新たな牧場」とはみなさない。
- ⇒ 同時に4スペースの牧場を複数作った場合、各々の牧場に対して効果が発動する。
- ⇒ 牧人の杖の効果で置かれた羊を焼いて得た食料を、家畜飼いの能力の使用のための食料としてよい。

◎78 雑木林 [職業1] (木2) ①

- 種をまくとき、このカードの上に木を最大2つまで植えられる。この木は小麦と同じように扱い、収穫の畑フェイズで収穫する。(このカードは得点計算のとき畑として数えない。)
- ⇒ 種をまいて小麦が4つになるのであれば、雑木林の上に木材を植えた場合も同様に木が4つになる。
- ⇒ 収穫フェイズのたびに、植えた木材の山1つにつき木材1を取る。
- ⇒ このカードの上にある木材は、倉庫主の条件にはカウントしない。ゲーム終了時、家具製作所または製材所の条件にはカウントする。
- ⇒ 種をまくアクションのとき、畑に小麦や野菜をまかずに雑木林の上に木材を植えるだけとしてもよい。
- ⇒ 木材が植えてある場合でも、このカードは栽培中の畑には数えない。
- ⇒ 木材の植えてあるこのカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、植えてある木材はストックに返す。

◎79 木材荷車 [職業3] (木3)

- あなたは、アクションスペースから木を取るたびに木2を追加で得る。
- ⇒ 5人ゲームの「葦1石1木1」を使った場合は、能力は起動しない。
- ⇒ 木材配りの能力で木材が配られた「レンガ1」「葦1」「漁」に行った場合にもこのカードの効果は発動する。

◎80 林 [職業3] (木1) ①

- 他のプレイヤーが「木3」を使うとき、スペースから得られる木材の中から木1をあなたに渡す。
- ⇒ 他のプレイヤーの職業・小進歩の効果より先にこのカードの効果が発動する。(例: このカードがプレイされていて「木3」のアクションに木が3本しかない場合、林を出したプレイヤー以外は猪猟師ときのご探しの両方の能力を使用して、食料2と猪1を得ることはできない。/ このカードがプレイされていて「木3」のアクションに木が1本しかない場合、林を出したプレイヤー以外は木こりやレンガ職人の能力を起動できない。)

◎81 木の家増築 (木5葦1) §

- このカードをプレイしたらすぐに、木の家を1部屋増築する。(増築のコストは支払わなくて良いが、このカードをプレイするためのコストは支払う。)
- ⇒ 柴屋根、レンガの屋根、はしご、わら小屋、柴結び、屋根がけの効果はこのカードのコストに適用できる。
- ⇒ 大工、斧の効果はこのカードのコストに適用できる。なお木の家増築のカードは通常の増築と比べて葦1つ分コストが安い、その効果は失われることに注意。たとえば、大工の効果を実用した場合は葦が2つ必要になる。

◎82 木のクレーン (木3) ①

- ステージ2または4で登場する「石」のアクションスペースを使うたび、あなたは石1を追加で得る。このとき食料1を支払うと、石1の代わりに石2を追加で得る。
- ⇒ 出来高労働者や石運び・石ばさみが出ている場合、その能力や効果に加えて石1つまたは2つを得る。

◎83 林道 (木1)

- もっとも価値の高い道を持つプレイヤーは2点のボーナス点を得る。(舗装道路、レンガ道とともに林道よりも価値が高い。)

◎84 鶏小屋 (木2葦1 or レンガ2葦1) ①

- これ以降の8ラウンドのスペースに食料を1つずつ置く。これらのラウンドのはじめにその食料を得る。
- ⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎85 調理コーナー [調理場1を返す] ③

- あなたはいつでも、作物や動物を以下の通り食料に換えられる。野菜:食料4, 羊:食料2, 猪:食料3, 牛:食料4。「パンを焼く」のアクションでは、小麦1を食料3に換えられる。
- ⇒ 大きい進歩の調理場をアップグレードする場合、元の調理場は大きい進歩置き場に返す。小さい進歩の調理場をアップグレードする場合、元の調理場はゲームから取り除く。
- ⇒ 調理コーナーは暖炉ではない。

⇒ アクションスペースから動物を入手した場合、それを牧場に入れるスペースがなくても、牧場に入れずに直ちに食料に換えることができる。

⇒ 収穫の繁殖フェイズの間は、動物を食料に換えられない。最後の収穫の繁殖フェイズの後は、直ちにゲーム終了となるため、最後の繁殖フェイズで入手した動物を食料に換えることはできない。

◎86 乾燥小屋 (木2 葦2 or レンガ2 葦2) ①

畑フェイズの後で空いている畑があれば、すぐに小麦を植えられる。ただし置く小麦は1つ少なくなる。

⇒ このカードは木2と葦2、またはレンガ2と葦2でプレイできる。

⇒ 乾燥小屋が起動するタイミングは、水車と同じ、かつ、収穫手伝いよりも前である。

⇒ 乾燥小屋の効果で小麦を植えた場合でも、畑作人の効果は発動する。

⇒ 乾燥小屋の効果で実際に植えられる畑よりも少ない数の畑に小麦を植えることを選んでもよい。

⇒ 乾燥小屋の効果で林務官や雑木林に木材を植えることができる。

⇒ 乾燥小屋の効果で小麦(や木材)を植えた場合でも肥溜めの効果は発動する。

◎87 かめ (レンガ1)

誰かが井戸を作るか村の井戸に改良するたびに、他の人は食料1、自分は食料4を得る。(既に井戸がある場合はカードを出したときに得る)

⇒ 井戸が村の井戸に改良された後に再び井戸がプレイされた場合にも、このカードの効果は発動する。

⇒ このカードがプレイされたときに村の井戸がプレイされていて井戸が大きい進歩置き場に置いてある場合、このカードの効果は通常通り発動する(2倍にはならない)。

⇒ このカードがプレイされたときに井戸と村の井戸が両方プレイされていた場合、貰える食料は2倍になる。

⇒ 井戸が聖マリア像のプレイ条件として破棄された後にこのカードがプレイされても、このカードの効果は次に井戸がプレイされるまで発動しない。

◎88 投げ縄 (葦1)

あなたは、ちょうど2人の家族を続けて置ける。ただし、そのうち少なくとも1人は「羊1」「猪1」「牛1」に置くこと。(「羊1食料1/猪1/食料1を払い牛1」ではいけない。)

⇒ 最初の手番に2人の家族を置いたら、3人目の家族は2回目の手番に置ける。

⇒ 4人以上の家族がいれば、同一ラウンドでこのカードの効果を使用できる。

⇒ 「羊1」「猪1」「牛1」に置くのは、最初の家族と2番目の家族どちらでもよい。

⇒ プレイしたその場でこのカードの効果を使用することができる(このカードをプレイしたらすぐに、残っている家族コマのうちの1人を「羊1」「猪1」「牛1」に置くことができる)。

◎89 レンガ道 (レンガ3) ①

最も価値の高い道を持っている人(自分以外の場合も)は得点計算でボーナス2点を得る。(舗装道路はレンガ道よりも価値が高く、林道はレンガ道よりも価値が低い。)

⇒ 舗装道路がプレイされていなければ、このカードのボーナス点を得る。

⇒ このカードがプレイされていると、林道によるボーナス点は得られない。

◎90 プランター [職業2]

あなたの家に隣接する畑(斜めは不可)に種をまくたび、それらの畑に追加の小麦2または野菜1を追加で置く。

⇒ これはオプションではない。追加の小麦、野菜は必ず置かなければならない。

⇒ 条件を満たす畑に既に作物が植えられている場合、それらが収穫され再度種まきが発生しない限り追加の小麦、野菜は置かれない。

◎91 はしご (木2)

増築、改築および水車、木骨の小屋、鶏小屋、別荘、ヴィラ、乾燥小屋の建設のときに必要な葦が1つ少なくなる。

⇒ 1回の増築で複数個の部屋を作るとき、それぞれの部屋についてはしごの効果は適用できる。

⇒ はしごの効果を使用するときに、増築や改築のコストを変更するような他のカードの効果も併用してもよい。

⇒ 必要な葦が既に0になっている場合、はしごは何の効果も及ぼさない。(はしごによる葦の減少効果は、他のコスト変更効果の後に適用する必要がある)

◎92 堆肥 [家畜2]

収穫がない各ラウンドの終了時、あなたは自分のそれぞれの畑から小麦1または野菜1を取り、自分のストックに置くことができる。

⇒ 収穫する場合は、すべての畑から収穫しなければならない。

⇒ 堆肥によって得られた、収穫がないラウンドの畑フェイズでは、酪農場・糸巻き棒・攪乳器・搾乳台・織機による追加食料は得られない。

⇒ 雑木林・林務官をプレイしている場合、畑と同じように収穫する。

⇒ 居候の能力が発動していても、畑に小麦/野菜が植えられていて堆肥がプレイされている場合、堆肥の効果で畑の小麦/野菜を収穫する。

◎93 酪農場 (レンガ2石3) ②

収穫の畑フェイズの最初に、全プレイヤーの農場の羊と牛の数を数える。あなたは、羊5頭および牛3頭ごとに食料1を得る。

⇒ 羊と牛の数は、それぞれのプレイヤーの所有数を合計する。

⇒ ペットや進歩カードの上で飼っている動物もカウントする。革なめしエの上にある動物はカウントしない。

⇒ 収穫のとき、酪農場の効果は糸巻き棒、攪乳器、搾乳台、織機より前に解決する。

◎94 舗装道路 (石5) ②

最も価値の高い道を持つ者は2点のボーナス点を得る。(舗装道路はレンガ道、林道よりも価値が高い。)

⇒ ボーナス点は、このカード自身が持つ2点とは別に得る。

◎95 梁 (木1)

「漁」を使うか、葦を得るアクションスペースから葦を得た場合、追加で食料1を得る。

⇒ 葦の交換や親切な隣人、職業の効果で葦を得た場合には起動しない。

⇒ 網漁師の能力の起動時に、梁の効果は起動しない。

◎96 葦の交換 (木2 or レンガ2) §

このカードをプレイするとすぐに、葦2を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

⇒ 葦の交換のプレイでは、網漁師の能力は起動しない。

◎97 畜殺場 (レンガ2石2) ②

他のプレイヤーが1匹以上の動物を食料に換えるたび、あなたは共通のストックから食料1を取る。収穫の食料供給フェイズで、あなたは最後に行動する。

⇒ 畜殺場と畜殺人が同時に場に出ている場合、食料供給の順番はこのターンのプレイ順に従う。

◎98 火酒製造所 (野菜1石2) ②

収穫の食料供給フェイズで、あなたは火酒製造所を使い野菜最大1を食料4にできる。ゲーム終了時、あなたの持つ5個目と6個目の野菜についてそれぞれボーナス1点を得る。

⇒ 火酒製造所の購入に必要な野菜、食料4に換える際に支払う野菜については、畑の野菜から支払わないこと。必ず自分のストックから支払う。

⇒ 火酒製造所の効果ではスパイスの効果は発動しない。

◎99 わら小屋 [小麦畑3] ①

増築や改築のとき、葦が不要となる。

⇒ 小麦畑は、小麦マーカーが1つ以上置かれている畑や進歩のことをいう。収穫済みの空の畑は小麦畑ではない。

⇒ 増築や改築のコストを変更する他のカードと効果を併用しても良い。

⇒ 林務官や雑木林は進歩条件には数えない。

◎100 酒場 (木2石2) ②

酒場は追加のアクションスペースである。他のプレイヤーがここを使うと食料3を得る。あなたがここを使ったときは、食料3を得るか、ボーナス点2点を得るかをあなたが選ぶ。

⇒ 酒場は同じラウンド中には最大1人しか使えない。

⇒ 聖マリア像のプレイ条件としてこのカードを破棄する場合、廃棄前に得たボーナス点はゲーム終了時に得られる。

◎101 家畜の餌 [栽培中の畑4]

得点計算の直前に、1匹以上所有している家畜の種類ごとに1匹ずつ増える。(農場内に置き場所が必要)

⇒ 前提条件を数える際に、畑に植えられているのは小麦、野菜のどちらでもよい。

⇒ マメ畑、レタス畑、カブ畑は、カードの上に野菜が植えてあれば、家畜の餌の前提条件として数える。平地は、植えられている畑の数を前提条件として数える。

⇒ 雑木林、林務官は前提条件として数えない。

⇒ 家畜小作人をプレイしている場合、借りた動物を返す前に家畜の餌の効果が発動する。

◎102 動物園 [職業2] (木2) ①

このカードの上に羊1頭、猪1頭、牛1頭をそれぞれ飼える。(このカードは得点計算で牧場に含めない。)

⇒ 動物園の収容能力は、角笛や水飲み場の効果によって上昇する。

◎103 水車 (木1レンガ2葦1石2) ②

収穫の畑フェイズの後で、各プレイヤーは水車を使って小麦最大1を食料3に換えられる。水車を使う他のプレイヤーは、あなたに食料1を渡す。

⇒ 水車の使用は「パンを焼く」ではない。

◎104 週末市場 (小麦3) §

このカードをプレイしたらすぐに、野菜2を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

- ⇒ カードをプレイするコストとして支払う小麦は、畑ではなく自分のストックから出すこと。
- ⇒ このカードの使用時に出来高労働者の能力は起動できない。
- ⇒ このカードのプレイ時に露天商の女の能力が起動する。ただし、露天商の女の能力で得られる小麦をこのカードの進歩のコストとして使用することはできない。

◎105 平地 [職業 1]

種をまくとき、畑 2 つに植えるようにしてこのカードの上に小麦 2 を植えることができる。(このカードは得点計算で畑に含めない)

- ⇒ 平地に小麦が 2 列植えてある場合、畑 2 つ分として数える。
- ⇒ あなたは、このカードの上に小麦を 1 つだけ植えることを選んでもよい。その後の種をまくアクションで、あなたはこのカードの上の空いている畑に小麦を植えてもよい。このカードは最大で 2 つ分の畑となる。
- ⇒ 収穫フェイズで、あなたはこのカードの上に植えた小麦をそれぞれ収穫する。
- ⇒ 畑農や小農夫の能力や肥溜めの効果によって、このカードの上に追加の小麦を置ける。
- ⇒ 小麦が植えてあるこのカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、植えてある小麦はストックに返す。

◎106 パン焼き小屋 [暖炉を 1 枚返す] (石 3) ⑤

「パンを焼く」のアクションのたびに小麦 2 つまでをそれぞれ食料 5 にできる。このカードを出してすぐに追加で「パンを焼く」のアクションができる。

- ⇒ 古い暖炉は返却する。レンガ暖炉と石の暖炉は、大きい進歩置き場に戻す。木の暖炉とパン焼き暖炉はゲームから取り除く。パン焼き部屋は、パン焼き小屋にアップグレードできない。
- ⇒ パン焼き小屋は暖炉ではない。
- ⇒ このカードを出したときに行うパンを焼くアクションでは、既に出されている他の進歩でパンを焼いても良い。

◎107 建築用木材 (石 1) §

このカードをプレイするとすぐに、木 3 を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

◎108 ミツバチの巣 [職業 3 進歩 2] ①

これ以降の偶数ラウンドのスペースに、それぞれ食料を 2 つずつ置く。これらのラウンドのはじめにその食料を得る。

- ⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎109 焼き串 (木 1)

収穫の食料供給フェイズで動物を 1 匹以上食料に換えるたび、追加で食料 1 を得る。

- ⇒ 複数匹の動物を食料にしても、追加でもらえるのは食料 1 だけである。

◎110 醸造所 (小麦 2 石 2) ②

収穫で食料供給フェイズのたびに、小麦最大 1 を食料 3 にできる。ゲーム終了時に小麦が 9 つ以上あればボーナス 1 点を得る。

- ⇒ 醸造所の使用は「パンを焼く」ではない。

◎111 パン焼き棒 (木 1)

職業をプレイするたびに、続けて「パンを焼く」のアクションができる。

- ⇒ パン焼き棒の効果でパンを焼いてから職業をプレイすることはできない。
- ⇒ 人形使いや職業訓練士の効果で職業をプレイするときも、パン焼き棒の効果は発動する。
- ⇒ 職業を 2 枚以上プレイするとき、「パンを焼く」のアクションも複数回行うことができる。
- ⇒ 他のプレイヤーの手番に職業をプレイした場合も、パンを焼くことができる。

◎112 本棚 [職業 3] (木 1) ①

職業を 1 つ出すたびに、職業を出すコストを支払う前に食料 3 を得る。

- ⇒ パトロンをプレイしている場合、職業を 1 つ出すたびに(本棚とパトロンの効果をあわせて)食料 5 を得る。
- ⇒ 書き机で職業を 2 つ出すときは、食料 3 を 2 回得る。

◎113 脱穀棒 [職業 1] (木 1)

「畑 1 を耕す」か「畑 1/種をまく」のアクションのたびに追加で「パンを焼く」のアクションができる。

◎114 鴨の池 [職業 2] ①

これ以降の 3 ラウンドのスペースに食料をそれぞれ 1 つずつ置く。これらのラウンドの最初にその食料を得る。

- ⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎115 耕運鋤 [職業 3] (木 3)

