

AGRICOLA

Семейное издание

Комплектация

Привет! Меня зовут Уве Розенберг; я автор этой игры. Я помогу вам разобраться во всех нюансах правил.



1 игровое поле (с ячейками действий)



2 расширения для игрового поля (с дополнительными ячейками действий с обеих сторон)

1 счетчик раундов



5 жетонов попрошайничества



1 петух



4 стартовых дома



12 деревянных/глиняных комнат



44 жетона "1 еда"



7 жетонов "5 еды"



16 больших пастбищ



20 маленьких пастбищ/пашней



11 улучшений



9 жетонов товаров



10 хлебов



20 человек (по 5 каждого цвета)



18 овец



15 свиней



13 коров



25 снопов пшеницы



30 дерева



25 кусков глины



15 вязанок тростника

Ограниченное число компонентов

В игре следующие компоненты являются исчерпаемыми: люди, хлева, комнаты, пастбища и пашни. Если какие-то из этих элементов закончились, значит, вы не можете вводить новые в игру. Товары и еда неограничены. Вместо деревянных фишек товаров вы можете использовать соответствующие жетоны, а если закончились и они, то придумайте, чем их заменить.

Начальная расстановка



Положите игровое поле в центре стола и поставьте счетчик раундов на позицию 1.

Иногда вам могут понадобиться жетоны попрошайничества и жетоны товаров. Положите их рядом с полем.



Присоедините расширение игрового поля, символ на котором соответствует числу игроков за столом. В приведенном выше примере играют трое.



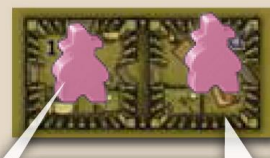
Положите всех животных (овец, свиней и коров), зерно, хлева и жетоны еды рядом с полем. Это общий запас товаров, которым игроки будут пользоваться в течение партии.

Положите комнаты рядом с полем "деревянной" стороной вверх.



Положите мельницу, мастерскую корзищика, гончарную мастерскую, столярную мастерскую и склад соответственно на позиции 7, 9, 10, 11 и 14 на игровом поле. Оставшиеся улучшения положите рядом с полем.

Положите пастбища и пашни рядом с полем. Если хотите, можете посортировать их по размеру.



Каждый игрок выбирает себе цвет и кладет стартовый дом своего цвета перед собой.

Каждый игрок берет 2 человечка своего цвета и кладет по 1 человечку в комнаты своего стартового дома. Остальные человечки остаются в общем запасе; позже в процессе игры у вас появится возможность ввести их в игру.

Случайным образом выберите первого игрока. Он получает жетон петуха и 2 еды. Раздайте по 3 еды остальным игрокам.



О чем эта игра?

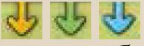


Ваша цель в игре - построить ферму для вас и вашей семьи. В начале игры у вас есть только простая деревянная хижина с 2 комнатами, дающая приют 2 людям (фермеру и его жене). В течение игры вы сможете пристроить больше комнат к вашему дому и увеличить вашу семью. Чем больше людей живет и работает на вашей ферме, тем больше действий вы можете выполнить в каждом раунде, но, с другой стороны, тем больше еды вам потребуется, чтобы их прокормить. Для этого вам нужно будет выращивать пшеницу и разводить скот. Доступные в игре улучшения помогут вам в вашем нелегком труде. Игра заканчивается после 14 раунда. Выигрывает игрок, чья ферма получит наибольшее количество победных очков.

Ход игры

Партия в Агриколу: семейное издание длится 14 раундов. Каждый раунд состоит из 3 фаз: подготовки, фазы работы и фазы возвращения домой. Между некоторыми раундами будет еще одна дополнительная фаза - сбор урожая.

Фаза подготовки

В начале каждого раунда (включая раунд 1) вы должны положить новые товары на все ячейки действий, отмеченные цветными стрелками . Положите столько товаров, сколько указано рядом с изображением товара. Вы должны добавить товары, даже если на ячейке остались товары с предыдущего раунда. Внимание: свиньи и коровы появляются в игре не сразу (свиньи - в 6 раунде, коровы - в 8). Не кладите свиней и коров на ячейки на поле до тех пор, пока счетчик раундов не дойдет до них.

