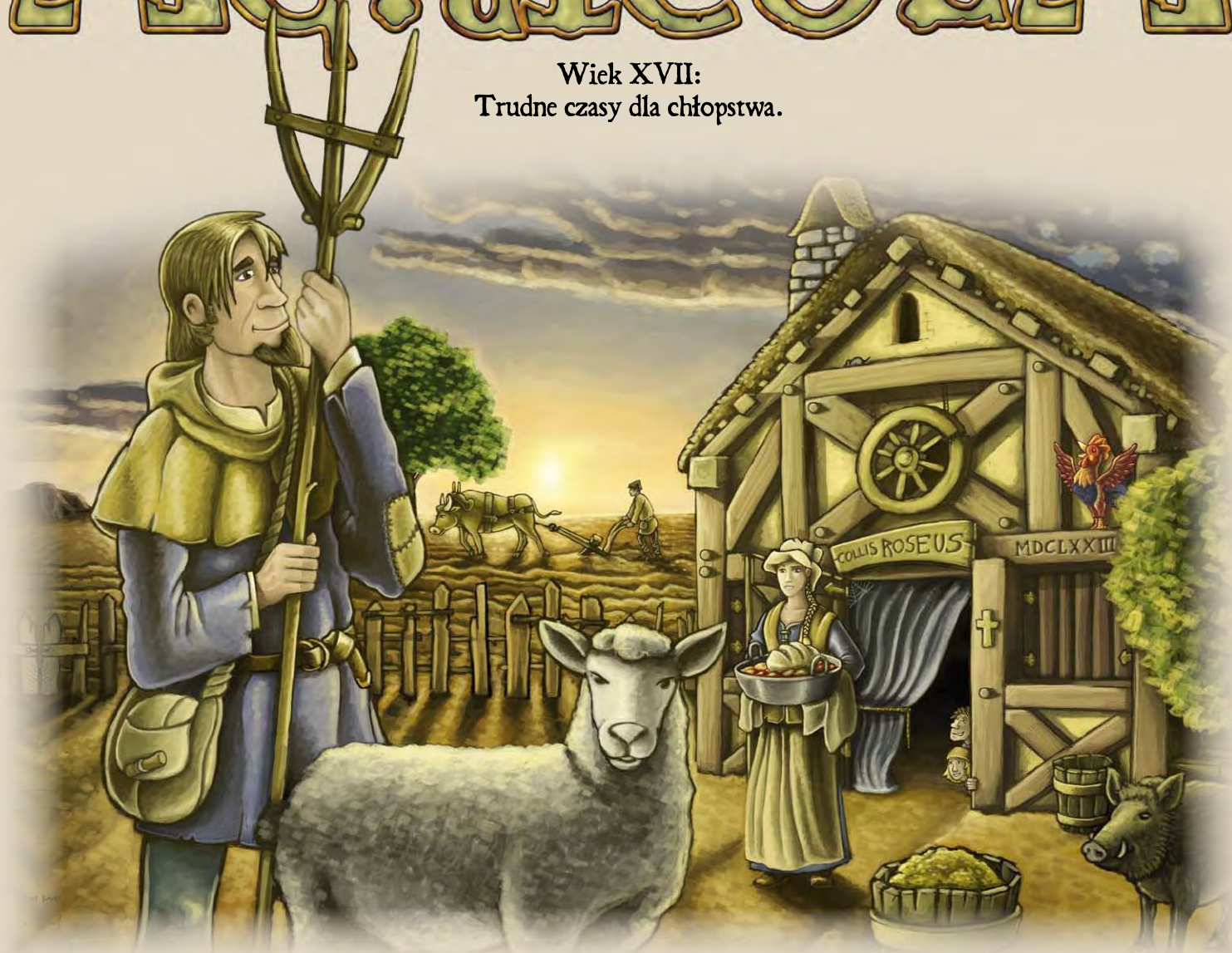


Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Wiek XVII:
Trudne czasy dla chłopstwa.



Gra o rozwijaniu gospodarstwa dla 1-4 graczy
od 12 roku życia

Czas gry: około 30 minut * liczba graczy

O grze

Przenieśmy się w czasie do roku 1670. Zaraza szalejąca w Europie Środkowej od 1348 roku w końcu została przezwyciężona. Na nowo odżywa cywilizacja. Ludzie coraz częściej odnawiają i rozbudowują swoje domostwa. Łąki przekształca się w użytki rolne na których uprawia się zboże i warzywa. Głód panujący przez ostatnie lata spowodował, że ludzie jedzą teraz więcej mięsa (*nawyk, którego my – ludzie żyjący w dostatku – nie porzuciliśmy do dnia dzisiejszego*). Na koniec wygrywa gracz posiadający najbardziej rozbudowane gospodarstwo.



Zawartość pudełka

Elementy drewniane

- 18 białych znaczników owiec
15 czarnych znaczników dzików
13 brązowych znaczników krów
30 brązowych znaczników drewna
24 jasnobrązowe znaczniki gliny
14 białych znaczników trzciny
16 czarnych znaczników kamieni



- 24 żółte znaczniki zboża
16 pomarańczowych znaczników warzyw
1 żółty znacznik gracza rozpoczynającego



W 4 kolorach graczy:

- 4x 15 ogrodzeń
4x 4 obory
4x 5 członków rodziny



Plansze gry

- 4 plansze gospodarstw (po 1 dla każdego gracza)
1 plansza główna
1 plansza dużych usprawnień
2 plansze rozszerzające planszę główną
(z podsumowaniem punktacji oraz dodatkowymi
akcjami dla rozgrywki wieloosobowej).



