

Uwe Rosenberg AGRICOLA

JESZCZE WIĘCEJ BUDYNKÓW
DO ZWIERZYŃCA

dwa rozszerzenia gry:



WPROWADZENIE

„Jeszcze więcej budynków do zwierzyńca” to dwa rozszerzenia gry „Agricola: chłopi i ich zwierzyńca”. Wprowadzają one do gry nowe budynki specjalne, dzięki którym gra staje się jeszcze bardziej strategiczna.

Więcej opcji hodowli oraz powiększania stada, kolejne budynki i nowe sposoby rozwoju gospodarstwa zadowolą nawet najbardziej wybrednych graczy.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 2 rozszerzenia gospodarstwa - z czego jedno zapasowe
- 54 żetony budynków specjalnych
- 2 żetony **Szopa** (na odwrocie: **Obora**) - z czego jeden zapasowy oraz niniejsza instrukcja

Każde z dwóch rozszerzeń posiada inne oznaczenie na wszystkich żetonach: 27 żetonów budynków specjalnych pierwszego rozszerzenia ma na rewersie wydrukowanego ptaka, a 27 żetonów budynków specjalnych drugiego rozszerzenia ma na rewersie wydrukowanego stracha na wróble. W razie potrzeby możesz je więc łatwo rozróżnić.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Do podstawowej wersji gry wprowadź następujące zmiany:

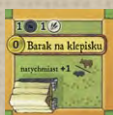
- Powiększ zasoby ogólne o jedno rozszerzenie gospodarstwa oraz o jeden żeton **Szopa/Obora** (w sumie będzie ich więc po 5). Zapasowe elementy (jedno rozszerzenie gospodarstwa oraz jeden żeton **Szopa/Obora**) odłóż do pudełka - nie będą brały udziału w grze.
- Obok czterech żetonów budynków specjalnych z podstawowej wersji gry połóż 4 losowo wybrane żetony z jednego z dwóch rozszerzeń (posiadających na rewersie ptaka {1} albo stracha na wróble {2}).

DODATKOWE WSKAZÓWKI I UWAGI

- Jeśli uważasz, że ty i twój partner jesteście wystarczająco zaawansowani, możesz dodać do gry po 4 losowo wybrane żetony budynków specjalnych z obu rozszerzeń (wraz z budynkami specjalnymi z wersji podstawowej, w grze będzie więc w sumie 12 budynków specjalnych).
- Określenie „przylegająco” oznacza bezpośrednie sąsiedztwo w poziomie albo w pionie. Sąsiedowanie „narożnikami” nie jest traktowane ani jako „przyleganie”, ani jako bezpośrednie sąsiedztwo.
- Niektóre budynki oferują schronienie dla wybranych rodzajów zwierząt. Zwróć uwagę na oznaczenia na żetonie.

BUDYNKI SPECJALNE

Poniżej zamieszczamy listę budynków specjalnych wraz z opisem ich działania. Przy każdym budynku zaznaczono również, z którego rozszerzenia pochodzi.



Barak na klepisku {1}: Natychmiast po zbudowaniu **Baraku na klepisku** weź z zasobów ogólnych 1 dzika albo 1 krowę.



Buda dla psa {1}: Możesz trzymać po jednej owcy na każdym pustym obszarze swojego gospodarstwa, które znajduje się w środkowym albo dolnym rzędzie. Skutek posiadania **Budy dla psa** jest taki sam, jak gdyby na tych obszarach stały żłoby.



Biuro zarządcy {2}: Po zakończeniu każdej Fazy pracy (gdy wszyscy parobkowie zostali już wysłani do pracy) możesz wykonać akcję z niezajętego pola akcji. W ten sposób możesz wykonać cztery akcje (zamiast trzech) w każdej rundzie. **Biuro zarządcy** jest jednak warte 3 ujemne punkty na koniec gry. W **Biurze zarządcy** możesz trzymać jedno zwierzę.



Centrala nasienna {1}: W Fазie powiększania stada (w każdej rundzie) potrzebujesz tylko jednego zwierzęcia, aby na świat przyszły młode danego gatunku.



