



"Агрикола: О всех созданиях, больших и малых"
Игра Уве Розенберга для двух игроков старше 13 лет

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре вы примерите на себя роль фермеров, выращивающих овец, свиней, коров и лошадей. Содержать животных вам помогут трое рабочих. Они построят стойла, оградят выпасы и улучшат вашу ферму. Стойла превратятся в хлева, а ваш коттедж станет обшитым домом.

Каждый раунд ваши рабочие выполняют по одному действию. Все возможные действия обозначены на игровом поле. Загвоздка в том, что каждое действие в каждом раунде можно использовать лишь один раз. И поскольку игроки размещают своих рабочих по очереди, вам нужно правильно всё рассчитать, чтобы выполнить самые важные действия в самый нужный момент.

Победителем станет игрок, который к концу игры вырастит больше животных и построит больше улучшений.

Авторы

"Агрикола: О всех созданиях, больших и малых" была создана в октябре 2011 года. Редакторами выступили Уве Розенберг и Ханно Гирке. Производством занялся Ханно Гирке. За редакцию правил автор благодарит Андреаса Одендалля, Габриэлу Голдшмидт, Талке Хилген и Бернда Лотеншлягера. Графика и иллюстрации: Клеменс Франц. Перевод на английский: Патрик Корнер. Автор в хронологическом порядке благодарит всех игроков, принявших участие в тестировании; без них игра не смогла бы стать такой, какая она есть: Marei Zylka, Susanne Rosenberg, Verena Wall, Hagen Dorgathen, Hanno Giske, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Janina Kranicz, Ingrid Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Marcus Wenzel, Andreas Höhne, Andreas Odendahl, Claudia Odendahl, Thalke Hilgen, Yvonne Möller, Martin Bouchard, Jean-François Gagné, Sophie Gravel, Christophe Tremblay, Louis-Philippe Gravel, Agnes Mannherz, Franz Heidebüchel, Birgit Winkelhaus, Bastian Winkelhaus, Holger Janssen, Sabine Weiland, Ulli Weiland, Thomas Naumann, Bernd Lautenschlager, Felix Giske, Judith Giske, Nadja Beller, Arne Topp, Thomas Bingeser, Lea Topp, Sarah Bingeser, Gabriele Goldschmidt, Nicole Weinberger, Mick Kapik, Nils Miehe, Lasse Goldschmidt, Thalea Westkämper, Ingo Kasprzak, Insa Zylka Thomas Balcerek, Michael Dormann, Monika Harke, Janine Dorschu, Rosemarie Vahland, Brunhilde Kapik, Sigrun Möllemann, Andrea Rickert, Arne Hoffmann, Thorsten Ebner, Tobias Recker, Sebastian Schock, Lorenz Merdian, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Kai Poggenklas, Stefanie Löns, Diana Overbeck Christian Scheibner и André Emkes.

"Можно хоть овечку съесть?" – Янина Краниц

СОСТАВ ИГРЫ

Картонные компоненты:

- 1 игровое поле
- 2 планшета фермы (по одному для каждого игрока)
- 4 планшета расширения фермы
- 4 жетона стойла (с хлебом на обороте)
- 4 особых здания ("Обшитый дом", "Склад", "Навес" и "Открытый хлев")
- 9 жетонов различных ресурсов ("4 овцы" – 3 шт.; "4 камня", "4 тростника", "4 дерева", "4 свиньи", "4 коровы" и "4 лошади" – по 1 шт.)
- 1 маркер первого игрока

Деревянные компоненты:

- 2 набора по 3 рабочих для каждого игрока (синие и красные)
- 26 изгородей (жёлтые)
- 22 овцы, 16 свиней, 13 коров и 14 лошадей
- 17 фишек дерева, 15 камня и 5 тростника
- 10 жёлтых кормушек

Дополнительно:

- 1 блокнот для подсчёта очков
- 2 больших пластиковых пакетика
- и эти правила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разместите **игровое поле** по центру игровой зоны.
- Каждый игрок берёт **по планшету фермы** и кладёт его перед собой так, чтобы лес оказался сверху, а дорога снизу.
- Выложите **4 особых здания** ("Обшитый дом", "Открытый хлев", "Навес" и "Склад") в один ряд.
- Положите рядом с полем **4 планшета расширения фермы, 10 кормушек и 4 жетона стойла**. Отделите материалы от животных. Здесь будет общий запас.
- Каждый игрок берёт **по 9 изгородей**. Остальные 8 положите рядом с полем возле действия "Расширение".

