

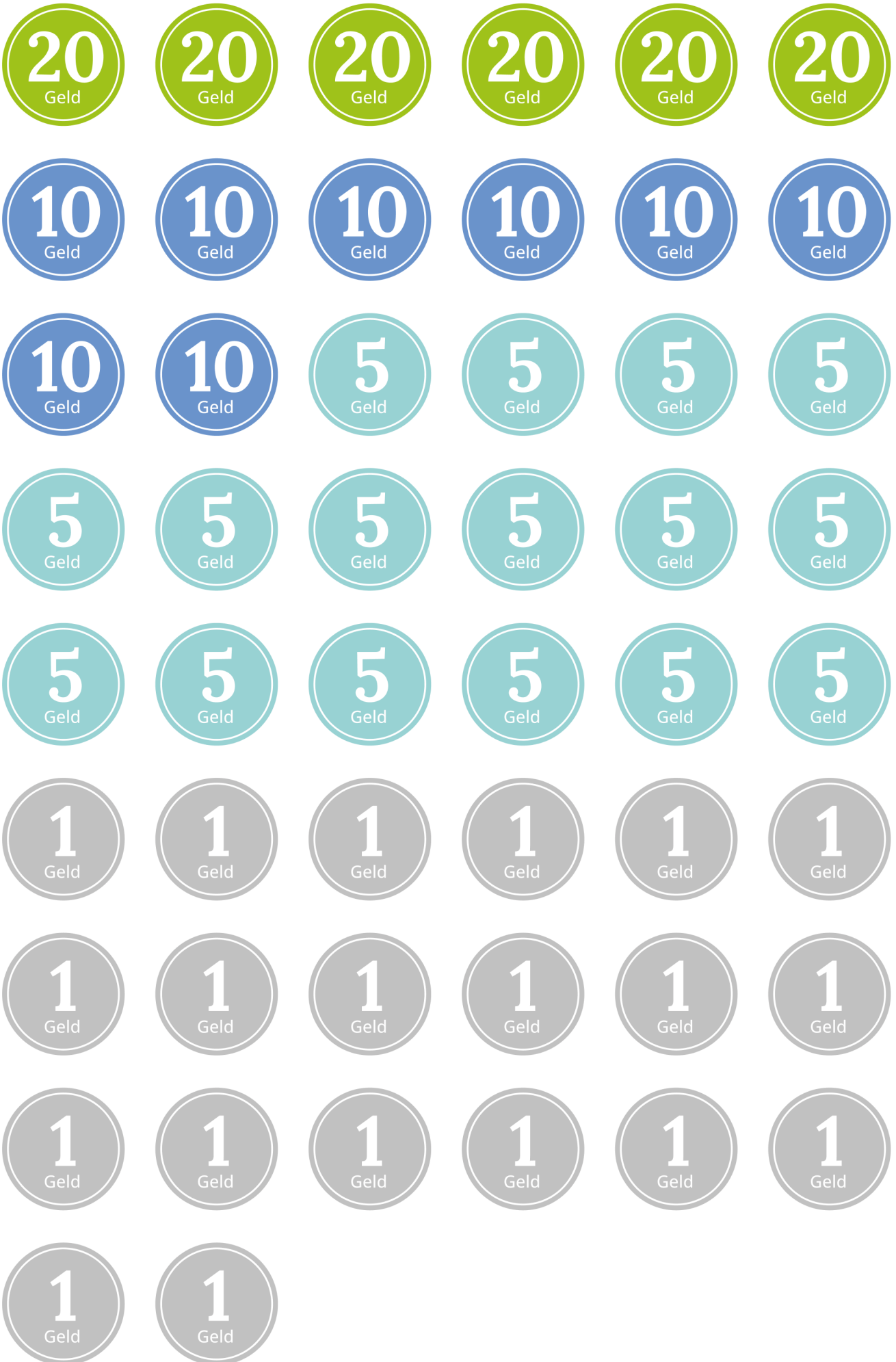
Drehscheibe unten:
Bitte ausschneiden und ein Loch in die Mitte setzen



