Uwe Rosenberg

AGRICOLA rodzinna

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



1 plansza główna *(z polami akcji)*



2 dwustronne rozszerzenia planszy
(z dodatkowymi polami)



Cześć! Nazywam się Uwe Rosenberg i jestem autorem tej gry. Będę ci pomagał zrozumieć niektóre zasady i przekażę kilka cennych wskazówek.



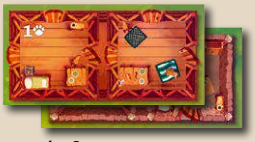
1 znacznik rund



5 żetonów żebrania



1 kogut



4 chaty startowe



12 izb drewnianych/ glinianych



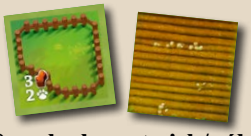
37 żetonów „1 żywność”



7 żetonów „5 żywności”



11 usprawnień



20 małych pastwisk/pól



16 dużych pastwisk



9 żetonów wielokrotności



10 obór



20 członków rodziny
(po 5 w każdym kolorze)



18 owiec



15 dzików



13 krów



25 zboża



30 drewna



25 gliny



15 trzciny

ŻETONY WIELOKROTNOŚCI

Liczba znaczników członków rodziny, obór, izb, żetonów pastwisk i pól jest ograniczona. Oznacza to, że jeśli się skończą, nie są już dostępne. Dobra i żywność są nielimitowane. Użyj żetonów wielokrotności, jeśli zabraknie któregoś z nich.

PRZYGOTOWANIE GRY



Połóż planszę gry na środku stołu, a znacznik rundy na polu oznaczonym „1”.

Żetony żebrania i wielokrotności umieść obok planszy – nie będziecie ich często potrzebować.





Użyj odpowiedniego rozszerzenia planszy. Ten symbol musi odpowiadać liczbie graczy. W tym przykładzie plansza jest przygotowana do gry w 3 osoby.

Połóż ***Wiatrak***, ***Koszykarnię***, ***Garncarnię***, ***Stolarnię*** oraz ***Skład*** na planszy, odpowiednio przy polach 7, 9, 10, 11 i 14. Pozostałe usprawnienia połóż obok planszy.



Połóż znaczniki zwierząt *(owce, dziki i krowy)*, materiałów budowlanych *(drewno, glina i trzcina)*, zboża, obór oraz żetony żywności obok planszy. Tworzą one tzw. zasoby ogólne.

Połóż żetony izb obok planszy. Odwróć je stroną z drewnianą izbą ku górze.



Połóż wszystkie żetony pól i pastwisk obok planszy. Pastwiska posortuj według rozmiaru.



Każdy wybiera kolor, którym chce grać i kładzie chatę w tym kolorze przed sobą. To pierwsze zabudowanie w gospodarstwie!

Daj każdemu po dwóch członków rodziny. Każdy umieszcza ich w dwóch izbach swojej chaty *(po jednym w każdej izbie)*. Znaczniki pozostałych członków rodziny pozostaw w zasobach ogólnych. Będzie można ich pozyskać podczas gry.



Wybierz gracza rozpoczynającego dowolną metodą i daj mu żeton koguta oraz 2 żetony żywności. Wszystkim pozostałym daj po 3 żetony żywności.



O CZYM JEST TA GRA?



Twoim zadaniem jest rozbudowanie gospodarstwa, abyś wraz ze swoją rodziną miał wszystko, czego potrzeba do dostatniego życia. Na początku twoja malutka drewniana chata ma tylko dwie izby, więc zapewnia schronienie dwóm pierwszym członkom rodziny *(rolnikowi i jego żonie)*. Podczas rozgrywki będziesz dobudowywać kolejne izby do swojej chaty, aby móc powiększyć rodzinę. Im więcej członków liczy twoja rodzina, tym więcej akcji możesz wykonać. Jednak równocześnie potrzebujesz więcej żywności, aby wszystkich wyżywić. Aby ją zdobyć, będziesz uprawiać zboże na polach i hodować zwierzęta. Pomocne w tym celu mogą okazać się niektóre usprawnienia. Po 14 rundzie gra się kończy, a wygrywa gracz, którego gospodarstwo jest warte najwięcej punktów.