Перевод на русский и вёрстка: Александр Лисовский (alpasy@gmail.com).



www.zmangames.com

© 2012 Lookout Games
Сделано в Германии

Англоязычное издание:
Z-Man Games, Inc. © 2012
3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 5V5

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В конце игры определяется общий уровень развития вашей фермы. Вот так она может выглядеть.
(Текстовые примечания дают краткий анонс основных правил и советы по игре).

1. Разделите свою ферму на выпасы. Выпасы позволят вам содержать овец, свиней, коров и лошадей.

2. Животных можно содержать и в зданиях: этот хлев вмещает 5 одного вида.

3. Стены зданий также служат ограждениями для выпасов.

10. Если расширение используется полностью – оно принесёт дополнительные очки.

9. Вы можете увеличить свою ферму с помощью планшетов расширений.

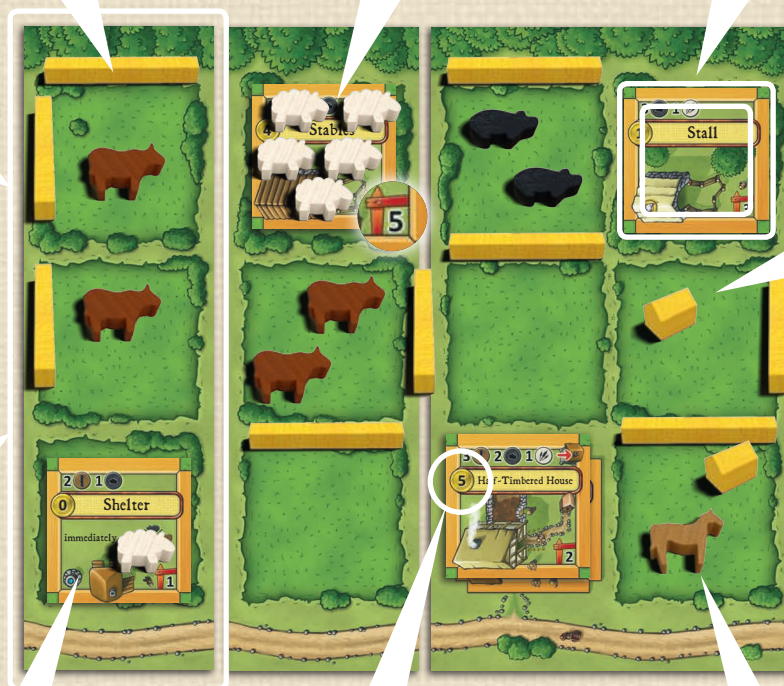
4. Кормушки удваивают количество размещаемых животных.

5. В стойле можно разместить 3 животных или 6 с кормушкой. На выпасе – 2 животных или 4 с кормушкой.

8. Есть и особые здания.

7. Здания приносят очки. Например, улучшение вашего коттеджа до "Обшитого дома" принесёт 5 очков.

6. У кормушки на неогороженном участке может находиться только 1 животное.



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игроки по очереди выбирают действия, изображённые на игровом поле. Детальное описание действий см. на стр. 6 и 7.

ПРАВИЛА СОДЕРЖАНИЯ ЖИВОТНЫХ

Животных можно содержать на выпасах и в зданиях. Кормушки вносят дополнительные улучшения.

Содержание животных на выпасах

Закрывайте выпасы изгородями. **На каждой ячейке полностью закрытого выпаса можно разместить не более 2 животных.** На выпасе могут находиться животные только одного вида.



На этом выпасе достаточно места для 4 животных одного вида.

- **Примечание.** Не до конца огороженные выпасы не запрещаются, но на них нельзя размещать животных.
- Не важно, деревянные у выпаса заборы (изгороди) или каменные (стены). Между ними нет никакой разницы.

Содержание животных в зданиях

Животных можно также размещать в зданиях. Здания строятся на тех ячейках фермы, где ещё нет других зданий. Строительство облегчает огораживание выпасов, так как вокруг каждого здания на жетоне уже есть 4 забора.



После того как игрок построил стойло в верхнем ряду, для выпаса в нижнем теперь понадобятся 4 изгороди вместо 5 (имейте в виду, что на протяжении всей игры вам будет доступно не так уж много изгородей).

- Когда здание строится вплотную к уже существующей изгороди ... заборы, изображённые вокруг здания, не дают дополнительной выгоды. ... построенные ранее изгороди **не** возвращаются.
- Дальновидный фермер часто огораживает выпасы не полностью, а позже закрывает брешь зданием. Так он экономит ценные изгороди.
- В начале игры у вас уже есть одно здание – ваш коттедж.

