

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Wersja rodzinna

Zawartość pudełka

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



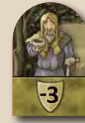
1 plansza główna (z polami akcji)



2 dwustronne rozszerzenia planszy (z dodatkowymi polami)



1 znacznik rund



5 żetonów zebrania



1 kogut



4 chaty startowe



12 izb drewnianych/glinianych



44 żetony „1 żywność”



7 żetonów „5 żywności”



16 dużych pastwisk



20 małych pastwisk / pól



11 usprawnień



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

Znaczniki dóbr:

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



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

Żetony zebrania i wielokrotności umieść obok planszy – nie będziesz ich często potrzebować.



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



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

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



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

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



Wybierz kolor, którym chcesz grać i połącz chatę w tym kolorze przed sobą. To pierwsze zabudowanie w twoim gospodarstwie!

Daj każdemu po dwóch członków rodziny. Każdy gracz umieszcza ich w dwóch izbach swojej chaty (po jednym w każdej izbie). 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**. Pomiedzy niektórymi rundami należy przeprowadzić żniwa.

Faza przygotowania

Na początku każdej rundy (*włączając w to rundę 1.*) umieść dobra na planszy, w każdym miejscu, w którym znajduje się symbol żółtej strzałki . Liczba dóbr, którą należy położyć na danym polu odpowiada liczbie z lewej strony danego dobra. Znaczniki w podanej liczbie dokładaj nawet wtedy, kiedy na polu już jakieś są.

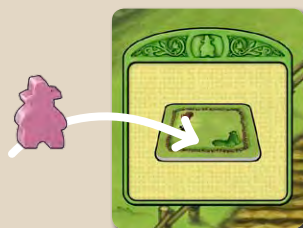
Czynność tę powinna wykonywać jedna osoba, aby nie ominąć żadnego pola lub nie uzupełnić któregoś dwa razy.



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. Natychmiast po umieszczeniu członka rodziny na polu akcji, wykonaj czynności związane z tym polem akcji. Kontynuujcie grę w ten sposób do momentu, kiedy żaden gracz nie będzie miał już wolnych członków rodziny.

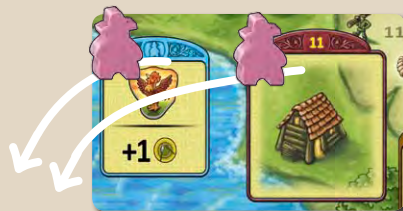
Na polach akcji zobrazowane są akcje, jakie się na nich wykonuje. Akcję musisz wykonać natychmiast po postawieniu członka rodziny na danym polu. Gdy pole akcji jest zajęte, żaden inny członek rodziny (*twój czy innego gracza*) nie może w tej samej rundzie wykonać tej akcji. Takie pole akcji będzie dostępne 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 przesuniecie znacznik rundy o jedno pole do przodu. Ta czynność odblokowuje 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 jeszcze dzieje się w trakcie żniw, przeczytasz na stronie 11. Tam dokładnie wyjaśniamy przebieg żniw.

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 przedstawiamy dokładny opis wszystkich pól akcji dostępnych w grze.

Pola dóbr

Jeśli na polu akcji widnieje symbol żółtej 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 umieść je w swoich zasobach.

Każda grupa symboli na tym polu akcji wskazuje, że możesz wziąć z zasobów ogólnych jedno dobro określonego rodzaju. To pole akcji umożliwia wykonanie tej 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 uzyskanie kolejnego członka rodziny. Aby z niego skorzystać, musisz mieć wystarczającą liczbę izb w swojej chacie. Wcześniej musisz więc zbudować nową izbę. Weź z zasobów ogólnych nowego członka rodziny i postaw go obok członka rodziny wykonującego tę akcję. Na koniec rundy (*w fazie powrotu do chaty*), weź oba znaczniki i postaw 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.



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 obok członka rodziny wykonującego tę akcję. Na koniec rundy weź oba znaczniki i przenieś je do swojej chaty.

