Arler Erde

Die Adventskalendererweiterung

Torfbrandziegelei

Spielvorbereitung: *Mischt die Torfbrandziegelei unter die anderen gelben Gebäude und wählt wie bisher zufällig zwei davon aus.*

Baukosten: 1 Bauholz, 1 Ziegel
Punkte: 4
Funktion: Du kannst sofort *(aber nur unmittelbar nach dem Bau dieser Torfbrandziegelei)* 1 Lehm und 1 Torf gegen 1 Ziegel tauschen.
Du darfst diesen Tausch maximal sooft durchführen, wie du Schaufeln hast *(die Schaufeln musst du dafür nicht abgeben)*.

Geschichte: Ostfriesland hatte beste Voraussetzungen für den Betrieb einer Ziegelei: Leicht abzubauende Tonvorräte, Torf als Brennmaterial und viele Wasserwege für den An- und Abtransport. Allein im Rheiderland, einem kleinen Teil Ostfrieslands entlang der Ems, gab es im 19. Jahrhundert 26 Ziegeleien. Heute sind in ganz Ostfriesland nur noch 2 Ziegeleien in Betrieb. Eine davon ist die Torfbrandziegelei in Nenndorf, einem Nachbardorf von Ostfriesland. Sie ist die einzige Ziegelei in Europa, die noch mit Torf befeuert wird. In ihrem 40 m langen Ringofen werden jährlich bis zu 3 Mio. Steine gebrannt.

Torfkraftwerk

Spielvorbereitung: ***D****as Torfkraftwerk kommt als viertes großes Gebäude zusätzlich zu den bereits vorhandenen ins Spiel.*

Baukosten: 3 Bauholz, 3 Ziegel, 15 NW
Punkte: 15
Funktion: Du kannst sofort beim Erwerb dieses Torfkraftwerks *(und danach nicht mehr)* beliebig oft ein Moorplättchen von deinem Heimatplan entfernen. Für jedes Moorplättchen, das du auf diese Art und Weise entfernst, erhältst du 2 Nahrung. *(Eventuell vorhandener Torf auf den Moorplättchen verfällt.)*

Geschichte: Torf und Wasser gab es in Ostfriesland von jeher reichlich *(man kann schon eher von überreichlich sprechen)*. Als Anfang des 20. Jahrhunderts das industrielle Abtorfen entwickelt wurde, sollte mit dem Bau des Kraftwerks in Wiesmoor die Moorkolonisierung vorangetrieben werden. 1909 ging das Kraftwerk in Betrieb und erzeugte bis 1965 Strom. Dabei wurden jährlich bis zu 120.000 Tonnen Torf verfeuert. Um auch die Abwärme zu nutzen, wurde 1925 neben dem Kraftwerk eine Gewächshausplantage errichtet, in der damals vor allem Gemüse angebaut wurde. Anders als das Kraftwerk hat die Gärtnerei die Zeiten überlebt und produziert heute 4 Mio. Topfpflanzen im Jahr!

Vierspänner

Spielvorbereitung: *Der Vierspänner kommt zusätzlich zu den bereits vorhandenen Fuhrwerken ins Spiel.*

Kategorie: großes Fuhrwerk
Baukosten: 3 Holz, 4 Pferde *(große Version: 5 Holz, 4 Pferde)*
Punkte: 9 *(große Version: 10)*
Funktion: 1 Dreifachfeld für Fuhrwerksaktionen *(große Version: 1 zusätzl. Einzelfeld)*. Das Dreifachfeld darf wie die Doppelfelder nicht mit Marken belegt werden, die kleiner als das Feld sind *(z.B. Leinen)*. Es darf in der großen Version mit dem Einzelfeld vereinigt werden.

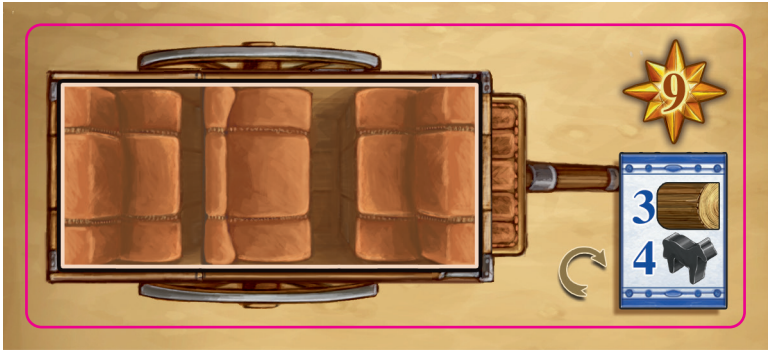
Credits

Arler Erde ist ein Spiel von Uwe Rosenberg. Frank Heeren hat die hier vorliegene Erweiterung erdacht.
Sie ist Teil des Brettspiel Adventskalenders 2015 von Frosted Games. Die Übersetzung ins Englische stammt von Grzegorz Kobiela.

© 2015 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH • Wilhelm-Reuter-Str. 37 • 65817 Eppstein-Bremthal

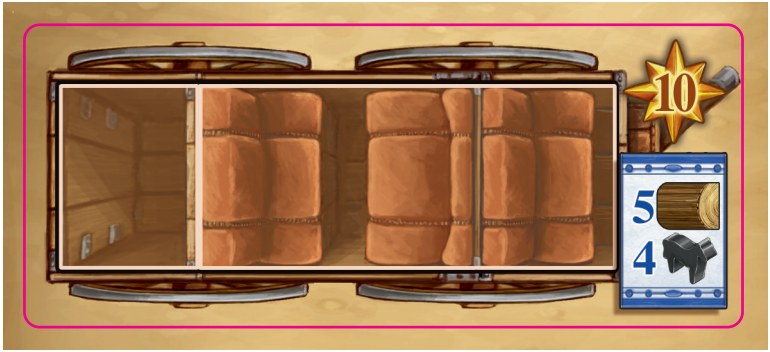
www.feuerland-spiele.de

FEUERLAND


9
3
4

Torfkraftwerk
15
mehrmals
2

Torfbrand-
ziegelei
4
pro Schaufel
1
1
1


10
5
4