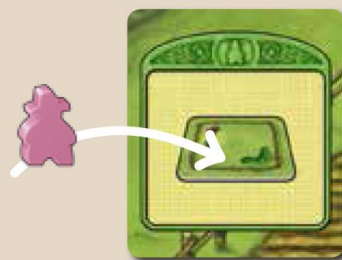
Чтобы не запутаться, лучше, если это будет делать 1 игрок.



Фаза работы

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, помещайте по 1 из своих человечков на выбранную ячейку действия на поле до тех пор, пока все игроки не отправят всех своих человечков на какие-либо задания.

На ячейках действия изображено, какие возможности они предоставляют. Игрок обязан немедленно выполнить выбранное действие. Если ячейка действия уже занята, ею нельзя воспользоваться в текущем раунде.




Возвращение домой

В конце каждого раунда заберите всех своих человечков с поля и положите их обратно в свой дом.

Теперь переместите счетчик раундов на одну позицию вперед. В новом раунде в игру входит новая ячейка действия. (Внимание: ячейки действия, до которых еще не дошел счетчик раундов на своем пути, недоступны в игре.)



Сбор урожая

Когда счетчик раундов проходит мимо символа , в игре наступает фаза сбора урожая (после раундов 4, 7, 9, 11, 13, 14). Не переходите к фазам следующего раунда, пока не выполните все действия фазы урожая. Во время урожая вы обязаны накормить всех своих людей, но вместе с тем, если вы достойно потрудились, то вы сможете получить дополнительные ресурсы. Смотрите с. 11.

Ячейки действия

В игре вы совершаете действия, когда размещаете своих человечков на ячейках действия. Ниже вы найдете подробное описание всех ячеек.

Ячейки товаров

Если на ячейке изображена стрелочка, заберите все лежащие на ней товары и положите в свой запас.



Заняв ячейку вот такого типа, возьмите из общего хранилища указанное на ячейке количество товаров и положите в свой запас.

Иконки на этой ячейке подсказывают, что вы можете выбрать 1 из 3 изображенных ресурсов. Дважды.



Например, вы могли бы взять 1 дерево и 1 глину, или 2 тростника.



Вы можете работать на ферме в пяти направлениях: увеличивать свою семью и обустраивать жилище, добывать пропитание, заниматься земледелием и животноводством, применять доступные в игре улучшения.

Планирование семьи и обустройство жилища

Если вы хотите совершать более, чем 2 действия за раунд, вам нужно увеличивать вашу семью. Следующие ячейки действия помогут вам в этом.

Эта ячейка действия позволяет вам взять из общего запаса 1 человечка вашего цвета и ввести его в игру. Учтите, у вас должна быть свободная комната для нового человека, чтобы воспользоваться этой ячейкой. Например, если вы хотите ввести в игру 3-го человечка, сначала вы должны пристроить 3-ю комнату к вашему дому. Положите нового человечка на ту же ячейку действия (на ячейке окажется 2 человечка). Новый член семьи перейдет в ваше распоряжение только в конце раунда в фазе возвращения домой.



В вашем стартовом доме всего 2 комнаты, поэтому в нем могут комфортно жить всего 2 человека. Чтобы добавить в игру 3-го человека, вам надо добавить как минимум 1 комнату к вашему дому. Каждому члену семьи нужна отдельная комната, даже если в этот момент его нет дома (он трудится на ячейке действия).



Эта ячейка становится доступной в 12 раунде. Вы можете ввести в игру нового человечка независимо от того, сколько в вашем доме комнат. Это единственный способ получить больше человек, чем есть комнат в доме. Положите нового человека на ячейку действия, вы заберете его себе в фазе возвращения домой.



Учтите, новые члены семьи не могут совершать действия в том раунде, в котором они родились!

3

Каждый член семьи принесет по 3 победных очка в конце игры.



На любой из описанных выше ячеек вы можете получить только 1 человечка за 1 действие, даже если у вас есть свободные комнаты для большего числа человек. Также, вы не можете иметь в игре более, чем 5 членов семьи. Если у вас уже 5 человечков в игре, вы больше не можете использовать эти ячейки действия.

Чтобы улучшить свое жилище, воспользуйтесь нижеописанными ячейками действия.

Пристройка комнат

Эти ячейки действия позволяют вам пристраивать комнаты в ваш дом. На первой ячейке вы можете строить деревянные комнаты, заплатив по 5 дерева и 2 тростника за каждую. Вторая ячейка дает возможность пристраивать глиняные комнаты за 3 глины и 1 тростник за каждую.