ゲーム中 2 回、あなたは「畑 1 を耕す」のアクションスペースを使うとき、畑 1 の代わりに畑 3 を耕してもよい。「畑 1 を耕す」そして/または「種をまく」のアクションでは、耕運鋤は使えない。

- ⇒ あなたは、畑3を耕す代わりに畑2を耕すことを選んでも良い。
- ⇒ 畑を耕すアクションスペースを使うとき、5種類の鋤類および馬鍬のうちどれか1つしか使えない。

◎116 穀物倉庫 (木3 or レンガ3) ①

ラウンド8・10・12のスペースに小麦を1つずつ置く。これらのラウンドの開始時にその小麦を得る。

◎117 温室 [職業1] (木2) ①

現在のラウンドに4と7を足す。そのラウンドのスペースにそれぞれ野菜を1つずつ置き、ラウンドのはじめに食料1を払えばその野菜を得る。

- ⇒ ラウンドの開始時に受け取る食料を、直ちに野菜の購入コストに充ててもよい。
- ⇒ このカードの効果によってラウンドの開始時に野菜を得る場合にも、露天商の女の能力は起動する。ただし、露天商の女の能力で得られる小麦を野菜を得るためのコストとして使用することはできない。

◎118 肥溜め [家畜4]

種をまくたびに、共通のストックから追加の小麦1または野菜1を取り、新しく植えた畑に置く。

- ⇒ ヤギ・ウマはこのカードの前提条件の動物には数えない。
- ⇒ カードをプレイした時点で何か植えられている畑は、いったん空の畑になってから再度植えられたときに肥溜めの効果を得ることができる。
- ⇒ 乾燥小屋の効果で小麦(や木材)を植えた場合でも肥溜めの効果は発動する。
- ⇒ ジャガイモ掘り、プランター、畑農、小農夫の効果適用後、重ねてさらに肥溜めの効果を適用する。
- ⇒ 平地、マメ畑、カブ畑、レタス畑、林務官、雑木林に対しても肥溜めの効果は発動する。

◎119 鉤型鋤 [職業1] (木3)

ゲーム中1回、「畑1を耕す」のアクションで畑を3つ耕せる。「畑1/種をまく」のアクションでは使えない。

- ⇒ 耕す畑の数は3つではなく2つにしてもよい。
- ⇒ 畑を耕すアクションスペースを使うとき、5種類の鋤類および馬鍬のうちどれか1つしか使えない。

◎120 ヤギ

食料供給フェイズのたびに、食料1を得る。あなたの家には、ヤギ以外の動物は飼えなくなる。

- ⇒ ヤギは小さい進歩の前提条件の動物には数えない。
- ⇒ ヤギを出している場合、調教師の能力は働かない(家には1匹も家畜を飼えない)。

◎121 木挽き台 (木2)

自分の農場に置く次の厩および3, 6, 9, 12, 15番目の柵はコストなしで作れるようになる。

- ⇒ 別の方法を使って柵を無料で作った場合、木挽き台で本来浮くはずだったコストを次回以降の手番に持ち越すことはできない。柵管理人の効果適用する前に、木挽き台の効果適用して柵を置くこと。
- ⇒ 木挽き台の効果で無料の厩を建てていない状態で厩(小進歩)をプレイする場合、コストは無料になり、次以降の厩を建てる際には通常通りの木材を払う必要がある。
- ⇒ 木挽き台の効果で無料の厩を建てていない状態で厩番の効果で厩を建てた場合、次以降の厩を建てる際には通常通りの木材を払う必要がある。
- ⇒ 柵は、牧場を完全に囲む形でしか置けない。

◎122 製材所 [家具製作所を返す] ③

収穫のたび、あなたは木最大1を食料3にできる。ゲーム終了時、木2/4/5でボーナス1/2/3点を得る。

- ⇒ 家具製作所をアップグレードしたら、家具製作所は大きい進歩置き場に戻る。
- ⇒ 家具製作所と製材所を両方出している場合、収穫フェイズの効果は両方とも使用することができる。
- ⇒ 家具製作所と製材所を両方出している場合、ボーナス点は製材所のみをカウントする。
- ⇒ ゲーム終了時、雑木林および林務官の上にある木はカウントする。骨細工、資材商人の上にある木は無視する。

◎123 木の宝石箱 (木1)

ゲーム終了時、あなたの家の部屋の広さが5の場合は2点、広さが6以上の場合は4点のボーナス点を得る。

◎124 くびき [牛1] (木1)

このカードをプレイしたらすぐに、すべてのプレイヤーがプレイしている鋤類および馬鍬の数だけ畑を耕す。

- ⇒ 自分が出している鋤類および馬鍬も数に数えて良い。
- ⇒ あなたは、実際に耕せる畑の数より少ない数を選んでも良い。

◎125 ほうき (木1)

手札の小さい進歩を全て捨て、新たに7枚引く。そしてすぐにコストを支払い、1枚実行できる。

- ⇒ ゲーム開始時に脇によけておいた未使用の進歩カードの山から、新たなカードを引く。このとき、アップグレードや聖マリア像によってゲーム中に破棄されたカードは山札には加えないこと。

◎126 柄付き網 (葦 1)

アクションスペースから葦を取るたびに、追加で食料 2 を得る。ただし、葦以外の建築資材も同時に取る場合は、追加の食料は 1 となる。

- ⇒ 木材配りの能力で「葦 1」に木材を置かれている場合は、柄付き網の効果で得られる追加食料は 1 となる。
- ⇒ 職場長の能力で「葦 1」に食料が置かれている場合でも、柄付き網の効果で得られる追加食料は 2 である。
- ⇒ 葦の交換、親切な隣人や、職業の効果で葦を得た場合には起動しない。
- ⇒ 進歩や職業の効果で他の資材を得た場合には、追加の食料は 2 でよい。

◎127 がらがら (木 1)

「家族を増やす」のアクションのたびに（またはこのカードを出したラウンドに新しい家族が生まれていたら）、小麦が 1 つ以上ある畑にさらに小麦 1 を置く。

- ⇒ この効果は強制効果であり、条件を満たした場合は必ず小麦を置く必要がある。
- ⇒ 乳母・愛人の能力で家族を増やしたときにはがらがらの効果は起動しない。
- ⇒ ラウンド 5 以降に「職業/家族を増やす」で職業を出した場合でも、このカードの効果は発動する。
- ⇒ 家族のアクションを行った後に同じラウンド内でこのカードを出した場合、即時に効果が発動する。
- ⇒ ラウンド 5 以降、「職業/家族を増やす」で職業を出した後に、同じラウンド内でこのカードを出した場合、即時に効果が発動する。
- ⇒ 雑木林か林務官を出しており、その上に木が植えてあれば、追加の木材 1 を置く。
- ⇒ 1 ラウンドに 2 回「家族を増やす」のアクションに行く場合、2 回目の家族が増えるより前にこのカードが出ていれば、このカードの効果は 2 回発動する。2 回目の家族が増えた後にこのカードが出た場合、このカードの効果は 1 回分しか発動しない。

◎128 調理場 [かまど 1 を返す] ①

→No. 3, 4 を参照。

◎129 穀物の束 §

このカードを出したらすぐに小麦 1 を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

◎130 葉草畑 [野菜畑 1] ①

これ以降の 5 ラウンドのスペースに食料を 1 つずつ置く。これらのラウンドのはじめにその食料を得る。

- ⇒ 野菜畑とは、野菜が 1 つ以上植えられている畑のことである。野菜がすべて収穫され何も植えられていない畑は、野菜畑には数えない。
- ⇒ マメ畑、レタス畑、カブ畑は、それらの上に野菜マーカーが植えられていれば、葉草畑の前提条件に数える。
- ⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎131 レンガ坑 [職業 3] ①

「日雇い労働者」を使うたびに、追加でレンガ 3 を得る。

◎132 レンガの家増築 (レンガ 4 葦 1) §

このカードを出すとともに、レンガの家を 1 部屋増築する(増築に資材は不要だが、カードをプレイするためのコストは支払う)。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

- ⇒ あなたは柴結び・梁打ち・屋根がけ・レンガ貼りの能力や柴屋根・レンガの屋根・はしご・わら小屋の効果でレンガの家増築をプレイするコストを変更してもよい。
- ⇒ 大工・レンガ積みの能力やレンガの柱の効果も適用しても良い。このとき、レンガの家増築のカード支払いコストの方が通常の増築コストより低い但这些の能力・効果を適用する際には無視される。たとえば、大工の効果も適用する場合は、レンガの家増築をプレイするのにレンガ 3 と葦 2 が必要となる。

◎133 搾乳台 [職業 2] (木 1)

収穫の畑フェイズのたびに、あなたが飼っている牛 1/3/5 頭につき食料 1/2/3 を得る。ゲーム終了時、牛 2 頭につき 1 点のボーナス点を得る。

◎134 牛車 [牛 2] (木 3)

このカードを出したらすぐに、まだ始まっていないラウンドの数を数える。その数だけ(ただし最大 3)畑を耕せる。

- ⇒ 耕す畑の数を、実際に耕せる数より少なくしても良い。

◎135 ウマ

ゲーム終了時、1 頭も持っていない種類の動物があれば、ボーナス 2 点を得る。(ウマがその代わりとなる。)(持っていない種類の動物によるマイナス点はそのまま受け取る。)

- ⇒ ウマは農場内に置き場所を必要としない。
- ⇒ ウマの 2 点は、得点計算上はボーナス点の扱いとなる。
- ⇒ 動物が 1 種類でも欠けている場合、ウマを出していても村長のボーナス点は得られない。

⇒ ウマと自由農夫が場に出ており、家畜が1種類以上欠けている場合、自由農夫の効果で点を0点にした後にウマの2点のボーナス点に加えらる。

⇒ ウマは小さい進歩の前提条件の家畜には数えない。

◎136 柴屋根 [職業 2]

増築や改築で、葦1か2を同数の木に変えられる。

⇒ 増築の際、葦が2つ必要なところを、葦1と木1で代用してもよい。

⇒ あなたは他の増築や改築のコストを変更するカードを柴屋根と同時に使用してもよい。

⇒ 1回で2部屋以上増築する場合、それぞれの部屋について柴屋根の効果を活用できる。

◎137 カブ畑 [職業 3] ①

あなたが種をまくとき、畑に植えるのと同じように野菜をこのカードの上に植えることができる。このカードをプレイするとき、同時に「種をまく」のアクションができる。(このカードは得点計算で畑には数えない。)

⇒ このカードの上に種をまくとき、畑農・小農夫の能力やジャガイモ掘り・肥溜めの効果で追加の野菜を置いてもよい。

⇒ このカードに野菜が植えてある場合、それは薬草畑やイチゴ花壇の前提条件に数える。

⇒ 野菜が植えてあるこのカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、植えてある野菜はストックに返す。

◎138 葦の家 (木1葦4) ①

まだ使用していない家族トークン1つをこのカードの上に置き、以降このゲームの間はここに住む。このカードを出したラウンドから通常の家族と同じようにアクションが実行できるが、食料供給も同じように必要。葦の家の住人は家族としての得点にはならない。(あとで「家族を増やす」のアクションを使い、この住人を家の部屋に移動できる。)

⇒ 葦の家の住人は、葦の家ができたラウンドからアクションが可能。葦の家をプレイしたらすぐに、家族トークンをこのカードの上に置く。

⇒ 「家族を増やす」のアクションで葦の家の住人を家に移す場合、移動させたラウンドは新生児として扱う。このため、移動したラウンドはアクションは実行できない。

⇒ このカードを出したときに家族が4人以下の場合、必ず葦の家の住人を増やさなくてはならない。

⇒ 家族が5人いる場合でもこのカードを出すことはできるが、葦の家の住人は増えない。

⇒ 葦の家の住人は家族を増やす際の条件をチェックするときは無視する。葦の家の住人は家族には数えない。

⇒ 葦の家の住人は産婆、ネズミ捕りの効果判定時に家族の人数として数えない。

⇒ 魔術使いの効果の家族の最後の1人は葦の家の住人とする。

⇒ 葦の家の住人は共同体長の効果判定時に人数として数える。

⇒ 葦の家の住人は、家族のアクションとゲストのアクションがすべて終わった後に動かす。ただし、養父母の能力で葦の家の住人がアクションを行った後に家の中に家族コマが置かれた場合、その家族コマでアクションを行ってよい。

⇒ このカードのプレイは、「家族を増やす」のアクションではない。

⇒ 葦の家の住人(や葦の家の住人が動いた後にアクションする家族コマ)で、葦の家の住人を家に入れる「家族を増やす」アクションは行えない。乳母や愛人の能力で家に入れることもできない。

⇒ コックがプレイされているとき、葦の家の住人に必要な食料は1となる。

⇒ 職業訓練士の能力で愛人を出して葦の家の住人を家に入れる場合、葦の家の住人がまだアクションを行っていないければ、家に新生児として残る。そうでない場合は愛人を出せない。

⇒ 家族が4人いる際に、葦の家の住人で職業のアクションに行き、ぶらつき学生で愛人が出された場合、愛人の能力が無効となる(コストの食料は払う)(職業の枚数には数える)。

⇒ 聖マリア像のプレイ条件としてこのカードを破棄する場合、葦の家の住人はプレイヤーの手元に戻る(ボードから除かれる)。これ以降そのコマは家族を増やす際に家族コマとして使用してよい。また、この方法で聖マリア像をプレイすることが出来るのは、葦の家の住人がまだそのラウンド中に動いていないときのみとする(葦の家の住人や葦の家の住人より後に動く家族(例:養父母)はこの方法で聖マリア像をプレイすることはできない)。

◎139 寝室 [小麦畑 2] (木1) ①

他のプレイヤーが既に「家族を増やす」のアクションスペースに家族を置いていても、あなたはそこに家族を置ける。

⇒ 同じラウンド中に、自分の家族コマを同じアクションスペースに2人置くことはできない。

⇒ この進歩の効果の起動範囲は「家族を増やす」のアクションが含まれているアクションスペースのことである。

⇒ ラウンド5以降、あなたは「職業/家族を増やす」に家族コマを置き、職業をプレイしてもよい。

⇒ 小麦畑は、小麦マーカーが1つ以上置かれている畑や進歩のことをいう。収穫済みの空の畑は小麦畑ではない。

⇒ 平地については、畑の上に小麦が何列植えられているかを数える。

⇒ 林務官や雑木林は進歩条件には数えない。

◎140 白鳥の湖 [職業 4] ②

これ以降の5ラウンドの各スペースに食料1を置く。これらのラウンドの開始時に、その食料を得る。

⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった食料はストックに返す。

◎141 猪の飼育 (食料1) §

このカードを出したらすぐに、猪1を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。
⇒ 手に入れた猪は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。

◎142 石車 [職業2] (木2)

これ以降の偶数ラウンドのアクションスペースに石1を置く。これらのラウンドの開始時に、その石を取る。
⇒ このカードを聖マリア像のプレイ条件として破棄する場合、それ以降のラウンド開始時に得られるはずだった石はストックに返す。

◎143 石の交換 (木2 or レンガ2) §

このカードをプレイしたらすぐに、石2を得る。このカードはプレイ後、左隣のプレイヤーの手札に入る。

◎144 ヴィラ (木3 レンガ3 葦2 石3)

ゲーム終了時、あなたの石の家1部屋につき2点のボーナス点を得る。
⇒ 木骨の小屋とヴィラを両方プレイしている場合、ヴィラのボーナス点のみを得る。
⇒ 族長とヴィラを両方プレイしている場合、両方のカードのボーナス点を得る。

◎145 森の牧場 [職業3] ①

このカードの上に猪をいくつでも置ける。(このカードは得点計算で牧場に含めない。)
⇒ このカードの上の猪は、得点計算に含める。
⇒ 有機農業者が出ており、森の牧場に1匹以上家畜が置いてある場合、ボーナス点に数える。

◎146 織機 [職業2] (木2) ①

収穫の畑フェイズのたびに、羊1/4/7で食料1/2/3を得る。得点計算のとき、羊3匹ごとにボーナス1点を得る。

◎337 レンガ置き場 [職業3]

このカードは全員が使えるアクションスペースになる。他のプレイヤーがここを使うとあなたに食料1を払ってストックからレンガ5を得る。あなたが使うとレンガ5か2点を得る。
⇒ 聖マリア像のプレイ条件としてこのカードを破棄する場合、廃棄前に得たボーナス点はゲーム終了時に得られる。

◎338 強力餌

それぞれの収穫の食料供給フェイズで、野菜1を払い動物1を入手できる。ただし、この動物は既にあなたの農場にいる動物でなければならない。
⇒ この能力は、収穫1度につき1回しか起動できない。

◎339 毛皮 [職業3]

あなたが動物1匹を食料に換えるたびに、あなたは手持ちの食料1をあなたの部屋の上に置いてもいい。各部屋には、食料1ずつしか置けない。こうして部屋の上に置いた食料は食料として使用できなくなるが、ゲーム終了時に食料1につきボーナス1点を得る。
⇒ 革なめし工・骨細工・ブラシ作りを出している場合、これらの能力とこのカードの効果を同時に適用しても良い。
⇒ 聖マリア像のプレイ条件としてこのカードを破棄する場合、廃棄前にこのカードの効果で部屋に置いた食料のボーナス点はゲーム終了時に得られる。