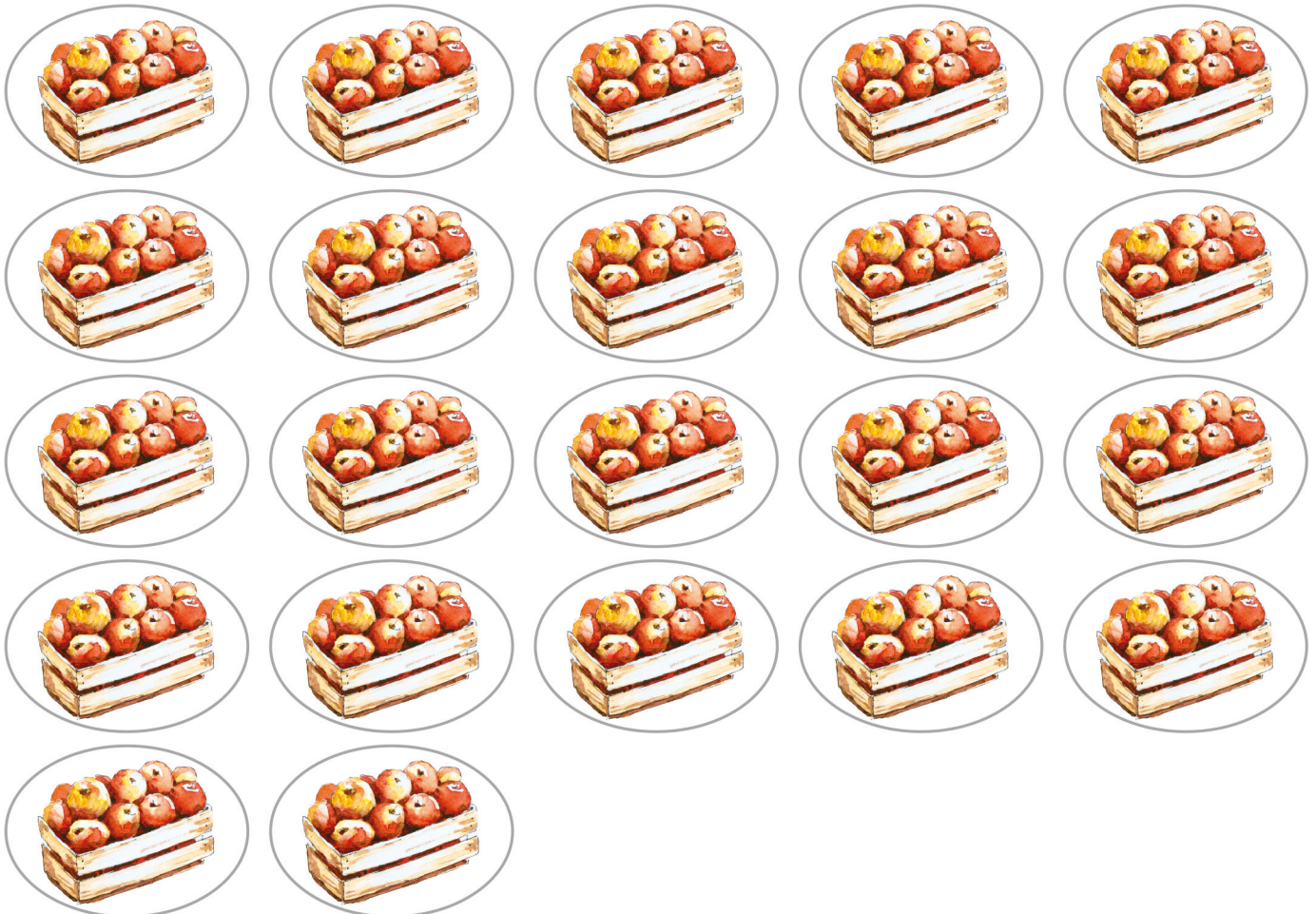
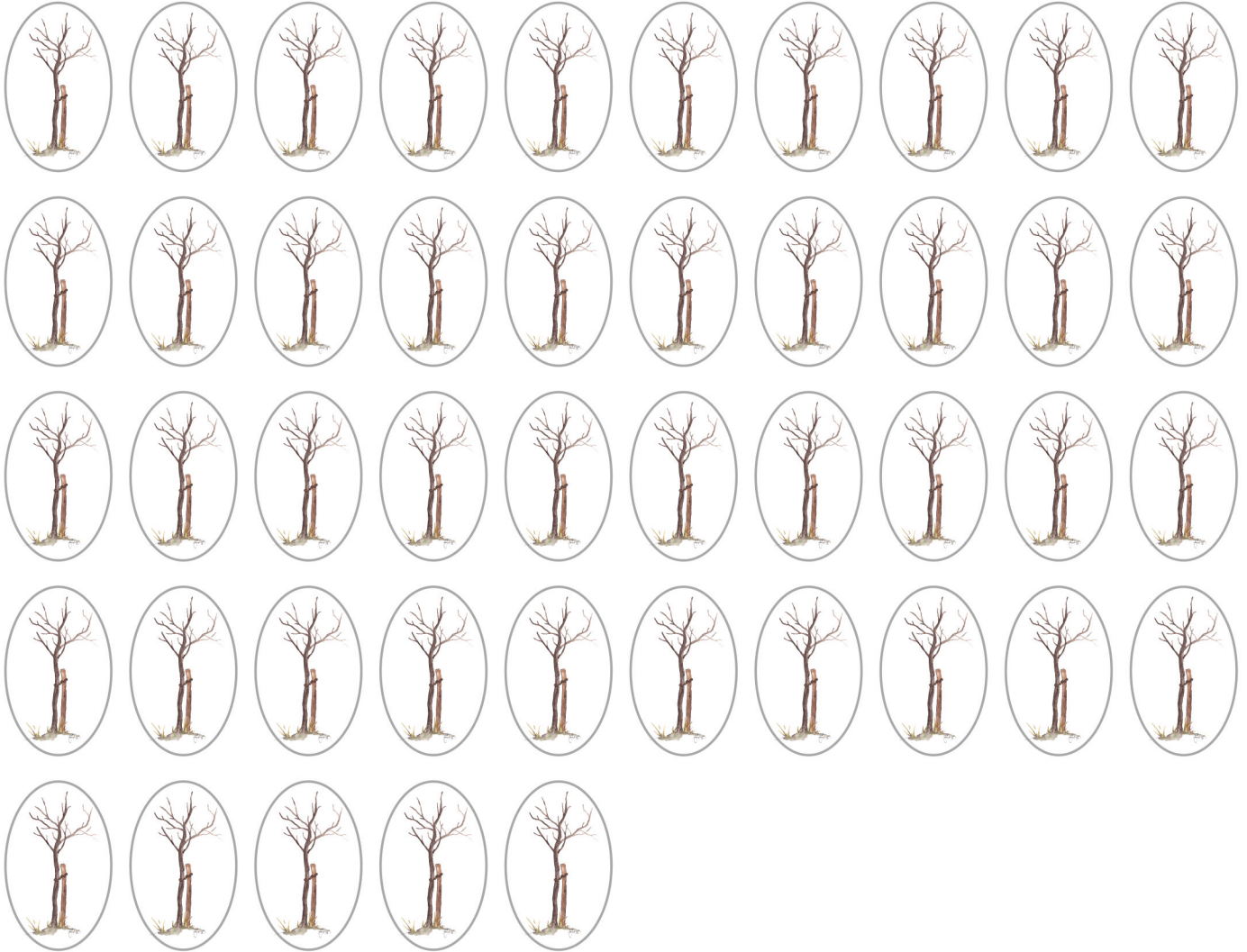
Drehscheibe oben:
Bitte ausschneiden und ein Loch in die Mitte setzen.
Mit einer Musterklammer die beiden Scheiben zusammensetzen.



