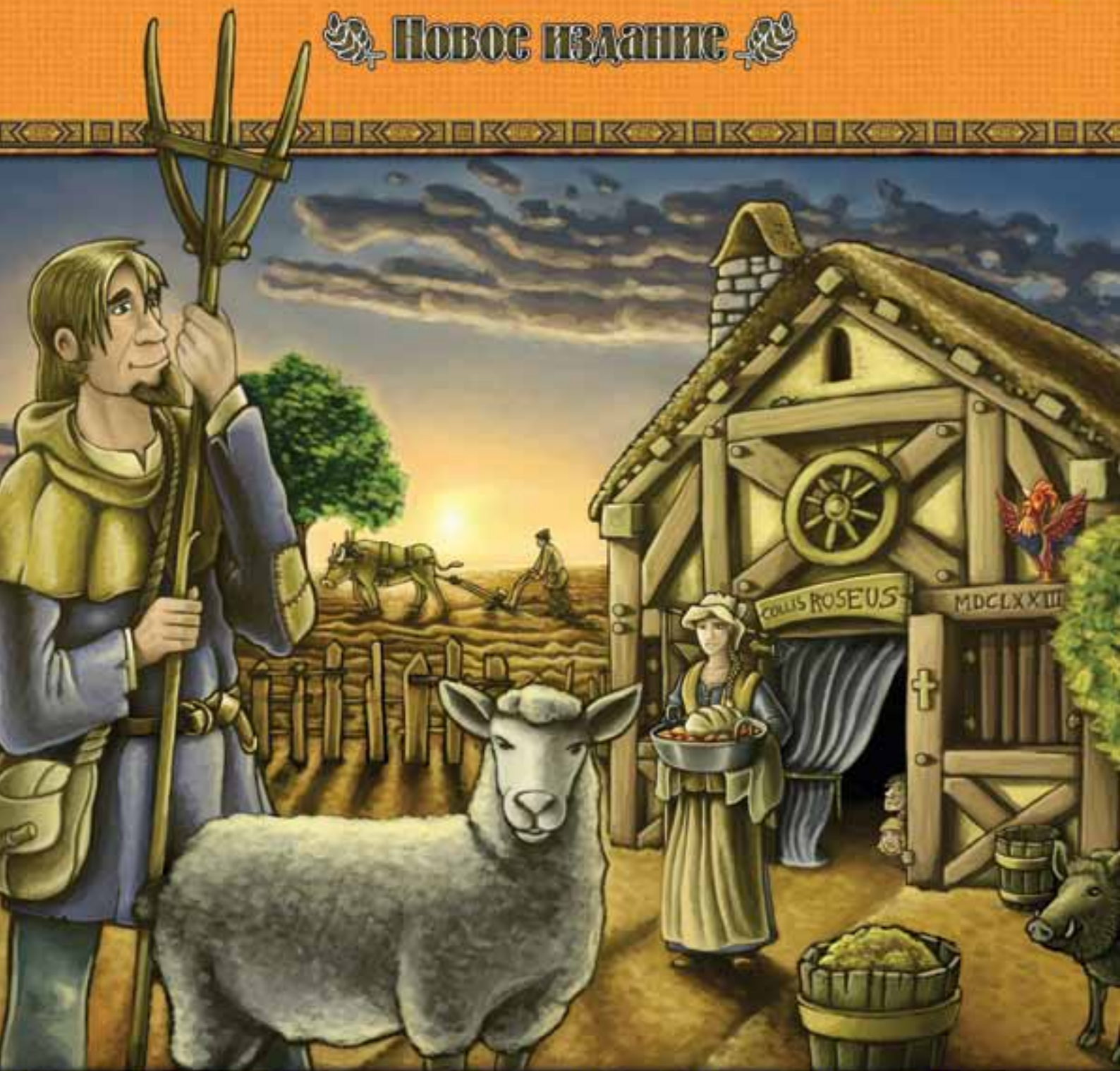


Игра Уве Розенберга

АГРИКОЛА

Новое издание



Правила игры

Об игре

Центральная Европа, около 1670 года н. э. Чума, бушевавшая несколько столетий, наконец сошла на нет, и цивилизация постепенно возрождается. Селяне перестраивают свои нехитрые избы. Необходимо вспахать и засеять пустующие поля, а потом собрать с них урожай. У людей подходят к концу запасы зерновых и овощей. Голод предыдущих лет вынуждает их есть больше мяса (эта привычка сохранилась и поныне с ростом нашего достатка).

Выигрывает самый богатый игрок. К слову, домашний скот, который вы разведёте не на убой, увеличит ваш достаток.

Состав игры

Деревянные фишки

Животные:

- 18 белых овец
- 15 чёрных свиней
- 13 коричневых коров



Стройматериалы:

- 30 коричневых фишек древесины
- 24 светло-коричневые фишки глины
- 14 белых фишек тростника
- 16 чёрных фишек камня



Посевные материалы:

- 24 жёлтые фишки зерна
- 16 оранжевых фишек овощей



1 жёлтая фишка первого игрока

В цвет каждого игрока:

- 4×15 изгородей
- 4×4 хлева
- 4×5 родичей



Игровые планшеты

- 4 планшета ферм (по одному для каждого игрока)
- 1 составной игровой планшет
- 1 планшет для особых улучшений
- 2 расширения для игрового планшета (с таблицей подсчёта очков и дополнительными ячейками действий для 3–4 игроков)



