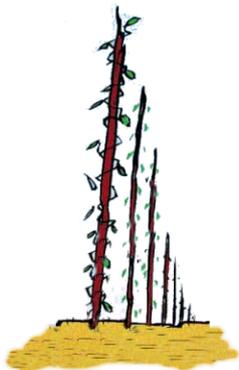


## "SCHÖNSTER ACKER"



DU HAST BEI EINEM  
AGRAR-WETTBEWERB  
DEN 1. PLATZ BELEGT.

ZIEHE  EIN!

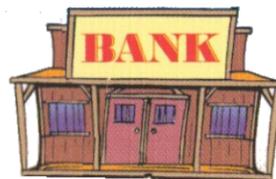
## LEICHTSINN



EINES DEINER FELDER  
BRENNT.  
ZAHLE  FÜR DEN  
EINSATZ DER FEUERWEHR!  
ODER  
ERNTE EINES DEINER FELDER  
OHNE GEWINN!

(ES KANN AUCH EIN FELD MIT  
NUR EINER ODER SOGAR KEINER  
KARTE "GEERNTET" WERDEN.)

## ÜBERSCHUSS- BETEILIGUNG



BEI BETRETEN EINES  
FREMDEM ACKERS  
ÜBERNIMMT DIE BANK  
DIE ZAHLUNG.

DIESE KARTE KANN  
AUFGEHOBEN UND BEI  
BEDARF EINGESETZT WERDEN.

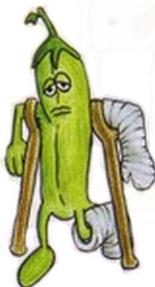
## FREIBRIEF



BEI BETRETEN EINES  
FREMDEM ACKERS MUSS  
EINMALIG KEINE ABGABE  
GEZAHLT WERDEN!

DIESE KARTE KANN  
AUFGEHOBEN UND BEI  
BEDARF EINGESETZT WERDEN.

## UNFALL



VOM TRAKTOR  
ANGEFAHREN.  
ZAHLE  TALER  
AN DAS KRANKENHAUS!

## SCHLAMPIGE ARBEIT



DU HAST VERSÄUMT,  
DEINE ÄCKER ZU PFLEGEN.  
ENTFERNE VON JEDEM  
DEINER FELDER EINE  
ANGEBAUTE BOHNE!

(VORHERIGES ERNTEN  
NICHT ERLAUBT!)

## SCHUMMEL-KARTE



DER INHABER DIESER  
KARTE DARF VERSUCHEN,  
BEI SEINEN HANDKARTEN  
ZU "SCHUMMELN".  
WIRD ER ERWISCHT, MUSS  
ER DIE KARTE VORZEIGEN  
UND ABLEGEN!



GEHE 3 FELDER  
ZURÜCK!

## HINTERHALT



DU STIEHLST EINE  
BELIEBIGE KARTE VON EINEM  
GEGNERISCHEN FELD UND  
BAUST SIE SOFORT AUF EINEM  
DEINER FELDER AN!