Zetony

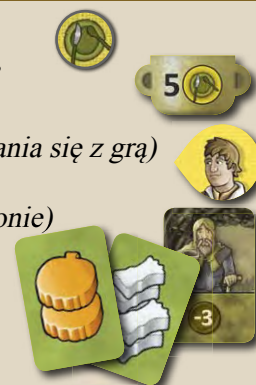
- 23 zaorane pola/izby drewnianej chaty
16 izby glinianej/kamiennej chaty
2 pola akcji (dla gry w 2- osoby
i w 3-4 osoby)
1 pole akcji **Praca dodatkowa**
dla gry bez kart („Podsumowanie
etapów” na drugiej stronie)



- 36 żetonów „1 żywność”
8 żetonów „5 żywności”
3 żółte żetony sugestii

(do szybkiego zapoznania się z grą)

- 10 żetonów dóbr (żetony
zebrania po drugiej stronie)



120 kart

- 14 kart akcji do kolejnych etapów gry
10 czerwonych kart dużych usprawnień
48 żółtych kart pomocników
48 pomarańczowych kart małych usprawnień



Oraz

- 1 notes z tabelą do podsumowania zdobytych punktów
10 woreczków strunowych
niniejsza 12-stronicowa instrukcja
12-stronicowy dodatek do instrukcji

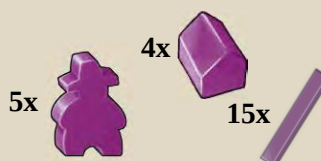
 Imię					
Zaczeka pole					
Pawieko					
Zbójni					
Wierzywa					
Owoc					
Dziś					
Kiedy					
Nowyrozstanie dżery					
Ogrodzanie dżery					
Izby giniacj chary					
Izby kaniernego domu					
Cetokowit roztyni					
Pusky na kary					
Pusky spjedn					
Lacanie					

Przygotowanie do gry

Poniżej znajduje się wyjaśnienie zasad dla rozgrywki 2-4 osobowej. Na ostatniej stronie znajduje się wyjaśnienie zasad do gry w wariantcie jednoosobowym.

Twoja plansza

Wybierz kolor gracza. Weź 5 członków rodziny, 4 obory i 15 ogrodzeń w tym kolorze.



Weź planszę gospodarstwa. Ustaw dwóch członków rodziny, każdego w osobnej izbie swojej chaty. Pozostałe elementy w swoim kolorze pozostaw obok swojej planszy do użycia podczas gry. *(Znaczniki w nieużywanych kolorach oraz pozostałe plansze gospodarstwa odłóż do pudełka, nie będą potrzebne.)*



Żetony izb i zaoranych pól

Umieść stos żetonów glinianej/kamiennej chaty obok planszy. Podziel stos żetonów pole/drewniana chata na dwie części. Jedną połóż stroną zaoranego pola do góry, a drugą stroną drewnianej chaty do góry.



Plansza główna

Umieść planszę główną na środku stołu. W zależności od liczby graczy, dodaj do planszy głównej planszę rozszerzającą (odpowiednią stroną do góry).



Tak wygląda plansza do gry 2-osobowej.



Tak wygląda plansza do gry 3-osobowej.

Wybierz w losowy sposób gracza rozpoczynającego i daj mu 2 żetony żywności. Pozostałym graczom daj po 3 żetony żywności. (🍌) (🍌)

Usprawnienia i Pomocnicy

Duże usprawnienia

Połącz czerwone (duże) usprawnienia na odpowiednich polach planszy dużych usprawnień. Zauważ, że są dwa Paleniska i dwie Kuchnie.

Małe Usprawnienia

Potasuj pomarańczowe karty usprawnień i daj każdemu graczowi po 7.

Pomocnicy

Liczba w kwadracie po lewej stronie karty wskazuje przy iluosobowej rozgrywce dana karta jest używana. [1+] dla 1-4 graczy, [3+] dla 3-4 graczy, [4] dla 4 graczy. Odłóż karty, których nie będziecie używać do pudełka. Pozostałe potasuj i rozdaj każdemu po 7.

Karty akcji

Potasuj karty akcji, a następnie podziel według numerów umieszczonych na tyle kart. Otrzymasz w ten sposób 6 stosów. Ułóż je jedno na drugich tak, aby otrzymać jeden stos, który na spodzie ma kartę z numerem 6, a na wierzchu z numerem 1.



Umieść wszystkie znaczniki zwierząt (owce, dziki, krowy), dobra (drewno, glina, trzcina, kamień), warzywa, zboże oraz pozostałe żetony obok planszy. Żetony dóbr z żetonami zebrania na odwrocie będą potrzebne sporadycznie. Połóż je gdzieś na brzegu stołu, aby po nie sięgnąć, jeśli okażą się potrzebne.



Praca dodatkowa i dodatkowe pola akcji

Aby dowiedzieć się jak używać tych żetonów, należy przeczytać informacje zawarte w dodatku do instrukcji na stronach 1 i 8. W podstawowej grze nie będą one potrzebne.

Żetony sugestii

Możesz użyć trzech żetonów w rozgrywce, w której biorą udział początkujący gracze albo małe dzieci (zobacz str. 1 dodatku do instrukcji). Zazwyczaj jednak nie będą potrzebne.

Przebieg rozgrywki

Rozgrywka w *Agricola* trwa 14 rund. W każdej rundzie gracze umieszczają członka swojej rodziny na **jednym polu akcji** i wykonują tę akcję. Dostępne akcje są rozmieszczone na planszy głównej.

Pierwszy gracz kładzie jednego członka swojej rodziny na polu akcji i wykonuje daną akcję. Następnie, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, tę samą czynność wykonują kolejni gracze do czasu, kiedy wszyscy wykorzystają wszystkich członków swoich rodzin. Każde pole akcji może wykorzystać tylko jedna osoba, dlatego będziecie konkurować o ich dostępność. Członkowie rodzin pozostają na polach akcji do momentu, aż wszyscy znajdą się na planszy. Celem gry jest zdobycie jedzenia dla rodziny oraz rozwój gospodarstwa tak, aby zdobyć jak najwięcej punktów.

Poniżej znajdziesz zarys rozgrywki. Da ci to pogląd, jak rozbudowywać gospodarstwo i za co przyznawane są punkty. Czytając zasady warto wrócić do tego dwustronicowego skrótu, aby lepiej zrozumieć przeczytane zasady. Wszystkie elementy tutaj opisane są dokładnie wyjaśnione w dalszej części instrukcji.



Co dzieje się na planszy twojego gospodarstwa

Tak może wyglądać twoje gospodarstwo pod koniec gry:

Każdy rozpoczyna grę z dwoma izbami. W tym przykładzie kolejne dwie izby zostały dobudowane podczas rozgrywki.