Жетоны

- 23 жетона полей / комнат избы
- 16 жетонов комнат мазанки / каменного дома
- 2 альтернативных жетона (один для партии на 2 игроков, другой для партии на 3/4 игроков)



- 1 жетон «Подработка» для варианта игры без карт на руке (на обороте — список доступных действий)
- 36 жетонов «1 еда»
- 8 жетонов «5 еды»
- 3 жёлтых маркера подсказок (для ознакомительной игры)
- 10 маркеров товаров (на обороте — маркеры попрошайничества)



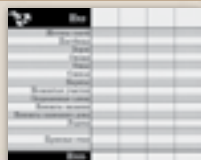
120 карт

- 14 карт действий для этапов 1–6
- 10 красных карт особых улучшений
- 48 жёлтых карт профессий
- 48 оранжевых карт простых улучшений

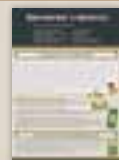


А также

- 1 блокнот игрока
- Лист наклеек



- Правила игры
- Приложение



Подготовка к игре

Сначала мы объясним правила игры с 2–4 участниками, а на последней странице коснёмся варианта одиночной игры.

Ваше игровое пространство

Выберите цвет и возьмите фишки соответствующего цвета: 5 родичей, 4 хлева и 15 изгородей. Перед первой партией возьмите лист наклеек и наклейте их на фишки родичей. Положите перед собой планшет фермы, поместите 1 родича в каждую комнату избы. Оставшиеся 3 родича, а также хлева и изгороди составляют ваш запас. *(Уберите все компоненты неиспользуемых цветов вместе с оставшимися планшетами ферм обратно в коробку — они вам не понадобятся.)*



Жетоны комнат и полей

Положите стопку жетонов комнат мазанки/каменного дома рядом с игровым полем. Разделите стопку жетонов комнат избы на две части, положите одну из них стороной с комнатами вверх, а вторую — стороной с полями вверх.



Игровой планшет с ячейками действий

Соберите игровой планшет из трёх составных частей и положите на середину стола. В зависимости от количества игроков возьмите подходящее расширение и прикрепите его нужной стороной вверх *(в нижней части расширения указано, для скольких игроков оно предназначено)*.



Так выглядит игровой планшет с расширением для 3 игроков.



А так — для 2 игроков.

Выберите случайным образом участника, который получает жетон первого игрока. Выдайте этому игроку 2 еды, все остальные получают по 3 еды.



Улучшения и профессии

Особые улучшения

Поместите красные *(особые)* улучшения на соответствующие области планшета для улучшений. Обратите внимание, что есть две ячейки котелка и две — домашнего очага.



Котелки стоят 2 и 3 глины соответственно. Домашние очаги — 4 и 5 глины соответственно.

Простые улучшения

Перемешайте оранжевые улучшения и раздайте каждому игроку 7 карт на руку.

Профессии

В квадратном значке слева на жёлтой карте профессии указано, при каком количестве игроков она используется в игре. [1+] означает 1–4 игрока, [3+] — 3–4 игрока, а [4] — карта предназначена исключительно для 4 человек. Уберите карты, которые не соответствуют текущему числу игроков за столом, обратно в коробку. Оставшиеся карты перемешайте и раздайте каждому игроку 7 карт на руку.



В начале у вас 14 карт: 7 оранжевых и 7 жёлтых.

Карты действий

Перемешайте 14 карт действий и отсортируйте их по значениям на рубашках. В результате у вас должно получиться 6 стопок, которые следует сложить одну на другую (*большее значение внизу, меньшее — сверху*). Таким образом, наверху должны быть карты для этапа 1, под ними — для этапа 2 и т. д.

Положите всех животных (*овец, свиней, коров*), стройматериалы (*древесину, глину, тростник, камень*), посевные материалы (*зерно, овощи*), а также жетоны еды рядом с полем, сформировав общий запас.

Жетоны товаров (как и жетоны попрошайничества на их обороте) могут понадобиться только в особых случаях. Положите их рядом с полем, чтобы они были всегда под рукой.



«Подработка» и альтернативные жетоны

Чтобы узнать, как пользоваться «Подработкой» и альтернативными жетонами, пожалуйста, прочитайте информацию на стр. 1 и 11 приложения. При стандартном варианте игры они вам не понадобятся.

Маркеры подсказок

Для игры с участием новичков и маленьких детей используются три жёлтых маркера подсказок (*подробнее на стр. 1 приложения*). В обычной ситуации они вам не понадобятся.

Обзор игры

Партия в «Агриколу» длится 14 раундов. В каждом раунде вы помещаете каждого вашего родича **на одну из ячеек действий** и выполняете действие, которое на ней указано. Доступные действия изображены на игровом планшете.

Все игроки по очереди (*по часовой стрелке, начиная с первого игрока*) помещают одного родича на одну из ячеек действий до тех пор, пока все игроки не распределят своих родичей. Вы непременно будете мешать друг другу, так как каждую ячейку может использовать только один родич (*ваш или соперника*) в раунд. Не забирайте родичей с поля, пока все участники не разместят свои фишки.

Ваша цель — добыть пропитание для своей семьи и развить свою ферму (*именно второе принесёт вам огромное количество очков в конце игры*).

Ниже мы покажем пример, который поможет познакомиться с фермой — что можно с ней делать и что принесёт победные очки. Когда вы будете читать правила, мы советуем вам периодически возвращаться к этому развороту, чтобы лучше понять, о чём идёт речь. Эта пара страниц содержит исключительно ознакомительную информацию, которая объясняется далее по тексту.