Ciesielnia {1}: W dowolnym momencie gry możesz przesuwać swoje **Szopy** i żłoby z jednych obszarów gospodarstwa na inne. Ta zasada obowiązuje również dla budynków, które mają w nazwie wyraz „szopa” (np. **Szopa dla krów** czy **Szopa dla dzików**).





Dom z bali {1}: Dom z bali jest ulepszeniem twojej **Chaty**. Musisz go położyć bezpośrednio na wierzchu **Chaty**. Nie możesz go zbudować w żadnym innym miejscu (np. na pustym obszarze gospodarstwa, na innym budynku, czy na innych ulepszeniach **Chaty**). **Dom z bali** jest warty 4 punkty zwycięstwa na koniec gry, o ile posiadasz co najmniej 4 drewna w swoich zasobach. W przeciwnym razie nie przynosi żadnych punktów. W **Domu z bali** możesz trzymać maksymalnie 4 zwierzęta tego samego rodzaju. Łącznie są trzy budynki, które ulepsząją **Chatę**: **Dom ryglowy**, **Dom z bali** oraz **Dom z zagrodą**. Każdy z nich może ulepszyć **Chatę**, ale nie siebie wzajemnie.



Dom z zagrodą {2}: Dom z zagrodą jest ulepszeniem twojej **Chaty**. Musisz go położyć bezpośrednio na wierzchu **Chaty**. Nie możesz go zbudować w żadnym innym miejscu (np. na pustym obszarze gospodarstwa, na innym budynku, czy na innych ulepszeniach **Chaty**). W **Domu z zagrodą** możesz trzymać maksymalnie 4 zwierzęta tego samego rodzaju. Łącznie są trzy budynki, które ulepsząją **Chatę**: **Dom ryglowy**, **Dom z bali** oraz **Dom z zagrodą**. Każdy z nich może ulepszyć **Chatę**, ale nie siebie wzajemnie.



Duża przybudówka {1}: Na koniec gry Duża przybudówka warta jest dwa razy więcej punktów zwycięstwa niż wynosi liczba budynków przylegających do niej w poziomie lub pionie. **Duża przybudówka** może więc być warta pomiędzy 0 a 8 punktów zwycięstwa. W **Dużej przybudówce** możesz trzymać maksymalnie dwa zwierzęta tego samego rodzaju.



Dworek {1}: Natychmiast po zbudowaniu Dworku weź z zasobów ogólnych 1 krowę oraz jedno rozszerzenie gospodarstwa (o ile jeszcze jakieś jest dostępne). W **Dworku** możesz trzymać maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju.



Ferma ekologiczna {2}: Natychmiast po zbudowaniu Fermy ekologicznej dołóż jedno zwierzę (tego samego rodzaju) do każdego pastwiska, na którym obecnie znajduje się dokładnie jedno zwierzę. Ta zasada nie odnosi się do budynków, w których trzymasz jedno zwierzę.



Folwark {2}: Natychmiast po zbudowaniu Folwarku weź jednego konia z zasobów ogólnych. Na koniec gry **Folwark** jest warty 3 punkty, o ile masz w gospodarstwie co najmniej 5 budynków specjalnych (wliczając w to **Folwark** i **Chatę** albo jej ulepszenia). W przeciwnym przypadku nie przynosi punktów. W **Folwarku** możesz trzymać maksymalnie 2 konie (żadnych innych zwierząt).



Giełda rolna {1}: Giełdę rolną musisz wybudować na pustym obszarze swojego gospodarstwa graniczącym z drogą. Natychmiast po zbudowaniu **Giełdy rolnej** weź z zasobów ogólnych 1 dowolny materiał budowlany oraz 1 dowolne zwierzę. W budynku **Giełdy rolnej** możesz trzymać jedną owcę (żadnych innych zwierząt).



Gumno {2}: Pierwszą Szopę, którą wybudujesz po zbudowaniu **Gumna**, możesz od razu, bez ponoszenia kosztów, ulepszyć do **Obory**. W **Gumnie** możesz trzymać jedno zwierzę.





Handel obwoźny {2}: W dowolnym momencie gry (nawet poza Fazą pracy), możesz wymienić jedną trzcinę na jedno dowolne zwierzę. Na tym żetonie możesz trzymać maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.