職業

◎147 畑商人

あなたは「野菜1」を使うたび、小麦1も取る。このカードをプレイしたら、共通のストックから野菜1を取る。

◎148 大学者

小さい進歩や「代官」「家庭教師」の得点計算で、このカードは職業2つ分として扱う。
⇒ 大学者を出すときにパン焼き棒や本棚の効果が起動する場合、それは職業1回分として数える。

◎149 パン焼き長老

他のプレイヤーがパンを焼くとき、あなたもパンを焼く設備があればパンを焼ける。あなた自身が「パンを焼く」アクションを行ったときは、追加で食料1を得る。
⇒ 他のプレイヤーが「種をまく/パンを焼く」を使っても、パンを焼かなかった場合には、パン焼き長老の能力は起動しない。
⇒ パン焼き長老の能力でパンを焼いた場合は、追加の食料は得られない。

◎150 パン職人

パンを焼く進歩を持っていれば、収穫フェイズの食料供給フェイズの最初にパンを焼ける。このカードを出したときに追加で「パンを焼く」のアクションができる。
⇒ このカードを出したときの「パンを焼く」アクションについて、あなたは所有する暖炉、進歩のどれを使ってパンを焼くかを自由に決めてよい。

◎151 建築士

ゲーム中1回、あなたの家の部屋の数が5以上ならいつでも1部屋を無料で増築できる。

⇒ 建築士の能力で増築するときは、アクションスペースを使う必要はない。

◎152 イチゴ集め

あなたは木材を得るアクションスペースを使うたび、追加で食料1を得る。

⇒ アクションスペースに木が無い場合(例:木材配り)は、このカードの能力は起動しない。

⇒ かご・キノコ探し・猪猟師ですべての木をアクションスペースに残した場合でも、このカードの能力は起動する。

⇒ 木材配りによって木が置かれた「レンガ1」「葦1」「漁」のスペースを使った場合もこのカードの能力は起動する。

⇒ 他のプレイヤーが林をプレイしていて「木3」のアクションに木が1本しかない場合、このカードの能力は起動しない。

⇒ 「葦1と石1木1」を使った場合でもこのカードの能力は起動する。

⇒ イチゴ集めと石運びを同時にプレイしているとき、イチゴ集めの能力で得た食料をその場で石運びの能力の追加の石を得るために用いることはできない。

⇒ 建築資材をプレイしたときにもこのカードの能力は起動する。それ以外の小さい進歩や職業で木を得た場合は、このカードの能力は起動しない。

◎153 托鉢僧

ゲーム終了時、あなたは物乞いカードを2枚まで捨ててもよい。

◎154 醸造師

収穫の食料供給フェイズの間に、醸造師は小麦最大1を食料3にできる。

⇒ 醸造師の効果の使用は「パンを焼く」ではない。

◎155 パン屋

誰か(あなたも含む)がパンを焼くたびに、あなたはパンに換えた小麦1つにつき食料1を共通のストックから受け取る。

◎156 ブラシ作り

食料に換えた猪をこのカードの上に置く。ゲーム終了時、このカードの上にある猪の数によってあなたはボーナス点を得る。4匹以上で3点、3匹で2点、2匹で1点。

⇒ 食料に換えた猪は、革なめし工・ブラシ作りのいずれかの上に置く。同じ猪を2枚のカードの上に置くことはできない。

⇒ 骨細工や毛皮とブラシ作りを同時にプレイしていた場合、食料に換えた猪をブラシ作りの上に置きつつ、骨細工や毛皮の能力を使用してよい。

⇒ このカードの上にある猪マーカーは、ゲーム終了時の得点計算では猪の頭数としてカウントしない。

◎157 屋根がけ

水車、木骨の小屋、鶏小屋、別荘、ヴィラ、乾燥小屋の建設および増築、改築に必要な葦を1つ減らせる。

⇒ 2部屋以上増築する場合、それぞれの部屋ごとに屋根がけの能力を使用できる。

⇒ 同じアクション内で、はしごなどの増築コストを軽減する他のカードと屋根がけを併用してもよい。

◎158 旋盤職人

あなたはいつでも、旋盤職人で木1を食料1に換えられる。

◎159 家長

あなたは、「増築」「家族を増やす」に既に他のプレイヤーの人が置かれていても、そのアクションスペースを使用できる。

⇒ 同じラウンド中に、自分の家族コマを同じアクションスペースに2人置くことはできない。

⇒ 「増築/小劇場」では、他プレイヤーが増築を行った後に「増築」「小劇場」のどちらのアクションも行うことができる。

⇒ 「増築/小劇場」では、他プレイヤーが小劇場を行って食料が無い状態では「増築」のアクションのみ行うことができ、「小劇場」のアクションを行うことはできない。昔語りの能力で食料が残っている状態であれば「小劇場」のアクションも行うことができる。

⇒ 「家族を増やす/職業」ではラウンド5以降、他プレイヤーが使用した後に「家族を増やす」「職業」のどちらのアクションも行うことができる。

◎160 農場主

あなたは次に柵を立てたとき、猪1を得る。それ以降、柵を1本以上立てるたびに牛1を得る。

⇒ あなたは手番ごとに新しい家畜を1匹だけ得る。同じアクション内で複数の牧場を作っても、もらえる家畜は1匹だけ。

⇒ 柵見張りの能力を使ったとき、または小牧場をプレイしたときに、農場主の能力が起動する。

- ⇒ 手に入れた家畜は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。
- ⇒ 農場主の能力で得た動物を焼いて得た食料を、家畜飼いの能力の使用のための食料としてよい。

◎161 漁師

- あなたは「漁」を使うたび、そのスペースにおいてある食料の2倍を得る。そうした場合、あなたは釣竿、いかだ、カヌー、梁、柄付き網を出しているプレイヤーにそれぞれ食料1を支払う。
- ⇒ アクションスペースにある食料だけが2倍になる。
 - ⇒ いかだを同時にプレイしている場合、「 $2 \times (\text{漁に元々あった食料}) + \text{葦} 1$ 」 or 「 $2 \times (\text{漁に元々あった食料}) + \text{食料} 1$ 」を得る。
 - ⇒ カヌーを同時にプレイしている場合、「 $2 \times (\text{漁に元々あった食料}) + \text{食料} 1 \text{ 葦} 1$ 」を得る。
 - ⇒ あるプレイヤーが漁師の食料支払いの対象となる複数の進歩をプレイしている場合、そのプレイヤーには、プレイしている進歩の数だけ食料を支払う。
 - ⇒ あなたが受け取る食料よりも、支払う食料の方が多くなる可能性もある。漁師の能力を使った後で他のプレイヤーに支払う食料が足りなくなる場合、あなたは漁師の能力を使用できない。
 - ⇒ 漁師の能力の使用はオプションである。2倍の食料を得ることをしなかった場合、他のプレイヤーへの食料の支払いもない。
 - ⇒ 網漁師の能力の起動時に、漁師の能力は起動しない。

◎162 肉屋

- 暖炉があれば、いつでも家畜を食料に換えられる。羊1は食料2、猪1は食料3、牛1は食料4。
- ⇒ 暖炉をパン焼き部屋、パン焼き小屋に改良した場合、他に暖炉を持っていない限り肉屋の能力は使えなくなる。
 - ⇒ アクションスペースから取った家畜を即座に食料に換えてもよい。このとき、農場内に家畜を置くスペースが無くてもよい。
 - ⇒ 収穫の繁殖フェイズの間は、あなたは家畜を食料にできない。最後の収穫の繁殖フェイズの後はずちにゲーム終了となるため、あなたは最後の繁殖で増えた家畜を食料にすることはできない。

◎163 畑守

- あなたは、「野菜1」「畑1を耕す」「畑1を耕す/種をまく」に既に他のプレイヤーの人が置かれている場合でも、そのアクションスペースを使用できる。
- ⇒ 自分の家族を同じアクションスペースに2人置くことはできない。
 - ⇒ 畑守と営農家を同時にプレイしている場合、あなたの家族を営農家の能力で「畑1を耕す そして 種をまく」に移動できる。

◎164 営林士

- 3人ゲームの「木2」のカードを場に置く。各ラウンドの開始時に、木2をこのカードの上に置く。このアクションスペースを使うプレイヤーはあなたに食料2を支払う。
- ⇒ 営林士によって登場したアクションスペースをあなた自身が使う場合、食料を支払う必要はない。
 - ⇒ 食料は木を取る前に支払う必要がある。イチゴ集め等の能力で木を得たときに得られる食料は営林士のアクションスペースの使用のための食料として用いることはできない。

◎165 自由農夫

- ゲーム終了時、あなたは未使用の農場スペースと物乞いカードだけがマイナス点となる。
- ⇒ 自由農夫が出ているとき、農場スペース以外の各カテゴリで-1点となることを0点とすることができる。
 - ⇒ 自由農夫で相殺されたマイナス点は、村長のマイナス点チェックの際にはマイナス点とはみなさない。自由農夫を出していて、かつ物乞いなし、未使用スペースなしであれば村長ボーナスの対象になる。
 - ⇒ ウマによってあなたが持っていない種類の家畜を補正したとしても、そのカテゴリについて自由農夫のボーナス点はもらえ、さらにウマによるボーナス2点ももらえる。

◎166 庭職人

- 「日雇い労働者」を使うたび、野菜1を得る。

◎167 奇術師

- あなたは「増築1/小劇場」で「小劇場」のアクションを行うたび、小麦1を追加で得る。
- ⇒ 「増築1/小劇場」の「増築1」のアクションを行った場合にはこのカードの能力は起動しない。
 - ⇒ 他のプレイヤーが旅芸人を使って「小劇場」のアクションを行った場合、そのプレイヤーはあなたに食料1を支払う。

◎168 八百屋

- 「小麦1」を使うたび、野菜1を得る。

◎169 昔語り

- あなたは「増築1/小劇場」で「小劇場」のアクションを行うたび、そのスペースに食料1を残してかわりに野菜1を受

け取ることができる。

⇒ 他のプレイヤーが「小劇場」のアクションを行い旅芸人の能力を使用した場合、そのプレイヤーはあなたに食料1を支払う。

⇒ 旅芸人を同時にプレイしている場合、「2×(小劇場に元々あった食料-1)+野菜」を得て、小劇場に1食料を残す。

⇒ 踊り手を同時にプレイしている場合、「4食料+野菜」を得て、小劇場に1食料を残す。

◎170 大農場管理人

ゲーム終了時、3種類の家畜のそれぞれについてあなたよりも多く飼っている人がいなければ、ボーナス点を得る。3人ゲームなら2点、4人ゲームなら3点、5人ゲームなら4点。

⇒ 3種類の家畜の全種類において自分が最多(同数含む)である場合に、記述のボーナス点を得るという意味であり、各家畜についてボーナス点を得る(最大12点もらえる)という意味ではない。

⇒ ウマを出しているプレイヤーがいた場合、ウマはそのプレイヤーが飼っていない家畜(種類はそのプレイヤーが決める)としてふるまうが、大農場管理人の計算には含めない。ヤギは家畜として数えない。

◎171 港湾労働者

いつでも、あなたは港湾労働者の能力で木3をレンガ1・葦1・石1のいずれかに換えられる。また、レンガ2・葦2・石2のいずれかを他の建築資材1つと交換できる。

⇒ 建築資材とは、木・レンガ・葦・石のことである。

⇒ 港湾労働者の能力で資材を得た場合も資材商人の能力における該当する資材を山から受け取ることができる。

◎172 族長 (+食料2)

ゲーム終了時、あなたは石の家の部屋1つごとに1点のボーナス点を得る。このカードをプレイするのに追加で食料2が必要。

⇒ 族長と木骨の小屋を同時にプレイしていた場合、あなたは部屋1つごとに4点(部屋点2点 + 木骨の小屋1点 + 族長1点)を得る。族長とヴィラを同時にプレイしていた場合、または族長・ヴィラ・木骨の小屋の3枚を同時にプレイしていた場合は、あなたは部屋1つごとに5点(部屋点2点 + ヴィラ2点 + 族長1点)を得る。

◎173 族長の娘

他のプレイヤーが族長をプレイしたとき、あなたはすぐにこのカードを無料でプレイできる。ゲーム終了時、あなたが石の家に住んでいれば3点のボーナス点を、レンガの家に住んでいれば1点のボーナス点を得る。

⇒ このカードは通常通りの方法で出してもよい。

⇒ 自身が族長をプレイした場合、族長の娘を同じタイミングで無料で出すことはできない。

⇒ 木のスリッパを出していた場合、両方のカードからボーナス点を得る。

⇒ 族長のプレイに伴ってあなたが族長の娘をプレイしたとき、パン焼き棒、本棚、パトロン、職業訓練士の能力が起動する。しかし、書き机、ぶらつき学生の能力は起動しない。(職業訓練士の起動タイミングは、族長のプレイと族長の娘のプレイを併せて2回ある。)

◎174 家庭教師

ゲーム終了時、あなたはこのカードをプレイした以降にプレイした職業1枚につき1点のボーナス点を得る。

⇒ あなたは獲得するボーナス点を直ちにスコアシートに記録するか、または単純にプレイした職業をその順に並べておく。

⇒ 大学者は職業2枚分として数える。

◎175 柵管理人

あなたは柵を1本以上立てたとき、追加で無料の柵を3本置ける。

⇒ 柵管理人の能力は1本以上柵を立てたときにのみ起動する。

⇒ 柵見張り、柵立て、柵運びの能力で柵を立てたとき及び小牧場をプレイしたときにも柵管理人の能力が起動する。

⇒ 農場主、厩番、彫刻家、木挽き台をプレイしている場合、柵建設時にこれらのカードの能力・効果を組み合わせてよい。

⇒ 柵のアクションで柵を完成させてから柵管理人の能力を適用するのではなく、柵管理人の能力で得た柵と合わせて柵が完成すれば良い。(小牧場のみ例外)

⇒ 小牧場をプレイした場合、まず小牧場の効果で4本まで柵を立てて牧場が正しく作られているかチェックした後に、柵管理人の効果で柵を3本立てる。

⇒ 追加の柵を置いた後、柵の状態は通常の柵建設と同様、正しい状態でなければならない。

⇒ 追加で置く柵を3本より少なくしてもよい。

⇒ 柵管理人で置いた柵が3本より少なかった場合、差分を以降のためにストックしておくことはできない。

◎176 木こり

あなたは、あなたの人を使ってアクションで木を得るたびに追加で木1を得る。

⇒ アクションスペースに木もレンガもない場合(例:木材配り)は、このカードの能力は起動しない。

⇒ かご・キノコ探し・猪猟師ですべての木をアクションスペースに残した場合でも、このカードの能力は起動する。

- ⇒ このカードの能力によって追加で得られた木材は、キノコ探し・猪猟師・かごの能力・効果を起動するための木材としては使用できない(「木3」に行って、このカードと猪漁師とかごを出している場合、猪漁師の能力とかごの効果の両方を起動することはできない)。
- ⇒ 木材配りによって木が置かれた「レンガ1」「葦1」「漁」のスペースを使った場合もこのカードの能力は起動する。
- ⇒ 他のプレイヤーが林をプレイしていて「木3」のアクションに木が1本しかない場合、このカードの能力は起動しない。
- ⇒ 「葦1と石1木1」に行った場合でもこのカードの能力は起動する。
- ⇒ 進歩や職業の効果で木を得た場合には、このカードの能力は起動しない。

◎177 木大工

ゲーム終了時、あなたの木の家の部屋1つごとにボーナス点を1点得る。

◎178 小屋大工

このカードはラウンド1-4の間に出す。ラウンド11の最初に、あなたは無料で1部屋増築できる。ただし石の家に改築していた場合は増築できない。

- ⇒ ラウンド4を過ぎてからこのカードをプレイしてもよいが、その場合は何の効果もなく、ゲームから除外される(職業の枚数には数えられない)。
- ⇒ ラウンド11の開始時にあなたは無料の増築を行わなくてもよい。その場合、その後は(小屋大工の能力による)無料の増築はできない。

◎179 販売人

あなたは「小さい進歩」または「大きい/小さい進歩」のアクションを行うたび、食料1を支払ってもう一度そのアクションを行える。

- ⇒ 最初の進歩で品物や食料を得た場合、それらを販売人の能力のコストや、(販売人の能力で出す)2枚目の進歩のコストに充ててもよい。
- ⇒ 「大きいまたは小さい進歩」のアクションを行う場合、大きい進歩2枚をプレイまたは小さい進歩2枚をプレイまたは大きい進歩と小さい進歩を1枚ずつプレイのいずれかが行える。
- ⇒ 販売人と行商人を両方とも場に出して「大きい進歩/小さい進歩」に行った場合、大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩を1~2枚プレイし、追加で食料1を支払って、大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩を1~2枚プレイすることができる。
- ⇒ 販売人と行商人を両方とも場に出して「小さい進歩」に行った場合、大きいまたは小さい進歩をプレイし、追加で食料1を支払って、大きいまたは小さい進歩をプレイすることができる。
- ⇒ 販売人と商人を同時に使った場合、「スタートプレイヤー」を使ったときにあなたはまず小さい進歩1枚と大きいまたは小さい進歩1枚をプレイし、さらに追加で食料1を支払って小さい進歩2枚か、大きい進歩と小さい進歩を1枚ずつのどちらかをプレイできる。
- ⇒ 販売人と行商人と商人を同時に使った場合、「スタートプレイヤー」に行った場合、あなたは小さい進歩1枚ののち大きい進歩1枚をプレイ、または小さい進歩1~3枚をプレイし、さらに追加で食料1を支払って、小さい進歩1枚ののち大きい進歩1枚をプレイ、または小さい進歩1~3枚をプレイすることができる。
- ⇒ 学者の能力で進歩を出すときも、販売人の能力が起動する。