Ваша ферма — что к чему

Вот так может выглядеть ваш планшет фермы в конце игры:

Вы начинаете игру всего с двумя комнатами. В данном случае две дополнительные комнаты были пристроены в ходе игры.

Каждому родичу нужна своя комната. Но в этом доме живёт семья из пяти человек, так как ближе к концу игры нехватка места не имеет значения.

Изначально дом деревянный, но тут проделана огромная работа, и теперь он каменный — его перестраивали дважды. Подобная роскошь принесёт в результате немало очков.

Вы можете завести только 1 домашнее животное — ни больше ни меньше.

Остальных животных нужно держать на пастбищах или в хлевах.

Размер пастбища определяет его вместительность. (Подробнее о животноводстве мы расскажем позже.)



Земледелие — дело утомительное. Нужно вспахать почву, запастись посевным материалом, а потом и засеять поля. Но в конце ваши труды будут вознаграждены обильным урожаем.

Вы можете выращивать зерно, овощи или же оставлять поля пустыми, чтобы засеять их позже.

Вы можете развивать свою ферму, перестраивая жилище, возделывая поля и разводя животных. Обязательное условие: одинаковые участки фермы должны находиться рядом — комнаты с комнатами, поля с полями, а пастбища с пастбищами.

Немного о подсчёте очков

В игре побеждает тот, чья ферма в конце игры принесёт наибольшее количество очков.

Ниже мы постараемся дать вам общее представление о подсчёте очков. Число в скобках указывает, сколько очков получено в данной категории. (Правила подсчёта очков приведены на странице 14, а совсем подробно рассматриваются на страницах 14–16 приложения.)

Каждая комната каменного дома даёт 2 очка. (8)

4 поля дают 3 очка. (3)

Каждый родич даёт 3 очка. (15)

Вы получаете очки за суммарное количество зерна — как в вашем запасе, так и на ферме. То же самое — и с овощами. Согласно таблице, 4 зерна дают 1 очко, а 1 овощ — 1 очко. (2)

Вы теряете 1 очко за каждый незанятый участок фермы. (-2)

Каждое пастбище приносит 1 очко (независимо от размера). (2)

Вы теряете 1 очко за каждый недостающий тип животных. (-1, т. к. нет коров)

Каждый хлев на пастбище — 1 очко. (1)

6 свиней дают 3 очка. (3)

8 овец в сумме дают 4 очка. (4)

Получается, что вся ваша ферма целиком оценивается в 35 очков.

Улучшения и профессии

Благодаря картам каждая партия в «Агриколу» уникальна. В игре есть 3 типа карт. Простые улучшения — оранжевые, особые улучшения — красные. Профессии — жёлтые.

Вот ещё три примера в продолжение подсчёта очков, описанного выше:

Вы получаете очки в соответствии с ценностью, указанной на карте простого или особого улучшения.

«Ткацкий станок» даёт 1 очко, а «Столярная мастерская» — 2 очка. (3)

Некоторые карты приносят дополнительные очки только при выполнении особых условий.

«Ткацкий станок» даёт призовые очки за овец. Например, 8 овец добавляют вам 2 призовых очка.

«Столярная мастерская» даёт бонус за древесину, оставшуюся в вашем запасе: 5 древесины также добавляют 2 очка. (4)

За профессии тоже могут начисляться очки. «Хвостун» может подарить 9 призовых очков за улучшения, которые вы произвели в ходе игры. К сожалению, «Ткацкого станка» и «Столярной мастерской» недостаточно, чтобы получить призовые очки. Так что в данном случае они не начисляются. (0)

Счёт в 30 очков считается неплохим результатом для новичка, играющего в «Агриколу» в первый раз. Опытный игрок с лёгкостью зарабатывает более 40 очков за партию.

Финальный счёт в 42 очка — неспроста. Я буду считать его одним из своих лучших результатов (ну, если только я всё это не подстроил).



Ход игры

Каждый из **14 раундов разбит на 4 фазы**, которые играют последовательно. Именно в фазе работы вы отправите своих родичей заниматься теми или иными делами. Каждый раунд начинается с небольшой подготовки.

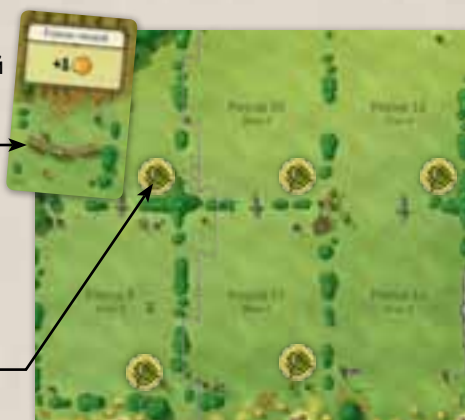
1. Подготовительная фаза

Большинство ячеек действий нанесено на игровой планшет.

Каждый раунд в игру **вводится новая доступная ячейка действия**: возьмите верхнюю карту из колоды действий и поместите её на ячейку раунда, чей номер совпадает с текущим. (Список на обороте жетона «Подработка» подскажет, какую из карт действий стоит ожидать на данном этапе игры.)

Если на ячейке раунда **находятся какие-либо товары**, помещённые туда благодаря тем или иным эффектам карт (подробнее на стр. 11–13), вы забираете эти товары себе.

Далее поместите указанное количество товаров на каждую ячейку действия с коричневой стрелкой (даже если там остались товары с прошлых раундов). Эти ячейки называются ячейками накопления.