Hodowla bydła {2}: Możesz trzymać maksymalnie po dwie krowy na każdym pustym obszarze gospodarstwa przylegającym pionowo lub poziomo do tej **Hodowli bydła**. Na tym żetonie możesz trzymać maksymalnie dwie krowy (żadnych innych zwierząt).



Kaczy staw {1}: W momencie budowy **Kaczego stawu** co najmniej 6 obszarów twojego gospodarstwa musi być pustych. Natychmiast po zbudowaniu **Kaczego stawu** weź z zasobów ogólnych 1 trzcinę.



Karczma {2}: Aby zbudować **Karczmę** musisz zapłacić (odłożyć do zasobów ogólnych) dwa kamienie, jednego dzika i jedną krowę. Natychmiast po zbudowaniu **Karczmy** weź jednego konia z zasobów ogólnych. W **Karczmie** możesz trzymać maksymalnie 2 dziki (żadnych innych zwierząt).



Kojce {1}: W **Kojcu** możesz trzymać maksymalnie 1 owcę, 1 dzika, 1 krowę i 1 konia. Przed rozpoczęciem każdej Fazy powiększania stada musisz jednak zabrać stąd wszystkie zwierzęta (patrzac na to z praktycznej strony: w **Kojcu** musi być miejsce dla nowego potomstwa).



Koliba {2}: Posiadanie **Koliby** nie przynosi żadnych korzyści podczas gry. Zwierzęta trzymane w **Kolibie** nie liczą się do punktacji na koniec gry, ani nie przynoszą żadnych punktów dodatkowych. Mimo, że **Koliba** mieści do czterech zwierząt tego samego rodzaju, nie jest uważana za pastwisko (np. na potrzeby **Fermy ekologicznej** albo **Stacji żywienia**).



Magazyn {2}: **Magazyn** jest ulepszeniem zwykłej **Obory**. Nie możesz zastąpić **Magazynem** żadnego innego budynku nawet, jeśli miałby on w nazwie wyraz „obora” (np. nie możesz **Magazynem** zastąpić **Zagrody z oborą**). Nie możesz również zbudować **Magazynu** na pustym obszarze. Natychmiast po zbudowaniu magazynu weź z zasobów ogólnych 3 kamienie i 3 drewna. W **Magazynie** możesz trzymać jednego konia (żadnych innych zwierząt).



Mała przybudówka {1}: Na koniec gry **Mała przybudówka** warta jest dwa razy więcej punktów zwycięstwa, niż wynosi liczba budynków przylegających do niej w poziomie lub pionie. **Mała przybudówka** może więc być warta pomiędzy 0 a 8 punktów zwycięstwa. W **Małej przybudówce** możesz trzymać jedno zwierzę.



Manufaktura {2}: Za każdym razem, kiedy przeprowadzasz akcję „Postaw szepę”, możesz dodatkowo położyć na planszy 2 niewykorzystane ogrodzenia ze swoich zasobów bez ponoszenia kosztów. Na tym żetonie możesz trzymać jedno zwierzę.



Oficyna {2}: Natychmiast po zbudowaniu **Oficyny** możesz zbudować jeden inny budynek specjalny. Ten drugi budynek musi przylegać do **Oficyny**. Co prawda na zbudowanie obu budynków poświęcasz tylko jedną akcję, ale musisz jednak ponieść koszt budowy obu budynków. W **Oficynie** możesz trzymać jedną owcę (żadnych innych zwierząt).



Paśnik {1}: Natychmiast po zbudowaniu **Paśnika** postaw w swoim gospodarstwie 1 żółb (nie ponosząc kosztów). Na koniec gry **Paśnik** warty jest 3 punkty zwycięstwa, o ile posiadasz co najmniej 5 żółbów. W przeciwnym przypadku nie przynosi żadnych punktów.



Podwórko cieśli {2}: Od tej pory możesz układać w gospodarstwie wszystkie nowo otrzymane ogrodzenia (np. ogrodzenia otrzymane w ramach wykonania akcji „Rozszerzenie”) bez ponoszenia kosztów i wykonywania dodatkowych akcji. Na **Podwórku cieśli** możesz trzymać maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.



