

- | | |
|----------------------------------|------------------------|
| 1. Szybki wstęp do Agricoli | 6. Pola akcji |
| 2. Dodawanie zasobów na planszę | 7. Warianty |
| 3. Duże usprawnienia | 8. Kampanie |
| 4. Pomocnicy i małe usprawnienia | 9. Szczegóły punktacji |
| 5. Nazewnictwo | 10. Podziękowania |

1. Szybki wstęp do Agricoli

Kiedy Agricola ukazała się po raz pierwszy, uczyłem jak w nią grać prawie codziennie. Zainspirowany grami komputerowymi doszedłem do techniki objaśniania zasad, podobnej do oglądania filmu. „Wyobraź sobie, że to gra komputerowa, w której musisz zbudować farmę, ale nie masz pojęcia jak. Widzisz tylko to, co masz przed sobą. Tutaj jest drewno, tutaj glina, itd. W każdej turze członkowie rodziny idą na pola akcji i wykonują tam akcję. Spróbuj sam, a ja postaram się tłumaczyć zasady w locie. Tutaj się buduje nowe izby, tutaj uprawia pola, tutaj hoduje zwierzęta, a potem musisz wykarmić rodzinę. Na koniec gry dostajesz punkty właściwie za wszystko, więc punktowanie omówimy dokładnie później. Za niezajęte pola na swojej farmie tracisz punkty, więc pamiętaj, żeby wybudować na niej tak dużo, jak tylko się da.” Tylko tyle informacji wystarczy, żeby rozpocząć grę. Gracze powinni poznawać grę wraz z upływem kolejnych tur, a po upływie 90 minut „spektakl” powinien się skończyć (*licząc przygotowanie do gry i tłumaczenie!*). Jeśli grasz z dziećmi, polecam wskazanie im trzech najlepszych akcji, z których mogą skorzystać. Zaznacz odpowiednie pola żetonami sugestii.



Wariant podstawowy – bez kart w ręce

W pierwszej rozgrywce sugerujemy nie używać kart pomocników i małych usprawnień. Dzięki temu skupicie się na zasadach i nie będziecie musieli zastanawiać się nad kartami.

Jeśli zdecydujecie się zagrać w wariantcie podstawowym, pamiętajcie, aby co rundę kłaść 1 żywność na pole akcji **Miejsce spotkań**.



Dodatkowo, a zwłaszcza przy grze w 4 osoby, powinniście dołączyć do gry żeton z polem akcji **Praca dodatkowa**, ponieważ w wariantcie bez kart w ręce akcja pieczenia chleba staje się bardzo ważna.

Praca dodatkowa: żeton daje możliwość wykonania akcji **Buduj oborę oraz/lub Upiecz chleb**. Żeton używany w wariantcie gry w ②/ ③/ ④ osoby.

Możesz wybudować 1 oborę (*str. 8 instrukcji*), płacąc 1 drewno. Dodatkowo albo zamiast, możesz wykonać akcję **Upiecz chleb** (*str. 10 instrukcji*), jeśli posiadasz usprawnienie, które na to pozwala. Dzięki tej akcji możesz z jednego zboża otrzymać 2 albo więcej żywności.



2. Dodawanie zasobów na planszę

Aby nie pomylić się przy uzupełnianiu dóbr na polach kumulacyjnych, kładź nowo dodane znaczniki na polu tekstowym karty. Dopiero kiedy wszystkie pola zostaną uzupełnione, przesunij je niżej tak, aby połączyć nowe z już leżącymi tam dobrami (*jeśli jakieś są*).

Uzupełniając zasoby ten sposób, wszyscy gracze mogą jednocześnie pomagać dodawać je na pola kumulujące zasoby, mając pewność, że żadne pole nie zostało uzupełnione dwa razy, czy też pominięte.

- Inny sposób: wyznacz maksymalnie 2-3 graczy, którzy będą uzupełniać dobra, zawsze mając pod kontrolą określone pola.
- W grze z początkującymi graczami warto umieszczać dobra również na polach niekumulacyjnych, takich jak **Nasiona zbóż** czy **Materiały budowlane**. Trzeba jednak pamiętać, aby zawsze był tam tylko 1 znacznik.



Możesz umieścić 1 zboże na polu **Nasiona zbóż**. Pamiętaj jednak, aby nie dokładać kolejnego znacznika, jeśli w bieżącej rundzie znacznik z tego pola nie został jeszcze zabrany.



3. Duże usprawnienia

Na karty dużych usprawnień została przygotowana specjalna plansza. Każda karta ma tam swoje miejsce. Połóż tam czerwone karty dużych usprawnień, a planszę umieść tak, aby każdy miał do niej dostęp podczas gry. Gdy używasz akcji **Duże usprawnienie**, zapłać odpowiedni koszt wydrukowany na wybranej karcie i połóż ją przed sobą na stole.

Palenisko oraz Kuchnia: w grze są dostępne po 2 sztuki kart **Palenisko** i **Kuchnia**. Możesz posiadać wiele kart **Palenisko** i **Kuchnia**. Dwa dostępne **Paleniska** różnią się jedynie ceną: tańsze kosztuje 2 gliny, natomiast droższe 3 gliny. Podobnie, dwie **Kuchnie** różnią się od siebie jedynie ceną (4 gliny/5 glin).

Możesz wymienić **Palenisko** na **Kuchnię** (o ile jest dostępna), pod warunkiem, że oddasz **Palenisko** i położysz je ponownie na planszy dużych usprawnień. W ten sposób będzie znów dostępne do kupienia. **Paleniska** i **Kuchnie** są warte 1 punkt zwycięstwa. Usprawnienia te umożliwiają zmianę warzyw w żywność oraz przetwarzanie zwierząt w żywność. Pozwalają również zwiększyć wydajność przetwarzania zboża na żywność w ramach akcji **Upiecz chleb** (patrz instrukcja strona 10). **Kuchnia** umożliwia otrzymanie 1 znacznika żywności więcej niż **Palenisko** podczas pieczenia chleba, przetwarzania warzyw, dzików i krów.

Gliniany piec i Kamienny piec: piece zwiększają wydajność pieczenia chleba. Ich wartość na koniec gry to odpowiednio 2 i 3 punkty zwycięstwa. Możesz jednorazowo wykonać akcję **Upiecz chleb** od razu po zakupie danego pieca (patrz opis na kartach). Piece kosztują odpowiednio: 3 gliny i 1 kamień albo 1 glinę i 3 kamienie. **Gliniany piec** umożliwia zmianę 1 zboża w 5 żywności, a **Kamienny piec** do dwóch znaczników zboża w 4 żywności każdy.