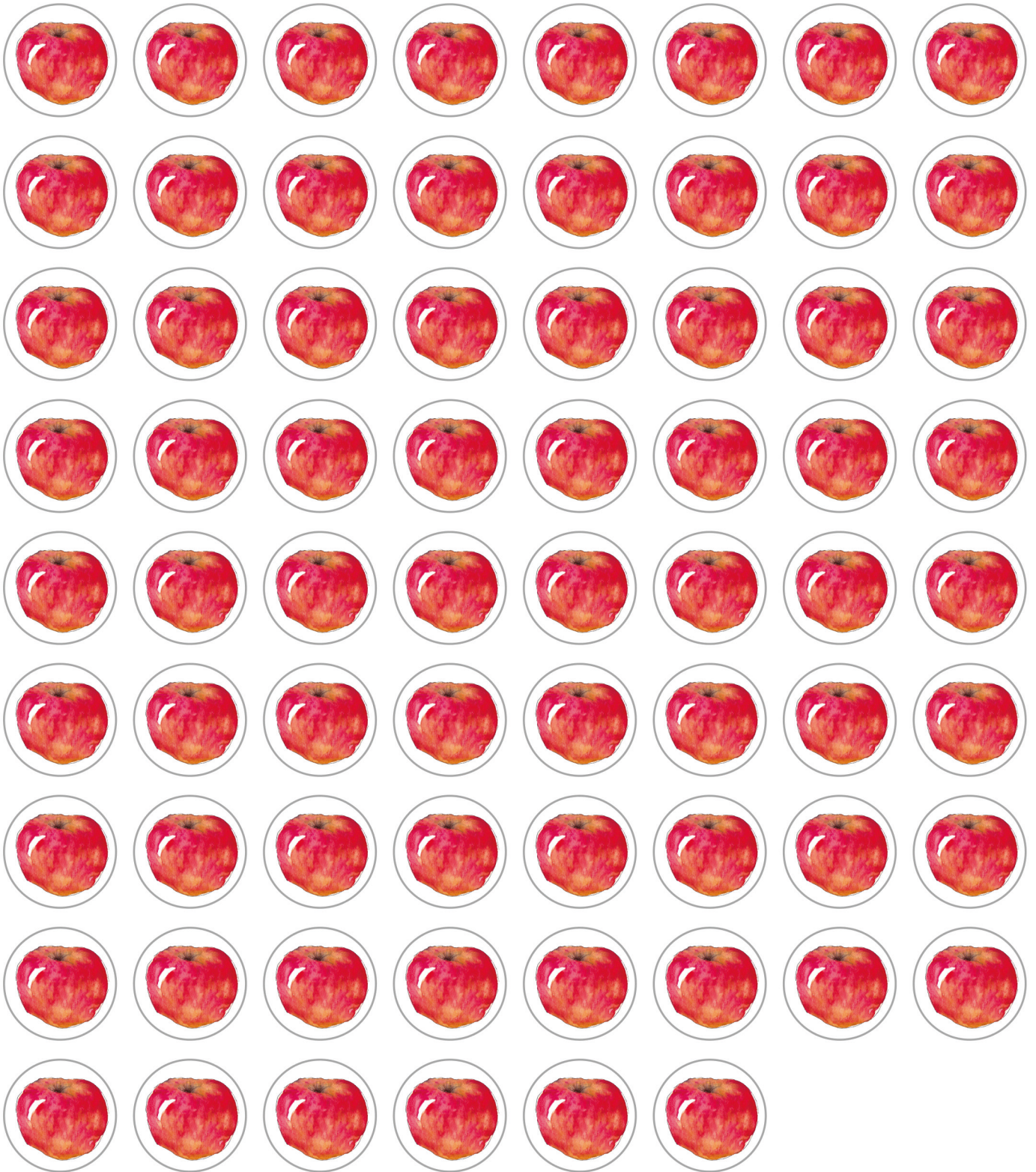
Bitte die Elemente entlang der Linie ausschneiden