Все комнаты в вашем доме должны быть построены из одного материала. Чтобы иметь возможность пристраивать глиняные комнаты, вы должны сначала перестроить ваш дом в глиняный (*но после этого вы больше не сможете пристраивать деревянные комнаты*).

Возьмите комнаты из общего запаса и присоедините их к вашему дому (*кладите комнаты правильной стороной вверх*).

Также, если вы хотите, то на этих ячейках вы можете построить хлев(а). Каждый хлев стоит 2 дерева. Его надо поместить на одно из ваших пастбищ или рядом с ним. На каждом пастбище может быть построен только 1 хлев.

Смотрите Животноводство на с. 7.



На этих ячейках вы имеете право выполнить любое из действий (построить комнаты или хлева) или оба сразу. Если ваш дом полностью окружен тайлами другого типа, вы не можете пристраивать к нему комнаты.

Перестройка дома

На этой ячейке вы перестраиваете свой деревянный дом в глиняный. Заплатите 3 глины и 1 тростник и переверните **все комнаты** вашего дома на “глиняную” сторону. Заняв эту ячейку, вы также можете бесплатно построить 1 хлев.



Черная стрелка означает, что вы можете выполнить действие несколько раз. “+” значит, что вы берете указанное количество товаров из общего запаса бесплатно, например, на ячейке Перестройки вы можете взять бесплатно хлев. Если на ячейке указано более, чем 1 действие, то вы можете выполнить 1 из них или оба в любом порядке.



1 Каждая глиняная комната даст вам 1 очко в конце игры.

Вы можете выбрать ячейку Перестройка и просто построить бесплатно хлев. Вы не обязаны перестраивать дом.



Пропитание



Вам нужна еда, чтобы прокормить вашу семью во время урожая (*смотрите с. 11*).



Следующие ячейки позволяют вам бесплатно взять еду.

Первый игрок

Когда вы кладете человечка на эту ячейку, возьмите жетон петуха и 1 еду. В следующем раунде вы будете ходить первым.



Игрок с жетоном петуха ходит первым в раунде до тех пор, пока кто-то другой не заберет у него жетон, встав на эту ячейку действия. Это единственный способ забрать право первого хода.



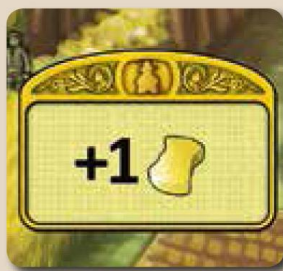
Рыбалка

Возьмите всю накопившуюся на ячейке еду.



Зерно

Возьмите 1 сноп пшеницы из общего запаса.



Пшеница в вашем личном запасе не приносит очки в конце игры, но она используется, чтобы разрешить ничью.

Земледелие

Несмотря на то, что вы можете использовать пшеницу в пищу (1 пшеница идет за 1 еду), намного лучше будет посадить пшеницу и вырастить урожай. Для этого вам потребуется совершить несколько действий: получить пшеницу, вспахать поле, затем засеять его. Урожай собирается автоматически в фазу урожая (смотрите с. 11).

Для земледелия вы будете использовать следующие ячейки действий.

Вспахать поле

Возьмите 1 пашню из общего запаса и положите ее рядом с одним из тайлов вашей фермы.



Засеять

Положите по одной пшенице на 1, 2 или 3 ваших не занятых пашни. Затем добавьте по 2 пшеницы из общего запаса на каждую из этих пашней.

Посаженная пшеница остается на ваших полях до тех пор, пока вы не сможете забрать ее во время фазы сбора урожая (смотрите с. 11). До этого момента вы не можете воспользоваться ею.

Вспахать и засеять поле

Добавьте 1 пашню к себе на ферму и засейте от 1 до 3 полей. Помните, вы можете выполнить одно любое из этих двух действий или оба сразу.



1

Каждая пашня на вашей ферме и каждая пшеница на пашнях приносят вам по 1 очку в конце игры.

Животноводство



Как и выращивание зерна, животноводство - важная часть игры. В игре есть 3 вида животных: овцы, свиньи и коровы. Вы должны держать их в хлевах и на пастбищах. Если у вас будет достаточно места, животные начнут размножаться (смотрите с. 11-12).

Занимаясь животноводством, вы будете использовать следующие ячейки действий.