◎180 小さい庭師

あなたはこのカードをプレイしたら野菜1を受け取る。その野菜を空いている畑にすぐに植えてもよい。

- ⇒ 小さい庭師の効果で種をまくアクションを行う場合、いま手に入れた野菜1のみをまくことができる。
- ⇒ 小さい庭師の効果で野菜を植えるとき、畑農、小農夫、じゃがいも掘り、肥溜め、プランターおよび他のプレイヤーの畑作人の能力が起動する。
- ⇒ 野菜を植える能力はオプション効果であり、植えなくても良い。

◎181 コック

それぞれの収穫の食料供給フェイズで、家族のうち2人だけが食料2を必要とし、それ以外の人々は食料1で満足する。

- ⇒ 新生児であっても食料1を払う必要がある。
- ⇒ 葦の家の住人も食料1で満足する。

◎182 炭焼き

プレイヤーの誰か(あなたも含む)が簡易かまど、かまど、調理場、調理コーナー、パン焼き部屋、パン焼き小屋および暖炉を作ったとき、あなたは食料1と木1を得る。

- ⇒ 進歩を改良して炭焼きの効果の対象となる進歩を手に入れた場合も、あなたは食料1と木1を受け取る。

◎183 かご編み

収穫のたび、葦最大1を食料3に換えられる。

◎184 小売人

このカードの上から野菜、葦、レンガ、木、野菜、石、小麦、葦を順に積む。あなたはいつでも、食料1を支払って一番上の品物を買える。

⇒ 職場長の能力で食料が置かれたアクションを行う場合、そのアクションを行う前にアクションに置かれた食料を得て小売人の能力における資材を買うのに使用できる。

⇒ 乗馬従者の能力で小麦を得てアクションを行う場合、そのアクションを行う前に乗馬従者の能力で得た小麦を小売人の能力における資材を買うのに使用してもよい。

◎185 レンガ焼き

あなたはいつでも、レンガ2を石1に換えるか、またはレンガ3を石2に換えられる。

⇒ レンガ焼きの能力で石を得た場合も資材商人の能力における石を受け取ることができる。

◎186 レンガ屋

あなたはいつでも、レンガ2を羊1または葦1に、レンガ3を猪1か石1に、レンガ4を牛1に換えられる。

⇒ あなたはレンガ屋で得た家畜を、即座に進歩で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。

◎187 レンガ運び

ラウンド6から14のうち、まだ始まっていないラウンドの各スペースにそれぞれレンガ1を置く。これらのラウンドの開始時に、そのレンガを得る。

⇒ 資材商人の能力における山の一番上の資材がレンガの場合、レンガ運びの能力でレンガを得た場合にも山の一番上のレンガを受け取ることができる。

◎188 レンガ混ぜ

アクションスペースでレンガだけを取る場合、あなたは追加でレンガ2を得る。

⇒ 職業の能力や進歩の効果でレンガを得た場合には、レンガ混ぜの能力は起動しない。

⇒ 職場長や木材配りの能力でレンガのみのアクションスペースに食料や木材が置かれている場合、(アクションスペースにある資材・食料はすべて取らないといけないので)レンガ混ぜの能力は起動できない。

⇒ アクションスペースからレンガ(だけ)を取ったのと同時に、職業の能力や進歩の効果で別の品物を受け取った場合であっても、レンガ混ぜの能力は起動する。

◎189 君主

ゲーム終了時、各カテゴリについて最大の4点を獲得した場合、さらに追加で1点を得る。

⇒ ボーナス点は、柵で囲まれた厩を4つ作った場合も与えられる。

⇒ 醸造所、火酒製造所など、他のカードによるボーナス点については君主のボーナス点計算の際には無視する。(純粋な素の得点で4点到達していないと、君主のボーナス点は認められない。)

◎190 メイド

レンガの家に改築し次第、それより後の各ラウンドのスペースに食料1を置く。これらのラウンドの開始時に、その食料を得る。

⇒ あなたがこのカードをプレイする前に既にレンガか石の家に改築済みであった場合、カードを出したらすぐにそれより後のラウンドのスペースに食料を置く。

◎191 左官屋

ゲーム中、あなたの石の家の部屋数が4以上であればいつでも、無料で1部屋増築できる。

⇒ 左官屋による増築のとき、増築のアクションスペースを使う必要はない。

◎192 パトロン

今後、職業をプレイするたび、あなたは職業のコストを支払う前に食料2を得る。

⇒ 書き机とパトロンをプレイしている場合、(書き機の能力でプレイする)2枚目の職業のプレイ時にもパトロンから食料を得る。

⇒ 本棚とパトロンをプレイしている場合、あなたは職業を出すたびに食料5を得る。

◎193 牧師

このカードをプレイしたとき、もしくはそれ以降で、あなただけが部屋数2の場合、あなたは木3、レンガ2、葦1、石1を得る。

⇒ 牧師の効果を得るタイミングはあなたが決めてよいが、(あなた以外の)最後のプレイヤーが3つ目の部屋を作った後で、かつ、あなたが3つ目の部屋を作る前のタイミングでなければならない。

◎194 鋤職人

石の家に住み次第、各ラウンドの開始時に食料1を支払って(最大で)畑1を耕してもよい。

⇒ 鋤職人の能力で畑を耕すときは、鋤類および馬鍬で複数の畑を耕すことはできない。

⇒ ラウンドの開始時に食料を得た場合、その食料を鋤職人の能力のコストに充ててもよい。

◎195 鋤鍛冶

「畑1を耕す」または「畑1を耕す/種をまく」を使うたび、食料1を支払えば追加で畑を1つ耕せる。

⇒ 鋤鍛冶と同時に、鋤類や馬鍬を使用してもよい。その場合、鋤類や馬鍬で耕せる畑の数に加えて、食料1を支払えば追加で畑1を耕せる。(鋤鍛冶による追加の畑に対して鋤類、馬鍬の能力は適用できない。)

⇒ 曲芸師の能力で「畑1を耕す」「畑1/種をまく」に移動してアクションを行った際に、鋤鍛冶の能力を使用して追加で畑を耕すことができる。

⇒ 畑番の能力を使用して畑を耕す場合は、鋤鍛冶の能力は使えない。

◎196 キノコ探し

あなたはアクションスペースに置かれている木を取る場合、そのスペースに木1を残すかわりに食料2を得てもよい。

⇒ 「葦1と石1木1」では木が置かれていないため、キノコ探しの能力は発動しない。

⇒ かごとキノコ探しを同時に使い、木3を残せば食料5を得る。

⇒ アクションスペースに木が1つしかない場合、木を取らずに食料2を得ることを選んでもよい。このとき、「木を取る」行為は行ったとみなすため、イチゴ集め、木材荷車、出来高労働者の能力が起動する。

⇒ アクションスペースに木が1つもない場合(例：木材配り)、キノコ探しの能力は使えない。

⇒ 木を含むアクションスペースであれば、キノコ探しの能力は起動する(例：木材配り)。

◎197 ほら吹き

ゲーム終了時、あなたのボードに存在する進歩の数でボーナス点を得る：9枚以上で9点、8枚で7点、7枚で5点、6枚で3点、5枚で1点。

⇒ 大きい進歩、小さい進歩の両方をカウントする。左隣のプレイヤーに渡した、返却した、破棄した進歩はカウントしない。

◎198 ネズミ捕り

ラウンド10と12で、他のプレイヤーは全員、家族の子供1人を場に置けない。このカードはラウンド9までに出すこと。

⇒ 家にいる家族は、家族を増やすときの部屋数のチェックの際にはカウントすること。

⇒ あなたは家族全員を場に置ける。

⇒ 「子供」とは、ゲームの最初からいる2人を除く家族全員のことである。新生児だけではない。

⇒ ゲストおよび葦の家の住人は子供ではない。これらはネズミ捕りの制限を受けない。

⇒ ラウンド10、12で養父母の効果を使用して動けるようになった家族もネズミ捕りの効果を受ける。

⇒ ラウンド9を過ぎてからこのカードをプレイしてもよいが、その場合は何の効果もなく、ゲームから除外される(職業の枚数には数えられない)。

◎199 改築屋

レンガの家に改築するときに支払うレンガを2つ減らす。また、石の家に改築するときに支払う石を2つ減らす。

◎200 修理屋

あなたは、木の家を直接石の家に改築できる。レンガの家にする必要はない。

⇒ 修理屋と石打ちを同時に使い、または自分の手番でないときに修理屋とへらを同時に使い木の家を石の家に改築することはできない。

⇒ 石の家に改築するためのコストを通常通り支払うこと。また、修理屋の能力を使うために「改築」のアクションを実行する必要がある。

⇒ 修理屋で石の家に改築した場合でも、レンガ大工の能力は起動する。

◎201 牛使い

現在のラウンドに5と9を足す。それらのラウンドのスペースに牛1をそれぞれ置く。これらのラウンドの開始時に、その牛を得る。

⇒ 手に入れた家畜は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。

◎202 季節労働者

あなたは「日雇い労働者」を使うたび、追加で小麦1を得る。ラウンド6以降は、小麦の代わりに野菜1でもよい。

◎203 羊飼い

各収穫フェイズの間、あなたの飼っている羊が4匹以上いれば、繁殖で受け取る羊が1匹ではなく2匹になる。ただし繁殖した家畜を置くスペースが必要。

◎204 羊飼い親方

これ以降3ラウンドのスペースに羊1をそれぞれ置く。これらのラウンドの開始時に、その羊を得る。

⇒ 手に入れた家畜は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。

◎205 葦集め

これ以降4ラウンドのスペースに葦1をそれぞれ置く。これらのラウンドの開始時に、その葦を得る。

◎206 ブタ飼い

あなたは「猪1」を使うたび、共通のストックから追加で猪1を受け取る。

⇒「羊1 食料1/猪1/食料1を払って牛1」では、ブタ飼いの能力は起動しない。

◎207 厩番

あなたは柵を1本以上作るたび、厩を1つ受け取り、それをすぐに建てなければならない。

⇒厩は柵の内側、外側どちらに建てても良い。

⇒厩を建てるために木を支払う必要はない。

⇒小牧場をプレイしたとき、厩番の能力が起動する。

⇒1手番に受け取れる厩は1つまでである。

⇒木挽き台の効果で無料の厩を建てていない状態で厩番の効果で厩を建てた場合、次以降の厩を建てる際には通常通りの木材を払う必要がある。

⇒柵見張りの能力起動時にも、厩番の能力が起動する。通常通り厩を建設し、それを柵見張りの能力で囲った後、あなたはもう1つ厩を手に入れ、それを建設しなければならない。2つめの厩については、柵見張りの能力を使用して柵で囲うことはできない。

⇒厩番の能力で置いた厩に対しても、柵見張りの能力が起動する。通常通り柵を作り、厩番の能力で厩を1つ置く。

その厩を、柵見張りの能力によって柵で囲うことができる。この柵見張りの能力で置いた柵に対して、厩番の能力を起動してさらに無料の厩を受け取ることはできない。

⇒未建設の厩が1つもない場合、または厩を置く場所が1カ所もない場合は、厩番は何の効果もない。

⇒柵管理人を使った場合、追加で置く3つの柵で2つめの無料の厩を受け取ることはできない。

◎208 厩作り

あなたの持つ柵で囲まれていない厩のうちひとつに、同じ種類の家畜を3匹まで飼える。

⇒角笛と厩作りを同時にプレイしている場合、柵で囲われていない厩については角笛は効果がない。

◎209 石持ち

あなたはいつでも石1を食料2に換えられる。

◎210 石運び

あなたはアクションスペースで石を取ったとき、石1を追加で得る。他の建築資材も一緒に取る場合は、食料1を支払えば、追加の石を得ることができる。

⇒石が置かれたアクションスペースを使った場合に、石運びの能力が起動する。石を含まないアクションスペースでは石運びの能力は使えない。

⇒「葦1と石1木1」で石運びの能力を起動する場合、食料1を支払う必要がある。

⇒アクションスペースから石を取ったタイミングで、職業や進歩の効果により石以外の資材を受け取った場合、石運びの能力で追加の石を得る場合は追加の食料1が必要となる。

⇒イチゴ集めと石運びを同時にプレイしているとき、イチゴ集めの能力で得た食料をその場で石運びの能力の追加の石を得るために用いることはできない。

⇒職業や進歩の効果で石を受け取った場合は、石運びの能力は起動しない。

◎211 石切り

あなたは、すべての進歩、増築、改築に必要なコストから石1を減らせる。

⇒2部屋以上増築するとき、石切りの効果はそれぞれの部屋ごとに適用される。改築の場合は部屋数に関係なく、安くなるのは石1のみ。

⇒進歩のプレイヤー増築、改築のコストを変更する他のカードと石切りを同時に使っても良い。

◎212 踊り手

あなたは「増築1/小劇場」で「小劇場」のアクションを行うたび、そのスペースに食料が1~3個しかない場合、4つの食料を得る。

⇒他のプレイヤーが「小劇場」のアクションを旅芸人の能力を使用して行う場合、そのプレイヤーはあなたに食料1を支払う。

⇒昔語りを同時にプレイしている場合、「4食料+野菜」を得て、小劇場に1食料を残す。

⇒猛獣使いを同時にプレイしている場合、「4食料+小劇場に元々あった食料に応じた動物」を得る。

⇒旅芸人と踊り手の能力を同時に使うことはできない。

⇒「小劇場」に食料が1つもない場合、踊り手の能力は起動できず、「小劇場」のアクションを行うことはできない。

◎213 家畜の世話人

2つめの厩を建てたら牛1を受け取る。3つめの厩を建てたら猪1を受け取る。4つめの厩を建てたら羊1を受け取る。

⇒1回で複数の厩を建てた場合、(条件を満たせば)複数の家畜を受け取っても良い。

⇒家畜の世話人をプレイした時点で既に厩が2つ以上建っている場合、その分の家畜はもらえない。

⇒手に入れた家畜は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてよい。

◎214 陶工

収穫のたび、レンガ最大1を食料2に換えられる。

◎215 家畜小作人

あなたは直ちに、それぞれの種類の家畜を1匹ずつ共通のストックから借りる。得点計算の前にこれら3匹の家畜は返す。返せなかった（または意図的に返さなかった）家畜については、1匹につき1点を失う。

⇒ 家畜小作人と自由農夫を両方プレイしている場合、返さなかった家畜の分のマイナス点は無効になる。

⇒ 家畜を返せずにマイナス点が発生した場合、村長のボーナス点は得られない。

⇒ 家畜の餌の効果で得た家畜を、家畜小作人で返却する家畜に充ててもよい。このとき、農場内に一時的な空きスペースがなくてもよい。

⇒ 得点計算の前であれば、家畜を返すのはいつ行ってもよい。返却は1度だけ行えばよい。

⇒ このカードを出したときにすべての家畜を飼えない場合、飼えない動物を食料に変換したり、借りた動物の一部を返した扱いにしたりして良い。

◎216 家畜守

あなたは、羊、猪、牛を同じ牧場で飼うことができる。

⇒ この効果は、森の牧場を除くすべての牧場に対して有効。

◎217 代官

あなたはこのカードをプレイしたらすぐに木を得る：ラウンド12~13にプレイしたら木1、ラウンド9~11なら木2、ラウンド6~8なら木3、ラウンド6より前なら木4。ゲーム終了時、職業を最も多くプレイしているプレイヤーは全員、3点のボーナス点を得る。

⇒ 大学者は職業2つ分として数える。

◎218 大工

増築するとき、あなたは対応する建築資材3つと葦2で増築できる。

⇒ 2部屋以上増築する場合、それぞれの部屋に大工の効果を適用できる。

⇒ レンガの柱・斧・レンガ積みを大工と同時にプレイしている場合、増築時にこれらのカードの能力・効果のうち1つを選んで適用する。2部屋以上増築する場合、それぞれの部屋に異なるカードの能力・効果を適用できる。