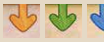
PRZEBIEG ROZGRYWKI

Agricola - wersja rodzinna trwa 14 rund. Każda z nich składa się z trzech faz: ***Przygotowanie***, ***Praca*** i ***Powrót do chaty***. Pomiędzy niektórymi rundami należy przeprowadzić żniwa.

FAZA PRZYGOTOWANIA

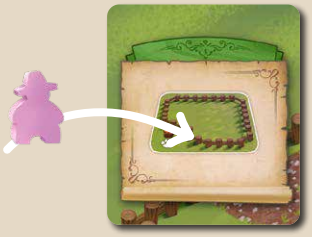


Czynność tę powinna wykonywać jedna osoba, aby nie ominąć żadnego pola lub nie uzupełnić któregoś dwa razy.

Na początku każdej rundy *(włączając w to rundę 1.)* połóż dobra na planszy, na każdym polu, na którym znajdują się symbole kolorowych strzałek . Z lewej strony każdego dobra zaznaczono, ile znaczników należy położyć na danym polu. Znaczniki w podanej liczbie dokładaj nawet wtedy, kiedy na polu już jakieś są. Nie dokładaj jednak dzików i krów do momentu, kiedy dotrze do nich znacznik rund *(czyli odpowiednio do rundy 6 i 8)*. Dokładaj je dopiero od tych rund.

FAZA PRACY

Począwszy od gracza, który ma żeton koguta *(gracz rozpoczynający)*, każdy po kolei *(zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara*) umieszcza jednego członka swojej rodziny na pustym polu akcji na planszy, czyli wysyła członka rodziny do pracy. Kontynuujcie grę w ten sposób do momentu, kiedy żaden gracz nie będzie miał już wolnych członków rodziny.



Na polach akcji zobrazowane są akcje, jakie się na nich wykonuje. Akcję musisz wykonać natychmiast po postawieniu członka rodziny na danym polu. Gdy pole akcji jest zajęte, żaden inny członek rodziny *(twój czy innego gracza)* nie może w tej samej rundzie wykonać tej akcji. Takie pole akcji będzie dostępne w następnej rundzie *(kiedy będzie puste)*.

FAZA POWROTU DO CHATY



Na koniec rundy, wszyscy zabierzcie z planszy członków swoich rodzin i postawcie ich w izbach swoich chat.

Następnie przesuńcie znacznik rundy o jedno pole do przodu. Ta czynność odblokuje kolejne pole akcji. Pola akcji, do których nie dotarł jeszcze znacznik rund, są **niedostępne**.

ŻNIWA

Za każdym razem, kiedy znacznik rundy minie symbol żniw  *(czyli po zakończeniu rund: 4, 7, 9, 11, 13 i 14)*, następują żniwa. Podczas żniw wszyscy musicie wyżywić swoich członków rodziny. Więcej informacji o tym, co dzieje się w trakcie żniw znajdziesz na stronie 11.

POLA AKCJI

Aby wykonać akcję, musisz przenieść członka rodziny z chaty na pole akcji. Symbole na polach akcji obrazują akcję, którą możesz tam wykonać. Poniżej przedstawiono dokładny opis wszystkich pól akcji dostępnych w grze.

POLA DÓBR

Jeśli na polu akcji widnieje symbol strzałki, weź z niego wszystkie dobra, które się tam znajdują i umieść je w swoich zasobach.





Jeśli na polu akcji widnieją dobra z cyfrą poprzedzoną symbolem „+”, weź z zasobów ogólnych odpowiednie surowce we wskazanej liczbie i dodaj je do swoich zasobów.

Każda grupa symboli na tym polu akcji wskazuje, że możesz wziąć z zasobów ogólnych jedno dobro określonego rodzaju. To pole akcji umożliwia wykonanie takiej czynności dwa razy.



Możesz np. wziąć 1 drewno i 1 glinę albo 2 trzciny, albo inną kombinację dwóch dóbr.