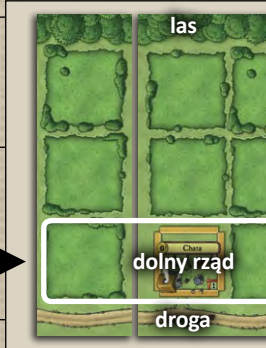
Pokój dla służby {2}: Natychmiast po zbudowaniu **Pokoju dla służby**, możesz ułożyć w swoim gospodarstwie do 2 ogrodzeń (z własnych zasobów) bez ponoszenia kosztów. Następnie, możesz zapłacić 2 drewna, aby zbudować żółb. **Pokój dla służby** nie przynosi punktów na koniec gry. W **Pokoju dla służby** możesz trzymać jedno zwierzę.



Pole buraków pastewnych {1}: W momencie budowy **Pola buraków pastewnych** musisz posiadać co najmniej po 2 zwierzęta każdego rodzaju. Natychmiast po zbudowaniu **Pola buraków pastewnych** weź z zasobów ogólnych 1 owcę, 1 dziką, 1 krowę oraz 1 konia.



Posiadłość {2}: Posiadanie **Posiadłości** nie przynosi żadnych korzyści podczas gry. Na koniec gry tracisz 2 punkty za każdy budynek przylegający do drogi (czyli w dolnym rzędzie twojej planszy), włącznie z **Chatą** albo jej usprawnieniami. Może się więc zdarzyć, że stracisz więcej punktów, niż **Posiadłość** jest warta. W **Posiadłości** możesz trzymać maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.



Przydomowy warsztat {1}: Na początku każdej Fazy powiększania stada możesz zapłacić 3 kamienie i 1 trzcinę, aby postawić w swoim gospodarstwie 1 **Szopę** (o ile jeszcze jakaś jest dostępna).



Skład drewna {2}: Weź 3 drewna za każdym razem, gdy w jednej rundzie zostaną wykorzystane wszystkie cztery pola akcji z górnego rzędu na planszy głównej (chodzi o pola akcji: „Gracz rozpoczynający oraz 1 drewno”, „3 drewna”, „1 kamień” i „2 kamienie”). Drewno otrzymujesz tuż po tym, gdy zostanie zajęte czwarte pole.



Skład materiałów budowlanych {2}: Za każdym razem, kiedy otrzymujesz jednocześnie 3 różne materiały budowlane (np. korzystając z pola akcji „Materiały budowlane”), weź 1 drewno z pola akcji „3 drewna”. Jeśli nie ma tam drewna, nie otrzymujesz dodatkowego drewna. W **Składzie materiałów budowlanych** możesz trzymać jednego konia (żadnych innych zwierząt).



Stacja hodowlana {1}: Po zakończeniu Fazy powiększania stada, w ostatniej rundzie gry, przeprowadź w swoim gospodarstwie jeszcze raz Fazę powiększania stada. Twoje zwierzęta będą mogły się więc rozmnożyć na koniec gry dwa razy. W **Stacji hodowlanej** możesz trzymać maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.



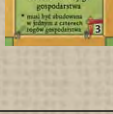
Stacja żywienia {2}: Od tej chwili, każde twoje pastwisko, na którym nie stoi żłób, pomieści o jedno zwierzę więcej (tego samego rodzaju). Przykładowo: pastwisko o wielkości jednego obszaru może pomieścić 3 zwierzęta, pastwisko o wielkości dwóch obszarów może pomieścić 5 zwierząt, itd. W **Stacji żywienia** możesz trzymać 1 zwierzę.



Stadnina {1}: Możesz trzymać do dwóch koni na każdym pustym obszarze gospodarstwa przylegającym w pionie lub poziomie do **Stadniny**. W **Stadninie** możesz trzymać maksymalnie 2 konie (żadnych innych zwierząt).



Stacja narożna {2}: Stację narożną musisz zbudować w jednym z czterech narożników swojego gospodarstwa. Co prawda jest warta 4 punkty na koniec gry, ale po jej zbudowaniu nie możesz już rozszerzać swojego gospodarstwa. Od chwili zbudowania, podczas wykonywania akcji „Rozszerzenie”, otrzymasz tylko ogrodzenie nie bierzesz rozszerzenia gospodarstwa). W **Stacji narożnej** możesz trzymać maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju.