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

3 Każdy członek rodziny jest wart 3 punkty na koniec gry.





Oba pola, opisane na poprzedniej stronie, umożliwiają zyskanie tylko jednego nowego członka rodziny nawet, jeśli masz więcej pustych izb w chacie. Pamiętaj! Nie możesz mieć więcej członków rodziny niż 5. Jeśli masz pięciu członków rodziny, nie możesz już więcej 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 drewna i 2 trzciny każda. Drugie pole pozwala zbudować gliniane izby za 3 gliny i 1 trzcinę każda.

Wszystkie izby w chacie muszą być zbudowane z takiego samego materiału. Budując izbę, weź żeton nowej izby z zasobów ogólnych i połóż go właściwą stroną do góry, obok dowolnej izby swojej chaty. Jeśli chcesz 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 albo obok swojego pastwiska. 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). Jeśli dookoła chaty ułożysz z każdej strony żetony inne niż izby, nie będziesz mógł już rozbudować chaty.

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.



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.



1 Każda gliniana izba jest warta 1 punkt na koniec gry.

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



Żywnienie rodziny



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



PONIŻSZE POLA AKCJI DOSTARCZAJĄ ŻYWNÓŚĆ:

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 rozpocząć rundę, musisz zabrać koguta graczowi, który go aktualnie posiada. Jest to możliwe tylko dzięki temu polu akcji.



Pół ryb

Korzystając z tego pola akcji, weź całą leżącą tutaj 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 zwycięzcy.



Uprawa zboża

Zboże jest traktowane jako 1 żywność, jeśli zostanie wykorzystane do żywienia rodziny. Bardziej jednak opłaca się użyć go jako nasiono 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, ABY ZACZAĆ UPRAWĘ:

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 zaorzonych 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.

1

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



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 UMOŻLIWIĄJĄ 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.

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.



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



1 Każde pastwisko jest warte 1 punkt na koniec gry. Każda obora na pastwisku warta jest 1 punkt na koniec gry.

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



Zagroda owiec



Zagroda dzików



Zagroda krów

1 Każde zwierzę warte jest 1 punkt na koniec gry.

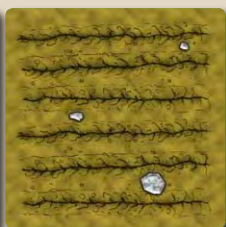
Każde pastwisko może pomieścić ograniczoną liczbę zwierząt. Maksymalna pojemność pastwiska jest wskazana w postaci cyfry przy łapce. Zwierzęta na jednym pastwisku muszą być jednego rodzaju.

- 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.
- Możesz trzymać jedno zwierzę w swojej chacie.



W tej oborze mieszka krowa.



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.

Kontynuując temat zwierząt, opowiem ci teraz co możesz zrobić ze zwierzętami, jeśli posiadasz **Palenisko** albo **Kuchnię**. Zasady budowy tych dwóch oraz i innych usprawnień opiszę za chwilę.



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

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 w 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** albo **Gliniany piec**, czyli jedno z usprawnień znajdujących się obok planszy.



Zwróć uwagę na koszt budowy **Paleniska**, **Kuchni** i **Glinianego pieca**! Może być inny nawet na różnych żetonach tego samego rodzaju usprawnienia.



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 i nie ma na nim żetonu, który możesz zabrać (*usprawnienie ktoś już kupił*), pole akcji jest bezużyteczne.



1 Każde usprawnienie warte jest 1 punkt na koniec gry.

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 zawsze i nie wymagające członka rodziny do ich wykonania.

Użyj usprawnienia (w dowolnym momencie)

Jeśli masz usprawnienie, możesz go użyć w dowolnym momencie, nawet zaraz po jego zbudowaniu. Do korzystania z usprawnienia **nie potrzebujesz członka rodziny** i nie jest to akcja.

W grze występuje 8 różnych usprawnień.