Możesz rozwijać swoje gospodarstwo w pięciu sferach: powiększanie rodziny i chaty, żywienie, uprawa, hodowla zwierząt oraz usprawnienia.

POWIĘKSZANIE RODZINY I ROZBUDOWA CHATY

Aby móc wykonać więcej niż 2 akcje w jednej rundzie, musisz powiększyć swoją rodzinę. Pomogą ci w tym akcje opisane poniżej.



To pole akcji pozwala na pozyskanie kolejnego członka rodziny. Aby z niego skorzystać, musisz mieć wystarczającą liczbę izb w swojej chacie *(musisz zbudować trzecią izbę, aby zwiększyć rodzinę z 2 do 3 osób)*. Weź z zasobów ogólnych nowego członka rodziny i postaw go na polu akcji, na którym stoi członek rodziny wykonujący tę akcję. Na koniec rundy *(w fazie powrotu do chaty)*, zabierzesz oba znaczniki i postawisz je w pustych izbach swojej chaty.

Twoja chata na początku gry ma 2 izby. Aby powiększyć rodzinę o trzeciego członka, najpierw musisz rozbudować ją przynajmniej o jedną izbę. Każdy członek twojej rodziny potrzebuje izby dla siebie nawet wtedy, kiedy nie ma go chwilowo w chacie *(bo stoi na polu akcji)*.



To pole akcji jest dostępne od 12 rundy. Korzystając z niego, możesz powiększyć rodzinę, pomimo braku miejsca w chacie. Jest to jedyny sposób, dzięki któremu możesz mieć więcej członków rodziny niż izb. Weź z zasobów ogólnych nowego członka rodziny i postaw go na polu akcji, na którym stoi członek rodziny wykonujący tę akcję. W fazie powrotu do chaty zabierzesz oba znaczniki i postawisz je w pustych izbach swojej chaty.





Pamiętaj! Nowy członek rodziny nie może wykonać akcji w rundzie, w której przyszedł na świat!

Na koniec gry każdy członek rodziny warty jest 3 punkty.

Oba pola, opisane na poprzedniej stronie, umożliwiają zyskanie tylko jednego nowego członka rodziny nawet wtedy, kiedy masz więcej pustych izb w chacie. **Pamiętaj:** nie możesz mieć więcej członków rodziny niż 5. Jeśli masz pięciu członków, nie możesz już korzystać z tych pól akcji!

Aby rozbudować chatę, korzystaj z poniżej opisanych pól akcji:

ROZBUDOWA CHATY



Korzystając z tych pól akcji, możesz dobudować kolejną izbę do twojej chaty. Pierwsze pole pozwala zbudować drewniane izby za 5 drewien i 2 trzciny każda. Drugie pole pozwala zbudować gliniane izby za 3 gliny i 1 trzcinę każda.

Wszystkie izby w chacie muszą być takiego samego rodzaju. Budując izbę, weź żeton nowej izby z zasobów ogólnych i połóż go właściwą stroną do góry, obok dowolnej izby swojej chaty. Aby móc budować gliniane izby, musisz najpierw przebudować wszystkie drewniane izby swojej chaty w gliniane.

Te pola akcji umożliwiają też budowę obór. Każda obora kosztuje 2 drewna. Nową oborę postaw na swoim pastwisku albo obok swojego gospodarstwa. Na każdym pastwisku możesz mieć tylko jedną oborę *(więcej informacji o oborach: patrz hodowla zwierząt str. 7)*.

Możesz wykonać obie akcje albo tylko jedną z nich *(np. nie musisz budować izb, aby budować obory)*. **Uwaga!** Jeśli ułożysz wokół chaty żetony inne niż izby, nie będziesz już mógł jej rozbudować!

PRZEBUDOWA



Korzystając z tego pola akcji, możesz przebudować drewnianą chatę w glinianą. Zapłać 3 gliny i 1 trzcinę, po czym **odwróć wszystkie** izby swojej chaty ze strony drewnianej na glinianą. Dodatkowo, otrzymujesz za darmo 1 oborę.

1 **Na koniec gry każda gliniana izba jest warta 1 punkt.**

Czarna strzałka oznacza, że możesz wykonać daną czynność dowolnie wiele razy. Symbol plusa oznacza, że możesz wziąć określoną liczbę wskazanego dobra z zasobów ogólnych.