Оградить пастбище

Это действие позволяет вам разбить на ферме сколько угодно пастбищ за раз. За каждое пастбище вы должны уплатить некоторое количество дерева, которое указано на тайле пастбища. После оплаты расположите тайл на ферме рядом с каким-либо тайлом. На пастбищах есть символ лапки, который указывает, сколько животных можно разместить на пастбище. Если у вас на ферме есть хлев, построенный не на пастбище, вы можете сразу поместить его на новое пастбище.



Например, это пастбище стоит 3 дерева и позволяет пасти на нем 2 животных одного типа.



1 Каждое пастбище и каждый хлев на пастбище дают вам по 1 очку в конце игры.

Рынки животных: выбрав одну из этих ячеек действий, возьмите всех накопившихся на ней животных. Вы должны сразу поместить их на пастбище или обменять на еду. Обмен животных на еду возможен лишь при наличии некоторых улучшений на вашей ферме (смотрите с. 8).



Рынок овец



Рынок свиней



Рынок коров

1 Каждое животное приносит вам по 1 очку в конце игры.

На каждое пастбище вы можете поместить ограниченное количество животных, указанное рядом с символом лапы на тайле пастбища. Все животные на одном пастбище должны быть одного типа.

- Если на пастбище построен хлев, вы можете пасти на нем **вдвое** больше животных, чем указано на тайле.

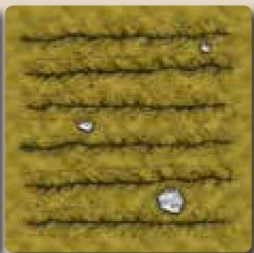


В этом примере на пастбище могут пасть до 8 животных одного типа.

- В каждом хлеву, расположенном вне пастбища, можно держать **ровно 1 животное**.
- Также вы можете держать **ровно 1 животное** в своем доме.



Ваш дом не может вместить по 1 животному в каждой комнате, только 1 животное на весь дом.



В этом хлеву живет корова.



1 Каждый хлев на пастбище приносит в конце игры 1 очко. Хлева вне пастбищ не дают очков.

Если вы построите на ферме кострище или печь, вы сможете обменивать животных на еду в любой момент, даже когда вы берете животных с ячейки действия.

Ниже описано, как построить кострище, печь и другие улучшения.



Кострище

Кострище позволяет вам обменивать любое количество животных в соотношении 1 овца на 2 еды, 1 свинья на 2 еды, 1 корова на 3 еды; а также печь хлеб - менять любое количество пар 1 пшеница и 1 дерево на 2 еды за каждую такую пару товаров.



Печь

Построив печь, вы сможете менять любое количество животных в соотношении 1 овца на 2 еды, 1 свинья на 3 еды, 1 корова на 4 еды; а также любое количество пар 1 пшеница и 1 дерево на 3 еды за каждую пару.



Если вы берете животных с ячейки действия, но у вас нет свободного места, чтобы их разместить, и нет возможности обменять животных на еду, вы должны вернуть лишних животных в общий запас.



Улучшения

Такие улучшения как кострище и печь помогают вам кормить вашу семью, позволяя готовить еду из скота и печь хлеб. Ветряная мельница превращает пшеницу в еду без необходимости печь хлеб.



Чтобы построить улучшение, пошлите одного из своих людей на соответствующую ячейку действия и заплатите цену, указанную в верхнем правом углу тайла улучшения. Затем положите тайл улучшения в свою ферму рядом с каким-нибудь ранее выложенным тайлом.



← Цена постройки улучшения.

Эта хлебная печь стоит 3 глины.



Эта ячейка действия позволяет вам построить одно из улучшений, лежащих рядом с игровым полем: кострище, печь или хлебную печь.



Обратите внимание, что кострища, печи и хлебные печи отличаются между собой по цене.

Вы можете построить обе копии одного улучшения, но помните, что за одно действие можно построить только одно улучшение.



Послав человечка на одну из этих ячеек действий, вы сможете построить выложенное на ней улучшение.

После того, как один из игроков заберет улучшение с такой ячейки действия, ячейка, конечно же, становится совершенно бесполезной.



1 Каждое построенное на ферме улучшение приносит 1 очко в конце игры.

Действия, совершаемые в любой момент игры

В игре есть два типа действий:

- действия, выполняемые, когда вы кладете человечка на ячейку действия;
- действия, которые вы можете выполнить в любой момент времени, когда захотите (человечки не используются).