Bitte die Elemente entlang der Linie ausschneiden



Bitte die Elemente entlang der Linie ausschneiden





Spielzugabfolge

1. **Rundenmarker** vorziehen
2. **Ereigniskarte** aufdecken und abhandeln, ggf. „kommende Ereignisse“-Karte aus der letzten Runde abhandeln
3. Nachziehen von **Entwicklungskarten**, wenn nötig
4. Äpfel in den Verkaufsstellen **verkaufen** (1 Geld pro Apfel)
5. Äpfel aus der Lieferkette an Verkaufsstellen **ausliefern**
6. Äpfel in der Plantage **ernten** und an die Lieferkette geben
7. Plantage altern (**Drehscheibe** drehen)
8. **Zwischenwertung**: Ausnutzen der Ressourcen
 - a. Werden in der Runde Transportmittel/Verkaufsstand gar nicht genutzt oder besteht eine Überproduktion an Äpfeln (je -1 Wertschaft)
 - b. Werden die Kapazitäten der Transportkette/des Verkaufs exakt ausgenutzt (je +2 Wertschaft)
9. **Investieren** (Entwicklungskarten, Bäume, Transportmittel, Verkaufsstellen)
10. **Rundenwertung**: Punkte gemäß der Entwicklungskarten

Preise

Apfelbaum Setzling	1 Geld
Vorgezogener Apfelbaum	3 Geld
Transportmittel (drei Kisten pro Runde)	5 Geld
Verkaufsstand (drei Kisten pro Runde)	5 Geld



Spielzugabfolge

1. **Rundenmarker** vorziehen
2. **Ereigniskarte** aufdecken und abhandeln, ggf. „kommende Ereignisse“-Karte aus der letzten Runde abhandeln
3. Nachziehen von **Entwicklungskarten**, wenn nötig
4. Äpfel in den Verkaufsstellen **verkaufen** (1 Geld pro Apfel)
5. Äpfel aus der Lieferkette an Verkaufsstellen **ausliefern**
6. Äpfel in der Plantage **ernten** und an die Lieferkette geben
7. Plantage altern (**Drehscheibe** drehen)
8. **Zwischenwertung**: Ausnutzen der Ressourcen
 - a. Werden in der Runde Transportmittel/Verkaufsstand gar nicht genutzt oder besteht eine Überproduktion an Äpfeln (je -1 Wertschaft)
 - b. Werden die Kapazitäten der Transportkette/des Verkaufs exakt ausgenutzt (je +2 Wertschaft)
9. **Investieren** (Entwicklungskarten, Bäume, Transportmittel, Verkaufsstellen)
10. **Rundenwertung**: Punkte gemäß der Entwicklungskarten

Preise

Apfelbaum Setzling	1 Geld
Vorgezogener Apfelbaum	3 Geld
Transportmittel (drei Kisten pro Runde)	5 Geld
Verkaufsstand (drei Kisten pro Runde)	5 Geld