USPRAWNIENIA LEŻĄCE OBOK PLANSZY

Palenisko i **kuchnia** pozwalają przetwarzać zwierzęta w 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 **Kuchnię**, możesz piec chleb: zwróć do zasobów ogólnych 1 zboże + 1 drewno, a w zamian weź 5 żywności.



USPRAWNIENIA LEŻĄCE NA PLANSZY

Wiatrak

Raz w trakcie każdego żniwa możesz przetworzyć 1 zboże w 1 żywność. Na koniec gry zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde 2 zboża, które posiadasz w swoich zasobach.

Koszykarnia

Raz w trakcie każdego żniwa możesz przetworzyć 1 trzcinę w 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.



Garncarnia

Raz w trakcie każdego żniwa możesz przetworzyć 1 glinę w 2 żywności. Na koniec gry zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde 2 gliny w swoich zasobach.

Stolarnia

Raz w trakcie każdego żniwa możesz przetworzyć 1 drewno w 2 żywności. Na koniec gry zdobywasz 1 punkt zwycięstwa za każde 2 drewna w swoich zasobach.

Skład

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

Zjedz kaszę (w dowolnym momencie)

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

Dla porządku: nie możesz przetwarzać zwierząt w żywność bez użycia odpowiedniego usprawnienia! 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 takiego samego usprawnienia.
- Nie możesz korzystać ze zboża rosnącego 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.



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 gracz posiadający żeton koguta. Jeśli żaden gracz nie wysłał członka swojej rodziny na pole akcji z kogutem, kolejną rundę zacznie ten sam gracz, który rozpoczynał aktualnie kończącą się rundę. Innymi słowy: rundę zawsze zaczyna ten sam gracz, dopóki ktoś nie użyje pola akcji z kogutem.



Żniwa

Za każdym razem, kiedy znacznik rund minie symbol , przeprowadź czynności związane ze żniwami, zgodnie z poniższym opisem.



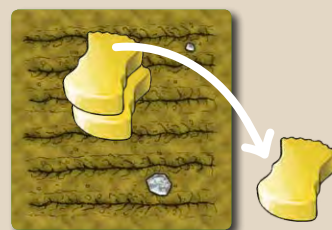
Podczas żniw zbierasz plony z pól i rozmnażają się twoje zwierzęta. Musisz jednak również wyżywić rodzinę.



Żniwa odbywają się 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 *(nowe znaczniki członków rodziny, uzyskane w tej rundzie)* wymaga tylko jednej żywności.



Przypomnienie: Możesz wymienić jedno zboże na jedną żywność. Bardziej opłaca się upiec chleb, ale wymaga to akcji.



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



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

-3

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

3. Faza powiększania stada

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

Nie ma znaczenia, gdzie mieszkają twoje zwierzęta. Dostaniesz maksymalnie jedno młode każdego gatunku, a nie jedno młode danego gatunku 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).



Przykład 1: dostajesz jednego dzika nawet wtedy, kiedy dziki 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).



Koniec gry i końcowa punktacja

Po zakończeniu czternastej rundy przeprowadźcie ostatnie żniwa. Po ich zakończeniu skończy się gra. Podliczcie wówczas punkty, aby wyłonić zwycięzcę.

Zsumuj zdobyte punkty:

- Każdy członek rodziny wart jest 3 punkty zwycięstwa.
- Każdy posiadany żeton żebra 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 usprawienie.

- 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 usprawienie.

Każde usprawienie warte jest samo z siebie 1 punkt, ponieważ jest żetonem. Następujące usprawienia mogą przynieść ci dodatkowe punkty: **Wiatrak, Skład, Stolarnia, Garncarnia, Koszykarnia** (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

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



www.LACERTA.pl

facebook.com/LacertaPL
kontakt@lacerta.pl

© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Niemcy
Wszelkie prawa zastrzeżone

Projekt gry: Uwe Rosenberg
Grafika: Klemens Franz