Przykład: na polu ***Przebudowa*** możesz wziąć jedną oborę. Jeśli na polu znajduje się więcej akcji niż jedna, możesz wykonać obie albo tylko jedną, w dowolnej kolejności.

Budujesz obory tak, jak jest to opisane w sekcji ***Rozbudowa chaty***. Jeśli chcesz tylko wziąć oborę, nie musisz przebudowywać chaty.

ŻYWIENIE RODZINY

Potrzebujesz żywności, aby wyżywić swoją rodzinę podczas żniw *(patrz str. 11)*.

Poniższe pola akcji dostarczają żywność:

GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY



Korzystając z tego pola akcji, otrzymasz żeton koguta oraz jeden żeton żywności. W następnej rundzie będziesz graczem rozpoczynającym.

Nową rundę rozpoczyna zawsze gracz z kogutem. Aby rozpoczynać rundę, musisz zabrać koguta graczowi, który go aktualnie posiada. Jest to możliwe tylko dzięki temu polu akcji.

POŁÓW RYB

Korzystając z tego pola akcji, weź całą leżącą na nim żywność.



ZBOŻE

Korzystając z tego pola akcji, weź 1 zboże z zasobów ogólnych.



Zboże nie przynosi punktów na koniec gry. W przypadku remisu decyduje jednak o zwycięstwie.

UPRAWA ZBOŻA

Zboże jest traktowane jako 1 żywność, jeśli wykorzystasz je do żywienia rodziny. Bardziej jednak opłaca się użyć go jako nasiona i obsiać nim pola uprawne. Jest to jednak długotrwały proces: musisz zdobyć zboże, zaorać pole, a następnie je obsiać. Wszystko to wymaga poświęcenia kilku akcji. Plony zbierzesz podczas żniw *(patrz str. 11)*.



PONIŻSZE POLA AKCJI SĄ NIEZBĘDNE DO ROZPOCZĘCIA UPRAWY:

ZAORZ POLE

Korzystając z tego pola akcji, weź żeton pola z zasobów ogólnych i połóż go w swoim gospodarstwie *(obok wcześniej zaoranych pól, jeśli takie posiadasz)*.





OBSIEJ POLE

Korzystając z tego pola akcji, weź zboże ze swoich zasobów i połóż je na 1, 2 albo 3 zaoranych polach swojego gospodarstwa. Następnie dodaj do nich po 2 znaczniki zboża z zasobów ogólnych tak, aby na każdym obsianym w ten sposób polu znajdowały się po 3 zboża.

Zasiane zboże pozostaje na tych żetonach do najbliższych żniw *(patrz str. 11)*. Nie możesz go wcześniej zebrać.



ZAORZ I OBSIEJ POLE

Korzystając z tego pola akcji, możesz zaorać jedno pole oraz obsiać maksymalnie 3 pola. Możesz wykonać obie te czynności albo tylko jedną.



Na koniec gry każde pole oraz każde zboże na polu warte jest 1 punkt.

HODOWLA ZWIERZĄT

Podobnie do uprawy, hodowla zwierząt jest bardzo ważnym elementem gry. W grze są 3 rodzaje zwierząt: owce, dziki i krowy. Możesz je trzymać tylko w oborach i/albo na pastwiskach *(z jednym wyjątkiem, o którym powiem później)*. Jeśli będziesz mieć wystarczająco dużo miejsca, zwierzęta będą się rozmnażać. Na świat przyjdą młode, a twoje stado się powiększy *(patrz str. 11-12)*.



Poniższe pola akcji umożliwiają hodowlę zwierząt:

OGRODZENIA

Korzystając z tego pola akcji, zbuduj dowolną liczbę pastwisk. Za każde pastwisko zapłać określoną liczbę znaczników drewna *(właściwy koszt wydrukowany jest na każdym żetonie)*. Odłóż wskazaną liczbę znaczników drewna do zasobów ogólnych i dołącz nowe pastwisko do swojego gospodarstwa, kładąc żeton obok innego.