Uprawa jest żmudna. Musisz najpierw zaorać pole, zdobyć sadzonki i dopiero je posadzić. Podczas żniw zostaniesz jednak nagrodzony sowytymi zbiorami.

W każdej izbie może mieszkać jeden członek rodziny. W tym domu mieszka 5 osób, ponieważ pod koniec gry pojawia się możliwość powiększenia rodziny pomimo braku miejsca.

Na polach możesz uprawiać warzywa i zboże. Możesz też mieć puste pola, do późniejszego obsiania.

Możesz przebudować drewnianą chatę w kamienny dom. W tym celu będziesz musiał dwukrotnie ją przebudować – taki luksus jest wart sporo punktów.

Swoje gospodarstwo możesz rozwijać poprzez rozbudowę chaty, uprawy oraz hodowlę zwierząt.

W chacie możesz hodować dokładnie jedno zwierzę jako pupila – to nie zmieni się przez całą rozgrywkę.

Zwierzęta muszą być trzymane w oborach lub na pastwiskach.

Pojemność pastwiska jest zależna od jego rozmiaru.



Rzut okiem na punktację

Na koniec gry, wygrywa ten, kto posiada najbardziej rozwinięte gospodarstwo. Poniżej przedstawiono elementy, które przynoszą punkty zwycięstwa. Wartość w nawiasie to suma punktów za daną kategorię. (Dokładne zasady punktacji znajdziesz na stronie 12 oraz na stronach 6-8 dodatku do instrukcji).

2 Każda izba w kamiennym domu warta jest 2 punkty. (8)

3 Każdy członek rodziny wart jest 3 punkty. (15)

-1 Tracisz 1 punkt za każdy niewykorzystany obszar na planszy gospodarstwa. (-2)

Zgodnie z tabelą punktacji: brak krów oznacza minus 1 punkt. (-1)

Zgodnie z tabelą punktacji: 4 pola są warte 3 punkty. (3)

Zdobywasz punkty za zboże i warzywa w swoich zasobach oraz w gospodarstwie. Zgodnie z tabelą punktacji: 4 zboża warte są 2 punkty, 3 warzywa 3 punkty. (5)

Każde pastwisko warte jest 1 punkt (niezależnie od jego rozmiaru). (2)

Każda obora znajdująca się na pastwisku warta jest 1 punkt. (1)

6 dzików jest wartych 3 punkty. (3)

8 owiec jest wartych 4 punkty. (4)

Podsumowując: to gospodarstwo warte jest 36 punktów.

Usprawnienia i Pomocnicy

Różnorodność kart sprawia, że każda rozgrywka w **Agricolę** jest inna. Są trzy rodzaje kart. Małe usprawnienia są pomarańczowe, duże usprawnienia są czerwone, a karty pomocników żółte.

Poniżej znajdziesz kolejne przykłady wyjaśniające zasady punktacji:

Punkty przyznawane są zgodnie z liczbą wskazaną na kartach małych i dużych usprawnień. **Krosno** warte jest 1 punkt, a **Stolarnia** 2 punkty. (3)

Niektóre karty dostarczają punkty specjalne, zgodnie z warunkiem opisanym na karcie. **Krosno** daje punkty za owce: 8 owiec wartych jest 2 punkty. **Stolarnia** daje punkty za drewno pozostałe w zasobach: 5 znaczników drewna wartych jest 2 punkty. (4)

Pomocnicy też mogą przynosić punkty. **Fanfaron** może przynieść do 9 punktów specjalnych za usprawnienia, które masz w swoim polu gry. Niestety posiadanie tylko **Krosna** i **Stolarni** nie jest wystarczające, aby zdobyć jakiegokolwiek punkty. (0)

Wynik w granicach 30 punktów, to dobry wynik dla początkującego gracza. Zaawansowani gracze zdobywają nawet 40 i więcej punktów.

Całkowity wynik, 43 punkty, w tym przykładzie jest zamierzony. Jest to wynik, który uznałbym za jeden z moich lepszych (gdyby nie to, że został wymyślony na potrzeby przykładu).



Przebieg gry

Każda z 14 rund składa się z 4 faz, które są rozgrywane jedna po drugiej. Umieszczanie członków rodziny na planszy to faza pracy. Każda runda zaczyna się od fazy przygotowań.

1. Faza Przygotowań

Większość akcji dostępna jest od początku gry na planszy głównej. W każdej rundzie będą się pojawiać kolejne, nowe pola akcji: dociągnij kartę ze stosu kart akcji i połóż ją na polu rundy z numerem odpowiadającym numerowi na karcie akcji. (*Spis akcji po drugiej stronie żetonu „Praca dodatkowa” podpowie Ci, których kart możesz się spodziewać w kolejnych rundach*).

Jeśli na polu rundy znajdują się dobra umieszczone tam w wyniku działania kart pomocników i usprawnień (zobacz strony 10-11), otrzymasz je właśnie teraz.

Następnie umieść określoną liczbę dóbr na polach akcji oznaczonych jasnobrązową strzałką. Zrób to nawet wtedy, kiedy na polach pozostały niezabrane dobra z poprzednich rund.



W momencie gdy budujesz Studnię, umieść 1 żywności na 5 polach kolejnych rund.



W tym przykładzie 3 drewna do-dawane są do 3 znaczników, które pozostały z poprzedniej rundy.

2. Faza Pracy

Począwszy od gracza rozpoczynającego (i poruszając się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara) każdy gracz umieszcza 1 członka swojej rodziny na polu akcji. Powtarzajcie tę czynność do momentu, kiedy każdy gracz wykorzysta wszystkich swoich pracowników*. Jeśli pole akcji jest już zajęte, nie można z niego skorzystać w tej rundzie. (W jednej rundzie jedno pole akcji może wykorzystać tylko jeden gracz). Od razu po wybraniu pola akcji musisz ją wykonać. Niektóre pola umożliwiają wykonanie więcej niż jednej czynności. Po wybraniu pola akcji musisz wykonać przynajmniej jedną akcję, którą to pole oferuje.