Коттедж

Вы можете разместить в своём коттедже только **1 животное** (что-то вроде домашнего питомца). Особое здание "Обшитый дом" (см. стр. 8) позволяет улучшить ваш коттедж и содержать там несколько животных.



В этом коттедже живёт одна овечка (вместе с тремя рабочими).

Стойла и хлева

В каждом стойле можно разместить до **3 животных одного вида**. Стойло можно перестроить в хлев. Хлев вмещает до **5 животных одного вида**.

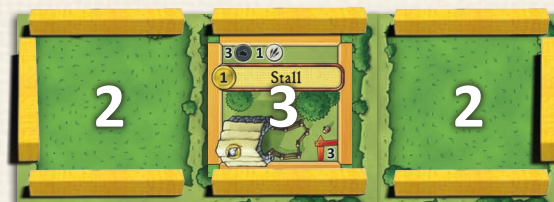
- Стойло стоит 3 камня и 1 тростник. Перестроить стойло в обычный хлев стоит 5 камня **или** 5 дерева.
- Перестраивая стойло в обычный хлев просто переверните его жетон на другую сторону.
- Помимо обычного хлева в игре также есть "Открытый хлев" (см. стр. 8), особая разновидность хлева. "Открытый хлев" – это особое здание.

Особые здания

Помимо стойл и хлевов в игре есть особые здания. Ваш базовый коттедж считается особым зданием, а также "Обшитый дом", "Склад", "Навес" и "Открытый хлев". В **правом нижнем углу** жетона указано, сколько животных вы можете разместить в особом здании.



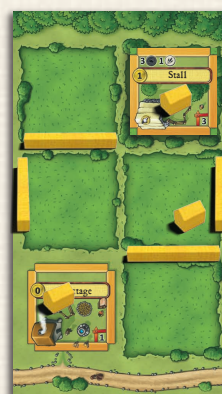
- Здания можно строить и в полностью огороженных выпасах.



Выпас из трёх ячеек делится стойлом. До этого он мог вместить 6 животных одного вида. После строительства стойла здесь есть место для $2 + 3 + 2 = 7$ животных не более трёх видов.

Содержание животных с кормушками

Кормушки удваивают потенциальное количество животных как на выпасах, так и в зданиях.



Стойло с кормушкой вместит 6 животных, а выпас из двух ячеек - 8. Кормушка также удваивает вместимость коттеджа.

3×2
 $(2+2) \times 2$
 1×2

Кормушка на участке фермы, который находится вне полностью огороженного выпаса, может содержать **только 1 животное**.



Эта свободно стоящая кормушка может досыта накормить одну лошадку.

На каждой ячейке фермы (занятой или незанятой) можно построить **только одну кормушку**.

- Несмотря на то, что каждая ячейка фермы вмещает только одну кормушку, можно построить несколько кормушек на выпасах, состоящих из нескольких ячеек.



Благодаря двум кормушкам на этом выпасе может находиться до 16 животных одного вида. Вместимость выпаса удваивается, а затем снова удваивается ($4 \times 2 = 8$; $8 \times 2 = 16$).

- Выпас можно огородить и вокруг уже установленной кормушки. В таком случае эффект кормушки меняется под воздействием новых условий.
- Поверх уже установленной кормушки можно построить и стойло или другое здание. В таком случае кормушка остаётся, но, опять же, её эффект изменяется.
- Стойло с кормушкой можно улучшить до хлева с кормушкой. Кормушка никуда не девается.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

После строительства любого объекта его уже нельзя снести или передвинуть. Животные, с другой стороны, не стоят на привязи. **В любой момент** вы можете как угодно перемещать их и даже убрать с фермы. **Перемещение животных необходимо, если вы хотите использовать доступное место наилучшим образом.**

ХОД ИГРЫ

Определите первого игрока. Партия длится **8 раундов**. Каждый раунд состоит из 4 фаз.

1. Фаза пополнения

В начале каждого раунда пополните некоторые ячейки действий игрового поля изображёнными на них ресурсами (даже если там остались ресурсы с предыдущего раунда). Такие действия можно узнать по **стрелочке пополнения**.



Стрелочка пополнения

Не кладите ресурсы на те ячейки, где нет такой стрелочки.

Маркировка "ресурс 1 (ресурс 2)" на игровом поле означает, что если ячейка пуста, вам следует пополнить её ресурсом 1, в противном случае – ресурсом 2.