Построив колодец, поместите 1 еду на каждую из следующих 5 ячеек раундов.



В этом примере к 3 древесинам с прошлого раунда добавляются ещё 3.

2. Фаза работы

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, помещайте 1 родича на выбранную ячейку действия до тех пор, пока все игроки не отправят всех своих родичей на какие-либо задания*. Если ячейка действия уже занята, то повторно использовать её нельзя. (Каждую ячейку действия может использовать только один родич (ваш или соперника) в раунд.) Немедленно выполните действие на выбранной ячейке. Некоторые ячейки действий позволяют выполнить несколько действий. Нельзя занять ячейку действия и при этом не выполнить хотя бы одно из доступных действий.

* По ходу игры у одних игроков может оказаться больше родичей, чем у остальных. В таком случае следует пропустить игроков, у которых закончились родичи, и продолжить ход дальше по часовой стрелке.

Подробнее о фазе работы

Для начала определим разницу между регулярными действиями и ячейками накопления. Регулярные действия позволяют выполнять одни и те же действия каждый раунд. На ячейках накопления скапливаются ресурсы. В разных раундах вы сможете получить разное количество ресурсов с этих ячеек.



Тут, к примеру, вы можете произвести улучшение только после перестройки.

Используя ячейку накопления, заберите с неё все ресурсы и поместите их в свой запас.



Некоторые ячейки регулярных действий предлагают сразу несколько действий, которые можно выполнять в любом порядке («и/или»). Иные требуют выполнять действия последовательно («а затем»). В последнем варианте вы должны сначала выполнить первое действие и только потом перейти ко второму.

На стр. 8–9 приложения вы найдёте подробное разъяснение по всем регулярным действиям. В правилах мы сосредоточимся только на эффектах от действий, рассмотрев их на примерах.



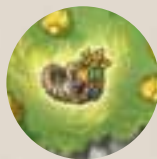
3. Фаза возвращения по домам

Как только все игроки разместили своих родичей, верните их домой по комнатам.

4. Сбор урожая

Некоторые раунды заканчиваются сбором урожая: вы собираете урожай зерна и овощей с полей, кормите свою семью, а также разводите животных.

Более детально мы коснёмся урожая на стр. 10–11 правил.

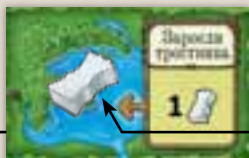


Данный символ на игровом планшете означает, что раунд закончится сбором урожая.

Во время фазы работы вы пытаетесь достичь целей, о которых мы говорили в обзоре игры. Как уже упоминалось, есть три основные области, которыми не стоит пренебрегать и которыми вы можете (и должны) заниматься в ходе всей игры: постройка жилища вкупе с планированием семьи, разведение животных и возделывание полей. Пришло время о них поговорить.



Постройка жилища и планирование семьи



В начале игры у вас деревянная изба, в которой всего две комнаты. Этого хватает на семью из двух родичей. Если вы хотите увеличить своё семейство (и, как результат, увеличить количество доступных действий в раунд), то прежде всего вам необходимо расширить жилище. Для этого требуются стройматериалы — поначалу это древесина и тростник, которые можно добыть в «Лесу» и «Зарослях тростника».

Пристройка комнат

Используйте ячейку действия «Застройка фермы» и выполните действие «Пристройка комнат», потратив необходимое количество стройматериалов: **5 древесины и 2 тростника**. Возьмите жетон комнаты избы и поместите его рядом с уже существующей комнатой.



Ячейка действия «Застройка фермы»

Подробнее о пристройке комнат

- Одним действием разрешается пристроить столько комнат, сколько вы сможете себе позволить, одну за другой.
- Если на вашем планшете закончились участки фермы, подходящие для этих целей, то пристроить новые комнаты нельзя.

Теперь количество комнат превышает количество родичей, а значит, выполнено требование для действия «Увеличение семейства только при наличии комнаты». Выполняя это действие, возьмите родича из своего запаса и поместите его рядом с родичем, который выполняет это действие. В конце раунда, когда ваша семья возвращается домой, поместите нового родича в отдельную комнату: у каждого родича должен быть свой угол в доме. Продолжить род можно начиная с 5, 6 или 7-го раунда (в зависимости от того, когда в игру войдёт карта действия «Разумное желание завести ребёнка»).



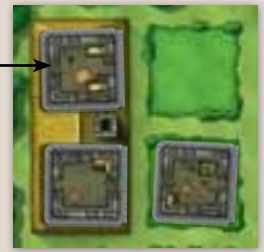
Эти два родича символизируют мать и дитя.

Перестройка

В ходе 5, 6 или 7-го раунда становится доступна ячейка действия «Перепланировка жилища». На этой ячейке вы можете выполнить действие «Перестройка», чтобы превратить вашу избу в **мазанку**. Для этого вам нужно заплатить 1 тростник за перестилание крыши, а также по 1 глине за каждую комнату. После этого поместите жетон комнаты мазанки поверх каждой из нарисованных на планшете комнат избы и замените жетоны пристроенных комнат избы на жетоны комнат мазанки.



Позже у вас появится возможность снова перестроить жилище и, заплатив 1 тростник за перестилание крыши и по 1 камню за каждую комнату, превратить его в каменный дом. (Для этого просто переверните жетоны комнат обратной стороной вверх).



Эти комнаты каменного дома заменяют комнаты мазанки.

Подробнее о перестройке

Перестраивая жилище, вы должны перестроить сразу все комнаты. Нельзя перестроить только часть жилища.