**W dalszej części gry możliwe jest, że niektórzy gracze będą mieli więcej członków rodziny od innych. W takim przypadku pominie gracza, który nie ma już dostępnych członków rodziny. Rozgrywajcie rundę dalej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, kiedy nikt nie będzie miał figurek członków rodziny.*

Szczegóły Fazy Pracy

Są dwa rodzaje pól akcji: akcje stałe oraz pola kumulacji zasobów. Akcje stałe pozwalają na wykonanie takiej samej akcji podczas każdej rundy. Pola kumulacji zasobów mogą zawierać różną liczbę dóbr w poszczególnych rundach.



Tutaj możesz zakupić usprawnienie tylko wtedy, kiedy najpierw dokonasz przebudowy.

Niektóre pola akcji stałych pozwalają na wykonanie więcej niż jednej czynności w dowolnej kolejności („oraz/albo”). Inne wymagają wykonania czynności w określonej kolejności („po akcji/możliwa akcja”). Korzystając z tych drugich, musisz najpierw wykonać jedną czynność, a następnie możesz wykonać drugą.



Gdy korzystasz z pola kumulacji zasobów, weź wszystkie znaczniki dóbr, które się na nim znajdują.

3. Faza Powrotu do domu

Po wykonaniu wszystkich akcji, zabierzcie wszystkich członków swoich rodzin do swoich chat/domów.

4. Żniwa

Niektóre rundy kończą się żniwami, podczas których zbieracie plony, karmicie rodzinę oraz powiększacie stado swoich zwierząt.

Przebieg żniw wyjaśniamy dokładnie na stronie 9.

Ten symbol na planszy głównej wskazuje, które rundy należy zakończyć fazą żniw.



W fazie pracy starajcie się jak najlepiej rozwijać swoje gospodarstwo. Są 3 główne aspekty, na które należy zwrócić uwagę, a które możecie rozwijać w różnych etapach gry: budowa domu, planowanie rodziny oraz hodowla zwierząt i uprawa roli.



Rozbudowa chaty i Powiększanie rodziny



Wszyscy rozpoczynacie grę z chatą, w której są 2 drewniane izby i dwóch członków rodziny. Aby móc wykonywać co rundę większą liczbę akcji, musisz najpierw rozbudować chatę, potem powiększyć rodzinę. Budowa izby wymaga materiałów budowlanych. Na początku jest to drewno i trzcina, które możesz zdobyć na polach akcji **Knieja** i **Sitowie**.

Budowa izb

Korzystając z pola akcji **Rozbudowa chaty**, zapłać 5 drewna i 2 trzciny i wbuduj nową izbę. Weź żeton z drewnianą izbą i połóż go tak, żeby sąsiadował z już istniejącymi izbami.



Pola akcji „Rozbudowa chaty”

Szczegóły rozbudowy chaty

- W pojedynczej akcji możesz wybudować tyle izb, na ile masz ochotę, o ile masz wystarczająco dóbr.
- Jeśli na twojej planszy nie ma miejsca, w którym zgodnie z zasadami, możesz postawić nową izbę, nie możesz już jej wybudować.

Gdy masz już więcej izb w chacie, niż członków rodziny, możesz skorzystać z pola akcji **Pragnienie potomstwa**. Korzystając z tej akcji, weź z zasobów ogólnych znacznik w swoim kolorze i połóż go na obok członka rodziny, wykonującego tę akcję. Na koniec rundy, gdy członkowie rodziny wracają do chaty, umieść nowego członka rodziny w pustej izbie. Od tej pory będziesz wykonywać o 1 akcję więcej w swojej rundzie. Akcja powiększenia rodziny jest możliwa od 5, 6 lub 7 rundy (w zależności od tego, w której rundzie gry pojawi się karta **Pragnienie potomstwa**).



Te dwie figurki symbolizują matkę z dzieckiem.

Przebudowa

Karta akcji **Remont domu** pojawia się w grze w 5, 6 lub 7 rundzie. Korzystając z tej akcji możesz przebudować swoją drewnianą chatę, w bardziej wartościową, **glinianą chatę**. Przebudowa kosztuje cię jednak tyle gliny, ile izb przebudowujesz i dodatkowo 1 trzcinę, na pokrycie całego dachu.



W dalszej części gry możesz ponownie wykonać akcję **Przebudowa**, aby zmienić chatę glinianą w kamienny dom. Ta przebudowa kosztuje tyle kamienia, ile izb przebudowujesz i dodatkowo 1 trzcinę na dach chaty/domu.

Te kamienne izby zastąpiły właśnie izby gliniane.



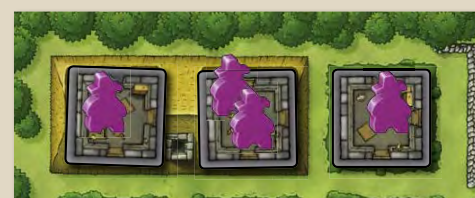
Szczegóły przebudowy

- W momencie, gdy korzystasz z akcji przebudowy musisz przebudować wszystkie izby. Nie można przebudować tylko części chaty.

Gdy mieszkasz już w glinianej chacie, to rozbudowując chatę, możesz poszerzać ją tylko o izby gliniane. Za każdą musisz zapłacić 5 gliny i 2 trzciny. Gdy mieszkasz w kamiennym domu, możesz poszerzać go tylko o kamienne izby.

Karty akcji rund finałowych

Pod koniec gry możliwe staje się szybkie powiększenie rodziny. W rundzie 12 lub 13 pojawi się karta akcji **Wielkie pragnienie potomstwa**. Pozwala ona na powiększenie rodziny nawet wtedy, kiedy nie masz pustej izby.



Szczegóły powiększenia rodziny

- Jeśli po skorzystaniu z akcji **Wielkie pragnienie potomstwa** wybudujesz nową izbę, to członek rodziny, który do tej pory nie miał własnej izby, natychmiast się do niej wprowadzi.



Karta akcji **Remont gospodarstwa** pozwala również na akcję **Buduj ogrodenie** (patrz kolejna strona).