⇒ 大工の能力を適用後、さらに柴屋根・屋根がけ・柴結び・彫刻家の能力や、レンガの屋根・はしご・わら小屋の効果を用いて増築コストを変更・削減することができる。

⇒ 木の家増築・レンガの家増築の増築コストを変更しても良いが、そのときは必要な葦は2つに増える。

◎219 畑農

種をまくとき、まく畑が1つならば同じ種類の作物を重ねて2つ置く。まく畑が2つならば、それぞれの畑に作物を1つずつ重ねて置く。

⇒ 3つ以上の畑にまく場合は、追加の作物は得られない。

⇒ 平地・レタス畑・マメ畑・カブ畑・林務官・雑木林にも追加の小麦・野菜・木材を置くことができる。

⇒ 平地に2つの作物を植える場合は、畑2つとして数える。林務官は最大3つの畑として数える。

⇒ 小さい庭師や乾燥小屋の能力で種をまくときにも、畑農の能力は起動する。

◎220 井戸掘り

あなたにとって井戸は小さい進歩になり、さらに建設コストが石1と木1になる。

⇒ 村の井戸に改良した後に井戸は再び建設可能となるが、2度目の井戸建設でも井戸掘りの恩恵は受けられる。

◎221 村の長老

あなたはこのカードをプレイしたらすぐに木を得る：ラウンド12~13にプレイしたら木1、ラウンド9~11なら木2、ラウンド6~8なら木3、ラウンド6より前なら木4。ゲーム終了時、進歩カードを最も多く場に出しているプレイヤーは全員、3点のボーナスを得る。

⇒ 大きい進歩、小さい進歩の両方をカウントする。捨てられた進歩はカウントしない。

◎222 成り上がり

あなたがレンガの家または石の家に改築した最初のプレイヤーである場合、それぞれ石3を得る。2番目なら石2、3番目なら石1を得る。

⇒ このカードをプレイする前に行った改築については、成り上がりの効果は適用されない。

⇒ 改築後に成り上がりの効果で受け取った石は、連続して行う「大きいまたは小さい進歩」のアクションに使用できる。

◎223 収穫手伝い

収穫の食料供給フェイズの開始時に、あなたは他のプレイヤー1人の畑に植えられた小麦1つを取れる。そのプレイヤーは共通のストックから食料2を受け取る。

⇒ 収穫手伝いで自分の畑から小麦を取ることはできない。

- ⇒ 他のプレイヤーの平地に植えられた小麦を収穫してもよい。
- ⇒ 収穫手伝いの能力は乾燥小屋の効果の後に起動する。
- ⇒ 他のプレイヤーが持つ小麦畑が複数あるとき、どの小麦畑から収穫するかはあなたが決める。
- ⇒ 堆肥の効果による収穫がないラウンドの畑フェイズでは、収穫手伝いの能力は起動しない。

◎224 畑作人

- 他のプレイヤーが種をまくとき、あなたは3人ゲームなら小麦1を、4-5人ゲームなら食料1を得る。
- ⇒ 他のプレイヤーが小さい庭師の能力や乾燥小屋の効果で種をまいたときも、畑作人の能力は起動する。
 - ⇒ 他のプレイヤーが林務官や雑木林に木材を植えた場合にも、畑作人の能力は起動する。

◎225 畑番

- あなたは「小麦1」を使うたび、畑1を耕せる。
- ⇒ このカードの能力で畑を耕すときは、鋤類の効果は使えない。

◎226 庭師

- 収穫のとき、あなたは野菜を畑から収穫せずに共通のストックから取る。畑の野菜はそのままにしておく。
- ⇒ あなたの野菜畑はゲーム終了時まで変化しなくなる。これはマメ畑、カブ畑、レタス畑についても同様。
 - ⇒ 庭師の能力は強制起動効果である。

◎227 共同体長

- あなたはこのカードをプレイしたらすぐに木を得る：ラウンド12~13にプレイしたら木1、ラウンド9~11なら木2、ラウンド6~8なら木3、ラウンド6より前なら木4。ラウンド14に少なくとも5人の人々をアクションに参加させていれば、ゲーム終了時にボーナス3点を得る。
- ⇒ 葦の家の住人・ゲストも人数に数える。営農家や曲芸師による追加のアクションは人数に数えない。
 - ⇒ ラウンド14で5人目の家族を作ったプレイヤーはボーナス点をもらえない。ただし、養父母の能力を使い5人目の家族でアクションを行った場合は、ボーナス点をもらえる。
 - ⇒ 別荘を出したプレイヤーは、共同体長のボーナス点はもらえない。

◎228 商人

- あなたは「スタートプレイヤー」を使うたび、小さい進歩のあとに追加で小さい進歩または大きい進歩を行える。
- ⇒ 商人と行商人の能力を同時に使った場合、「スタートプレイヤー」を使ったときに小さい進歩を3枚プレイすることができる。
 - ⇒ 商人と販売人の能力を同時に使った場合、あなたは「スタートプレイヤー」を使ったときに、小さい進歩1枚ののち大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩2枚をプレイし、続けて食料1を支払って小さい進歩1枚ののち大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩2枚をプレイすることができる。
 - ⇒ 販売人と行商人と商人を同時に使った場合、「スタートプレイヤー」を使ったときにあなたは小さい進歩1枚ののち大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩1~3枚をプレイし、さらに追加で食料1を支払って、小さい進歩1枚ののち大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩1~3枚をプレイすることができる。
 - ⇒ 小さい進歩をプレイせずに大きい進歩をプレイすることはできない。

◎229 ごますり

- 「小麦1」を使う他のプレイヤーは、あなたに食料1を支払わなければならない。さらに、あなたは共通のストックから食料1を受け取る。あなた自身が「小麦1」のアクションを行う場合にも、共通のストックから食料1を受け取る。
- ⇒ 食料はアクションスペースを使う前に支払う必要がある。支払う食料がない場合は、「小麦1」は使えない。物乞いカードを取って、食料1に代えることはできない。
 - ⇒ 曲芸師の能力で「小麦1」に家族コマが移動する際にもごますりの能力は起動する。

◎230 穴掘り

- 3人ゲームの「レンガ1」のアクションカードを追加で場におき、すぐにレンガ3をこのカードの上に置く。また、各ラウンドの最初にこのカードの上にレンガ1を追加する。このアクションスペースを使うプレイヤーはあなたに食料3を支払う。
- ⇒ あなた自身が穴掘りで追加されたアクションスペースを使う場合、食料の支払いは不要である。

◎231 召使

- あなたは石の家を建てたら、以降のラウンドのスペースにそれぞれ食料3を置く。これらのラウンドの開始時に、その食料を得る。
- ⇒ このカードを出した時に既に石の家に改築済みの場合、すぐに以降のラウンドのスペースに食料を置く。

◎232 産婆

- 他のプレイヤーが家族を増やしたとき、あなたより家族の人数が多ければ、あなたは食料1を得る。あなたより2人以上家族が多ければ、あなたは食料2を得る。
- ⇒ 食料は他のプレイヤーから受け取らず、共通のストックから取る。

- ⇒ 他のプレイヤーが乳母、愛人の能力を使ったとき、産婆の能力が起動する。
- ⇒ 他のプレイヤーがゲストを獲得したとき、または葦の家をプレイしたときは、産婆の能力は起動しない。
- ⇒ ゲストおよび葦の家の住人は家族の人数を数える際にはカウントしない。

◎233 農場管理

- レンガか石の家に住み次第、次に行う「家族を増やす」のアクションは「家族を増やす 部屋がなくてもよい」として扱う。
- ⇒ 次の「家族を増やす」アクションは、ステージ5の「家族を増やす 部屋がなくてもよい」のアクションを行ったかのようにふるまう。それより後の「家族を増やす」アクションは、通常通りとなる。
 - ⇒ 部屋がなくても増やせる家族は最大1人である。
 - ⇒ その後部屋を増やした場合、部屋がなかった家族はすぐに空き部屋に割り当てられる。
 - ⇒ 既にレンガか石の家に住んでいる場合、農場管理を場に出した以降の次の「家族を増やす」アクションについて、農場管理の効果を適用する。
 - ⇒ あなたの次の「家族を増やす」アクションが「家族を増やす/小さい進歩」であった場合、あなたは通常通り小さい進歩をプレイしてよい。
 - ⇒ あなたの次の「家族を増やす」アクションが「家族を増やす 部屋がなくてもよい」であった場合、または愛人をプレイして家族を増やした場合、農場管理は何の効果もなくなる。
 - ⇒ 農場管理がプレイされていてレンガか石の家に住んでいる場合、乳母の能力で、1/2 部屋増築した際に食料 2/3 を払うことで家族を 2/3 人まで増やすことができる(増築しない限りは乳母の能力は発動できない)。

◎234 材木買い付け人

- 他のプレイヤーがアクションで木を得るたび、あなたはそこから木最大1を食料1で(相手の同意なしに)買える。
- ⇒ 買ったもよいのは1手番につき木1まで。
 - ⇒ 他のプレイヤーはこの交換を拒否できない。
 - ⇒ 他のプレイヤーがかご、キノコ探し、猪猟師の能力で木をすべてアクションスペースに残した場合、あなたは木の買い付けができない。
 - ⇒ 木を含むアクションスペースを使った場合、材木買い付け人の能力の対象となる。(例：木材配り)
 - ⇒ 5人ゲームの「葦1と石1木1」も材木買い付け人の能力の対象となる。
 - ⇒ 小さい進歩や職業で木を受け取った場合、材木買い付け人の能力は起動しない。
 - ⇒ 取った木が1つだけのときにそれを買い付けられたとしても、「木を取る」という行為は行ったと考えてよい。つまり、イチゴ集め・木こり・出来高労働者などの能力を使用してよい。ただし、資材商人の能力は資材を手元に獲得したことに反応するため起動できない。

◎235 木材集め

これ以降の5ラウンドのスペースにそれぞれ木1を置く。これらのラウンドの開始時に、その木を得る。

◎236 小作人

- ゲーム終了時、未使用の農場スペース1つにつき食料1を支払えばマイナス点にならない。
- ⇒ 小作人によって相殺されたマイナス点は、村長のマイナス点チェックの際にはマイナス点とはみなさない。(未使用の農場スペースによるマイナス点をすべて小作人の効果で相殺し、それ以外にマイナス点がない盤面ならば村長ボーナスの対象となる。)

◎237 旅芸人

- あなたが「小劇場」を使用して「小劇場」のアクションを行うとき、そこに置いてある食料の2倍を得ることができる。そうした場合、あなたは魔術使い、奇術師、街頭の音楽家、人形使い、曲芸師、踊り手、猛獣使い、昔話りの所有者にそれぞれ食料1を支払う。
- ⇒ 旅芸人と踊り手の能力を併用することはできない。
 - ⇒ 魔術使いを同時にプレイしている場合、「2×(小劇場に元々あった食料)+1+小麦1」を得る。
 - ⇒ 昔話を同時にプレイしている場合、「2×(小劇場に元々あった食料-1)+野菜」を得て、小劇場に1食料を残す。
 - ⇒ 猛獣使いを同時にプレイしている場合、「小劇場に元々あった食料に応じた動物+小劇場に元々あった食料の2倍から動物の購入に充てた数を引いた食料」を得る。
 - ⇒ アクションスペースに置かれている食料だけが2倍になる。アクションスペースから食料を取り、同じ数だけ共通のストックから食料を取ること。
 - ⇒ 他のプレイヤーに食料を支払うのは、該当する職業が他のプレイヤーの場に出ている場合に限る。
 - ⇒ あるプレイヤーが食料の支払いに該当する職業を複数枚出していた場合、その枚数分だけ食料を支払う。
 - ⇒ あなた自身が食料の支払いに該当する職業をプレイしていた場合は、食料を支払う必要はない。
 - ⇒ 旅芸人の能力は任意起動である。能力を使用しなかった場合、他のプレイヤーに対する食料を支払う必要はない。
 - ⇒ 他のプレイヤーに支払う食料が足りない場合、あなたは旅芸人の能力を起動できない。

◎238 収入役

ラウンド11の開始時(または、あなたがこのカードをラウンド11以降にプレイした場合には直ちに)、残りのラウンド

のラウンドカードを表にする。あなただけは、直ちにこれらのアクションを行える。他のプレイヤーは通常通り、使用可能なラウンドになるまで待たねばならない。

⇒ 「畑1/種をまく」と「家族を増やす 部屋がなくてもよい」の登場順は、収入役の効果でカードが表になった時点で決定される。

⇒ 収入役がプレイされている場合、ラウンド11以降はラウンド12-14のアクションスペースに職場長の能力で食料を置くことができる。

◎239 脱穀職人

あなたはいつでも、小麦1を食料3にできる。他のプレイヤーはあなたに食料2を支払いその小麦を買い付けることで、これを妨害できる。複数のプレイヤーが名乗り出た場合は、あなたが指名する。

⇒ 脱穀職人の使用は「パンを焼く」ではない。

◎240 牛の飼育士

あなたは「牛1」を使うたび、共通のストックから追加で牛1を得る。

⇒ 「羊1食料1/猪1/食料1を払って牛1」のアクションでは牛の飼育士の能力は起動しない。

◎241 レンガ積み

木の家をレンガの家に改築するコストはレンガ1と葦1でよい。レンガの家を増築するコストはレンガ3と葦2でよい。

⇒ レンガの柱や大工をレンガ積みと同時にプレイしている場合、これらのカードの能力・効果のうち1枚を選んで適用してよい。2部屋以上増築する場合は、部屋ごとに適用する職業・進歩を変えてもよい。

⇒ レンガ積みの能力でレンガの家増築のコストを変更しても良いが、その場合は必要な葦は2つになる。

⇒ レンガ積みの能力を使用後、さらにレンガの屋根、はしご、わら小屋、柴屋根、屋根がけ、レンガ貼り、梁打ち、柴結びの能力を使用し増築のコストを変更できる。

◎242 レンガ大工

レンガの家に住み次第、以降の5ラウンドのスペースにレンガ2をそれぞれ置く。これらのラウンドの開始時に、それらのレンガを得る。

⇒ このカードをプレイした時点でレンガの家または石の家に住んでいる場合、ただちに次ラウンド以降5ラウンド分のスペースにレンガ2をそれぞれ置く。

⇒ 修理屋で石の家に改築した場合も、レンガ大工の能力は起動する。

◎243 レンガ貼り

進歩や改築のコストは、それぞれレンガ1つ分少なくなる。増築の場合は、部屋1つごとにレンガ2つ分少なくなる。

⇒ レンガ貼りとレンガ積みを両方プレイしている場合、2つのカードの能力を同時に適用してよい。つまり、レンガの家への改築は葦1でよい。また、レンガの家を増築するコストはレンガ1と葦2でよい。大工とレンガ貼りを両方プレイしている場合も同様に、レンガ1と葦2で増築できる。また、レンガの柱とレンガ貼りを両方プレイしている場合も同様に、レンガの家を増築するコストは木1と葦1でよい。

⇒ 同一アクション内で、レンガ貼りと、進歩・増築・改築のコストを変更できる他のカードを組み合わせても良い。

⇒ 増築のコストがレンガ1になっている場合、レンガ貼りはそのコストを0にする。

⇒ レンガの家増築のコストは、レンガ2つ分安くなる。

◎244 居候

あなたは、このカードをプレイしたあとの次の収穫フェイズを行わない。

⇒ あなたは次の収穫フェイズでは、自分の家族への食料供給を行わなくてよい。

⇒ あなたは次の収穫フェイズでは、畑フェイズも繁殖フェイズも含めいっさいのアクションを行わない。収穫のタイミングで効果を発揮するカードの効果も使えない。

⇒ 他のプレイヤーは、次の収穫フェイズの間にあなたの水車の効果を使っても良い。

⇒ 居候の能力が発動していても、畑に小麦/野菜が植えられていて堆肥がプレイされている場合、堆肥の効果で畑の小麦/野菜を収穫する。

◎245 てき屋

あなたが「小麦1」を使ったとき、あなたは小麦1と野菜1を追加で取ることができる。これを行った場合、他のプレイヤーは共通のストックから小麦1を得る。

◎246 乳搾り

収穫の畑フェイズのたびに、あなたが飼っている牛1/3/5頭につき食料1/2/3を得る。ゲーム終了時、牛2頭につき1点のボーナス点を得る。

◎247 精肉屋

あなたはいつでも家畜を食料にできる。羊1匹につき食料1、猪は食料2、牛は食料3。

⇒ 精肉屋を使えば、あなたは調理系の進歩カードなしで家畜を食料にできる。

⇒ 収穫の繁殖フェイズの間は、あなたは家畜を食料にできない。最後の収穫の繁殖フェイズの後はずぐにゲーム終了となるため、あなたは最後の繁殖で増えた家畜を食料にすることはできない。

◎248 網漁師

葦を供給するアクションスペースを使った場合、あなたは帰宅フェイズ(フェイズ4)で「漁」にある食料を全部取る。
⇒ 葦を含むアクションスペースに家族コマを置いたとき、権利マーカーを「漁」に置く。
⇒ 権利が発生したラウンドの帰宅フェイズまでの間に誰かが「漁」のアクションを行った場合、このカードの能力は起動しない。
⇒ 葦の交換や親切な隣人など、葦を獲得できる進歩や職業では、網漁師の能力は起動しない。
⇒ このカードの能力の起動時に、漁師の能力や梁・いかだ・カヌーの効果は起動しない。
⇒ このカードをプレイしたラウンドでは、このカードのプレイより後に葦を含むアクションスペースに家族コマを置いた場合にのみ「漁」のスペースから食料を取る権利を得る。
⇒ このカードの能力では「漁」から食料のみを取ることができ、それ以外の資材は取れない。(例：木材配り)