Если вы живёте в мазанке, то пристраивать можно только комнаты мазанки: используя ячейку действия «Застройка фермы», вы должны потратить 5 глины и 2 тростника за каждую новую комнату мазанки. Если вы живёте в каменном доме, то будете тратить 5 камня и 2 тростника на пристройку каждой новой комнаты.

Карты действий финальных раундов

Ближе к концу игры у вас появится больше возможностей для увеличения семейства. В 12 или 13-м раунде в игру войдёт ячейка действия «Острое желание завести ребёнка». Она даёт действие «Увеличение семейства — комната необязательна», что позволяет пополнить семейство, не пристраивая для этого новую комнату.

В финальном раунде в игру входит вторая ячейка перепланировки.



Подробнее об увеличении семейства

Если вы пристроите новую комнату уже после того, как выполните действие «Увеличение семейства — комната необязательна», один из ваших родичей немедленно переселяется в эту комнату. В таком случае взяться за «Увеличение семейства только при наличии комнаты» нельзя — сначала придётся снова расширить своё жилище.



Ячейка действия «Перепланировка фермы» также увеличивает вместительность ваших животноводческих построек (см. дальше).

Разведение животных

Разведение животных может сыграть ключевую роль в прокорме вашей семьи.

Вы можете получить животных на соответствующих ячейках накопления. Используя такую ячейку, заберите с неё всех животных.

Ячейка накопления «Ярмарка овец» входит в игру в пределах 1–4-го раундов, «Ярмарка свиней» — на 8 или 9-м раунде, а «Ярмарка коров» — на 10 или 11-м.



Варианты и особенности животноводства

В отличие от посевных и стройматериалов, вы не просто забираете животных в свой запас. Вам нужно **правильно размещать их на своей ферме**. Иначе они просто разбредутся.

Есть несколько способов это предотвратить.

Действие «Возведение изгороди» позволяет обнести изгородью один или несколько участков фермы, образовав таким образом пастбище. У каждого игрока в запасе 15 изгородей. На каждом пастбище можно держать только один тип животных и не более 2 животных этого типа за каждый участок фермы, входящий в пастбище.



В вашем жилище вы можете держать ровно 1 животное любого типа. Оно считается домашним животным.

Можно удвоить вместительность пастбища, построив там хлев. У каждого игрока в запасе есть 4 хлева.

Если хлев построен вне пастбища, на участке фермы с этим хлевом можно держать ровно 1 животное. Вы можете позже обнести хлев изгородью.

Чтобы огородить пастбище, используйте ячейку действия «Огораживание». Каждая изгородь, установленная во время действия «Возведение изгороди», стоит 1 древесину.

За одно действие вы можете возвести столько изгородей, сколько позволяет ваш запас. Первое пастбище можно организовать на любом участке планшета фермы при условии, что отведённые участки пустыют и соприкасаются между собой. Все последующие пастбища должны находиться рядом с уже существующими. Изгороди можно ставить только при условии, что они образуют полностью огороженное со всех сторон пастбище.

Подробнее об огораживании

- У находящихся рядом пастбищ имеются общие изгороди.
- Выполняя действие «Возведение изгороди», вы можете разделить существующее пастбище, добавив изгородей.
- Края жетонов комнат не считаются изгородями. То же касается и жетонов полей.
- Однажды возведённая изгородь не может быть разобрана.

Вы можете строить хлева за 2 древесины каждый, выполнив действие «Постройка хлевов» на ячейке действия «Застройка фермы». (Это то же самое действие, что позволяет вам достраивать комнаты, подробнее на стр. 7.)

Подробнее о постройке хлевов

- Вы можете построить только один хлев на каждом из участков фермы. Этот участок должен быть свободен (не закрыт жетоном).
- Комнаты, поля и пастбища должны находиться рядом с другими комнатами, полями и пастбищами соответственно. К хлевам это не относится — они могут находиться где угодно.
- Хлева строятся не все разом, а один за другим, по очереди.
- Некоторые карты могут добавлять специальные свойства хлевам (подробнее на стр. 11–13). У каждого хлева может быть только одно специальное свойство.



Два хлева на пастбище размером 1×2 участка дважды удваивают его вместительность. Вместо 4 животных такое пастбище может содержать до 16 животных одного типа*.

* Как и в промышленном животноводстве в реальной жизни, на итоговый счёт это особо не влияет.



Если у вас есть улучшение со значком 🍲 (см. «Котелок» и «Домашний очаг» на стр. 11–12), вы можете сразу пускать животных, получаемых с ячеек накопления, на еду. В таком случае пропадает необходимость сначала размещать их на ферме.

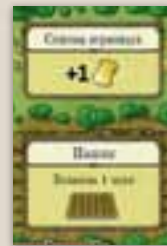
Свободные действия: животные — единственное, что можно перемещать на вашей ферме в любое время (согласно правилам животноводства). Всё остальное (комнаты, поля, изгороди и хлева) — недвижимо. В любой момент вы можете сдать животных — как и любой другой товар — в общий запас.

Культивирование

Для культивирования требуется небольшая подготовка. Во-первых, нужно выполнить действие «Вспахать поле», чтобы получить жетон поля. Вы можете поместить ваше первое поле на любом участке планшета фермы при условии, что участок пустой. Последующие поля необходимо выкладывать рядом с существующими. Во-вторых, вам нужен посевной материал. Ячейка действия «Семена зерновых» доступна с самого начала игры. Она даёт действие «Взять 1 зерно», благодаря которому вы получаете 1 зерно и кладёте его в ваш запас.