Stolarnia, Koszykarnia i Garncarnia: te usprawnienia umożliwiają alternatywne wykorzystanie drewna, trzciny i gliny. Podczas żniw, możesz wymienić 1 odpowiedni materiał budowlany na 2 żywności (**Stolarnia, Garncarnia**) lub 3 żywności (**Koszykarnia**). Koszt tych usprawnień to zawsze 2 kamienie plus, w zależności od karty, 2 drewna, 2 gliny albo 2 trzciny. Na koniec gry, posiadając takie karty możesz otrzymać do 3 punktów specjalnych, jeśli posiadasz odpowiednią liczbę materiałów budowlanych danego rodzaju. (Materiały te nie są zużywane, więc liczą się też do rozstrzygnięcia remisów). Dodatkowo, za posiadanie takiej karty otrzymasz na koniec gry 2 punkty zwycięstwa.

Studnia: kosztuje 3 kamienie i 1 drewno. Zezwala na otrzymywanie 1 żywności przez maksymalnie 5 rund (lub mniej, jeśli pozostało mniej niż 5 rund do końca gry). Jeśli na koniec gry posiadasz **Studnię**, otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa. Zakup **Studni** to wydatek 3 kamieni i 1 drewna.



4. Pomocnicy i małe usprawnienia

Kategorie kart

Każda karta w Agricoli należy do jednej z ośmiu kategorii. Oznaczyliśmy je następującymi symbolami:



Oznaczenie rodzaju (litery) talii oraz kategorii

Planowanie gospodarstwa (🏠): te karty pomagają w rozbudowie planszy gospodarstwa.

Dodatkowe akcje (👉): te karty zwiększają możliwości poprzez dodatkowe akcje i opcje.

Dodatkowe punkty (🏆): te karty są zazwyczaj warte dużo punktów na koniec gry oraz dostarczają punkty specjalne.

Dodatkowe zasoby (📦): Karty, które pasowałyby do wielu kategorii są zebrane tutaj.

*Wszystkie duże usprawnienia należą do tej kategorii. (Budynki rzemieślnicze mogłyby także należeć do kategorii Dodatkowe punkty).

Dodatkowa żywność (🍷): te karty umożliwiają zdobycie żywności (np. poprzez zmianę zboża w żywność).

Dodatkowe zboże (🌾): te karty zapewniają dodatkowe zboże oraz warzywa (np. dzięki częstszemu obsiewaniu pól).

Dodatkowe materiały budowlane (🏗️): te karty dostarczają drewno, glinę, trzcinę oraz kamień.

Dodatkowe zwierzęta (🐄): te karty dostarczają owce, dziki oraz krowy.



Niektóre karty moglibyśmy przydzielić do więcej niż jednej kategorii albo utworzyć dla nich nową, ale nie miałyby sensu tworzyć wielu kategorii. Kategorie mają na celu zebranie kart o podobnych właściwościach.

Zagranie karty pomocnika

- Do zagrania karty pomocnika mogą być wymagane dwa rodzaje kosztów do zapłaty: zazwyczaj jest to żywność, jednak czasami mogą być też wymagane inne dobra.
- Koszt zatrudnienia** jest zależny od pola akcji **Nabór**, z którego korzystasz, aby zatrudnić pomocnika.
- Dodatkowy koszt może być oznaczony na karcie (choć raczej rzadko się to zdarza). Jeśli tym kosztem jest żywność, nigdy nie można jej wyeliminować.
- Niektóre karty pozwalają na zatrudnienie pomocnika bez korzystania z pola akcji **Nabór**. W takich przypadkach koszt zatrudnienia jest opisany w tekście takiej karty.
- Niektóre karty pozwalają na zatrudnienie pomocnika bez użycia członka rodziny.

Dla kart takich jak **Papiernik**, istotne jest, aby zagrywać pomocników pojedynczo



Uczony wymaga kamiennego domu, żeby zatrudnić nowego pomocnika co turę. Koszt zatrudnienia jest opisany na karcie – 1 jedzenie. **Pomocnicy zatrudnieni dzięki uczonemu nie wymagają wykonywania akcji.**



Wybudowanie małego usprawnienia

Zagranie karty małego usprawnienia jest bardziej złożone, niż zagranie karty pomocnika.

Małe usprawnienie zazwyczaj posiada warunek wstępny (*górną lewy róg*) oraz koszt zagrania (*górną prawy róg*).



Warunek wstępny:

- Jest różnica między warunkiem wstępnym i warunkiem na karcie. Warunek wstępny musi zostać spełniony, abyś mógł zagrać daną kartę. Musisz jednak spełnić warunek na karcie, abyś mógł skorzystać z efektu jej działania.
- Jeśli pomocnik wymaga „x pomocników” lub „x usprawnień”, możesz posiadać ich więcej. Wymagane karty (*zagrane wcześniej*) muszą leżeć przed tobą na stole (*zagrane karty przechodnie się nie liczą*). Poniżej znajduje się karta **Pole fasoli** – jeśli masz 3 lub więcej pomocników, to również możesz zagrać tę kartę.
- Warunek wstępny oznacza, że musisz mieć „przynajmniej tyle” – chyba, że jest oznaczone inaczej, np. „dokładna ilość” albo „nie więcej niż”.
- Warunek „brak” oznacza, że nie możesz posiadać danego elementu w danym momencie, aby zagrać kartę. To, czy miałeś wcześniej dany element, nie ma znaczenia. „Brak żetonów pól” oznacza, że nie możesz mieć w swoim gospodarstwie zaoranych pól. „Brak pól” oznacza, że nie możesz mieć zaoranych pól oraz kart małych usprawnień działających jak pola.
- Warunek „1 zboże na polu” oznacza, że musisz posiadać pole z przynajmniej jednym znacznikiem zboża. Pole, które miało kiedyś zboże, ale teraz nie ma, nie liczy się. To samo dotyczy warzyw.

Punkty za budowę małych usprawnień.

Tak oznaczone są punkty specjalne, które otrzymasz na koniec gry. Pole fasoli warte jest 1 punkt specjalny.

Tekst na karcie

- Jeśli tekst na karcie mówi, że coś otrzymujesz, ale nie mówi skąd konkretnie, to oznacza, że otrzymujesz to z **zasobów ogólnych**.
- Gdy tekst na karcie odnosi się do jakichś elementów gry, oznacza to zasoby danego gracza (np. jego karty w ręce, znaczniki w jego zasobach, jego gospodarstwo itp.) Jeśli chodzi o elementy należące do innych graczy lub wszystkich graczy jest to wtedy dokładnie oznaczone w tekście karty.
- Jeśli efekt działania karty jest uzależniony od dóbr np.: „gdy bierzesz glinę/kamień, weź również 1 żywność/1 zboże”, słowa są oddzielone znakiem „/” i należy je czytać jako „odpowiednio”. Czyli jeśli bierzesz glinę to otrzymujesz również 1 żywność (*nie zboże*), jeśli bierzesz kamień to otrzymujesz 1 zboże.
- Gdy zagrywasz kartę pomocnika albo usprawnienia, oznacza to, że kładziesz ją przed sobą i od tej pory działa efekt karty. Wyjątkiem są karty przechodnie, które po zagranium nie pozostają przed tobą, tylko przekazujesz je graczowi po twojej lewej stronie. Może się zdarzyć, że taka karta przechodnia zostanie zagrana więcej niż 1 raz podczas rozgrywki. Karty przechodnie są oznaczone za pomocą strzałki skierowanej w lewą stronę.