To przykładowe pastwisko kosztuje 3 drewna i pozwala trzymać 2 zwierzęta tego samego rodzaju.

Symbol łapki na pastwisku oznacza maksymalną liczbę zwierząt, które można na nim hodować. Jeśli w swoich zasobach posiadasz oborę, możesz ją położyć na nowym pastwisku.



1 **Na koniec gry każde pastwisko oraz każda obora na pastwisku są warte po 1 punkcie.**

Korzystając z tych pól akcji, weź wszystkie zwierzęta znajdujące się na danym polu akcji i przenieś je na swoje pastwiska albo przetwórz od razu na żywność. Możesz przetwarzać zwierzęta na żywność tylko wtedy, kiedy posiadasz odpowiednie usprawnienie.



ZAGRODA OWIEC



ZAGRODA DZIKÓW

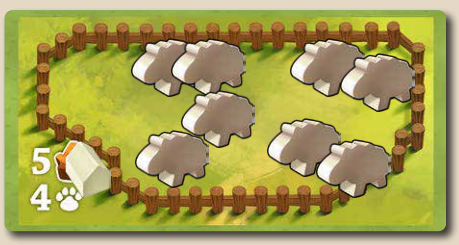


ZAGRODA KRÓW

1 **Na koniec gry każde zwierzę warte jest 1 punkt.**

Każde pastwisko może pomieścić ograniczoną liczbę zwierząt, wskazaną w postaci cyfry przy łapce. Zwierzęta na jednym pastwisku muszą być jednego rodzaju.

- Pastwisko z oborą może pomieścić **dwa razy więcej** zwierząt, niż wskazuje na to cyfra przy łapce.





W tym przykładzie, pastwisko może pomieścić do 8 zwierząt tego samego rodzaju.

- Każda obora poza pastwiskiem może dać schronienie jednemu zwierzęciu.



W tej oborze mieszka krowa.



- Możesz trzymać **jedno (i nie więcej)** zwierzę w swojej chacie.





W całej twojej chacie może mieszkać jedno zwierzę. Nie w każdej izbie po jednym!

1 **Każda obora na pastwisku warta jest 1 punkt na koniec gry. Obory poza pastwiskami nie są warte żadnych punktów.**

Po zbudowaniu ***Paleniska*** albo ***Kuchni***, możesz w dowolnym momencie przetwarzać zwierzęta na żywność *(nawet w momencie, kiedy zabierasz je z pola akcji)*.



Opowiem ci teraz, jak zbudować ***Palenisko***, ***Kuchnię*** oraz inne usprawnienia.

PALENISKO

Palenisko pozwala przetworzyć owcę na 2 żywności, dzika na 2 żywności oraz krowę na 3 żywności. Pozwala też upiec chleb, czyli zmienić parę: 1 zboże + 1 drewno na 2 żywności.



KUCHNIA

Kuchnia pozwala przetworzyć 1 owcę na 2 żywności, 1 dzika na 3 żywności oraz 1 krowę na 4 żywności. Pozwala też na sprawniejsze pieczenie chleba, niż ***Palenisko***. Możesz zmienić parę: 1 zboże + 1 drewno na 3 żywności.



Jeśli weźmiesz z pola akcji więcej zwierząt, niż możesz pomieścić w swoim gospodarstwie i nie możesz ich przetworzyć na żywność, wszystkie nadmiarowe zwierzęta musisz zwrócić do zasobów ogólnych *(uciekają ci)*.



USPRAWNIENIA



Usprawnienia, takie jak wspomniane wcześniej ***Palenisko*** i ***Kuchnia***, pomagają wyżywić twoją rodzinę poprzez przetwarzanie zwierząt w żywność i pieczenie chleba. ***Młyn*** pozwala na zmianę zboża w żywność bez konieczności pieczenia chleba.



Aby wybudować usprawnienie, wyślij członka rodziny na odpowiednie pole akcji i zapłać *(odłóż do zasobów ogólnych)* koszt oznaczony w prawym górnym rogu żetonu budowanego usprawnienia. Następnie weź kupiony żeton i dołóż go do innych żetonów swojego gospodarstwa.