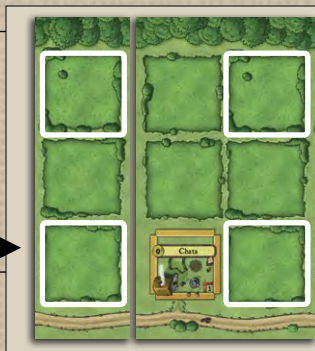
Stodoła {1}: Natychmiast po zbudowaniu **Stodoły** weź z zasobów ogólnych jedną owoc, jedną krowę oraz jednego konia.



Stalarnia {1}: Na początku każdej Fazy powiększania stada możesz zapłacić 2 drewna, wziąć żłób z zasobów ogólnych (o ile jeszcze jakiś jest dostępny) i natychmiast postawić go w swoim gospodarstwie.



Stóg siana {2}: Możesz zbudować **Stóg siana** bez ponoszenia kosztów. We wszystkich **Oborach** oraz budynkach specjalnych z wyrazem „obora” w nazwie (np. **Zagroda z oborą**), w których domyślnie możesz trzymać maksymalnie 5 zwierząt jednego rodzaju, od tej pory możesz alternatywnie trzymać do 3 zwierząt jednego rodzaju oraz do 3 zwierząt innego rodzaju (ale nie 6 zwierząt jednego rodzaju). Żłób podwaja również i te wartości, więc **Obora** ze żłobem pomieści do 10 zwierząt jednego rodzaju albo do 6 zwierząt jednego rodzaju i jednocześnie do 6 zwierząt drugiego rodzaju.





Stróżówka {2}: Posiadanie **Stróżówki** nie przynosi żadnych korzyści podczas gry. Na koniec gry tracisz 2 punkty za każdy budynek przylegający do lasu (czyli w górnym rzędzie twojej planszy). Może się więc zdarzyć, że stracisz więcej punktów, niż **Stróżówka** jest warta. W **Stróżówce** możesz trzymać maksymalnie 2 konie (żadnych innych zwierząt).



Studnia {1}: Na początku rund: 6, 7 i 8 (o ile się jeszcze nie odbyły) możesz wziąć z zasobów ogólnych 1 żłób (o ile jeszcze jakiś jest dostępny) i natychmiast postawić go w swoim gospodarstwie, bez ponoszenia opłat. Żłób musisz postawić zanim gracz rozpoczynający wykona swój pierwszy ruch.



Szałas kryty strzechą {2}: Aby wybudować **Szałas kryty strzechą**, musisz zapłacić 3 trzciny (nieistotnym jest fakt, że otrzymasz je z powrotem). **Szałas kryty strzechą** nie przynosi punktów na koniec gry. W **Szałasie krytym strzechą** możesz trzymać maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju.



Szkółka jeździecka {1}: Za każdym razem, gdy w Fazie powiększania stada otrzymujesz 1 konia, możesz wziąć ze swoich zasobów 1 ogrodzenie i (bez ponoszenia dodatkowych opłat) położyć je w swoim gospodarstwie. W **Szkółce jeździeckiej** możesz trzymać maksymalnie 2 konie (żadnych innych zwierząt).



Szopa dla dzików {1}: Natychmiast po zbudowaniu **Szopy dla dzików** weź z zasobów ogólnych 1 dzika. Na koniec gry **Szopa dla dzików** jest warta 4 punkty zwycięstwa, o ile posiadasz 13 lub więcej dzików. W przeciwnym razie nie przynosi żadnych punktów. W **Szopie dla dzików** możesz trzymać maksymalnie 3 dziki (żadnych innych zwierząt). **Szopa dla dzików** wciąż jest **Szopą**, więc może zostać przebudowana na **Oborę**.



Szopa dla krów {1}: Natychmiast po zbudowaniu **Szopy dla krów** weź z zasobów ogólnych 1 krowę. Na koniec gry **Szopa dla krów** jest warta 4 punkty zwycięstwa, o ile posiadasz 11 lub więcej krów. W przeciwnym razie nie przynosi żadnych punktów. W **Szopie dla krów** możesz trzymać maksymalnie 3 krowy (żadnych innych zwierząt). **Szopa dla krów** wciąż jest **Szopą**, więc może zostać przebudowana na **Oborę**.