Hodowla zwierząt

Hodowla zwierząt może odegrać dużą rolę w wyżywieniu twojej rodziny. Pola akcji, pozwalające na wzięcie zwierząt, są polami kumulacyjnymi. Korzystając z tych akcji, weź wszystkie zwierzęta z danej karty.



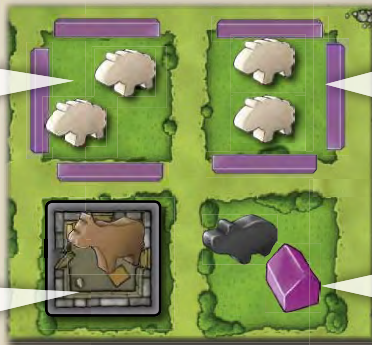
Karta akcji Zagroda owiec pojawi się w rundzie 1, 2, 3 albo 4, Zagroda dzików w 8 albo 9 rundzie, a Zagroda krów w 10 albo 11.

Przetrzykiwanie zwierząt

Otrzymanych znaczników zwierząt nie dodawaj do swoich zasobów! **Musisz mieć miejsce w swoim gospodarstwie, aby miały gdzie żyć.** W innym przypadku zwierzęta uciekną. Jest kilka możliwości, aby do tego nie dopuścić.

Akcja **Ogradzanie** pozwala stawiać ogrodzenia na planszy gospodarstwa, tworząc w ten sposób pastwiska. W trakcie każdej rozgrywki masz do dyspozycji 15 ogrodzeń. Na każdym pastwisku możesz hodować tylko jeden rodzaj zwierząt. Każdy **ogrodzony obszar gospodarstwa mieści 2 zwierzęta.**

W całej chacie możesz **trzymać jedno zwierzę, jako domowego pupila.**



Pastwisko, na którym stoi obora może pomieścić dwa razy więcej zwierząt, niż pastwisko bez obory. Każdy gracz ma 4 obory.

Obora stojąca poza pastwiskiem pozwala hodować **jedno zwierzę.** Zawsze masz możliwość ogrodzić tę oborę i stworzyć pastwisko z oborą.

Aby ogrodzić pastwisko, skorzystaj z pola akcji **Ogradzanie**. Każde ogrodzenie składające się na pastwisko kosztuje 1 drewno. W jednej akcji możesz ogrodzić dowolną liczbę pastwisk – musisz tylko mieć odpowiednią ilość drewna. Pierwsze pastwisko możesz wybudować na dowolnym pustym obszarze swojego gospodarstwa. Kolejne pastwiska muszą przylegać do poprzednio wybudowanych. Wybudowane ogrodzenia muszą tworzyć zamknięte pastwisko.

Szczegóły budowy ogrodzenia

- Przylegające pastwiska muszą mieć wspólny choć jeden element ogrodzenia.
- Nie ma możliwości wyburzenia ogrodzeń, które zostały już postawione.
- Korzystając z akcji **Ogradzanie**, możesz podzielić istniejące pastwisko, budując ogrodzenia pośrodku.
- Krawędź domu oraz pola nie mogą służyć jako ściany pastwiska. Pastwisko musi mieć ogrodzenie z każdej strony.

Korzystając z akcji **Buduj obory** na polu akcji **Rozbudowa chaty**, można za 2 drewna wybudować oborę. (Jest to to samo pole akcji, która pozwala na rozbudowę chaty, zobacz więcej str. 7).

Szczegóły budowy obór

- Na jednym polu planszy gospodarstwa może znajdować się tylko jedna obora. Musi to być pole, na którym nie ma żadnego żetonu.
- Nie musisz budować obór tak, aby stały na obszarach przylegających do siebie.
- Obory budowane są pojedynczo, a nie wszystkie jednocześnie.
- Niektóre karty mogą nadać oborom specjalne właściwości (zobacz strony 10-11). Każda obora może mieć tylko jedną specjalną właściwość.



Każda z 2 obór wybudowanych na pastwisku 1x2 podwaja liczbę zwierząt, które mogą mieszkać na tym pastwisku. To pastwisko pomieści więc 16 zwierząt jednego rodzaju.

Jeśli posiadasz usprawienie z symbolem:  (zobacz **Palenisko i Kuchnia**, strona 10), możesz od razu po zabraniu zwierząt z pola kumulacyjnego zamienić je na żywność. Nie musisz posiadać miejsca na te zwierzęta w swoim gospodarstwie.

Możesz przemieszczać zwierzęta w swoim gospodarstwie **w dowolnym momencie** (zgodnie z zasadami hodowli i umieszczania zwierząt w gospodarstwie). Wszystkie inne elementy (izby, pola, ogrodzenia i obory) są umieszczone na stałe i nie wolno ich przemieszczać. Możesz natomiast usuwać z gospodarstwa zwierzęta i inne dobra.

Uprawa

Uprawa wymaga przygotowań. W pierwszej kolejności musisz wykonać akcję **Zaorz pole**, aby pozyskać pole do gospodarstwa. Pierwsze pole możesz umieścić na dowolnym niezajętym obszarze gospodarstwa. Kolejne pola muszą sąsiadować z wcześniej zaoranyimi polami. Następnie musisz pozyskać nasiona. Pole akcji **Nasiona zbóż** jest dostępne od samego początku gry. Pozwala ono na pozyskanie jednego zboża z zasobów ogólnych.



Ta karta pozwala ci jednocześnie zaorac i obsiać pole.

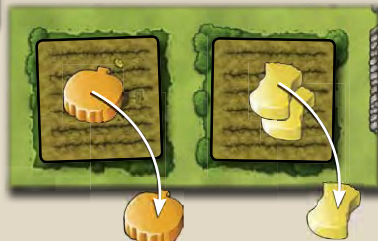
W dalszej części gry, dostępne do uprawy będą też warzywa. Jeśli posiadasz w swoich zasobach zboże lub warzywa oraz zaorane puste pole, możesz skorzystać z akcji **Obsiej pole**. Akcja ta pojawia się w grze pomiędzy 1 a 4 rundą. Wykonując akcję obsiewania pola, weź ze swoich zasobów jedno zboże albo warzywo i połóż je na zaoranym pustym polu. Z zasobów ogólnych weź i połóż na nich, odpowiednio, dodatkowe 2 zboża albo 1 warzywo (patrz ilustracja poniżej). W jednej akcji możesz obsiać dowolną liczbę pól.