◎249 人形使い

他のプレイヤーがアクションスペースで「小劇場」のアクションを行うたび、あなたは食料1を支払い職業カードをプレイして良い。
⇒ あなたは共通のストックに食料1を支払う。
⇒ プレイすることの出来る職業カードは1回につき1枚までである。
⇒ プレイした職業の効果で食料が即座に手に入る場合であっても、職業をプレイするために食料1が必要である。
⇒ 他のプレイヤーが「小劇場」のアクションを旅芸人の能力を使用して行う場合、あなたはこのカードの能力を使用する前に旅芸人の能力による食料1を受け取る。
⇒ このカードの能力で職業を出したとき、パン焼き棒の能力が起動する。

◎250 羊使い

現在のラウンドに4, 7, 9, 11を加え、それらのラウンドのスペースに羊1をそれぞれ置く。これらのラウンドの開始時に、あなたはその羊を得る。
⇒ 手に入れた羊は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。

◎251 葦買い付け人

このラウンドで最初に取りられた葦について、あなたは葦を取ったプレイヤーから食料1でその葦を買ってもよい。そのプレイヤーは共通のストックから食料1を追加で取る。
⇒ 買ってもよいのは1ラウンドにつき葦1まで。
⇒ 葦を買われる側のプレイヤーは、この交換を拒否できない。
⇒ あなた自身がこのラウンドで最初に葦を取った場合、葦買い付け人の効果は得られない。
⇒ ラウンドの2回目以降に取りられた葦については、葦買い付け人で買い付けることはできない。
⇒ 他のプレイヤーが小さい進歩や職業の効果で得た葦については、葦買い付け人の能力は使えない。
⇒ 取った葦が1つだけのときにそれを買い付けられたとしても、「葦を取る」という行為は行ったと考えてよい。つまり、柄付き網、出来高労働者、梁などの効果を得てよい。ただし、資材商人の能力は資材を手元に獲得したことに反応するため起動できない。

◎252 猪飼い

あなたの猪はラウンド12の終了時にも繁殖する。ただし繁殖のためのスペースは必要。このカードをプレイしたらすぐに猪1を得る。
⇒ このカードをプレイしたときに受け取った猪は、即座に進歩で食料に換えても良い。このとき、農場内に猪を置くための空きスペースが無くても良い。

◎253 猪猟師

あなたはアクションスペースから木を取るとき、木を2つ残して代わりに猪を受け取ることができる。
⇒ アクションスペースにある木が2つに満たない場合、あなたは猪猟師の能力を使うことはできない。木材荷車などで追加の木を得る場合も同様。
⇒ アクションスペースに木がちょうど2つしかない場合、猪猟師の能力を使うことができる。その場合、猪1匹を受け取り、木はそのままとなる。このとき、「木を取る」行為は行ったとみなす。たとえば、イチゴ集め、木材荷車、出来高労働者の能力は起動する。
⇒ 木を含むアクションスペースであれば、猪猟師の能力は使用できる(例：木材配り)。
⇒ このカードの効果で得た猪を即座に進歩で食料に換えても良い。このとき、農場内に猪を置くための空きスペースが無くても良い。

◎254 馬手

石の家を手に入れたら、あなたはラウンドの開始時に木1を支払い厩を1つ建てて良い。このとき、家族は必要ない。
⇒ 個人の森・木材集め・木材運びでラウンドの開始時に木を受け取った場合、その木を厩の建設コストに充てても良

い。
⇒ 馬手の能力で厩を建てたとき、柵見張りの能力が起動する。

◎255 石買い付け人

このラウンドで最初に取りれた石について、あなたは石を取ったプレイヤーから食料1でその石を買ってもよい。そのプレイヤーは共通のストックから食料1を追加で取る。

⇒ 買ってもよいのは1ラウンドにつき石1まで。

⇒ 石を買われる側のプレイヤーは、この交換を拒否できない。

⇒ あなた自身がこのラウンドで最初に石を取った場合、石買い付け人の効果は得られない。

⇒ ラウンドの2回目以降に取りれた石については、石買い付け人で買い付けることはできない。

⇒ 毎ターン石が置かれるアクションスペース及び「葦1と石1木1」アクションスペースを誰かが使ったとき、石買い付け人の能力が起動する。

⇒ 他のプレイヤーが小さな進歩や職業の効果で石を得たときは、石買い付け人の能力は使えない。

⇒ 取った石が1つだけのときにそれを買い付けられたとしても、「石を取る」という行為は行ったと考えてよい。つまり、石運び、倉庫番、出来高労働者などの効果を使用してよい。しかし、資材商人の能力は起動しない。

◎256 石工

収穫のたびに、石最大1を食料3にできる。

◎257 街頭の音楽家

他のプレイヤーがアクションスペースで「小劇場」のアクションを行うたび、あなたは小麦1を得る。

⇒ 他のプレイヤーが「小劇場」のアクションを旅芸人の能力を使用して行う場合、そのプレイヤーはあなたに追加で食料1を支払う。

◎258 家具職人

収穫のたびに、木最大1を食料2に換えられる。

◎259 家畜追い

「羊1」「猪1」「牛1」を使うたび、食料1を支払って同じ種類の家畜を追加で一匹得る。

⇒ 「羊1食料1/猪1/食料1を払い牛1」では、家畜追いの能力は起動できない。

⇒ 食料1を支払った後、手に入れた家畜は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。ただし、食料は必ず先に払うこと。支払いコストとの差分の食料だけを受け取ることはできない。

◎260 毒見役

他のプレイヤーがスタートプレイヤーのとき、あなたは食料1をスタートプレイヤーに支払い、そのスタートプレイヤーより先に家族を1人置ける。その後、通常通りスタートプレイヤーからプレイを始める。

⇒ あなた自身がスタートプレイヤーの場合、毒見役の能力は使えない。

⇒ 木材配り・職場長が能力を使用するか決定した後に、毒味役は能力を使用するか決定する。

◎261 乗馬従者

あなたは最も新しいラウンドカードのアクションを行うたび、小麦1を得る。

⇒ あなたは、アクションの実行前に小麦を受け取る。たとえば、種をまくアクションを行うとき、乗馬従者で得た小麦をすぐに畑にまける。

⇒ 乗馬従者の能力で小麦を得てアクションを行う場合、そのアクションを行う前に乗馬従者の能力で得た小麦を小売人の能力における資材を買うのに使用してもよい。

⇒ 収入役がプレイされていても、最新のラウンドカードは現在のラウンドを指す。

◎262 水運び

誰かが井戸を作ったら、その後のラウンドスペースすべてに食料1を置く。これらのラウンドの開始時に、あなたはその食料を得る。

⇒ このカードを出した時点で井戸が既にプレイされている場合、これ以降のラウンドスペースに食料1を置く。

⇒ 井戸を村の井戸に改良したときには食料は置かれない。ただし、その後井戸を再び誰かがプレイしたら、このカードの効果が再び起動し、それ以降のラウンドに食料1が置かれる。

⇒ このカードを出した時に井戸が既に村の井戸に改良され、井戸が大きい進歩置き場にある場合、これ以降のラウンドスペースに食料1が置かれる。

⇒ このカードを出した時に井戸が既に村の井戸に改良され、井戸も再びプレイされている場合、これ以降のラウンドスペースに食料1が置かれる(食料2ではない)。

⇒ このカードの能力は、井戸が過去に一度でもプレイされていれば発動する(例:井戸が聖マリア像の効果によって破棄された場合)。

◎263 柵立て

このカードをプレイしたら、アクションスペースをひとつ選び、あなたの柵を1本そこに置く。このアクションスペー

スをあなたが使うたび、あなたは通常のアクションに加えて柵の建設ができる。

⇒ 最後の1本はアクションスペースから取り除いて使用できない。(14本までしか柵を立てることができない)。

⇒ アクションスペースの通常のアクションは実行しなければならない。柵建設はオプションである。

⇒ アクションスペースの通常のアクションを行った後に、柵立ての能力が起動する。(例：家畜を取るアクションに柵を置いた場合、家畜を農場に置いた後に柵を引く。)

⇒ 既に柵を15本立てている状態でもこのカードをプレイすることができるが、何の効果も持たない。

⇒ 誰かが収入役をプレイしていてラウンド11以降にこのカードをプレイしたとき、収入役の能力で公開されている12-14ラウンドのアクションスペースに柵を置いてよい。

⇒ 柵立てによる追加のアクションで柵を立てた場合も、柵管理人、農場主、厩番、家畜飼いの能力は起動する。

⇒ 柵管理人がプレイされている場合、柵立ての能力で柵を立てるときに柵管理人の能力を起動し、追加で柵を3本まで立てることができる。このとき、柵立ての能力で柵を完成させてから柵管理人の能力を適用するのではなく、柵管理人の能力で得た柵と合わせて柵が完成すれば良い。

⇒ 柵立ての能力で柵を置いたアクションスペース(レンガ置き場等)が聖マリア像で破棄された場合、柵立ては能力を失う。また、アクションスペースに置いてあった柵はプレイヤーの手元に戻ってきて、柵の建築に使用することができるようになる。

⇒ 柵立ての能力で「木3」に柵を置いた場合、木材配りの能力によって「木3」のアクション上に何も置かれていない場合には、「木3」に家族コマを置くことはできず、柵を立てるアクションも行えない。

◎264 柵作り

他のプレイヤーが柵を1~4本立てた場合、あなたは共通のストックから木1を受け取る。5本以上の柵を立てた場合は、木2を受け取る。

⇒ あなた自身が柵を立てたときは、柵作りの能力は起動しない。

⇒ 他のプレイヤーが、柵管理人などで立てる柵の本数を増やした場合、あなたは木を1回だけ受け取れる。そのときは、合計で立てた柵の本数を計算の基準とする。

◎265 柵運び

現在のラウンドに6と10を足し、それらのラウンドのスペースに柵4本をそれぞれ置く。これらのラウンドの開始時に、あなたは食料2を払ってその場で4本の柵すべてを立てることができる。

⇒ このカードを出したときに未使用の柵が8本より少なかった場合、後のラウンドの方におく柵は4本より少なくなる。もし未使用の柵が4本より少なかった場合、先のラウンドの方に残りすべての柵を置く。

⇒ ラウンド9以降や既に柵を15本立てている状態でもこのカードをプレイすることができる。

⇒ ラウンドスペースの上に置いた柵は、通常の柵建設で使用するために取り除くことができない。

⇒ 柵を立てるとき、4本を使いきらなくても良い。ただし、柵を1本でも立てるなら食料2が必要。使わなかった柵は、自分のストックに戻る。

⇒ 柵運びの能力で柵を立てるときに木を払う必要はない。

⇒ 柵運びの能力で柵を立てるときに追加で木を支払って支払った本数分の柵を立てることはできない。

⇒ 柵管理人がプレイされている場合、柵運びの能力で柵を立てるときに柵管理人の能力を起動し、追加で柵を3本まで立てることができる。このとき、柵運びの能力で柵を完成させてから柵管理人の能力を適用するのではなく、柵管理人の能力で得た柵と合わせて柵が完成すれば良い。

⇒ ラウンドの開始時に受け取った食料は、柵建設のための食料支払いコストに使える。

◎266 畑好き

「種をまく/パンを焼く」を使うたび、アクションを行う前に小麦1を得る。または、小麦1を野菜1と交換できる。

◎267 養父母

「家族を増やす」アクションを行うとき、その場で食料1を支払えば、新しい家族をすぐに家の中に置き、このラウンドからアクションが実行できる。そうした場合、この新しい家族は「新生児」としては数えない。

⇒ 収穫の直前のラウンドで増やした家族であっても、養父母の能力を使用してすぐに家の中に置いた場合は、収穫で食料2が必要となる。

⇒ 乳母、愛人の能力で家族を増やしたときにも、養父母の能力は使える。

⇒ ラウンド10,12で養父母の能力を使用して動けるようになった家族もネズミ捕りの効果を受ける。

⇒ 養父母の能力で葦の家の住人がアクションを行った後に家の中に家族コマが置かれた場合、その家族コマでアクションを行ってよい。

◎268 出来高労働者

木、レンガ、葦、石、小麦をアクションスペースから得るたび、食料1で同じものを1つ買える。野菜をアクションスペースから得るたび、食料2で同じものをもう1つ買える。

⇒ 出来高労働者の能力は労働フェイズでのみ使える。ラウンド開始時には使えない。

⇒ アクションスペースから直接得た品物のみ、効果を適用できる。進歩や職業で得た品物については出来高労働者の能力は使えない。

⇒ 1回で複数の種類の品物を取った場合、それぞれの種類の品物について食料1で追加の品物を買える。追加の品物を買う際の支払いは同じタイミングで行うこと。

⇒ あなたは、アクションスペースから直接得た品物をまず食料に換えてから、出来高労働者の支払いコストに充てても良い。出来高労働者は他のカードよりも先に解決するので、職業や進歩で得た品物は食料に換えて支払いコストに充てることはできない。

⇒ 出来高労働者の支払いコストの解決は、追加の品物を得る前に行う必要がある。出来高労働者で得た品物を食料に換えて、それを品物の購入コストに充てることはできない。

⇒ 木材配りの効果で木が混じったアクションスペースを使った場合でも、出来高労働者の能力は起動する。

⇒ 木を含むアクションスペースを使う場合、かご、キノコ探し、猪猟師の能力でアクションスペースに木を残した結果、1つも木を取らなかった場合でも、出来高労働者の能力で食料1を支払い木材を1つ買える。そのとき、前述のカードの効果で得た食料は出来高労働者の支払いコストに充てることはできない。

⇒ 職場長の能力で食料が置かれたアクションを行う場合、そのアクションを行う前にアクションに置かれた食料を得て出来高労働者の能力における資材を買うのに使用してもよい。

◎269 曲芸師

「増築1/小劇場」で「小劇場」のアクションを行うたび、プレイヤー全員が手番を終えた後に「小麦1」「畑1を耕す」「畑1/種をまく」のいずれかが空いていれば、そのアクションスペースの1つに移動してアクションを実行できる。

⇒ 他のプレイヤーが「小劇場」のアクションを旅芸人の能力を使用して行う場合、そのプレイヤーはあなたに食料1を支払う。

⇒ 「小劇場/増築1」の「増築1」のアクションを行った場合にはこのカードの能力は起動しない。

⇒ 「小劇場」のアクションを行った後、同ラウンド中にこのカードをプレイしても、そのラウンドはこのカードの能力は起動できない。

⇒ 他のプレイヤーが営農家を出している場合、営農家の能力の判定と使用を行った後に、曲芸師の能力の判定と使用を行う。

⇒ 1人のプレイヤーが曲芸師と営農家を同時に出し、両方の条件アクションに家族コマが置いてある場合は、2枚の能力を好きな順序で使用してよい。（「小劇場」に置いてある家族コマを曲芸師の能力で「小麦1」に移動し、その家族コマを営農家の能力で「種をまく」に移動することはできない。）

⇒ 曲芸師の能力で「畑1を耕す」「畑1/種をまく」に移動してアクションを行った際に、鋤類の効果・鋤鍛冶の能力を使用して追加で畑を耕すことができる。

⇒ 曲芸師の能力で「小麦1」に家族コマが移動する際にもごますりの能力は起動する。

◎270 乳母

あなたは増築するたびに、最大で増築した部屋数分だけ家族を増やしても良い。ただし新しい家族を置く部屋が空いている場合に限る。このコストは、家族1人につき食料1である。

⇒ 1回の増築アクションで複数の部屋を作った場合、食料2を払えばただちに家族を2人増やせる。（3部屋以上増築した場合は）食料3を払えば3人増やせる。

⇒ 新しい家族は、増築するのに用いたアクションスペースにある家族の上に重ねておく。これらの家族は次のラウンドから使用できる。

⇒ 乳母の能力はアクションフェイズ中にしか起動することはできない。（収穫の食料供給フェイズの後などに左官屋などの能力で家を増やした際に乳母の能力で食料1を払って家族を増やすことはできない。）

⇒ 乳母の能力は、ゲーム中に何度でも使える。

⇒ 小屋大工・左官屋・建築士の能力や木の家増築・レンガの家増築・石の家増築の効果で増築した場合でも、乳母の能力は使用できる。

⇒ 乳母の能力で家族を増やすのは「家族を増やす」アクションとして数える。

⇒ 農場管理が出ていてレンガ又は石の家である場合、1/2部屋増築すると、家族を2/3人まで乳母の能力で増やすことができる（増築しない限りは乳母の能力は発動できない）。

⇒ 乳母の能力で増やせる家族の最大人数は（上記の場合を除き）、そのアクションで増やした部屋数である。（例：3部屋2人のときに2部屋増築した場合、乳母の能力で増やせる家族は2人までである。）