Позже по ходу игры для посева станет доступен и второй посевной материал — овощи.

Если у вас есть посевной материал в запасе и незасеянное поле на ферме, вы можете выполнить действие «Засев» на соответствующей ячейке, которая должна войти в игру между 1 и 4-м раундами. Выполняя это действие, вы кладёте 1 зерно или 1 овощ из вашего запаса на пустое поле и поверх него добавляете из общего запаса 2 зерна или 1 овощ соответственно (см. иллюстрацию). Этот посевной материал остаётся на поле до тех пор, пока не начнётся сбор урожая. За одно действие «Засев» вы можете засеять любое количество незасеянных полей.

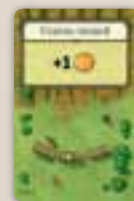


Ячейки действий «Пашня» и «Семена зерновых» неспроста находятся рядом.



После засева на каждом зерновом поле находится 3 зерна, а на овощном поле — 2 овоща.

Собирая урожай, вы медленно, но верно опустошите все ваши поля: во время каждого сбора урожая вы должны забрать в свой запас 1 посевной материал с каждого поля.




Как только в игру входит ячейка действия «Семена овощей» (8 или 9-й раунд), становятся доступны овощи.

В начале каждого сбора урожая вы забираете в свой запас 1 фишку посевного материала с каждого поля (см. далее).

Подробнее о культивировании

- Выполняя действие «Засев», вы можете выбирать любой посевной материал из вашего запаса.
- Все посевные, полученные с ячейки действия «Семена», считаются полностью выращенными. Вам не нужно их отдельно сажать.
- Выполняя действие «Засев», необязательно засеивать все пустые поля. Часть из них можно оставить как есть.
- Убрать с планшета фермы размещённый на нём жетон поля нельзя (к примеру, чтобы освободить участок под комнату).
- У вас не будет доступа к посевному материалу на полях до тех пор, пока вы не соберёте с них урожай в свой запас (см. далее). Однако во время подведения итогов в конце игры посевной материал на полях также учитывается (подробнее на стр. 14).

Сбор урожая

Сбор урожая происходит в конце 4, 7, 9, 11, 13 и 14-го раундов, на что указывает символ  на игровом планшете. Каждый сбор урожая состоит из трёх последовательных шагов.

Шаг полевых работ

Вы должны взять с каждого из ваших полей ровно 1 фишку посевного материала и положить в свой запас. Нельзя пропускать сбор урожая ни с одного поля.

Шаг кормления семейства

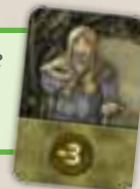
На каждого родича в игре требуется 2 еды*. Исключение: если вы увеличили семейство в текущем раунде, то для «новорождённого» родича (который ещё не выполнял ни одного действия) требуется только 1 еда.

Каждая фишка зерна и овощей в ваших запасах равноценна 1 еде.



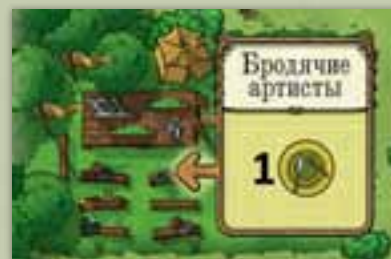
Вы можете сварить кашу из зерна...
...и есть овощи сырыми.

* Если у вас не хватает еды, чтобы прокормить свою семью, вы должны отправиться попрошайничать: возьмите 1 маркер попрошайничества за каждую недостающую еду. Поскольку во время подведения итогов за каждый подобный маркер отнимается 3 очка, вам нужно следить, чтобы семейству хватало пропитания.



Подробнее о кормлении семейства

- Как видите, дополнительные родичи увеличивают количество возможных действий, но при этом требуют больше еды.
- Вы можете добыть пропитание, используя ячейки действий «Рыбалка», «Подёнщик» и «Бродячие артисты».
- Зерно и овощи могут принести гораздо больше еды, если у вас есть улучшения 🍞 и 🥕. О них мы расскажем чуть позже.
- Животных можно забить на еду, только если у вас есть улучшение 🍖. Иначе еды из них не получить.



Ячейка накопления «Бродячие артисты» доступна только при игре вчетвером.

Шаг разведения скота

После шага кормления семьи наступает шаг разведения скота. Если у вас есть **хотя бы 2 животных одного типа**, вы получаете ровно 1 животное этого типа из общего запаса, но только при условии, что у вас есть где его разместить. (Животные-родители могут при этом обитать на разных участках фермы.) Ни при каких условиях нельзя забивать животных-родителей или новорождённое потомство на еду во время шага разведения скота. Во время каждого сбора урожая вы можете получить **не более 1 новорождённого животного для каждого типа животных**.

Особые улучшения



В игре 10 особых улучшений, и у вас есть доступ к каждому из них. Завладев особым улучшением, вы можете пользоваться им до конца игры. Особые улучшения приносят победные очки, количество которых указано в жёлтом круге.

«Особые улучшения» — специальная ячейка действия для производства особых улучшений. А вот на ячейке «Перепланировка жилища» производство особых улучшений — всего лишь дополнительное действие.



Котелки — самые дешёвые из особых улучшений: один стоит 2 глины, другой — 3 глины.

В правом верхнем углу карт улучшений указана стоимость улучшения. Чтобы сыграть имеющуюся у вас карту лицевой стороной вверх, вы должны потратить указанное количество стройматериалов.