Koszt usprawnienia oznaczony jest w jego prawym górnym rogu.



Za ten ***Gliniany piec*** musisz zapłacić 3 gliny.

Korzystając z tego pola akcji, możesz wybudować ***Palenisko***, ***Kuchnię*** oraz ***Gliniany piec***, czyli usprawnienia znajdujące się obok planszy *(jedno na akcję)*.





Zwróć uwagę na koszt budowy ***Paleniska***, ***Kuchni*** i ***Glinianego pieca:*** na poszczególnych żetonach tego samego rodzaju usprawnienia wartości mogą się różnić.

Możesz wybudować oba usprawnienia tego samego rodzaju *(np. dwie **Kuchnie**)*, ale tylko jedno usprawnienie w ramach jednej akcji.



Korzystając z tych pól akcji, możesz wybudować usprawnienia, które są na nich umieszczone.

Jeśli pole akcji któregoś z tych usprawnień jest puste *(nie ma na nim żetonu, bo ktoś już je kupił)*, pole akcji jest bezużyteczne.



1 **Na koniec gry każde usprawnienie warte jest 1 punkt.**

AKCJE DOSTĘPNE ZAWSZE

W grze dostępne są dwa rodzaje akcji:

- akcje, które możesz wykonać tylko wtedy, kiedy umieścisz na ich polu członka rodziny,
- akcje dostępne w dowolnym momencie gry, niewymagające użycia członka rodziny.

Poniżej opisane akcje nie wymagają użycia członka rodziny (są zawsze dostępne):

UŻYJ USPRAWNIENIA

(w dowolnym momencie)

Jeśli masz usprawnienie, możesz go użyć w dowolnym momencie, nawet tuż po jego zbudowaniu. Do korzystania z usprawnienia **nie potrzebujesz członka rodziny**, więc możesz go wciąż wykorzystać do wykonania innej akcji.

W grze występuje 8 różnych usprawnień.

Usprawnienia leżące obok planszy

Palenisko i ***kuchnia*** pozwalają przetwarzać zwierzęta na żywność oraz piec chleb. ***Gliniany piec*** pozwala tylko piec chleb.



PALENISKO



Jeśli posiadasz ***Palenisko***, możesz przetwarzać zwierzęta w żywność w dowolnym momencie w taki sposób, jak pokazano to na żetonie. Możesz też piec chleb: zwróć do zasobów ogólnych 1 zboże + 1 drewno, a w zamian weź 2 żywności.

KUCHNIA



Jeśli posiadasz ***Kuchnię***, możesz przetwarzać zwierzęta w żywność w dowolnym momencie w taki sposób, jak pokazano to na żetonie. Możesz też piec chleb: zwróć do zasobów ogólnych 1 zboże + 1 drewno, a w zamian weź 3 żywności.

GLINIANY PIEC



Jeśli posiadasz ***Gliniany piec***, możesz piec chleb: zwróć do zasobów ogólnych 1 zboże + 1 drewno, a w zamian weź 5 żywności.

Usprawnienia leżące na planszy



Garncarnia Raz w trakcie każdych żniw możesz przetworzyć w ***Garncarni*** 1 glinę na 2 żywności. Na koniec gry zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde 2 gliny w swoich zasobach.

Koszykarnia Raz w trakcie każdych żniw możesz przetworzyć w ***Koszykarni*** 1 trzcinę na 3 żywności. Na koniec gry zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde 2 trzciny, które posiadasz w swoich zasobach.



Na żetonach usprawnień widoczna jest informacja, za co otrzymasz punkty na koniec gry. Przykład po prawej stronie: na koniec gry otrzymasz 1 punkt zwycięstwa za każde dwie trzciny, które posiadasz.

Skład Na koniec gry możesz przechować w ***Składzie*** całe pozostałe drewno, glinę, trzcinę i zboże. Zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde 3 znaczniki, które się w nim znajdują.

Stolarnia Raz w trakcie każdych żniw możesz przetworzyć w ***Stolarni*** 1 drewno na 2 żywności. Na koniec gry zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde 2 drewna, które posiadasz w swoich zasobach.