Koszt

Możesz zagrać małe usprawnienie tylko wtedy, kiedy spełniasz warunek wstępny (*lewy górny róg*) oraz zapłacisz koszt (*prawy górny róg*).

Nazwy zbiorcze

- **Studnie:** każde usprawnienie, które ma w nazwie „studnia”.
- **Piece:** każde usprawnienie, które ma w nazwie „piec”.
- **Pola:** każde usprawnienie, które ma w nazwie pole. (*Jeśli karta ma działanie jak pole, ale nie ma w nazwie słowa pole, to nie jest polem.*)



Modernizacja

Kuchnia jest zmodernizowanym **Paleniskiem**. Możesz wymienić **Palenisko** na **Kuchnię**, korzystając z akcji **1 duże albo 1 małe usprawnienie** (patrz strona 2 dodatku do instrukcji).

5 Nazewnictwo

W tej sekcji wyjaśniamy nazewnictwo, które wykorzystane jest na kartach. Pogrupowaliśmy je tematycznie.

Plansza główna

Pola akcji, pola rund, karty akcji: na planszy głównej znajdują się pola akcji oraz pola rund. Pola akcji to te pola na planszy głównej, na których gracze umieszczają swoich członków rodziny. Pola rund, to miejsca na karty akcji, ponumerowane 1-14. W trakcie gry, co rundę na kolejnym polu rundy połów kolejną kartę akcji. W trakcie gry na obu typach pól mogą pojawić się dobra.

Na kolejnych x polach rund: niektóre karty mogą wymagać położenia na kolejnych x polach rund jakiś dóbr. Jeśli do końca gry pozostało mniej pól rund niż x, umieść tyle dóbr, ile pozostało rund do końca. (*Jest tylko 14 pól rund*). Jeśli stracisz kartę, która umożliwiła umieszczenie dóbr na polach rund, usuń również te dobra – nie dostaniesz ich w kolejnych rundach.

Korzystanie z pola akcji, wykonywanie akcji: korzystanie z pola akcji zawsze oznacza użycie członka rodziny. Wykonywanie akcji nie musi oznaczać użycia w tym celu członka rodziny (*ale może*).

Zbieranie dóbr z pola kumulacyjnego: gdy korzystasz z pola kumulującego zasoby, musisz zabrać wszystkie dostępne tam dobra (*chyba, że karta mówi inaczej*). Nie możesz po prostu pozostawić części znaczników na polu akcji.

Otrzymywanie dóbr: otrzymywanie dóbr oznacza proces, w którym przenosisz dobra np. z pola kumulacyjnego, z zasobów ogólnych czy też z karty do swoich zasobów.

Kolumna na planszy głównej: kolumną nazwane są pola akcji na planszy głównej, umieszczone w jednej kolumnie – jedne pod drugimi.

Przylegające pola akcji: pola akcji przylegają do siebie, jeśli mają wspólną krawędź boczną, górną lub dolną. Pola po skosie nie przylegają do siebie.



Las sąsiaduje z **Rozbudową chaty** i **Miejscem spotkań**.

Przebieg gry

Początek rundy: pierwszą z czterech faz każdej rundy jest faza przygotowania. Jeśli karta mówi „przed rundą“, nawiązuje do momentu przed fazą przygotowania, czyli efekt działania karty jest wprowadzany w życie przed położeniem dóbr na polach kumulacji zasobów.

Faza przygotowania: pola rund, to pola, na których należy umieścić kolejne karty akcji (*zobacz wyżej*).

- Nie możesz nie wziąć dóbr, które czekają na ciebie na danym polu rundy.
- Aby łatwiej pamiętać, które dobra należą do kogo, umieść je w różnych narożnikach (*dla każdego gracza inny narożnik*). Pola rund mają w narożnikach ilustracje w kolorach odpowiadających kolorom graczy.
- Jeśli warunkiem otrzymania dobra leżącego na polu rundy jest oddanie innego dobra, możesz nie dokonywać wymiany. Jeśli w wymianie, z której nie skorzystałeś, były oferowane obory, ogrodzenia czy członkowie rodziny, weź je ponownie do swoich zasobów. Jeśli były to żetony lub dobra, zwróć je do zasobów ogólnych. Jeśli nie skorzystasz z wymiany, nie możesz jej dokonać w później.

- Jeśli otrzymujesz więcej niż jedno dobro podczas fazy przygotowań, możesz odebrać wszystkie dobra w dowolnej kolejności.

Faza pracy: Niektóre karty pozwalają, aby na jednym polu akcji znajdował się więcej niż jeden członek rodziny jednego lub różnych graczy. Przeczytaj te karty uważnie, aby mieć pewność co do tego, członkowie których rodzin mogą zajmować to samo pole.

- Jeśli z jakiegoś powodu pole akcji zostanie opuszczone przez członka rodziny, pole to jest uważane za niezajęte i może zostać wykorzystane przez dowolnego gracza.

Żniwa: posiane zboże i warzywa będziesz zbierał przez kilka następujących po sobie żniw, po 1 znaczniku w każdym.

- Poza fazą powiększania stada, możesz przetwarzać otrzymane zwierzęta od razu w żywność (*jeśli masz do tego odpowiednie usprawnienie*: 🍲). Nie musisz mieć miejsca w swoim gospodarstwie na zwierzęta, jeśli zamierzasz je od razu przetworzyć. Nie możesz jednak przetwarzać zwierząt, które otrzymujesz w fazie powiększania stada.
- Jeśli karta mówi o wykonaniu konkretnie wyszczególnionej fazy (*albo faz*) żniw, nie traktuj tego jako zezwolenie na realizację pełnych żniw. Tylko karta dokładnie mówiąca o tym, że masz przeprowadzić żniwa, możesz przeprowadzić je całe. Może to być istotne przy rozpatrywaniu niektórych kart działających podczas żniw.

Gracze oraz członkowie rodziny

Gracze, członkowie rodziny: ponieważ tematem gry jest rozwój gospodarstwa oraz rodziny, należy rozróżnić gracza od członka rodziny. Graczem jest osoba grająca w grę, natomiast członkowie rodziny to znaczniki używane do wykonywania akcji.