Zbiory odbywają się dopiero podczas żniw.

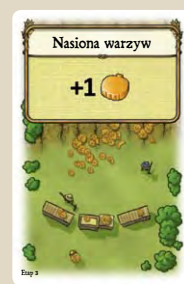


Żniwa za żniwami, pola będą się powoli, ale nieubłaganie opróżniać.

Po wykonaniu akcji **Obsiej pole**, każde nowo obsiane pole ze zbożem zawiera 3 zboża, a z warzywami 2 warzywa.



Karta akcji **Nasiona warzyw**, która umożliwia pozyskiwanie warzyw, pojawi się w grze w 8. albo 9. rundzie.



Na początku każdego żniwa, zbierz po jednym plonie z każdego pola. Zebrane znaczki umieść w swoich zasobach (zobacz poniżej).

Szczegóły upraw

- W momencie wykonywania akcji **Obsiej pole** możesz dowolnie wybierać, które uprawy ze swoich zasobów chcesz zasiać.
- Zboże jak i warzywo uzyskane z karty akcji (**Nasiona zbóż** i **Nasiona warzyw**) możesz zarówno zasiać, jak i od razu wykorzystać w inny sposób, bez uprzedniego obsiewania.
- Nie musisz obsiewać wszystkich dostępnych pól w swoim gospodarstwie, pole może leżeć odłogiem.
- Raz zaorane pole pozostaje w tym miejscu do końca gry – nie można go usunąć.
- Uprawy na polach mogą być zbierane tylko podczas żniw. W innych momentach gry nie masz do nich dostępu i nie możesz ich przenosić do zasobów. Na koniec gry podczas punktowania, uprawy na polach wliczają się do puli. (zobacz strona 12).

Żniwa

Żniwa następują po 4,7,9,11,13 i 14 rundzie. Oznaczone są symbolem 🌾 na planszy głównej. Każde żniwa składają się z 3 faz, rozgrywanych w określonej kolejności.

Faza zbiorów

Zbierz dokładnie jeden znaczek z każdego pola i umieść zebrane plony w swoich zasobach. Nie wolno omijać fazy zbiorów.

Faza żywienia rodziny

Każdy członek rodziny zjada 2 żywności. Wyjątkiem jest nowy potomek (taki, który jeszcze nie wykonywał żadnej akcji, ponieważ urodził się w rundzie poprzedzającej żniwa). Nowy potomek potrzebuje 1 żywności. Każde nieprzetworzone warzywo i zboże możesz traktować jako 1 żywność.



Zboże możesz zjeść jako kaszę...



...a warzywa na surowo.



Pole akcji **Wędrowni artyści** dostępne jest tylko w rozgrywce w 4 osoby.

Szczegóły fazy żywienia rodziny

- Łatwo zauważyć, że dodatkowi członkowie rodziny umożliwiają wykonanie większej liczby akcji, ale jednocześnie zwiększają zapotrzebowanie na żywność*.
- Żywność możesz zdobyć na polach akcji: **Polów ryb**, **Dniówka** i **Wędrowni artyści**.
- Warzywa i zboże mogą zapewnić ci więcej żywności, jeśli posiadasz usprawienie oznaczone: 🍷 i 🍷 (więcej w dalszej części instrukcji).
- Zwierzęta możesz przetworzyć w żywność tylko wtedy, kiedy posiadasz usprawienie oznaczone: 🍷. Bez niego nie możesz ich wymienić na żywność.

Faza powiększania stada

Po fazie żywienia rodziny następuje faza powiększania stada. Jeśli posiadasz w swoim gospodarstwie **przynajmniej 2 zwierzęta tego samego rodzaju** i masz miejsce na nowo narodzone zwierzę, to na świat przychodzi młode. Weź z zasobów ogólnych 1 zwierzę tego rodzaju i wstaw je na pastwisko albo do chaty (nie musi mieszkać z rodzicami). W tej fazie nie możesz przetworzyć w żywność nowo narodzonego zwierzęcia, ani jego rodzica. Podczas każdego żniwa rodzi się w jednym gospodarstwie **maksymalnie po jednym** nowym zwierzęciu każdego rodzaju.

*Jeśli nie masz wystarczającej ilości żywności, aby wykarmić swoją rodzinę, musisz żebrac o pomoc. Za każdą brakującą żywność, weź 1 żeton żebrania. Na koniec gry, każdy taki żeton jest wart -3 (minus trzy) punkty. Nie ma możliwości pozbycia się żetonów żebrania.



Duże usprawnienia



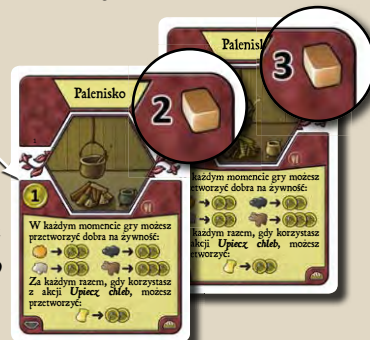
W grze dostępnych jest 10 dużych usprawnień, do których wszyscy mają taki sam dostęp. Gdy wybudujesz duże usprawnienie, możesz z niego korzystać do końca gry. Każde duże usprawnienie jest warte określoną liczbę punktów, oznaczoną żółtym kółkiem.

Duże usprawnienie można kupić, korzystając z karty akcji **Budowa usprawnienia** albo **Remont domu**.

Koszt budowy każdego usprawnienia widnieje w prawym górnym rogu. Aby wybudować dane usprawnienie, należy zapłacić ten koszt w materiałach budowlanych (*odłożyć do zasobów ogólnych*).



Głównym celem budowy dużych usprawnień jest produkcja żywności. Zwierzęta i warzywa możesz ugotować, z ziarna upiec chleb, a materiały budowlane zamienić w produkty, za sprzedaż których otrzymasz żywność.



Palenisko jest najtańszym dużym usprawnieniem. Koszt jego budowy to 2 albo 3 gliny.