Wiatrak Raz w trakcie każdych żniw możesz przetworzyć w ***Wiatraku*** 1 zboże na 1 żywność. Na koniec gry zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde 2 zboża, które posiadasz w swoich zasobach.

Zjedz kaszę *(w dowolnym momencie)*

W dowolnym momencie gry możesz wymieniać 1 zboże na 1 żywność *(nie odwrotnie!)*.



Dla porządku: ta zasada nie działa na zwierzęta! Nie możesz przetwarzać zwierząt na żywność bez użycia ***Paleniska*** lub ***Kuchni***. Pamiętaj też, że nie możesz obsiać pól żywnością. Nie wymieniaj więc swojego zboża na żywność, dopóki nie masz takiej potrzeby.

Przemieść zwierzęta *(w dowolnym momencie)*

Możesz przemieszczać zwierzęta w swoim gospodarstwie w dowolnym momencie tak, aby jak najlepiej wykorzystać przestrzeń w oborach i na pastwiskach *(patrz str. 7)*. Pamiętaj tylko, aby wszystkie zwierzęta finalnie znalazły dla siebie miejsce. Inaczej uciekną!



Pamiętaj:
- Żadna powyżej wymieniona akcja nie wymaga użycia członków rodziny.
- Możesz posiadać dwie kopie tego samego usprawnienia.
- Możesz korzystać tylko ze zboża z własnych zasobów. Nie możesz korzystać z tego, które rośnie na polach. Jest niedostępne!

Koniec rundy

Faza powrotu do chaty

1. Po zakończeniu fazy pracy, członkowie twojej rodziny wracają do chaty. Zbierz ich z planszy i przenieś do izb w chacie.



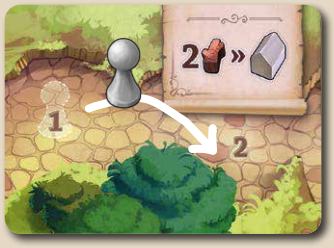


Pod koniec gry może się zdarzyć, że w jednej izbie będziesz musiał umieścić kilku członków rodziny. Taka sytuacja nie niesie za sobą żadnych konsekwencji!

2. Przesuń znacznik rund na kolejne pole i uzupełnij pola akcji ze strzałką.



Każdą nową rundę rozpoczyna osoba posiadająca żeton koguta. Jeśli nikt nie wysłał członka swojej rodziny na pole akcji z kogutem, kolejną rundę zacznie ta sama osoba, która rozpoczynała aktualnie kończącą się rundę. Innymi słowy: rundę zawsze zaczyna ta sama osoba, dopóki ktoś nie użyje pola akcji z kogutem.



ŻNIWA

Za każdym razem, kiedy znacznik rund minie symbol żniw: , zatrzymajcie na chwilę grę i przeprowadźcie czynności związane ze żniwami, zgodnie z poniższym opisem.



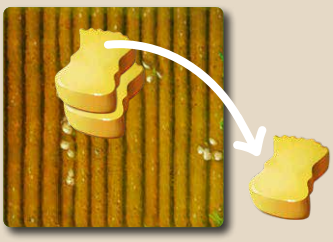


Podczas żniw zbierasz plony z pól i rozmnażają się twoje zwierzęta. Musisz jednak również wyżywić rodzinę.

Żniwa następują po 4., 7., 9., 11., 13. i 14. rundzie i składają się z trzech faz:

1. FAZA ZBIORÓW

Każdy zbiera **po jednym** znaczniku zboża z każdego obsianego pola swojego gospodarstwa i umieszcza je w swoich zasobach. Jeśli na polu zostało jakieś zboże, zostaje tam do następnych żniw *(do tego momentu nie można go używać!)*.



2. FAZA ŻYWIENIA

Teraz wszyscy muszą wyżywić swoje rodziny. Każdy członek rodziny, który wykonał w tej rundzie akcję, musi zjeść dwie porcje żywności. Nowe potomstwo *(znaczniki członków rodziny uzyskane w tej rundzie, stojące na polu akcji razem z innym członkiem rodziny)* wymaga tylko jednej żywności.