Основная задача особых улучшений — получать еду из товаров: готовить мясо животных и овощи, печь хлеб; из стройматериалов делаются ремесленные изделия, которые позже опять же обмениваются на еду.




Котелки и домашние очаги

В игре два котелка и два домашних очага, один из которых стоит немного дешевле другого. Их используют, чтобы в любой момент приготовить еду из овощей и животных. Количество получаемой в результате еды указано на карте. (Домашние очаги чуть эффективнее котелков, но и стоят дороже.)




Подробнее про котелки и домашние очаги

- Выполняя действие «Особое улучшение», вы можете обменять котелок на домашний очаг без дополнительных затрат стройматериалов.
- На всех картах, позволяющих вам готовить еду из овощей и животных, в левом нижнем углу есть символ .




В любой момент вы можете обменять зерно и овощи из вашего запаса на еду по курсу 1 еда за 1 фишку посевного материала (*подробнее на стр. 10*), но гораздо больше еды вы получите, если выполните действие **«Выпечка хлеба»**: каждая фишка зерна при помощи «Котелка» превращается в 2 еды, а при помощи «Домашнего очага» — в 3 еды.



На ячейке действия «Обработка зерна» вы можете решить, как распорядиться зерном в своих запасах. Вы можете посеять его на поле (*подробнее на стр. 10*) или приготовить из него еду при помощи улучшения .

Печи

В правом нижнем углу улучшений, позволяющих печь хлеб, присутствует значок . Помимо котелка и домашнего очага, этот значок также есть на глиняной и каменной печах. Построив любую из печей, вы немедленно выполняете действие «Выпечка хлеба». (*В идеале строить печь стоит только при наличии у вас в запасах зерна.*) Это действие также присутствует на ячейке «Обработка зерна».

Имея одновременно «Глиняную печь» и «Домашний очаг», вы можете приготовить из 1 зерна 5 еды, а из каждого дополнительного зерна — 3 еды.



Ремесленные мастерские

Столярная мастерская обрабатывает древесину, гончарная мастерская — глину, а мастерская корзинщика — тростник. Один раз за каждый сбор урожая эти улучшения позволяют обратить 1 древесину, глину и тростник в 2, 2 и 3 еды соответственно. Во время подведения итогов (*подробнее см. стр. 14*) мастерские добавляют призовые очки за оставшиеся в вашем запасе стройматериалы.

При подведении итогов столярная мастерская добавляет 1 призовое очко за 3–4 древесины в вашем запасе, 2 очка за 5–6 древесины и 3 очка за 7+ древесины.



Колодец

Десятое особое улучшение — колодец. В течение пяти раундов он снабжает владельца 1 едой. Построив его, поместите 1 еду на каждую из 5 следующих ячеек раундов на игровом планшете, которые ещё не закрыты картами действий. В начале соответствующих раундов вы получите еду с этих ячеек.

Подробнее объяснение и детальное описание особых улучшений можно найти на стр. 2 приложения.



Карты на руках

Особые улучшения выкладываются лицевой стороной вверх на специальный планшет. Простые улучшения и профессии хранятся на руке до тех пор, пока вы их не сыграете. Именно в этот момент применяется эффект, указанный в нижней части карты. Пока карта находится на руке, на игру она не влияет.

Сыгранные карты могут менять правила: **текст на карте всегда приоритетнее правил**. Дополнительные карты во время игры не тянутся, поэтому вам необходимо разыграть полученную на старте руку (7 простых улучшений и 7 профессий) с максимальной эффективностью.



Подробнее про карты на руках

Если текст карты гласит «если выполнены условия а/б/в/г, то получите А/Б/В/Г», то только одно из этих условий может быть выполнено за раз: за «а» получите «А», за «б» — «Б», за «в» — «В», а за «г» — «Г». (Подробнее про остальные формулировки на картах читайте на стр. 3–6 приложения.)

Пример: сыграв эту карту, вы немедленно получаете 2 зерна, 3 глины, 2 тростника или 2 овцы в зависимости количества игроков — 1, 2, 3 или 4.



Простые улучшения

Выполняя действие «Особое или простое улучшение», вы можете выбрать: произвести особое улучшение или сыграть простое. Также вы можете сыграть простое улучшение, когда забираете фишку первого игрока на ячейке действия «Лобное место» (подробнее на стр. 14) или когда увеличиваете семейство на ячейке действия «Разумное желание завести ребёнка» (подробнее на стр. 7).

Как и в случае особых улучшений, стоимость производства простого улучшения указана в правом верхнем углу карты. Но для некоторых простых улучшений есть дополнительные требования: только если требования выполнены, вы можете сыграть соответствующую карту. При этом требования на картах указывают на то, что у вас должно быть, а не что вы должны потратить.

Большинство простых и особых улучшений приносят очки в конце игры. Жёлтый символ на карте указывает, сколько очков она принесёт. Как и в случае с ремесленными мастерскими (подробнее на стр. 12), некоторые простые улучшения также могут принести переменное количество призовых очков.



У карт особых улучшений — красный фон, у простых улучшений — оранжевый.

Требования указывают, что у вас уже должно быть сыграно хотя бы 2 профессии.

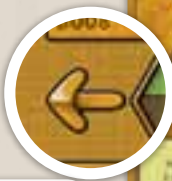


Этот символ напоминает о возможных призовых очках. Ткацкий станок принесёт 1 призовое очко за каждые 3 овцы.

Ткацкий станок сам по себе приносит 1 очко.



«Ярмарочные ряды» в сущности позволяют вам обменять 1 зерно на 1 овощ.