Świetlica wiejska {2}: W dowolnym momencie gry (nawet poza Fazą pracy), możesz przekazać przeciwnikowi jedno ze swoich niewykorzystanych jeszcze ogrodzeń. Jeśli to zrobisz, natychmiast połóż na swojej planszy jedno (inne) posiadane we własnych zasobach ogrodzenie bez ponoszenia kosztów.



Targ bydłęcy {1}: Za każdym razem, gdy rozszerzasz gospodarstwo, możesz wymienić jedno swoje dowolne zwierzę na jedną krowę. W budynku **Targu bydłęcego** możesz trzymać maksymalnie 3 krowy (żadnych innych zwierząt).



Targowisko {2}: Jednokrotnie, przed każdą Fazą powiększania stada, możesz zamienić dwa różne materiały budowlane na jedno dowolne zwierzę. W budynku **Targowiska** możesz trzymać jedną krowę (żadnych innych zwierząt).



Targ zwierzęcy {1}: W każdej rundzie, w dowolnym momencie Fazy pracy, możesz wymienić dwa zwierzęta różnych rodzajów na jedno zwierzę innego rodzaju. Nie możesz korzystać z działania tego budynku w Fazie powiększania stada w celu przygotowania miejsca na nowe zwierzęta. W budynku **Targu zwierzęcego** możesz trzymać maksymalnie dwa zwierzęta tego samego rodzaju.



Tartak {1}: Po zbudowaniu **Tartaku** płacisz o 1 drewno mniej podczas budowy żłobów, **Obór** i budynków specjalnych (jeśli wymagają drewna do budowy). **Tartak** jest bezużyteczny podczas budowy budynków nie wymagających drewna.



Urząd architekta {2}: **Urząd architekta** możesz zbudować jedynie w ramach swojej drugiej akcji podczas pierwszej rundy gry. Co prawda jest warty 4 punkty na koniec gry, ale wszystkie budynki, które będziesz budować w trakcie gry, będą musiały pionowo albo poziomo przylegać do siebie (włączając **Chatę**, **Szopy**, **Obory** i budynki specjalne). W **Urzędzie architekta** możesz trzymać maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju.



Ustawiacz płotów {1}: Natychmiast po zbudowaniu tego budynku wykonaj jednokrotnie akcję „Płot”, jednak bez angażowania parobka. Wciąż musisz ponieść koszt budowy ogrodzenia (drewno). Pole akcji „Płot” nie jest blokowane. Na żetonie **Ustawiacz płotów** możesz trzymać jedno zwierzę.



Wybieg dla dzików {1}: Możesz trzymać po jednym dziku na każdym pustym obszarze gospodarstwa, które znajduje się w górnym rzędzie. Skutek posiadania **Wybiegu dla dzików** jest taki sam, jak gdyby na tych obszarach stały żłoby. Na **Wybiegu dla dzików** możesz trzymać maksymalnie 2 dziki (żadnych innych zwierząt).



Zakład budowlany {2}: W dowolnym momencie gry (nawet poza Fazą pracy), możesz zapłacić 2 kamienie, aby zamienić żłób na **Szopę**. Musisz położyć **Szopę** na którymś stałym żłobie. Zamiana jest więc możliwa tylko wtedy, gdy obszar, na którym stoi żłób, jest pusty. Nie ma znaczenia, czy obszar wokół jest ogrodzony, czy nie.



Zakład kamieniarski {2}: Na koniec każdej rundy możesz położyć na tym budynku 1 kamień ze swoich zasobów. Kamienie leżące na tym budynku muszą na nim leżeć do końca gry. Na koniec gry **Zakład kamieniarski** jest wart 2 razy więcej punktów, niż liczba leżących na nim kamieni.



Projekt gry: Uwe Rosenberg
Edycja: Hanno Girke
Ilustracje: Klemens Franz | atelier 198
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniowski

Specjalne podziękowania dla: Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Thalke Hilgen, Hans-Rasmus Steinke, Heike Lopez, Michael Lopez, Anja Salaka i Kenan Salaka za bardzo dokładne przetestowanie rozszerzeń.

www.LACERTA.pl
kontakt@lacerta.pl
facebook.com/LacertaPL



© 2012-2014 Lookout
Girke GmbH, Niemcy
© 2014 Lacerta
skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska
Wszelkie prawa zastrzeżone