⇒ 乳母の能力で家族を増やした際にはがらがらの効果は起動しない。

◎271 職業訓練士

他のプレイヤーが職業カードをプレイするたび、あなたは食料3を支払い職業カードをプレイできる。職業4枚目以降は、支払いコストは食料2でよい。

⇒ 自分のアクションで職業をプレイする場合、職業訓練士を使い2枚目の職業をプレイすることはできない。

⇒ 職業訓練士で職業を出したときも、パン焼き棒の効果は起動する。

⇒ 1つのアクションで複数枚の職業（書き机の効果や族長の娘など）がプレイされた場合、あなたは職業が出されるたびに職業訓練士の能力を使用できる。

◎272 梁打ち

改築のたび、あなたはレンガ1または石1を木1で代用しても良い。増築のたび、あなたはレンガ2または石2を木1で代用しても良い。

⇒ 1回で2部屋以上を増築する場合、それぞれの部屋に梁打ちの能力を適用してよい。

⇒ 他の増築や改築のコストを変更するカードを梁打ちと併用しても良い。

⇒ 増築のコストとして必要なレンガ・石が1のみになっている場合、梁打ちの能力は起動できない。

◎273 骨細工

食料に換えた猪1匹ごとに、あなたは自分のストックから木を最大2つまでこのカードの上に置ける。ゲーム終了時、あなたはこのカードの上にある木1つにつき1点のボーナス点を得る。ただし、1、4、7、10番目の木は除く。

⇒ 食料に換えた猪は、革なめし工の上に置くか骨細工の能力に使うかのいずれかにしか使用できない。1匹の猪を同時に複数のカードの効果として解決することはできない。

⇒ 毛皮、ブラシ作りをプレイしている場合、1匹の猪で骨細工とこれらのカードの効果と同時に解決できる。

⇒ このカードの上にある木は取り除くことはできず、他の用途で用いることもできない。

⇒ このカードの上にある木はあなたのストックとはみなさないため、家具製作所、倉庫主、製材所の効果を判定する際にはカウントしない。

◎274 有機農業者

あなたはゲーム終了時、最低1匹は家畜がいて、かつ3匹以上収容能力に空きがある牧場ごとに1点のボーナス点を得る。

⇒ 森の牧場に1匹以上家畜がいる場合、ボーナス点に数える。

⇒ 家畜庭や動物園についても、水飲み場・角笛が出ている等で条件を満たしている場合、ボーナス点を得る。

◎275 ぶらつき学生

あなたは職業カードをプレイするとき、自分で職業を選んで出す代わりに他のプレイヤーにランダムに引いてもらい、それをプレイすることができる。そうする場合、あなたはカードをプレイするコストを支払う前に食料3を受け取る。他のプレイヤーに引いてもらった職業は必ずプレイしなければならない。

⇒ 引いてもらった職業カードをプレイするコストが足りない場合(愛人や族長など)、足りない分だけ物乞いカードを取らなければならない。

⇒ 未プレイの職業カードが残り1枚の状態から職業をプレイするときでも、ぶらつき学生の能力は使用できる。

◎276 村長

あなたはこのカードをプレイしたらすぐに木を得る：ラウンド12~13にプレイしたら木1、ラウンド9~11なら木2、ラウンド6~8なら木3、ラウンド6より前なら木4。ゲーム終了時、マイナス点がないプレイヤーは全員5点のボーナス点を得る。

◎277 工場主

レンガか石の家に住み次第、家具製作所、製陶所、かご製作所は小さい進歩になり、好きな建築資材2つ分安くなる。

◎278 林務官

あなたは種をまくアクションを行うとき、このカードの上に木を植えることができる。このカードの上に木の柱を3つまで置ける。この木は、小麦を植えるのと同じように扱い、収穫の畑フェイズで収穫する。

⇒ あなたは、木を最大3つまで自分の手元のストックからこのカードの上に隣接させて置き、それらの木の上に追加の木を共通のストックから取り、重ねて置く。

⇒ それぞれの収穫フェイズで、あなたはこれらの木の山からそれぞれ木1を取る。

⇒ 小麦を植えるときに、職業の効果で1山につき(3つでなく)4つ置ける状態になっている場合、林務官の上に置く木も同じように4つになる。小麦を1山につき5つ置ける場合は、木も同じように5つになる。畑農を出している場合、林務官の上に木を1つだけ植え、他の畑には何も植えない場合は山の高さを5にでき、林務官の上に木を2つだけ植え、他の畑には何も植えない場合には山の高さを4にできる。

⇒ 小農夫の能力の判定の際に林務官は畑の数としては数えず、小農夫の能力で林務官の上に追加の木を置くこともできない。

⇒ このカードの上の木は倉庫主の能力発動チェックには数えない。ゲーム終了時に家具製作所または製材所のボーナス計算をするときは、林務官のカードの上にある木も含めてよい。

⇒ 木材が植えてある場合でも、このカードは栽培中の畑には数えない。

⇒ ゲーム終了時に、木は小麦としてカウントしない。

◎279 学者

あなたは石の家に住み次第、毎ラウンドの開始時に食料1を支払い職業カードをプレイするか、コストを払って進歩カードを出せる。

⇒ ラウンドカードをめくってから学者は能力を起動するかどうかを決めることができる。

⇒ 学者の能力で職業を出すときに本棚、ぶらつき学生、パトロン能力が起動する。

- ⇒ それぞれのラウンドで、学者の効果を使い最大1枚のカードをプレイすることができる。
- ⇒ 学者の能力で大きい進歩をプレイしてもよい。
- ⇒ 学者の能力で進歩をプレイしたとき、販売人の能力が起動する。
- ⇒ ラウンドの開始時に受け取る食料を、学者で職業カードを出すための支払いコストに使える。また、ラウンドの開始時に受け取る食料や資材を、進歩カードのコスト支払いに充ててもよい。
- ⇒ 学者の能力で出した職業や進歩がラウンドの開始時に発動する効果を持っていた場合、あなたはカードをプレイしたラウンドの開始時からただちにその効果を適用することができる。

◎280 革なめし工

- あなたは猪か牛を食料に換えた場合、それらのコマをこのカードの上に置く。ゲーム終了時に、このカードの上にある家畜マーカースの数でボーナス点を得る。猪6匹以上で3点、4~5匹で2点、2~3匹で1点。牛4匹以上で3点、3匹で2点、2匹で1点。
- ⇒ 食料に換えた猪を革なめし工の上に置く場合は、骨細工、ブラシ作りの能力には使えない。
 - ⇒ 毛皮を出している場合、毛皮の能力を起動しつつ革なめし工の上に猪マーカースを置ける。
 - ⇒ このカードの上にある家畜はゲーム終了時の得点計算には数えない。

◎281 行商人

- あなたは、アクションスペースで「小さい進歩」のアクションを選んだ場合、小さい進歩の代わりに大きい進歩を行うことができる。あなたがアクションスペースで「大きい/小さい進歩」のアクションを選んだ場合、小さい進歩を2回行える。
- ⇒ 行商人と販売人を両方とも場に出して「大きい/小さい進歩」に行った場合、大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩を1~2枚プレイし、追加で食料1を支払って、大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩を1~2枚プレイすることができる。
 - ⇒ 行商人と販売人を両方とも場に出して「小さい進歩」に行った場合、大きいまたは小さい進歩をプレイし、追加で食料1を支払って、大きいまたは小さい進歩をプレイすることができる。
 - ⇒ 行商人と商人を両方とも場に出している場合、あなたは「スタートプレイヤー」を使うときに小さい進歩を最大3枚プレイできる。
 - ⇒ 行商人と販売人と商人を同時に使った場合、「スタートプレイヤー」を使ったときにあなたは小さい進歩1枚ののち大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩1~3枚をプレイし、さらに追加で食料1を支払って、小さい進歩1枚ののち大きい進歩1枚をプレイするか小さい進歩1~3枚をプレイすることができる。
 - ⇒ 学者の能力で小さい進歩を出す時は、行商人の能力は起動しない。

◎282 執事

- あなたはこのカードをプレイしたらすぐに木を得る：ラウンド12~13にプレイしたら木1、ラウンド9~11なら木2、ラウンド6~8なら木3、ラウンド6より前なら木4。ゲーム終了時に家の部屋数が一番多い人は全員3点のボーナスを得る。

◎283 木材運び

- ラウンド8から14のうち、まだ始まっていないラウンドの各スペースにそれぞれ木1を置く。これらのラウンドの開始時に、その木を得る。
- ⇒ 資材商人の能力における山の一番上の資材が木の場合、木材運びの能力で木材を得た場合にも山の一番上の木を受け取ることができる。

◎284 木材配り

- 各ラウンドの労働フェイズの開始時に、あなたは「木3」にある木を、その下の「レンガ1」「葦1」「漁」のスペースに均等に分けて置くことができる。このカードをプレイしたらすぐに、あなたは木2を得る。
- ⇒ 猪猟師やキノコ探しのような職業がいて木が均等に分けられない場合は、アクションスペースに端数の木1または2個を残す。
 - ⇒ 木材配りと職場長の両方が場にいる場合、スタートプレイヤーに近い方から能力を起動する(かどうか決める)。
 - ⇒ 毒味役の能力の使用は、木材配りと職場長の能力の使用の決定後に発動する。
 - ⇒ 木材配りの能力を使用によって「木3」に木がない場合、プレイヤーはそのラウンド中「木3」を使うことはできない。(職場長の能力で「木3」に食料が置かれている場合も不可)
 - ⇒ 木材配りの能力で木材が配られた「レンガ1」「葦1」「漁」に行った場合、木材荷車の効果は発動する。

◎285 ブリキ職人

- あなたはいつでも、レンガ1を食料1に換えられる。誰かが井戸を作った後は、あなたはレンガ2を食料3に換えられるようになる。
- ⇒ 井戸による追加能力は、井戸または村の井戸がプレイされている間のみ使用できる。(井戸が村の井戸に改良されても追加能力を使用できるが、井戸が聖マリア像の効果によって破棄された場合は追加能力を使用できなくなる。)

◎286 小農夫

あなたの牧場は通常は家畜2匹までのところを3匹まで飼える。あなたの持っている畑が2つ以下のときは、種をまいた畑それぞれに追加の小麦1または野菜1をストックから取って置いてもいい。

⇒ 水飲み場や角笛を出している場合、これらのカードの効果は小農夫に上乘せされる。

⇒ 角笛を出している場合でも、小農夫の能力は柵で囲われていない厩には効果がない。

⇒ 平地、マメ畑、レタス畑、カブ畑は、小農夫の「畑が2つ以下」の判定のときにカウントし、条件を満たせば小農夫の能力でこれらの畑の上に追加の小麦や野菜を置く。平地については、畑2つ分として数える。

⇒ 雑木林や林務官は、小農夫の「畑が2つ以下」の判定のときにはカウントせず、小農夫の能力で木を追加で置くこともできない。

⇒ 家畜庭の収容能力は増えない。

⇒ 小農夫の能力は任意起動効果であるが、2つまいた畑の片方だけに小農夫の能力を適用するなどのように、選択的に小農夫の能力を起動するようなことはできない。

◎287 倉庫主

ラウンドの開始時に、石を5つ以上持っていれば石1を、葦を6つ以上持っていれば葦1を、レンガを7つ以上持っていればレンガ1を、木を8つ以上持っていれば木1を得る。

⇒ 資材はストックにある物だけのカウントする。雑木林や資材商人の上にある資材はカウントしない。

⇒ 小さい進歩や職業の効果でラウンドの開始時に資材を受け取れる場合、倉庫主の効果を実用する前にこれらの資材を手に入れてよい。

◎288 倉庫番

葦と石を同時に取るアクションスペースを使うたび、レンガ1か小麦1を追加で得る。

⇒ 小さい進歩や職業の効果を含めることで葦と石を同時に得た場合には、倉庫番の能力は起動しない。

◎289 営農家

全プレイヤーが家族コマを配置し終えた後、「種をまく」を含むアクションスペースが空いていれば、「小麦1」または「野菜1」にいる家族コマをその移動してもよい。

⇒ 「種をまく/パンを焼く」「畑1/種をまく」のいずれかが空いている場合に家族を移動できる。

⇒ 種をまくアクションを行わずにもう一方のアクションだけを実行してもよい。

⇒ 同じラウンドに「小麦1」「野菜1」をあなたが両方使った場合、このカードの能力で動かせる家族は2人のうち1人だけである。

⇒ 他のプレイヤーが曲芸師を出している場合、営農家の能力の判定と使用を行った後に、曲芸師の能力の判定と使用を行う。

⇒ 1人のプレイヤーが曲芸師と営農家を同時に出し、両方の条件アクションに家族コマが置いてある場合は、2枚の能力を好きな順序で使用してよい。（「小劇場」に置いてある家族コマを曲芸師の能力で「小麦1」に移動し、その家族コマを営農家の能力で「種をまく」に移動することはできない。）

⇒ 畑守を出している場合、「畑1/種をまく」のスペースが使われていても、営農家の能力でそのスペースに移動してアクションを実行できる。

⇒ 営農家を場に出す前に既に家族コマを「小麦1」「野菜1」に置いていた場合でも、あなたは「小麦1」「野菜1」に置いていた家族コマをラウンド終了時に動かしてよい。

◎290 レンガ職人

木かレンガを取るアクションスペースを使うたびに、あなたは追加でレンガ1を得る。

⇒ 木かレンガが置かれているアクションスペースを使うと、能力が起動する。アクションスペースに木もレンガもない場合（例：木材配り）は、このカードの能力は起動しない。

⇒ かご・キノコ探し・猪猟師ですべての木をアクションスペースに残した場合でも、レンガ職人の能力は起動する。

⇒ 木材配りによって木が置かれた「レンガ1」「葦1」「漁」のスペースを使った場合もレンガ職人の能力は起動する。

⇒ 他のプレイヤーが林をプレイしていて「木3」のアクションに木が1本しかない場合、レンガ職人の能力は起動しない。

⇒ 「葦1と石1木1」を使った場合でもこのカードの能力は起動する。

⇒ 小さい進歩や職業の効果で木を受け取った場合には、このカードの能力は起動しない。

⇒ アクション1回につき、レンガ職人の能力で得るレンガは最大1である。

◎291 愛人

(+食料4)

このカードをプレイしたらすぐに、「家族を増やす 部屋がなくてもよい」のアクションを行う。このカードを出すのに追加で食料4が必要。

⇒ 愛人で家族を増やした後に部屋を増築した場合、増やした家族は新しい部屋に置く。

⇒ このカードを出したときに家族が4人以下の場合、必ず家族を増やさなくてはならない。

⇒ 家族が5人いる場合でもこのカードをプレイして良いが、その場合は何の効果もない（職業の枚数には数えられ

る)。

⇒ 愛人の能力で家族を増やした際にはがらがらの効果は起動しない。

◎292 露天商の女

アクションスペースまたは小さい進歩の効果であなたが野菜を得るたび、あなたは追加で小麦2を得る。

⇒ 職業の能力によって野菜を得た場合、このカードの能力は起動しない。

⇒ 露店や週末市場のプレイ時にもこのカードの能力は起動する。ただし、このカードの能力で得られる小麦をこれらの進歩のコストとして使用することはできない。

⇒ 温室によってラウンドの開始時に野菜を得る場合も、このカードの能力が起動する。ただし、このカードの能力で得られる小麦を野菜を得るためのコストとして使用することはできない。

⇒ 種をまくときに共通のストックから野菜を取って畑に置く行為は「野菜を得る」とはみなさず、このカードの能力は起動しない。

◎293 鋤手

現在のラウンドに4, 7, 10を加え、そのラウンドのスペースに畑タイルを1つずつ置く。これらのラウンドの開始時に、あなたは食料1を支払えばその畑を耕せる。

⇒ 畑を耕さない場合、畑タイルは共通のストックに戻る。

⇒ ラウンドの開始時に食料を受け取る場合、その食料を畑タイルのための支払いに充てて良い。

◎294 柴結び

各部屋の増築やすべての改築について、必要な葺を合計木1で代用してもよい。(柴で屋根を作るということ)

⇒ 複数の部屋を増築する場合、それぞれの部屋について柴結びの効果を活用して良い。

⇒ 柴結びと他の増築や改築のコストを変更するカードを併用しても良い。

◎295 牛飼い

あなたの牛はラウンド12の最後に繁殖する。ただし繁殖するスペースが必要。このカードをプレイしたらすぐに牛1を得る。

◎296 種屋

あなたは「小麦1」のアクションを行うたび、追加で小麦1を得る。このカードをプレイしたらすぐに、小麦1を得る。

◎297 羊農

あなたはアクションスペースから羊を取るたびに、追加の羊を共通のストックから受け取る。繁殖フェイズを除き、いつでも羊3を牛1と猪1に換えられる。

⇒ 「食料1羊1/猪1/食料1を払って牛1」とラウンド1-4の「羊1」で羊農の能力が起動する。

⇒ 進歩や職業の効果で羊を受け取った場合は、羊農の能力は起動しない。

⇒ 手に入れた羊は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。農場内に空きスペースが無くてもよい。