Пример. В первом раунде на ячейку действия "1 тростник (1 овца)" положите тростник. Если это действие никто не использует, в последующие раунды сюда добавляется овца. Как только ячейка используется и опустошается, на следующий раунд сюда снова кладётся тростник.

- Не забывайте добавлять жёлтые изгороди к действию "Расширение", они как бы "отсчитывают" восемь раундов, оставшихся до конца игры.

2. Фаза работы

Начиная с первого игрока по очереди выставляйте на ячейки игрового поля по одному рабочему. **Сразу же выполняйте** выбранное действие.

Обратите внимание, занятые ячейки действия блокируются до конца фазы для других рабочих. Фаза работы заканчивается после размещения всех шести рабочих.

Совет для родителей, играющих с ребёнком. Один из родителей объединяется с ребёнком против другого родителя. Родитель в команде каждый раз предлагает ребёнку два действия на выбор – они вместе решают, как строить ферму.

- Если вы выбираете ячейку действия с ресурсами, возьмите себе все эти ресурсы.
- **Нельзя** выбрать ячейку действия и не выполнить основную часть соответствующего ей действия.
- Полученные строительные материалы добавляются в ваш личный запас, а животные — на ферму. Если на ферме нет места для животных — они сразу же убегают и возвращаются в общий запас. Выпасы, стойла и кормушки помогут вам избежать этого (см. правила содержания животных).
- Не забывайте, вы всегда можете перемещать животных по своей ферме.

3. Фаза возвращения домой

В конце фазы работы все рабочие возвращаются на свои фермы.

4. Фаза приплода

Животные приносят приплод в конце **каждого раунда**. Если у вас есть хотя бы **2 животных одного вида**, вы получаете ещё одно такое же.

- **Обратите внимание!** В фазе приплода вы можете получить **максимум 1 овцу, 1 свинью, 1 корову и 1 лошадь**. Например, даже если у вас есть 2 овцы на одном выпасе и ещё 2 на другом, вы получаете только одну дополнительную овцу вне зависимости от ваших возможных романтических представлений.
- Если на вашей ферме нет места для новорождённых животных — они сразу же убегают и возвращаются в общий запас.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Маркер первого игрока в этой игре не передается автоматически. Вы должны выбрать специальное действие, чтобы получить его. Оно находится в левом верхнем углу игрового поля.

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ



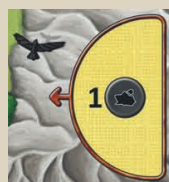
Первый игрок и 1 дерево

Возьмите маркер первого игрока. Также возьмите всё дерево с этой ячейки в свой личный запас.



3 дерева

Возьмите всё дерево с этой ячейки в свой личный запас.



1 камень

Возьмите весь камень с этой ячейки в свой личный запас.



2 камня

Возьмите весь камень с этой ячейки в свой личный запас.



Заборы

Постройте на своей ферме сколько угодно ограждений, используя изгороди из личного запаса. Заплатите по 1 дереву за каждое.



Стены

Постройте на своей ферме сколько угодно ограждений, используя изгороди из личного запаса. Первые два бесплатны, а за каждое последующее заплатите по 2 камня.

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



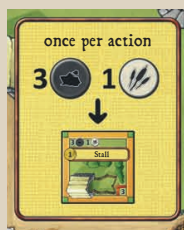
Строительные материалы

Возьмите 1 дерево, 1 камень и 1 тростник из общего запаса и добавьте в свой личный. *(Эта ячейка не пополняется).*



Расширение

Возьмите планшет расширения фермы и присоедините его к вашей ферме слева или справа так, чтобы края совпали. Также возьмите с ячейки все **жёлтые изгороди** в свой личный запас. **Обратите внимание!** Данное действие не позволяет строить эти изгороди.



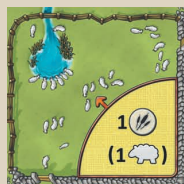
Стойло

Постройте **ровно 1 стойло**. Это стоит 3 камня и 1 тростник. Можете расположить его на любой ячейке фермы, где ещё нет здания (*ячейки с кормушками тоже подходят*).



Кормушка

Бесплатно постройте 1 кормушку. Можете построить дополнительные кормушки, заплатив по 3 дерева за каждую. Кормушки можно строить на любой ячейке фермы, где ещё нет кормушки.



Мельничный пруд

Возьмите тростник с этой ячейки в свой личный запас. Также возьмите всех овец с этой ячейки и разместите сколько сможете на своей ферме, остальные убегают.