Palenisko i Kuchnia

W grze występują po dwie sztuki kart **Palenisko** i **Kuchnia**. Jedne z nich są tańsze od drugich. Dzięki nim możesz przetworzyć zwierzęta i warzywa w żywność w dowolnym momencie. Każda karta wskazuje ile żywności dostarcza podczas przetwarzania różnych produktów (**Kuchnia** dostarcza więcej żywności z tych samych produktów, ale jest też bardziej kosztowna).

Szczegóły dotyczące kart Paleniska i Kuchnia

- Korzystając z akcji *Duże usprawnienie*, możesz zwrócić **Palenisko**, aby otrzymać **Kuchnię**. Nie ponosisz za to żadnego dodatkowego kosztu.
- Karty, które pozwalają na przetwarzanie zwierząt oraz warzyw w żywność oznaczone są symbolem w lewym dolnym rogu.

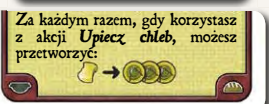
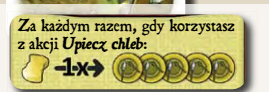
W dowolnym momencie gry możesz zamienić swoje zboże i warzywa na 1 żywność. Jeśli jednak skorzystasz z akcji **Upiecz chleb**, uzyskasz 2 (**Palenisko**) albo 3 (**Kuchnia**) żywności z każdego zboża.

Korzystając z pola akcji **Wykorzystanie plonów**, możesz zdecydować jak wykorzystasz swoje ziarno. Możesz je posiać na polu (zobacz więcej na stronie 9), albo zamienić w żywność, korzystając z ulepszenia z symbolem .

Piece

Karty usprawnień pozwalające na pieczenie chleba są oznaczone symbolem w prawym dolnym rogu. Oprócz **Paleniska** i **Kuchni**, na wykonanie tej akcji pozwalają też **Piec gliniany** i **Piec kamienny**. W momencie zakupu takiej karty możesz od razu wykonać akcję **Upiecz chleb**. Aby wykonać tę akcję w późniejszym czasie, użyj karty **Wykorzystaj plony**.

Jeśli posiadasz **Gliniany piec** oraz **Kuchnię** i korzystasz z akcji **Upiecz chleb**, możesz zmienić 1 zboże w 5 żywności, a pozostałe zboże w 3 żywności każde.



Budynki rzemieślnicze

Stolarnia pozwala na przetwarzanie drewna, **Garncarnia** gliny, a **Koszykarnia** trzciny. Jeśli posiadasz odpowiednie usprawnienie, raz podczas zniw możesz przetworzyć 1 drewno, glinę i trzinę na 3 żywności. Pod koniec gry (*patrz str. 12*) usprawnienia te przynoszą punkty specjalne za pozostałe w twoich zasobach materiały budowlane.

Podczas punktacji, **Stolarnia** daje 1 punkt specjalny za 3-4 znaczniki drewna, które posiadasz w swoich zasobach, 2 punkty specjalne za 5-6 oraz 3 punkty specjalne za 7 lub więcej znaczników drewna.

Studnia

Dziesiątym dużym usprawnieniem jest **Studnia**, która zapewnia 1 żywność przez 5 kolejnych rund. Budując **Studnię**, umieść po 1 żywności na 5 kolejnych polach rund na planszy głównej. Na początku tych rund weź leżący na polu żeton.

Na str. 2 dodatku do instrukcji znajduje się dokładne wytłumaczenie wszystkich kart dużych usprawnień.



Karty w ręce (pomocnicy i małe usprawnienia)

Karty dużych usprawnień są dostępne na planszy. Karty małych usprawnień oraz pomocników wszyscy trzymają w ręce do momentu, kiedy zdecydują się je zagrać. Karty trzymane w ręce nie mają żadnego wpływu na rozgrywkę. Karty zagrane mogą zmieniać reguły tak, jak opisuje to tekst na danej karcie. Podczas gry nie masz możliwości zdobycia kolejnych, dodatkowych kart, więc musisz jak najlepiej zaplanować wykorzystanie 7 małych usprawnień i 7 pomocników, których masz w ręce.



Przykład: zgrywając tę kartę otrzymujesz 2 zboża, jeśli grasz sam, 3 gliny, jeśli gracie w 2 osoby, 2 trzcin, jeśli gracie w 3 osoby albo 2 owoce, jeśli gracie w 4 osoby.

Szczegóły

- Jeśli tekst na karcie jest skonstruowany w sposób: „Jeśli posiadasz a/b/c to otrzymujesz X/Y/Z”, to w pozytywnym przypadku, spełniasz tylko jeden z tych trzech warunków. (Więcej szczegółów na stronie 3 dodatku do instrukcji.)

Małe Usprawnienia

Korzystając z akcji **Budowa usprawnienia**, zdecyduj czy chcesz wybudować małe, czy duże usprawnienie. Możliwość budowy małego usprawnienia daje również pole akcji **Miejsce spotkań** (patrz str. 12) oraz akcja **Powiększ rodzinę** (patrz str. 7).

Koszt budowy małego usprawnienia widnieje w prawym górnym rogu karty. Niektóre usprawnienia możesz zbudować tylko, jeśli spełniasz opisane na nim warunki. Widnieją one w lewym górnym rogu karty. Jeśli warunek nie jest spełniony, nie możesz kupić danej karty.

Większość małych oraz wszystkie duże usprawnienia przynoszą punkty specjalne na koniec gry. Liczba punktów specjalnych wskazana jest na żółtym kółku. Niektóre małe usprawnienia także przynoszą dodatkowe punkty specjalne.



Symbol przypomina o możliwości zdobycia punktów specjalnych. Krosno przyniesie na koniec gry 1 punkt specjalny za każde 3 owce.

Krosno samo w sobie warte jest 1 punkt specjalny.



Duże usprawnienie jest koloru czerwonego, a małe pomarańczowego.



Ta karta wymaga, abyś miał zagranych przynajmniej dwóch pomocników (leżących przed tobą na stole).

Niektóre małe usprawnienia są kartami przechodnimi. W momencie zagrania, zastosuj się do tekstu na karcie, a następnie przekaz tę kartę osobie siedzącej po twojej lewej stronie. Gracz ten dokłada tę kartę do kart trzymany w ręce. Karty przechodnie są oznaczone „strzałką w lewo”.