⇒ 手に入れた羊を用いて、直ちに羊3を牛1と猪1に交換してもよい。農場内に空きスペースが無くてもよい。

⇒ 最後の繁殖フェイズが終わると、直ちにゲーム終了となる。ラウンド14終了時の最後の繁殖フェイズの後に羊農の能力を使い、羊を他の家畜に交換することはできない。

◎298 羊番

石の家に住み次第、それ以降のラウンドのスペースに羊1を置く。これらのラウンドの開始時にその羊を得る。

⇒ 既に石の家に住んでいる場合は、直ちに次以降のラウンドのスペースに羊を置く。

⇒ 手に入れた羊は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。農場内に空きスペースが無くてもよい。

◎299 畜殺人

他のプレイヤーが家畜を1匹以上食料に換えるたびに、あなたは共通のストックから食料1を受け取る。食料供給フェイズで、あなたは最後に食料供給する。

⇒ あなた自身が家畜を食料に換えた場合、追加の食料は得られない。

⇒ 畜殺人と畜殺場が同時に場に出ている場合、それらのカードの所有者は、このラウンドのプレイ順序に従って食料供給する。

◎300 火酒作り

収穫の食料供給フェイズで、あなたは野菜最大1を食料5に換えられる。

⇒ 野菜を食料に換えるのに、かまどや調理場、暖炉は不要である。

⇒ 火酒を作る行為は「パンを焼く」ではない。

◎301 彫刻家

各ラウンドに1回、あなたは進歩、木の家の増築、厩の建築、柵の建築のいずれかで支払う木を1つ減らせる。

⇒ 1回のアクションで複数件の増築をする場合でも、彫刻家の能力は全体で1度しか使えない。

⇒ 他の増築や改築のコストを変更するカードと彫刻家を組み合わせて使用してもよい。

⇒ レンガの柱、柴屋根、梁打ち、柴結びを出していたとしても、レンガの家や石の家を増築するときには彫刻家の能力は使えない。

◎302 猪使い

現在のラウンドに4, 7, 10を足し、それらのラウンドのスペースにそれぞれ猪1を置く。これらのラウンドの開始時に、その猪を得る。

⇒ 手に入れた猪は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。

◎303 石打ち

あなたはいつでも、「改築」のアクションスペースを使わずにレンガの家を石の家に改築することができる。

⇒ 改築に必要なコストは支払うこと。

⇒ 修理屋と石打ちを組み合わせて、アクションスペースを使わずに木の家から石の家に改築することはできない。

◎304 獣医

このカードをプレイしたら、羊(葦)4つ、猪(石)3つ、牛(レンガ)2つを袋に入れる。各ラウンドの最初に、袋から2つ引き、同じ種類のコマを引いた場合、引いたコマのうち1つのみを袋に戻し、対応する家畜を手に入れる。

⇒ 異なる2つのコマ(家畜)を引いた場合は、両方とも袋に戻す。

⇒ 同じコマ(家畜)を引いた場合、手に入れた家畜は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。

◎305 家畜主

ラウンド7のスペースに羊1を、ラウンド10のスペースに猪1を、ラウンド14のスペースに牛1を置く。これらのラウンドの開始時に、食料1を払えば対応する家畜が入手できる。

⇒ 食料1を支払った後、手に入れた家畜は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてもよい。ただし、この食料は家畜の購入費用にあててはならない。

⇒ ラウンドの開始時に食料を受け取る場合、その食料を家畜を購入するコストに充てることができる。

◎306 調教師

あなたの家の部屋1つにつき家畜を1匹飼える。また、家の中に2種類以上の家畜がいてもよい。

⇒ ヤギを出している場合、調教師の能力は働かない(家には1匹も家畜を飼えない)。

◎307 家畜飼い

未使用のスペースを柵で囲って新たな牧場を1つ以上作るたび、家畜のペアを1組購入できる。食料1で羊2匹、食料2で猪2匹、食料3で牛2匹。

⇒ 最低1スペースは未使用スペースを使うこと(既のあるスペースは未使用スペースではない)。

⇒ 柵見張りの能力を使ったときでも、家畜飼いの能力が起動する。

⇒ 牧場を同時に2つ以上作った場合や、柵管理人などで同じ手番に2回以上新たな牧場を作った場合であっても、家畜のペアを購入できるのは1手番に1回だけである。

⇒ 牧人の杖の効果や農場主の能力で得た動物を焼いて得た食料を、家畜飼いの能力の使用のための食料としてよい。

⇒ 食料を支払った後、手に入れた家畜を直ちにかまど等で食料に換えてもよい。ただし、この食料は家畜の購入費用に充ててはならない。

◎308 職場長

各ラウンドの労働フェイズの開始時に、食料1を共通のストックから取り、あなたの選んだアクションスペースに置くことができる。

⇒ 木材配りと職場長の両方が場にいる場合、スタートプレイヤーに近い方から能力を起動する(かどうか決める)。

⇒ 毒味役の能力の使用は、木材配りと職場長の能力の使用の決定後に発動する。

⇒ 職場長の能力で「増築1/小劇場」に置いた食料1は、増築1で取ることができる。

⇒ 職場長の能力でレンガのみのアクションスペースに食料が置かれている場合、レンガ混ぜの能力は起動できない。

⇒ 木材配りの能力を使用によって「木3」に木がない場合、職場長の能力で「木3」に食料が置かれていたとしてもプレイヤーはそのラウンド中「木3」を使うことはできない。

⇒ 職場長の能力で食料が置かれたアクションを行う場合、そのアクションを行う前にアクションに置かれた食料を得て小売人や出来高労働者の能力における資材を買うのに使用してもよい。

⇒ 収入役がプレイされている場合、ラウンド11以降はラウンド12-14のアクションスペースに職場長の能力で食料を置くことができる。

◎309 織工

各ラウンドの労働フェイズの開始時に羊を2匹以上飼っていれば、食料1を得る。

⇒ 羊番、羊使い、羊飼い親方、家畜主の効果でボード上に置かれている羊、および獣医の効果で得る羊は、労働フェイズの開始前に得る。つまり、これらの方法で得た羊は、織工の前提条件である羊2匹に数えて良い。

◎310 資材商人

このカードの上に、下から順に石・レンガ・石・レンガ・葦・レンガ・木を重ねて置く。山の一番上にある資材と同じ種類の資材を得るたびに、一番上の資材も得る。

⇒ 資材は、ラウンドの開始時でも労働フェイズでも条件を満たせばもらえる。

⇒ 進歩や職業によって資材を得た場合でも、資材商人の能力は起動する。しかし、カードの能力や効果を適用した結果、資材を受け取らなかった場合(かご、材木買い付け人等)は、受け取らなかった資材について資材商人の能力を起動することはできない。

⇒ 港湾労働者やレンガ焼きの能力で資材を交換した場合も該当する資材を山から受け取ることができる。

⇒ 木材配り・倉庫番・レンガ職人といった職業の能力で複数の資材を得たとき、資材商人の上にある資材は条件を満たせば複数個取れる。

⇒ 同時に複数の資材を得る場合、受け取る順番はあなたが決めて良い(例:牧師の効果を受ける際に「木, レンガ, 葦, レンガ, 石, 木 2」の順で受け取ってよい。)。ただし、アクションスペースの資材をすべて受け取ってから、カードの能力・効果で追加の資材を受け取ること。

◎311 魔術使い

最後の人を「小劇場」を含むアクションスペースに置いて「小劇場」のアクションを選ぶたび、追加で小麦 1 と食料 1 を得る。

⇒ 「小劇場/増築 1」の「増築 1」のアクションを行った場合にはこのカードの能力は起動しない。

⇒ 他のプレイヤーが「小劇場」のアクションを旅芸人の能力を使用して行う場合、そのプレイヤーはあなたに食料 1 を支払う。

⇒ 旅芸人を同時にプレイしている場合、「2×(小劇場に元々あった食料)+食料 1 小麦 1」を得る。

⇒ 営農家または曲芸師を場に出して、ターン終了時に人が移動する場合、それは最後に置いた人とはみなさない。(営農家や曲芸師の能力は魔術使いの判定においては無視してよい。)

◎312 柵見張り

各ラウンドに 1 回、あなたは厩を立てたときに食料 1 を支払い、周りを 1 スペース分の柵で囲うことができる。このとき、柵を立てるためのコストは不要。

⇒ 馬手の能力や小進歩の効果で建てた厩に対しても、柵見張りの能力は起動する。

⇒ 厩番の能力を使用したときも、柵見張りの能力は起動する。柵を立てると無料の厩を建設できるが、この厩を無料の柵で囲える。この無料の柵に対して再び厩番の能力が起動することはない。

⇒ 柵見張りの能力を使用することで、柵管理人、農場主、家畜飼いの能力を起動できる。

⇒ 柵管理人がプレイされている場合、柵見張りの能力で柵を立てるときに柵管理人の能力を起動し、追加で柵を 3 本まで立てることができる。このとき、柵見張りの能力で柵を完成させてから柵管理人の能力を適用するのではなく、柵管理人の能力で得た柵と合わせて柵が完成すれば良い。

⇒ 柵見張りの能力を使用することで、厩番の能力が起動する。まず通常通り厩を建て、それを柵見張りの能力で柵で囲う。その後、厩番の能力で新たな厩を無料で置く。2 つめの厩を置くときには、柵見張りの能力は起動しない。

◎340 農夫

各ラウンドの開始時に、あなたが他のプレイヤー全員よりも多く農場を使用している場合、木材 1 を得る。

⇒ あなたと同数のプレイヤーがいた場合、何も得られない。

⇒ 使用スペースのカウントは、鋤手および柵運びの能力を使用する前に行う。

◎341 ギルド長

家具製作所か家具職人を出すと木 4 を得る。製陶所か陶工を出すとレンガ 4 を得る。かご製作所かご編みを出すと葦 3 を得る。ギルド長を出した時点でこれらのカードが既に場に出ている場合は、既に出されているカードごとに対応する資材 2 を得る。

⇒ ギルド長をプレイする前に家具製作所を製材所にしていた場合でも、木 2 を得る。

⇒ 資材は、カードを出した後に得る。得られる資材をカードの支払いコストに充ててはならない。

◎342 猛獣使い

「小劇場」のスペースから食料を取るたび、それを家畜の購入に充てても良い。羊は 1 匹につき食料 2、猪は 1 匹につき食料 2、牛は 1 匹につき食料 3。

⇒ アクションスペースに置かれている食料のみを、家畜の購入に使うことができる。

⇒ 旅芸人を同時にプレイしている場合、「小劇場に元々あった食料に応じた動物+小劇場に元々あった食料の 2 倍から動物の購入に充てた数を引いた食料」を得る。

⇒ 踊り手を同時にプレイしている場合、「4 食料+小劇場に元々あった食料に応じた動物」を得る。

⇒ アクションスペースにある食料を一部だけ使用して家畜を購入しても良い。(例:食料 3 があるときに猪 1 と食料 1 を得る)

⇒ アクションスペースに食料が 4 以上ある際には、家畜を複数頭購入することができる。

⇒ 他のプレイヤーが「小劇場」のアクションを旅芸人の能力を使用して行う場合、そのプレイヤーはあなたに食料 1

を支払う。

⇒ 手に入れた家畜は直ちにかまど等で食料に換えてもよい。このとき、農場内に空きスペースが無くてよい。ただし、この方法で得た食料を猛獣使いの能力に使用することはできない。

No.	名前	No.	名前	No.	名前	No.	名前
1	2 かまど	270	乳母	174	家庭教師	277	工場主
2	3 かまど	135	ウマ	30	カヌー	184	小売人
3	4 調理場	68	馬鋤	137	カブ畑	171	港湾労働者
4	5 調理場	254	馬手	87	かめ	118	肥溜め
291	愛人	52	厩	114	鴨の池	35	穀物スコップ
205	葦集め	208	厩作り	127	がらがら	116	穀物倉庫
251	葦買い付け人	207	厩番	280	革なめし工	129	穀物の束
138	葦の家	289	営農家	20	簡易かまど	236	小作人
48	葦の池	164	営林士	86	乾燥小屋	45	個人の森
96	葦の交換	126	柄付き網	26	かなな	181	コック
230	穴掘り	212	踊り手	176	木こり	229	ごますり
248	網漁師	13	斧	64	喜捨	74	小麦車
22	いかだ	24	檻	167	奇術師	178	小屋大工
41	石臼	62	折り返し鋤	202	季節労働者	234	材木買い付け人
303	石打ち	146	織機	177	木大工	100	酒場
255	石買い付け人	309	織工	134	牛車	191	左官屋
211	石切り	117	温室	81	木の家増築	175	柵管理人
54	石切り場	199	改築屋	82	木のクレーン	263	柵立て
256	石工	257	街頭の音楽家	196	キノコ探し	264	柵作り
142	石車	23	かいば桶	28	木のスリッパ	133	搾乳台
55	石の家増築	119	鉤型鋤	27	木の暖炉	265	柵運び
143	石の交換	49	書き机	123	木の宝石箱	312	柵見張り
6	石の暖炉	279	学者	121	木挽き台	232	産婆
210	石運び	258	家具職人	21	木骨の小屋	70	地固め機
56	石ばさみ	7	家具製作所	281	行商人	310	資材商人
209	石持ち	53	攪乳器	227	共同体長	282	執事
244	居候	34	かご	338	強力餌	294	柴結び
152	イチゴ集め	183	かご編み	269	曲芸師	136	柴屋根
69	イチゴ花壇	9	かご製作所	341	ギルド長	32	じゃがいも掘り
10	井戸	60	家畜市場	43	果物の木	304	獣医
220	井戸掘り	259	家畜追い	124	くびき	223	収穫手伝い
51	糸巻き棒	307	家畜飼い	76	くまで	238	収入役
252	猪飼い	215	家畜小作人	189	君主	165	自由農夫
302	猪使い	58	家畜庭	339	毛皮	104	週末市場
141	猪の飼育	305	家畜主	73	ゲスト	200	修理屋
253	猪猟師	101	家畜の餌	151	建築士	154	醸造師
144	ヴィラ	213	家畜の世話人	16	建築資材	110	醸造所
295	牛飼い	216	家畜守	107	建築用木材	228	商人
201	牛使い	159	家長	31	鯉の池	286	小農夫
240	牛の飼育士	72	ガチョウ池	115	耕運鋤	261	乗馬従者

No.	名前	No.	名前	No.	名前	No.	名前
40	小牧場	85	調理コーナー	155	パン屋	231	召使
271	職業訓練士	128	調理場	15	パン焼き桶	342	猛獣使い
308	職場長	63	突き鋤	106	パン焼き小屋	235	木材集め
139	寝室	29	角笛	14	パン焼き暖炉	284	木材配り
42	親切な隣人	12	釣竿	149	パン焼き長老	79	木材荷車
103	水車	268	出来高労働者	65	パン焼き部屋	283	木材運び
195	鋤鍛冶	245	てき屋	111	パン焼き棒	145	森の牧場
61	鋤車	75	手挽き臼	98	火酒製造書	168	八百屋
194	鋤職人	33	陶器	300	火酒作り	120	ヤギ
293	鋤手	214	陶工	203	羊飼い	109	焼き串
25	スパイス	102	動物園	204	羊飼い親方	130	薬草畑
182	炭焼き	260	毒見役	250	羊使い	95	梁
122	製材所	84	鶏小屋	297	羊農	157	屋根がけ
8	製陶所	88	投げ縄	298	羊番	274	有機農業者
247	精肉屋	222	成り上がり	17	風車小屋	267	養父母
38	聖マリア像	162	肉屋	206	ブタ飼い	93	酪農場
158	旋盤職人	46	荷車	156	ブラシ作り	161	漁師
78	雑木林	226	庭師	275	ぶらつき学生	83	林道
287	倉庫主	166	庭職人	90	プランター	278	林務官
288	倉庫番	249	人形使い	285	ブリキ職人	47	レタス畑
172	族長	198	ネズミ捕り	105	平地	337	レンガ置き場
173	族長の娘	233	農場管理	71	別荘	131	レンガ坑
276	村長	160	農場主	50	へら	290	レンガ職人
148	大学者	340	農夫	125	ほうき	242	レンガ大工
217	代官	140	白鳥の湖	193	牧師	5	レンガ暖炉
218	大工	91	はしご	77	牧人の杖	241	レンガ積み
170	大農場管理人	11	畑	94	舗装道路	132	レンガの家増築
92	堆肥	147	畑商人	273	骨細工	37	レンガの柱
153	托鉢僧	266	畑好き	197	ほら吹き	36	レンガの屋根
239	脱穀職人	219	畑農	112	本棚	187	レンガ運び
67	脱穀そり	225	畑番	311	魔術使い	243	レンガ貼り
113	脱穀棒	163	畑守	18	マメ畑	188	レンガ混ぜ
296	種屋	224	畑作人	59	水飲み場	89	レンガ道
237	旅芸人	57	ハト小屋	262	水運び	186	レンガ屋
180	小さい庭師	192	パトロン	19	三つ足やかん	185	レンガ焼き
97	畜殺場	44	離れのトイレ	108	ミツバチの巣	39	露店
299	畜殺人	80	林	169	昔語り	292	露天商の女
246	乳搾り	272	梁打ち	66	村の井戸	99	わら小屋
306	調教師	150	パン職人	221	村の長老		
301	彫刻家	179	販売人	190	メイド		