Potomstwo: na początku gry posiadasz 2 członków rodziny. Trzeci, czwarty oraz piąty członek rodziny są w twoich zasobach. Przyjdą na świat jako potomstwo. Aby zyskać nowego potomka, użyj pola akcji **Pragnienie potomstwa**.

Nowo narodzony członek rodziny: kiedy użyjesz pola akcji **Pragnienie potomstwa**, połóż znacznik członka rodziny ze swoich zasobów na polu z członkiem rodziny wykonującym tę akcję. Nowy znacznik, który właśnie się pojawił na planszy, nazywany jest nowo narodzonym członkiem rodziny. Jest on uważany za takiego do końca rundy, w której się narodził. Po tej rundzie staje się dorosłym i od kolejnej rundy będzie go można wysyłać do pracy (*wykonywać nim akcje*).

- Karty, które odnoszą się do liczby członków rodziny, dotyczą także nowo narodzonych członków rodziny.
- Niektóre karty pozwalają powiększyć rodzinę bez użycia pola akcji **Pragnienie potomstwa**. W takim przypadku połóż znacznik nowo narodzonego członka rodziny na polu akcji z innym członkiem swojej rodziny.

Inny gracz: jeśli karta odnosi się do innego gracza, oznacza to każdego innego gracza, poza tobą.

Akcja, tura gracza: określenia „akcja gracza” i „tura” odnoszą się do wszystkiego, co robisz na polu akcji (*może to być też kilka akcji*). Wiele kart pozwala wykonać akcje bez korzystania z członka rodziny. Te akcje nie są rozpatrywane jako akcja w turze gracza. (*możesz je wykonać, ale nie umieszczasz członka rodziny na planszy*).



Rataj i Uczony pozwalają ci wydać jedzenie na początku rundy, aby pozyskać żeton pola albo pomocnika. Możesz skorzystać w tym celu ze **Studni**.



Chłop malorolny dostarcza 1 drewno co turę.

Umieszczanie członka rodziny: umieszczenie członka rodziny oznacza zabranie członka rodziny z izby chaty i położenie na polu akcji. Użycie akcji oznacza umieszczenie członka rodziny na polu akcji oraz wykonanie przynajmniej jednej z dozwolonych na tym polu akcji (*albo użycie akcji zamiennej, jeśli pozwala na to zagrana karta*).

Umieszczanie 2 członków rodziny w jednym ruchu: (zobacz kartę **Lasso**) oznacza, że w jednym ruchu umieszczasz najpierw jednego członka rodziny i wykonujesz wybraną akcję, a następnie (*natychmiast po zakończeniu wykonywania tej akcji*) umieszczasz drugiego członka rodziny i wykonujesz kolejną akcję. Dopiero teraz kolejny gracz będzie mógł wykonać swoją akcję (*umieścić swojego członka rodziny*).

Ominięcie rundy: oznacza, że gracz który w swojej turze powinien umieścić członka rodziny, pasuje i umieszcza go dopiero w następnej turze. Nie oznacza to, że umieszcza on mniej członków swojej rodziny niż ich posiada. Robi to po prostu później.

Gracz rozpoczynający: graczem rozpoczynającym jest ten, kto posiada znacznik gracza rozpoczynającego. Korzystając z akcji **Miejsce spotkań**, przejmujesz znacznik gracza rozpoczynającego od innej osoby. Oznacza to, że od tej pory stajesz się graczem rozpoczynającym pomimo, że inny gracz rozpoczął tę rundę.



Hodowla zwierząt

Pastwiska i łąki: pastwiska to zielone obszary na planszy gospodarstwa, otoczone z każdej strony ogrodzeniem. Łąki to zielone obszary planszy gospodarstwa, które nie są otoczone ogrodzeniem.

Miejsca na ogrodzenie: ogrodzenia są budowane w przestrzeni między przylegającymi polami, na planszy gospodarstwa.

Pojemność: każde pastwisko może pomieścić ograniczoną liczbę zwierząt. Pojemność pastwiska jest podwojona, jeśli stoi na nim obora, albo kiedy jest modyfikowana odpowiednimi kartami.

Nowo narodzone zwierzę, zwierzę – rodzic: nowo narodzone zwierzę, to młode pochodzące od zwierząt – rodziców.



Uprawa

Pola i żetony pól: żetony pól, to żetony zaoranych pól, które umieszczasz w swoim gospodarstwie. Termin „pole“ zawiera w sobie żetony pól oraz karty, które pełnią funkcję pól.

Oranie pola: kiedy chcesz zaorać pole, musisz wziąć żeton pola i umieścić go na planszy gospodarstwa. Jeśli masz już jakieś żetony pól w swoim gospodarstwie, musisz umieścić nowy żeton tak, aby do nich przylegał.

Pole ze zbożem, pole z warzywami: pole za zbożem to takie pole, na którym jest co najmniej jeden znacznik zboża. Kiedy zbierzesz ostatni znacznik zboża z pola, to nie jest ono już polem ze zbożem. Jest ono uznane za pole nieobsiane. Ta sama zasada dotyczy się pól z warzywami. Zaorane pole bez żadnych znaczników traktowane jest jako nieobsiane. Pole jest puste, jeśli nie znajduje się na nim zupełnie nic. (*Puste pole traktowane jest jako nieobsiane*).

Gospodarstwo i plansze gospodarstwa

Obszary na planszy gospodarstwa: na planszy gospodarstwa znajduje się 15 obszarów: 2 z izbami drewnianej chaty i 13 pustych. Obszary te są ułożone w trzech rzędach i pięciu kolumnach.

Zajęte/zagospodarowane i niezajęte/puste/niezagospodarowane obszary gospodarstwa: obszar gospodarstwa jest uznawany za zajęty (*inaczej: zagospodarowany*), jeśli jest na nim żeton, obora lub jest otoczony (*bezpośrednio lub pośrednio*) ogrodzeniem. Obszar jest niezajęty (*inaczej: pusty albo niezagospodarowany*), jeśli jest pusty albo leżą na nim tylko dobra. (*Zobacz punktowanie pustych obszarów gospodarstwa na stronie 11 tego dodatku*). Na początku gry na planszy gospodarstwa są dwa zajęte pola i 13 niezagospodarowanych.

W gospodarstwie, na planszy gospodarstwa: elementy w gospodarstwie to zarówno elementy na planszy twojego gospodarstwa, jak i te w twoich zasobach. Elementy na kartach są uznawane za będące w gospodarstwie, jeśli karta mówi, że należą już ciębie (*np. karta służąca za pole albo miejsce dla zwierząt*). Zazwyczaj na kartach są przechowywane elementy, które będziesz mógł dopiero zdobyć – nie należą wtedy do gospodarstwa, twoich zasobów, ani nie liczą się podczas punktacji.

Przylegające pola gospodarstwa, połączone przestrzenie na ogrodzenie: pola gospodarstwa są przylegające, jeśli mają między sobą wspólną przestrzeń na ogrodzenie. Ogrodzenia i przestrzeń na ogrodzenie nigdy nie przylegają do siebie, mogą jednak być połączone.