Свины и овцы

Возьмите всех животных с этой ячейки и разместите сколько сможете на своей ферме, остальные убегают.



Хлева

Заплатите 5 дерева **или** 5 камня (*но не комбинацию этих ресурсов, такую как, например, 3 дерева и 2 камня*) и переверните жетон стойла, превратив его в хлев. Повторите это действие сколько угодно раз. Хлев вмещает до 5 животных. *(Стойло с кормушкой становится хлевом с кормушкой).*



Особое здание

Таких ячеек две, следовательно, 2 рабочих (в т.ч. 2 от одного игрока) могут построить по особому зданию каждый раунд. Выбрав данное действие, постройте **ровно 1 особое здание** из тех, что в данный момент доступны, заплатив указанную на нём стоимость строительства и расположив его на своей ферме.



Коровы и свиньи

Возьмите всех животных с этой ячейки и разместите сколько сможете на своей ферме, остальные убегают.



Лошади и овцы

Возьмите всех животных с этой ячейки и разместите сколько сможете на своей ферме, остальные убегают.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ КОМПОНЕНТЫ

Иногда случается, что **животные и строительные материалы** заканчиваются. На такой случай в игре есть жетоны с изображением большого количества отдельных ресурсов. Разумеется, в любой момент их можно обменять обратно на фишки.

Совсем другая история с **кормушками** (которых всего 10), **жетонами стойл** (их 4) и **планшетами расширения фермы** (их тоже 4). Их число ограничено намеренно, если они закончились – значит, закончились.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Партия завершается после **8 раундов** (легко определить, сколько ещё осталось раундов, пересчитав жёлтые изгороди в общем запасе). В конце игры подсчитайте свои очки.

Посчитайте, сколько у вас животных. Каждое приносит 1 очко. Это ваша базовая графа "всего животных".

Затем посчитайте дополнительные очки согласно таблице на боковых сторонах коробки с игрой.

- Заметьте, что вы теряете 3 очка за каждый вид животных, которых у вас 3 и меньше.
- После 13-й овцы, 11-й свиньи, 10-й коровы и 9-й лошади вы получаете по 1 дополнительному очку за каждое дополнительное животное.

Сумма всех ваших дополнительных очков – это графа "дополнительные очки".

Каждое расширение фермы, на котором все **3 ячейки используются**, приносит **4 очка**.

- Ячейка фермы **используется**, если на ней построено здание, кормушка или она входит в полностью огороженный выпас.
- Ячейка фермы **не используется**, если она входит в неогороженный или не до конца огороженный выпас.
- Расширение фермы, на котором есть неиспользуемые ячейки, не приносит очков.
- Подсчёт очков за расширения фермы не зависит от того, остались ли на вашей базовой ферме неиспользованные ячейки или нет.

Здания приносят указанное на них число очков. (Здания – это стойла, хлева и особые здания).

- Сколько очков принесёт "Склад" зависит от строительных материалов в вашем личном запасе.

ПОБЕДА

Побеждает тот, кто набрал больше очков.

В случае ничьей побеждает тот, кто **не был первым игроком в первом раунде**.

ПРИМЕЧАНИЯ К ОСОБЫМ ЗДАНИЯМ

Обшитый дом

(Стоимость: 3 дерева, 2 камня, 1 тростник; очки: 5)

"Обшитый дом" строится поверх коттеджа, его нельзя построить на другой ячейке фермы. В "Обшитом доме" можно содержать **до 2 животных** одного вида.

Склад

(Стоимость: 2 дерева, 1 тростник; очки: $\frac{1}{2}$ за каждый строительный материал)

При подсчёте очков учитываются только строительные материалы вашего личного резерва. Не округляйте, итоговая сумма может быть дробной. На "Складе" нельзя содержать животных. Изгороди не считаются строительным материалом.

Навес

(Стоимость: 2 дерева, 1 камень; очки: 0)

Построив "Навес", сразу же возьмите 1 животное на ваш выбор и поместите его под "Навес" или на другой участок вашей фермы. Под "Навесом" можно содержать 1 животное.

Открытый хлев

(Стоимость: 3 дерева или 3 камня; очки: 2)

"Открытый хлев" – это особый хлев, он строится через действие "Особое здание". Построив "Открытый хлев" поверх стойла, верните жетон стойла в общий запас. Этот жетон снова становится доступным для обоих игроков. Построив "Открытый хлев", сразу же возьмите или 1 лошадь, или 1 корову из общего запаса и разместите её у себя на ферме. В "Открытом хлеву" можно содержать до 5 животных одного вида.