Ряд простых улучшений — переходящие карты: сыграв подобную, вы исполняете указания на карте и передаёте её игроку слева от себя, который должен взять её на руку. Эти карты отмечены стрелкой, указывающей влево.

Профессии

Ячейки действия «Обучение» позволяют вам сыграть с руки ровно одну карту профессии: выложите её перед собой лицевой стороной вверх. Ячейка действия «Обучение», расположенная над ячейкой «Подёнщик», предоставляет возможность получить первую профессию бесплатно, а за каждую последующую дополнительную профессию придётся потратить 1 еду.

При игре втроём или вчетвером становится доступной дополнительная ячейка действия «Обучение». При игре втроём розыгрыш каждой профессии с помощью этой ячейки будет стоить вам 2 еды, а в партии на четверых первые две профессии обойдутся по 1 еде, а все последующие — по 2 еды.

Такие затраты называются «стоимостью обучения». (Существует несколько профессий, которые требуют дополнительных затрат, указанных в тексте карты.)



«Управляющий» — это своего рода специальная карта. Она предлагает игрокам посоперничать в том, кто построит жилище с наибольшим количеством комнат. Тот, кто победит, получит 3 призовых очка (если у нескольких игроков одинаковое количество комнат, то они все получают очки).

Подробнее о профессиях и простых улучшениях вы можете прочитать на стр. 3–4 приложения.



Первый игрок

Фишка первого игрока не передаётся следующему игроку от раунда к раунду. Чтобы стать первым игроком, вы должны использовать ячейку действия «Лобное место». (Но если её никто не использует, то фишка первого игрока остаётся у нынешнего владельца.)



Используя ячейку действия «Лобное место», вы также можете сыграть простое улучшение.

Конец партии и победитель

Партия завершается после окончания 14-го раунда, когда произойдёт последний сбор урожая. Информация сбоку игрового планшета указывает, за что вы получите очки по окончании партии: по сути, практически за всё, кроме еды.

Первая строка указывает, что за отсутствие жетонов полей или всего 1 жетон поля вы получите штраф в 1 очко, 2 жетона полей принесут 1 очко, 3 жетона полей — 2 очка и т. д. Точно так же очки принесут пастбища, зерно, овощи и животные.



Подробнее о подсчёте очков

- От конкретных формулировок зависит, можно ли получить очки за товары на картах. Подробная информация приводится на последних страницах приложения.
- Подсчитывая очки за зерно и овощи, подсчитайте всё зерно у вас в запасе, на ваших полях, а также на всех картах, которые расцениваются как поля.
- Животные и родичи, которые находятся на картах, представляющих им комнаты, также считаются, если не указано обратное.

Конкретику по наградам вы узнаете по ходу игры. Важно запомнить, что вы получаете **1 штрафное очко** за каждый незанятый участок фермы.

Дополнительно вы получаете очки за перестроенное жилище, родичей, произведенные улучшения, а также огороженные хлева.

Подробное описание всех нюансов по подсчёту очков вы найдёте на последних страницах приложения.

Игрок, набравший больше всего очков, побеждает. В случае ничьей претендент, **у которого в запасе больше всего стройматериалов**, считается победителем (независимо от того, приносят или нет эти стройматериалы призовые очки посредством «Мастерской плотника», «Гончарной мастерской» или «Мастерской корзинщика»). Если ничья сохраняется, то претенденты делят победу.



Ограничение компонентов

Единственные компоненты, которые изначально ограничены, — это 5 родичей, 4 хлева и 15 изгородей. Если какие-либо из прочих компонентов закончатся, используйте жетоны товаров или импровизируйте.

В наборе компонентов есть маркеры товаров для 2 овощей, 3 зёрен, 4 животных (по 1 маркеру каждого типа), а также 5 стройматериалов (по 1 маркеру каждого типа).



Этот маркер товаров обозначает 2 овоща на поле.

Животных можно собирать четвёрками. На этом двойном пастбище пасутся 4 свиньи.

Игра в одиночку

Играя в одиночку, вы начинаете партию с 0 еды. Вы проводите раунд за раундом согласно правилам игры вдвоём за следующими исключениями: ваши взрослые родичи требуют 3 еды на шаге кормления (*новорождённые по-прежнему требуют 1 еду*). Вы помещаете только 2 древесины вместо 3 в каждом раунде на ячейку накопления «Лес». После того как вы сыграете переходящую карту, которую при обычных условиях должны передать игроку слева, уберите её из игры. (*Также читайте про сюжетный режим игры на стр. 13 приложения.*) При желании вы можете перед началом игры выбрать, какие карты возьмёте себе на руку, и даже определить порядок, в котором будут входить в игру карты действий.

Создатели игры

Разработчик и редактор: Уве Розенберг

Контроль тестирования карт: Крис Деотте

Воплощение, иллюстрации и графическое оформление:

Клеменс Франц

© 2016 Lookout GmbH

Hiddigwarder Straße 37,

D - 27804 Berne, Germany.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчики: Иван Шелуханов, Владимир Древаль

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Дополнительные иллюстрации: uildrim

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

По вопросам издания игр пишите на адрес

newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



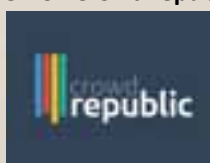
Играть интересно

hobbyworld.ru

Выпущено при поддержке CrowdRepublic

Технический директор CrowdRepublic: Дмитрий Астапкович

Куратор игровых проектов CrowdRepublic: Алексей Бабайцев



crowdrepublic.ru