Typy dóbr: drewno, glina, trzcina i kamień nazywamy materiałami budowlanymi.

Zboże i warzywa nazywane są plonami. Owce, dziki i krowy to zwierzęta (*owce i krowy to zwierzęta mleczne*). Wraz z żywnością wszystko to nazywamy dobrami.

Koszt: gdy płacisz koszt czegoś w dobrach, musisz użyć dóbr ze swoich zasobów albo ze swojego pastwiska (*w przypadku zwierząt*). Dobra na polach i na kartach musisz najpierw zebrać i przenieść do swoich zasobów, aby móc z nich korzystać.

- koszt budowy to zestaw dóbr, który musisz zapłacić za budowę (*domu, obór, ogrodzeń, kart, przebudowę*) – wskazany jest w prawym górnym rogu karty.
- koszt zatrudnienia płacony jest w żywności, kiedy korzystasz z pola akcji *Nabór*.



Podarunki, wymiana, odrzucanie: nie możesz wymieniać się z innymi graczami. Możesz jednak w dowolnym momencie gry odrzucić swoje dobra do wspólnych zasobów. (*Nie możesz jednak nigdy odrzucić elementów w swoim kolorze*).

Jakakolwiek liczba: jeśli karta oferuje lub wymaga zapłaty w jakiegokolwiek liczbie, tą liczbą może być 0.

Wymiana dóbr: wymiana dóbr, zmiana dóbr w żywność, kupowanie dóbr za żywność, itp. mają takie same znaczenie: następuje zamiana. Jeśli kupujesz w ten sposób dobra, to żywność traktowana jest jako waluta.

6. Pola akcji

Na planszy głównej są dwa rodzaje pól akcji: takie, które kumulują dobra oraz takie, które mają stały efekt. Pola kumulacyjne są oznaczone jasnobrązową strzałką. Gdy korzystasz z takiego pola, musisz zabrać do swoich zasobów wszystkie znajdujące się na nim dobra. Korzystając z pola ze stałymi akcjami, musisz wykonać przynajmniej jedną z nich (*albo akcję zastępczą wynikającą z zagranej karty*). Poniżej znajdziesz listę akcji wraz z ich opisem.

Najpierw wyjaśniamy akcje, które są dostępne zawsze, niezależnie od liczby graczy. Następnie wyjaśniamy karty akcji w kolejności pojawiania się na planszy. Na końcu opisujemy akcje dostępne w grze 3- i 4- osobowej.

Rozbudowa chaty:

Zasady budowania izb są opisane na str. 7 instrukcji. Zasady budowania obór są wyjaśnione na stronie 8 instrukcji. Przed pierwszą przebudową chaty, każda kolejna izba kosztuje 5 drewna i 2 trzciny, po przebudowie koszt budowy izby to 5 glin i 2 trzciny. Po drugiej przebudowie musisz zapłacić 5 kamieni i 2 trzciny za izbę. Możesz wybudować tyle izb i obór, ile chcesz (*albo na ile cię stać*). Możesz też budować tylko izby albo tylko obory. Każda nowa izba musi przylegać do poprzednich. Jeśli chodzi o obory, to nie ma takich wymagań. Na jednym obszarze gospodarstwa może znajdować się tylko jedna obora. Obszar ten nie może być zajęty przez żaden żeton.

Miejsce spotkań:

Przejmujesz znacznik gracza rozpoczynającego (*i go zachowujesz*). Od tego momentu jesteś graczem rozpoczynającym (*pomimo, że tę rundę zaczynał inny gracz*). Dodatkowo, możesz wybudować 1 małe usprawnienie. Usprawnienie to musisz położyć przed sobą na stole (*wyjątek: karty przechodnie*) i przeczytać tekst na głos.



Nasiona zbóż:

weź 1 zboże i umieść w swoich zasobach. Otrzymujesz 1 znacznik zboża, który umieszczasz w swoich zasobach. Nie możesz go natychmiast zasiać, nawet jeśli masz puste pole. (*Aby zasiać, musisz wykonać akcję **Obsiej pole***).

Pola uprawne:

Zaorz 1 pole. Połóż żeton zaoranego pola na pustym obszarze swojego gospodarstwa. (*Puste obszary, blokowane przez efekt działania kart są niedostępne. Jeśli znajdują się na nim dobra, które możesz zwrócić do zasobów ogólnych, musisz to najpierw zrobić, jeśli chcesz umieścić tam żeton zaoranego pola.*) Jeśli posiadasz już jakieś zaorane pola, nowe musisz zaorac tak, aby przylegało do co najmniej jednego z już istniejących. Raz zaoranego pola nie możesz usunąć.

Nabór:

Zatrudnienie 1 pomocnika (*koszt zatrudnienia: 1 żywność, pierwszy pomocnik 0*). Zagraj 1 pomocnika z ręki i umieść go przed sobą. Tekst na kacie przeczytaj na głos. Zagranie pierwszego pomocnika jest darmowe dla każdego gracza. Zatrudnienie każdego kolejnego to koszt w wysokości 1 żywności. Każdy gracz wybiera pomocnika spośród kart w swojej ręce.

Dniówka:

Weź 2 żywności. Otrzymujesz 2 żywności z zasobów ogólnych.

Knieja:

Pole kumulacyjne: +3 drewna

Kopalnia gliny: Pole kumulacyjne: + 1 glina.

Sitowie: Pole kumulacyjne: +1 trzcina.

Półw ryb: Pole kumulacyjne: +1 żywność.

Budowa usprawnienia: Etap 1, Duże lub małe usprawnienie.

Możesz wybudować duże albo małe usprawnienie. Możesz wybrać jedno z 10 dużych usprawnień dostępnych na planszy albo 7 małych usprawnień, które masz w ręce.

Ogradzanie: Etap 1, budowa ogrodzeń.

Zasady budowy ogrodzeń wyjaśnione są na stronie 8 instrukcji. Możesz wybudować dowolną liczbę (*ograniczoną liczbą ogrodzeń w twoich zasobach*) ogrodzeń, płacąc za każde ogrodzenie 1 drewno. Dozwolone jest ogrodzenie obszaru z oborą oraz podział istniejącego pastwiska dodatkowym ogrodzeniem w środku.

Wykorzystanie polonów: Etap 1, Obsiej pola oraz/lub upiecz chleb.

Zasady obsiewania pola wyjaśnione są na 9 stronie instrukcji. Pieczenie chleba oznacza zmianę zboża z twoich zasobów (*nie z pola*) w 2 lub 3 żywności, używając **Paleniska** lub **Kuchni**. Piece umożliwiają jeszcze bardziej wydajny proces pieczenia chleba.