Pomocnicy

Pole akcji **Nabór** pozwala na zagraniem karty pomocnika z ręki i położenie jej przed sobą na stole. Korzystając z pola **Nabór**, znajdującego się powyżej pola **Dniówka**, możesz zagrać swojego pierwszego pomocnika za darmo. Zatrudnienie każdego następnego pomocnika będzie już cię kosztowało 1 żywność. Opłatę za zatrudnienie przekaz do zasobów ogólnych.

W rozgrywkach 3- i 4-osobowych dostępne jest dodatkowe pole akcji **Nabór**. W grze 3-osobowej każdy pomocnik zatrudniony z wykorzystaniem tego pola kosztuje 2 żywności. W grze w 4 osoby, zatrudnienie każdego z dwóch pierwszych pomocników kosztuje 1 żywność, a kolejnych po 2 żywności za każdego. Ten koszt nazwany jest kosztem zatrudnienia. (Niektórzy pomocnicy wymagają poniesienia dodatkowej zapłaty, która jest opisana na karcie).



Stróż jest specjalną kartą, która stawia graczom wyzwanie – ktokolwiek będzie miał najwięcej izb w swojej chacie, dostanie 3 punkty. Nagrodę w przypadku remisu otrzymają wszyscy gracze z największą liczbą izb.

Stragan pozwala na zmianę jednego zboża w jedno warzywo.



Więcej szczegółów na temat pomocników i małych usprawnień znajdziesz na stronach 2 i 3 dodatku do instrukcji.



Gracz rozpoczynający

W Agricoli gracz rozpoczynający nie zmienia się co rundę. Aby zostać graczem rozpoczynającym, skorzystaj z pola akcji **Miejsce spotkań**. (Jeśli żaden gracz w danej rundzie nie skorzysta z tego pola, to znacznik gracza rozpoczynającego pozostaje u obecnego posiadacza i to on będzie rozpoczynał kolejną rundę).



Korzystając z akcji **Miejsce spotkań**, możesz także wybudować jedno małe urządzenie.

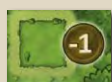
Koniec gry oraz zwycięzca

Gra kończy się po 14 rundach, po zakończeniu ostatnich żniw. Z brzegu planszy głównej umieściliśmy tabelę wskazującą, co jest punktowane w grze. Punkty przynosi prawie wszystko... poza żywnością. Pierwsza linia wskazuje, że 0-1 zaoranych pól warte jest -1 (minus 1) punkt, 2 pola warte są 1 punkt, 3 pola to 2 punkty, itd. W taki sam sposób przyznawane są punkty za pastwiska, zboże, warzywa i zwierzęta.

-1	1	2	3	4
0-1	2	3	4	5+
0	1	2	3	4+

Szczegóły punktacji

- Jeśli zgromadziłeś dobra na kartach, sprawdź w dodatku do instrukcji, czy przynoszą punkty zwycięstwa.
- Licząc znaczniki zboża i warzyw, nie zapomnij o policzeniu wszystkich znaczników w swoich zasobach, rosnących na polach oraz leżących na wszystkich kartach, reprezentujących pole.
- Zwierzęta oraz członków rodziny, przebywających na kartach zapewniających im przestrzeń mieszkalną, również weź pod uwagę, że na karcie jest napisane inaczej.



Podczas gry warto sprawdzać, jaka będzie wartość różnych elementów na koniec gry. Należy też pamiętać, że każde niezagospodarowane pole warte jest -1 punkt na koniec gry.

Poza elementami opisanymi powyżej, dodatkowe punkty można zdobyć za przebudowę chaty, dużą liczbę członków rodziny, urządzenia oraz ogrodzone obory. Szczegółowe zasady punktacji znajdziesz na ostatniej stronie dodatku do instrukcji. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który posiada najwięcej niewykorzystanych materiałów budowlanych w swoich zasobach. Jeśli nadal jest remis, gracze wspólnie cieszą się zwycięstwem.



Liczba komponentów

Jedynie znaczniki, których liczba jest limitowana to 5 członków rodziny, 4 obory i 15 ogrodzeń. Jeśli zasoby którychkolwiek innych znaczników wyczerpią się podczas rozgrywki, zastąp je tymczasowo żetonami odpowiedniego rodzaju lub improwizuj. Mogą ci się przydać żetony z dwoma warzywami, trzema sztukami zboża, czterema zwierzętami (każdego rodzaju) i pięcioma materiałami budowlanymi (każdego rodzaju).



Przykład wykorzystania żetonu z czterema dzikami – na podwójnym pastwisku mieszczą się 4 zwierzęta.



Ten żeton reprezentuje 2 znaczniki warzyw na polu.

Wariant jednoosobowy

W wariantcie jednoosobowym, zaczynasz bez znaczników żywności. Musisz rozegrać wszystkie rundy tak, jak przy grze 2-osobowej, z następującymi modyfikacjami: każdy dorosły członek rodziny wymaga 3 żywności w fazie żywienia rodziny (nowo narodzony członek rodziny ciągle wymaga tylko 1 żywności). Na polu akcji **Knieja** należy dokładać dwa znaczniki drewna zamiast trzech. Po zagraniu karty przechodniej, odłóż ją do pudełka. Nie będzie już dostępna. (Zobacz również rozdział Kampanie na str. 10 dodatku do instrukcji). Jeśli chcesz, możesz wybrać karty, którymi będziesz grał, a nawet kolejność przychodzenia kart akcji.

Autor: Uwe Rosenberg Testy kart: Chris Deotte

Grafika: Klemens Franz

Skład: Andrea Kattinig

Polska wersja językowa

Tłumaczenie: Dominika Chrostowska, Michał Matłosz

Korekta: Przemysław Korzeniewski



www.LACERTA.pl

facebook.com/LacertaPL

kontakt@lacerta.pl



© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D – 27804 Berne, Niemcy.

© 2016 Wydawnictwo Lacerta
skr. pocztowa 57003; ul. Czarnieckiego 15,
53-638 Wrocław, Polska