Использовать улучшение *(в любой момент)*

Если у вас на ферме построено улучшение, вы можете воспользоваться им в любой момент, даже сразу же после постройки. Для этого действия вам не нужен человек.

В игре есть 8 различных улучшений.

Улучшения, лежащие рядом с игровым полем

Кострища и печи позволяют вам обменивать животных на еду и печь хлеб. В хлебной печи вы можете только печь хлеб.



Кострище

Это улучшение позволяет вам обменивать животных на еду в любой момент в соотношении, указанном на тайле.

Вы также можете печь хлеб, меняя 1 пшеницу и 1 дерево на 2 еды.



Печь

Это улучшение позволяет вам обменивать животных на еду в любой момент в соотношении, указанном на тайле.

Вы также можете печь хлеб, меняя 1 пшеницу и 1 дерево на 3 еды.



Хлебная печь

Это улучшение дает вам возможность печь хлеб, меняя 1 пшеницу и 1 дерево на 5 еды.



Улучшения, выложенные на игровом поле

Мастерская корзинщика

Во время сбора урожая это улучшение позволяет вам обменять 1 тростник на 3 еды. Это можно сделать только 1 раз в каждую фазу сбора урожая.

В конце игры вы получаете по 1 очку за каждые 2 тростника в вашем запасе.



Иллюстрация на тайле напоминает вам, как вы получаете за него очки в конце игры: каждые 2 тростника дают 1 очко.

Гончарная мастерская

Во время сбора урожая это улучшение позволяет вам обменять 1 глину на 2 еды. Это можно сделать только 1 раз в каждую фазу сбора урожая.

В конце игры вы получаете по 1 очку за каждые 2 глины в вашем запасе.

Столярная мастерская

Во время сбора урожая это улучшение позволяет вам обменять 1 дерево из вашего запаса на 2 еды. Это можно сделать только 1 раз в каждую фазу сбора урожая.

В конце игры вы получаете по 1 очку за каждые 2 дерева.

Мельница

Во время сбора урожая это улучшение позволяет вам обменять 1 пшеницу на 3 еды. Это можно сделать только 1 раз в каждую фазу сбора урожая.

В конце игры вы получаете по 1 очку за каждые 2 пшеницы.

Склад

В конце игры вы можете переложить все оставшиеся неиспользованные дерево, глину, тростник и пшеницу из вашего запаса на склад и получить по 1 очку за каждые 3 единицы товара (любого типа).

Сварить кашу

(в любой момент)

Вы можете обменивать 1 пшеницу на 1 еду в любой момент игры и сколько угодно раз.

Учтите, это правило не работает для животных. Без *кострища* или *печки* вы не сможете приготовить еду из животных. Также помните, что еду нельзя обменять обратно на пшеницу, поэтому не меняйте пшеницу без серьезной необходимости.



Перераспределить животных

(в любой момент)

Вы можете перемещать ваших животных на ферме в любой момент игры, чтобы использовать ваши хлева и пастбища наиболее оптимальным образом. При этом вы должны учитывать правила размещения (с. 7) и помнить, что животные, которым не нашлось места на ферме, убегают.



Напоминание: для всех описанных действий не надо использовать человека; вы можете построить на ферме обе копии одного улучшения; вы можете использовать только пшеницу из вашего запаса, но нельзя использовать ту, что лежит на полях.

Конец раунда

Возвращение домой

После окончания фазы работы люди возвращаются домой. Соберите всех ваших человечков с поля и положите их в их комнаты.



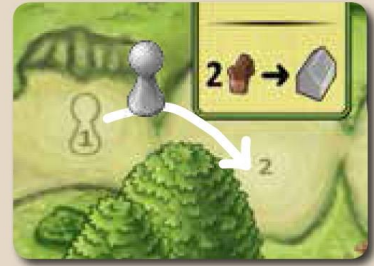
Под конец игры может возникнуть ситуация, когда вам придется поместить несколько человек в одну комнату. Это нормально.




Затем передвиньте счетчик раундов на одну позицию вперед и заполните товарами ячейки действия, отмеченные стрелками.



Первым ходит игрок с жетоном петуха. Если ни один игрок не выбрал ячейку *Первый игрок* в этом раунде, то первым ходит тот же игрок, что и в предыдущем раунде. Так продолжается до тех пор, пока какой-нибудь игрок не отправит своего человечка на ячейку *Первый игрок* и не заберет жетон петуха.



Сбор урожая

Каждый раз, когда счетчик раундов перешагивает символ урожая  на треке, обычный ход игры приостанавливается и наступает сбор урожая.