Zagroda owiec: Etap 1, pole kumulacyjne: +1 owca.

Zabierając owce z pola kumulacyjnego, musisz znaleźć dla nich miejsce w swoim gospodarstwie (*str. 8 instrukcji*) albo przetworzyć w żywność, używając usprawnienia umożliwiającego gotowanie 🍲. Owce, na które nie masz miejsca i których nie możesz przetworzyć w żywność, musisz odłożyć do zasobów ogólnych (*nie mogą pozostać na polu akcji*) – uciekają!

Pragnienie potomstwa: Etap 2, Powiększ rodzinę tylko jeśli posiadasz miejsce, potem możliwa akcja małe usprawnienie.

Możesz wykorzystać tę akcję tylko wtedy, kiedy posiadasz więcej izb w chacie, niż członków rodziny (*niezależnie czy członkowie rodziny są w chacie czy na planszy głównej*). Nie możesz pominąć akcja powiększenia rodziny w celu wykorzystania tylko akcji małe usprawnienie.

Remont domu: Etap 2, przebudowa chaty, a potem możliwa akcja duże albo małe usprawnienie.

Możesz wykorzystać akcję duże albo małe usprawnienie tylko po wcześniejszej akcji przebudowa. Podczas jednej akcji, możesz przebudować chatę tylko raz.

Zachodni kamieniołom: Etap 2, pole kumulacyjne +1 kamień.

Nasiona warzyw: Etap 3, weź 1 warzywo (*i umieść w swoich zasobach*).

Otrzymujesz 1 warzywo z zasobów ogólnych i umieszczasz je w swoich zasobach. Nie wolno ci od razu zasiać tego warzywa, nawet jeśli masz puste zaorane pole.

Zagroda dzików: Etap 3, pole kumulacyjne +1 dzik.

Pole działa tak samo jak pole **Zagroda owiec**.

Zagroda krów: Etap 4, pole kumulacyjne +1 krowa

Pole działa tak samo jak pole **Zagroda owiec**.

Wschodni kamieniołom: Etap 4, pole kumulacyjne +1 kamień.

Wielkie pragnienie potomstwa: Etap 5, powiększ rodzinę pomimo braku miejsca.

Korzystając z tej akcji, nie jest istotne czy posiadasz więcej izb, niż członków rodziny. (*Jeśli skorzystasz z tego pola 3 razy, to możesz mieć 5 członków rodziny w dwuizbowej chacie*). Gdy po tej akcji dobudujesz kolejną izbę, natychmiast zajmie ją jeden z członków rodziny.

Uprawa: Etap 5: zaorz 1 pole oraz/albo obsiej pola.

Możesz zaorać 1 pole, a następnie obsiać pola warzywami albo zbożem ze swoich zasobów. (*strona 9 instrukcji*).

Remont gospodarstwa: Etap 6, przebudowa chaty potem możliwa akcja buduj ogrodzenia.

Możesz budować ogrodzenia (*str. 8 instrukcji*), o ile wcześniej przeprowadzisz akcję przebudowy (*str. 7 instrukcji*). Podczas jednej akcji możesz przeprowadzić tylko jedną przebudowę.

Las: gra w ③ osoby, pole kumulacyjne +2 drewna.

Złóża gliny: gra w ③ osoby, pole kumulacyjne +1 glina.

Materiały budowlane: gra w ③ osoby, weź 1 trzcinę/kamień oraz 1 żywność

Weź z zasobów ogólnych 1 trzcinę albo 1 kamień oraz dodatkowo 1 żywność. Surowce umieść w swoich zasobach.



Nabór: gra w ③ osoby, zatrudnij pomocnika (*koszt zatrudnienia: 2 żywności*).

Możesz zagrać (*położyć przed sobą na stole*) 1 kartę pomocnika. Przeczytaj tekst na karcie na głos. Koszt zatrudnienia pomocnika na tym polu to 2 żywności (*jest ono droższe niż poprzednie pole Nabór*).

Gaj: gra w ④ osoby, pole kumulacyjne +1 drewno.

Las: gra w ④ osoby, pole kumulacyjne +2 drewna.

Złoże gliny: gra w ④ osoby, pole kumulacyjne +2 gliny.

Materiały budowlane: gra w ④ osoby, weź 1 trzcinę, 1 kamień oraz 1 żywność.

Weź 1 trzcinę, 1 kamień oraz 1 żywność z zasobów ogólnych i umieść w swoich zasobach.

Nabór: gra w ④ osoby, zatrudnij pomocnika (*koszt zatrudnienia: 2 żywności, dwóch pierwszych pomocników 1 żywność*)

Możesz zagrać jedną kartę pomocnika z ręki i położyć przed sobą na stole. Zatrudnienie pierwszego i drugiego pomocnika kosztuje 1 żywność za każdego. Zatrudnienie następnym pomocników kosztuje 2 żywności za każdego.

Wędrowni artyści: gra w ④ osoby, pole kumulacyjne + 1 żywność.



Dodatkowe pola akcji

W pudełku znajdują się 2 dodatkowe żetony z akcjami. Duży żeton z 4 dodatkowymi akcjami do gry 2-osobowej oraz mniejszy, zapewniający 2 akcje w grze 3- i 4-osobowej.

W grze 2-osobowej, gdy chcesz skorzystać z któregoś pola na dużym żetonie, połóż członka rodziny na jego środku. Wybierasz i wykonujesz jedną akcję, jednak wszystkie cztery pola akcji z tego żetonu nie są już w tej rundzie dostępne (ani dla ciebie, ani dla drugiego gracza). Jeśli wybierzesz pole kumulacyjne, zabierasz całe drewno. Jeśli jednak skorzystasz z innego pola na tym żetonie, drewno pozostaje na polu kumulacyjnym.

Gaj: gra w ② osoby, wariant, pole kumulacyjne +1 drewno.

Materiały budowlane: gra w ② osoby, wariant, weź 1 kamień oraz 1 żywność.

Weź z zasobów ogólnych 1 kamień oraz 1 żywność i umieszczasz w swoich zasobach.

Bazar zwierzęcy: gra w ② osoby, wariant, weź 1 zwierzę.

Wybierz jedną z 3 opcji: weź 1 owcę oraz 1 żywność **albo** 1 dzika, **albo** kup 1 krowę, płacąc 1 żywność. Zwierzę zabierz z zasobów ogólnych i umieść w swoich zasobach. Korzystając z usprawnienia umożliwiającego gotowanie, możesz od razu zamienić otrzymane zwierzę na żywność.

Rosnące pragnienie potomstwa: gra w ② osoby, wariant, od 5 rundy: powiększ rodzinę tylko jeśli masz miejsce.

Akcja dostępna od 5 rundy (*włącznie*): możesz powiększyć rodzinę, jeśli masz miejsce w chacie na nowego członka rodziny.