Przypomnienie: możesz wymienić zboże ze swoich zasobów na żywność. Bardziej jednak opłaca się upiec chleb!



Jeśli nie masz wystarczającej ilości żywności, za każdą brakującą porcję weź 1 znacznik żebrania.





Pamiętaj! W dowolnym momencie gry możesz używać swoich usprawnień *(nawet w fazie żywienia)*. Możesz upiec chleb lub przetworzyć zwierzęta na żywność w chwili, w której masz wyżywić rodzinę. Za każdy brakujący żeton stracisz aż 3 punkty, więc warto zawsze być odpowiednio przygotowanym.



Na koniec gry tracisz 3 punkty zwycięstwa za każdy żeton żebrania, który posiadasz.

3. FAZA POWIĘKSZANIA STADA

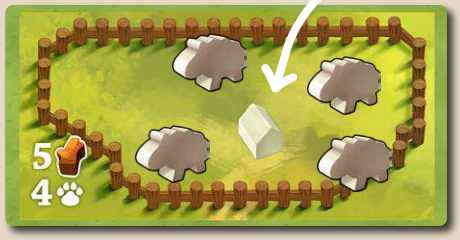
Twoje zwierzęta się rozmnażają. Jeśli masz **dwa lub więcej** zwierząt **tego samego gatunku**, na świat przychodzi **jedno młode** tego gatunku. Weź dokładnie **jedno** zwierzę tego rodzaju z zasobów ogólnych i umieść je w swoim gospodarstwie. Musisz jednak mieć na nie miejsce - inaczej ucieknie *(zwróć je wówczas do zasobów ogólnych)*.



Przykład 1: dostajesz jednego dzika nawet jeśli dziki-rodzice nie znajdują się na tym samym pastwisku.



Przykład 2: na tym pastwisku są 4 owce i miejsce na 4 kolejne. Mimo to, na świat przychodzi tylko jedna nowa owca *(nie 2)*.



Nie ma znaczenia, gdzie mieszkają twoje zwierzęta. Dostaniesz **maksymalnie jedno młode** każdego gatunku, a nie jedno młode za każdą parę zwierząt tego gatunku. Jeśli nie masz gdzie umieścić nowo narodzonego zwierzęcia, nie rodzi się *(nie możesz od razu przetworzyć nowego zwierzęcia na żywność; najpierw musi się urodzić)*.

KONIEC GRY I KOŃCOWA PUNKTACJA

Na koniec czternastej rundy przeprowadźcie ostatnie żniwa, po których gra się skończy.

Zsumuj zdobyte punkty:

- Każdy członek rodziny wart jest 3 punkty zwycięstwa, każdy posiadany żeton żebrania to strata 3 punktów zwycięstwa.
- Każdy żeton w twoim gospodarstwie, oprócz żetonów drewnianej chaty, wart jest 1 punkt.

Uwzględnij każde zaorane pole, pastwisko *(bez względu na wielkość)*, glinianą izbę i usprawnienie.

- Każde zboże na polu i każde zwierzę w gospodarstwie warte są po 1 punkcie. Dobra w twoich zasobach nie przynoszą punktów, chyba że masz odpowiednie usprawnienie.

Każde usprawnienie warte jest samo z siebie 1 punkt, ponieważ jest żetonem. Następujące usprawnienia mogą przynieść ci dodatkowe punkty: ***Garncarnia***, ***Koszykarnia***, ***Skład***, ***Stolarnia***, ***Wiatrak*** *(patrz str. 10)*.

- Każda obora na pastwisku warta jest 1 punkt. Obora poza pastwiskiem nie jest nic warta.

Zwycięża ten, kto zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, kto ma większą ilość żywności. Jeśli wciąż jest remis, wszyscy remisujący wygrywają.

STOPKA REDAKCYJNA

Autor gry: Uwe Rosenberg
Ilustracje: Limetown Studio
Opracowanie graficzne: atelier198
Edycja: Grzegorz Kobiela
Tłumaczenie: Michał Matłosz i Przemysław Korzeniewski

Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław

facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl

© 2020 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Niemcy
www.lookout-games.de