Во время сбора урожая вы собираете пшеницу с полей, а животные приносят потомство. Также, вы должны накормить своих людей.



Сбор урожая происходит в конце 4, 7, 9, 11, 13 и 14-го раундов. Сбор урожая состоит из 3 последовательных шагов.

1. Полевые работы

Первым делом вы снимаете урожай пшеницы с полей. Возьмите по 1 пшенице с каждого вашего поля и положите в свой запас. Если после этого на полях еще лежит пшеница, то она остается там до следующего урожая. *(И до того момента вы не можете ее использовать.)*



2. Кормление семьи

Затем вы должны покормить свою семью. Каждому человеку нужно 2 еды. Если в только что завершившемся раунде у вас лежало 2 человека на одной ячейке действия (родился ребенок), то им обоим нужно 3 еды вместо 4.



Помните: вы можете обменять пшеницу из вашего запаса на еду в соотношении 1 к 1. Хотя намного выгоднее испечь из нее хлеб.



Если у вас недостаточно еды, чтобы прокормить ваших людей, вы должны взять по 1 маркеру попрошайничества за каждую недостающую еду.



Учтите, что вы можете использовать ваши улучшения в любой момент, в том числе и во время кормления. Вы можете испечь хлеб или обменять животных на еду, чтобы накормить свою семью (конечно, если у вас есть соответствующие улучшения). Так как игроки теряют по 3 очка в конце игры за каждый жетон попрошайничества, следует заранее подумать, как вы будете обеспечивать едой вашу семью во время урожая.

-3 В конце игры вы теряете по 3 очка за каждый маркер попрошайничества.

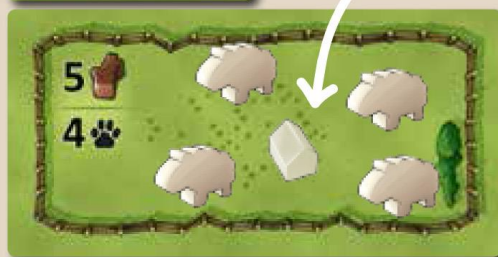
3. Размножение животных

И наконец, ваши животные дают потомство. Если у вас на ферме есть 2 или более животных одного вида, вы получаете еще 1 животное того же вида. Вы должны поместить животное на ферму согласно правилам (с. 7) или отпустить, если не можете этого сделать.

Не имеет значения, где именно живут животные на ферме. Учтите, что вы получаете максимум по 1 животному каждого вида, а не по 1 животному за каждую пару животных. Если вы не можете разместить новое животное на ферме, вы не берете его. Вы не можете обменять новое животное на еду.



Вы получаете 1 свинью, даже несмотря на то, что ее родители живут не вместе.



На пастбище пасется 4 овцы, и есть место еще для 4 овец. Вы получаете 1 овцу (не 2).

Конец игры и подсчет очков

После 14-го раунда наступает последний сбор урожая. Игра закончилась.

Подсчитайте ваши очки:

- Каждый человек в вашем доме приносит вам по 3 очка. Вы теряете по 3 очка за каждый маркер попрошайничества.
- Каждый тайл на вашей ферме стоит 1 очко, кроме деревянных комнат.

Тайлы - это пастбища (независимо от их размера), пашни, глиняные комнаты и все улучшения на ферме. Если стартовый дом был перестроен в глиняный, он дает 2 очка, как содержащий 2 глиняные комнаты, иначе - 0 очков.

- Каждая пшеница на ваших полях и каждое животное на ферме приносят по 1 очку. Любые ресурсы и пшеница в вашем запасе не дают очков, кроме случаев, когда у вас есть соответствующие улучшения.

Каждое улучшение на ферме стоит 1 очко, как и другие тайлы, но следующие улучшения позволяют вам получить еще и дополнительные очки: *мельница, склад, мастерская корзинщика, гончарная мастерская, столярная мастерская* (смотрите с. 10). Учтите, вы получаете очки только 1 раз за 1 товар. Если очки за этот товар можно получить на нескольких улучшениях, выберите одно из них.

- Каждый хлев на пастбище дает 1 очко.

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. В случае ничьи побеждает игрок, у которого в запасе осталось больше еды. Помните об обмене пшеницы на еду и об улучшениях. Если и это условие не помогло разрешить ничью, то победителями становятся несколько игроков.