W grze 3- i 4-osobowej możesz wybrać pomiędzy dwoma akcjami. Ciągłe jednak tylko jeden gracz w rundzie może skorzystać z tego żetonu.

Bazar zwierzęcy: gra w ③ lub ④ osoby, wariant, weź 1 zwierzę – patrz wyżej.

Rosnące pragnienie potomstwa: gra w ③ lub ④ osoby, wariant, od 5 rundy powiększ rodzinę jeśli masz miejsce – patrz wyżej.



7. Warianty

Po publikacji pierwotnej wersji gry **Agricola** powstało wiele wariantów gry, szczególnie takich, zmieniających początek rozgrywki. Poniżej przedstawiamy wybrane warianty.

Draft

Wariant z użyciem draftu powstał najwcześniej. Zapoczątkowany przez Stephana Valkyser, szybko stał się popularny.

- Każdy gracz otrzymuje 7 kart pomocników, wybiera 1 kartę dla siebie, a pozostałe 6 przekazuje graczowi po lewej. Następnie wybiera kolejną kartę z 6, które dostał od gracza po prawej i przekazuje 5 pozostałych w lewo itd. Proces ten należy powtarzać aż wszystkie karty zostaną wybrane. To samo należy zrobić z kartami małych usprawnień. Zobacz www.play-agricola.com.
- Aplikacja do gry w Agricolę rozdaje każdemu graczowi 7 pomocników oraz 7 małych usprawnień, każdy gracz wybiera 1 pomocnika oraz 1 usprawnienie i dopiero wtedy przekazuje karty dalej.
- Li Kuang Che zorganizował turniej w Agricolę na Tajwanie, gracze dostali wtedy po 8 kart, z których wybierali metodą draftu. Ostatnie karty, które pozostały graczom zostały usunięte z gry, tak aby każdy miał 7+7 kart.

Szybki draft

Jens Bernsdorf przyspieszył proces draftu – każdy gracz wybiera spośród 14 kart 3+3 karty, a 4+4 przekazuje kolejnemu graczowi. Następnie wybiera 2+2, w ten sposób draft jest zakończony i każdy z graczy ma 7+7 kart.

Kolejnym popularnym sposobem szybkiego draftu jest wybór 7 kart spośród 10.

Dobrym pomysłem jest też pozwolenie na wymianę kart, które dostało się w sposób losowy poprzez odrzucenie wszystkich i pociągnięcie innych, ale o 1 kartę mniej. Można to powtórzyć wiele razy jeśli gracz ciągle jest niezadowolony z dociągniętych kart.

Wszystkie te sposoby są o wiele krótsze niż zwykły draft.

Zmienna ręka gracza

Twórca gry Goa, Rüdiger Dorn, wprowadził następujący wariant: każdy gracz zaczyna grę z 5 kartami pomocników i z 5 usprawnieniami. Każdorazowo, gdy gracz zagrywa kartę z ręki, od razu dociąga kolejną kartę dowolnego typu. Oprócz tego, podczas każdego żniwa, każdy gracz ma możliwość odrzucić 1 kartę i pociągnąć w jej miejsce inną dowolnego typu.

Później Rüdiger zmniejszył liczbę kart startowych do 3 z każdego rodzaju. Dodatkowo, przed rozpoczęciem gry, każdy gracz ma możliwość do 6 razy odrzucić kartę i dociągnąć w jej miejsce inną tego samego typu. Po zagranie karty w grze dociąga nową tak, jak w poprzednim wariantcie, lecz zlikwidował już wymianę podczas żniw.

Georg Deifuß proponuje wariant, w którym gracze rozpoczynają grę z 6 kartami zwykłymi i 1 kartą przechodnią. Michael Lopez rozdaje każdemu 3 pomocników „1+“, 2 pomocników „3+“ i 2 pomocników „4+“. Franz-Josef Petri umieszcza kilka kart odkrytych na środku stołu. W każdej rundzie jeden z graczy może zdecydować się na ominięcie swojej tury aby dobrać kartę na rękę.

Gra zespołowa

Daniel Winterhalter zaproponował wariant, w którym gracze siedzący na przeciwko siebie są w jednej drużynie. Gdy gracz używa pola *Rynek*, to ze swoim partnerem mogą wymienić się dobrami. Gracz korzystający z pola *Rynek* musi zapłacić do zasobów ogólnych jedno dobro, aby móc dokonać wymiany z partnerem.

Gdy gracz buduje izby oraz obory, może także wybudować je dla swojego partnera, płacąc 6 drewna i 3 trzciny (*gliny lub kamienia dla przebudowanych chat*) oraz 3 drewna za oborę. Tak samo działa budowa ogrodzeń, gracz musi zapłacić dodatkowe drewno za każde 3 ogrodzenia, które wybudował dla swojego partnera. Karty zmniejszające koszt budowy działają dla obu graczy z drużyny. Wykonując akcję *Zaorz pole*, gracz może zdecydować, że zaorze je w gospodarstwie partnera, zamiast swoim. Podczas punktacji, gracze dodają punkty za każdą kategorię osobno i do wspólnych punktów dodają te o niższej wartości.

Clerk Lee z Tajwanu sugeruje, aby dodać wszystkie punkty graczy z tej samej drużyny.



Na tyle jednego z żetonów dodatkowych znajduje się wydrukowany *Rynek* na potrzeby tego wariantu.

Drobne zmiany

Wiele graczy zmienia zasadę hodowli – gracz musi najpierw znaleźć miejsce dla zwierząt w gospodarstwie, a dopiero potem może zamienić je w żywność. Jennifer Ha sugeruje, aby trzymać jeden typ zwierząt tylko w jednym pastwisku, ten wariant mocno podnosi znaczenie obór oraz pupila. Georg Deifuß proponuje, aby z pola kumulacyjnego zabierać tylko tyle zwierząt ile faktycznie można umieścić w gospodarstwie lub przetworzyć w żywność, resztę pozostawiając na polu. Kolejnym wariantem może być pozwolenie na budowę niedomkniętych pastwisk albo ominięcie zasady przylegania pastwisk. David Larkin rozdaje każdemu graczowi 3 żywności, ale drugi członek rodziny w pierwszej rundzie jest zagrywany w odwrotnej kolejności. Norbert Szongott dodaje dodatkowe pole akcji w grze 2-osobowej (*strona 8 tego dodatku*). Odpowiedzią na brak drewna w grze 2-osobowej jest pole akcji *Gaj*.

Ja z kolei proponuję wariant, który sprawia, że Agricola jest jeszcze bardziej strategiczna. Każdy nowy element, który gracz buduje w swoim gospodarstwie musi przylegać do poprzedniego, dodatkowo tak jak w podstawowych zasadach izba musi przylegać do izby, pole do pola itd. Jest to wymagający wariant i proponuję go tylko dla zaawansowanych graczy.



8. Kampanie

Kampania, to seria gier rozgrywana przez te same osoby, z których każda gra wpływa na kolejną.

Rozgrywki wieloosobowe

Jeśli planujecie serię gier w *Agricola*, proponujemy następujące zasady:

W grze 4-osobowej otrzymujecie odpowiednio 7/5/4/3 punkty za pierwszą, 8/5/3/2 za drugą i 9/6/3/1 za trzecią grę w kampanii.

W grze 3-osobowej otrzymujecie 7/5/3, 8/5/2 i 9/5/1.

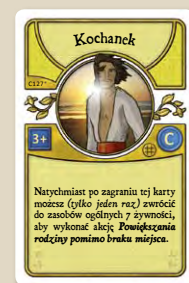
W grze 2-osobowej otrzymujecie 1/0, 2/0 i 3/0.

Ten, kto zdobył najwięcej punktów kampanii wygrywa.

- Zwycięzca danej gry jest graczem rozpoczynającym kolejnej. Przegrany poprzedniej gry dostaje 1 żywność w kolejnej grze.
- Każdy gracz może zachować jednego pomocnika zagranych przed sobą z poprzedniej gry. Pomocnik ten zostaje na drugą i trzecią grę. Nie musisz płacić kosztu zatrudnienia za takiego pomocnika, chyba że na karcie jest jakiś dodatkowy koszt. W takim przypadku musisz uiścić ten dodatkowy koszt. *(Wraz z pomocnikiem z poprzedniej gry możesz mieć zagranych aż 8 pomocników).*

*Przykład: nie możesz zachować **Kochanka** na kolejną grę, ponieważ zagranie tej karty wymaga zapłaty dodatkowego kosztu 7 żywności.*

*Uwaga! karta **Kochanek** nie jest dostępna w podstawowej wersji gry *Agricola*. Będzie dostępna w jednym z kolejnych rozszerzeń gry. Z prawej strony przedstawiamy tylko jej prototyp.*



Jeśli na koniec kampanii jest remis, należy podliczyć wszystkie punkty za każdą grę.

Kampania solo

Kampania solo, to seria do 8 gier. Po pierwszej grze należy wybrać 1 pomocnika. Jest to teraz stały pomocnik na wszystkie kolejne gry. Nie płacić jego kosztu zatrudnienia *(chyba że wymaga dodatkowej zapłaty wskazanej na karcie)*, ani nie zużywać akcji. W każdej kolejnej grze możesz zostawić następnego pomocnika na kolejne gry. Liczbę nowych kart w ręce pomniejsz o liczbę pomocników zagranych na stałe tak, żeby każdą grę zaczynać z 7 pomocnikami. Gdy pomocnik jest zostawiony na stałe, pozostaje takim do końca kampanii. Z racji tego, że liczba stałych pomocników z gry na grę rośnie, rośnie też liczba punktów które musisz osiągnąć w kolejnych rozgrywkach. W pierwszej grze musisz zdobyć 50 punktów, w drugiej 55, potem 59, 62, 64, 65, 66 i 67. Po ósmej grze kampania się kończy.

Na początku każdej gry weź 1 żywność za każde 2 punkty przewyższające minimum, które musiałeś zdobyć. *(Zaokrąglane w dół)*. Każdego pomocnika, którego nie zostawiasz na stałe, wtasuj ponownie w talię. To samo dotyczy małych usprawnień *(więc potencjalnie mogą się powtórzyć w kolejnych grach)*. Jeśli nie osiągniesz minimum punktów, możesz zacząć jeszcze raz, ale tym razem bez żywności. Po 8 grze możesz zdecydować się na kontynuację kampanii z zestawem stałych pomocników oraz minimum punktowym zwiększającym się o 1 punkt w każdej kolejnej grze. W ten sposób w każdej kolejnej grze musisz pobić swój poprzedni rekord.

Szczegóły kosztów

Niektórzy pomocnicy wymagają dodatkowego kosztu, aby ich zatrudnić *(patrz **Kochanek**)*. Jeśli chcesz zachować takiego pomocnika na stałe, musisz zapłacić ten koszt na początku kolejnej gry. Ponieważ liczba żywności, z którą gracz rozpoczyna grę jest różna, może się okazać, że przy którejś z kolei grze, nie stać cię będzie na zapłacenie tego kosztu. Musisz wtedy odrzucić tego pomocnika i wtasować go do tali.

Jeśli nie osiągniesz minimum punktów, możesz zacząć jeszcze raz, ale tym razem bez żywności.

Po 8 grze możesz zdecydować się na kontynuację kampanii z zestawem stałych pomocników oraz minimum punktowym zwiększającym się o 1 punkt na każdą kolejną grę. W ten sposób w każdej kolejnej grze, będziesz musiał pobić swój poprzedni rekord.

9. Szczegóły punktacji

Punktacja następuje po 14 rundzie gry. Tabela umieszczona po boku planszy głównej oraz notatnik do liczenia punktów wskazują, co należy wliczać do punktacji. Jeśli nie wszystko jest jasne, poniżej zamieszczamy szczegółowe wyjaśnienie:

Zaorane pola

Wszystkie posiadane w gospodarstwie pola są punktowane. Bez względu na to, czy aktualnie coś na nich rośnie czy nie. Za posiadanie mniej niż 2 pól otrzymuje się *minus* 1 punkt, za 2 pola 1 punkt, za 3 pola 2 punkty, za 4 pola 3 punkty, za 5 i więcej pól – 4 punkty. (*Punkty przyznawane są tylko za żetony zaoranych pól, nie za karty pełniące rolę pól.*)

Ogrodzone pastwiska

Punktowane są wszystkie ogrodzone pastwiska. Nie ma znaczenia, z ilu kwadratowych obszarów składa się pastwisko. Brak pastwisk to *minus* 1 punkt. Za każde posiadane pastwisko gracz otrzymuje 1 punkt, lecz nie więcej niż 4 punkty. Można otrzymać maksymalnie 4 punkty w kategorii Ogrodzone pastwiska.

• Obory i zwierzęta na pastwiskach są punktowane w innej kategorii (*zobacz Zwierzęta i Ogrodzone obory*).

Zboże i warzywa

Punktowane są wszystkie znaczniki zboża oraz warzyw, które posiadasz (*te na polach i te w twoich zasobach*).

- Brak zboża to *minus* 1 punkt. Za posiadanie minimum 1, 4, 6, 8 znaczników zboża otrzymujesz odpowiednio 1, 2, 3, 4 punkty.
- Za brak znaczników warzyw otrzymujesz *minus* 1 punkt. Każde posiadane warzywo, to 1 punkt. Można otrzymać maksymalnie 4 punkty w kategorii „warzywa”.
- Plony na kartach liczą się wtedy, kiedy karta jest polem albo mówi jednoznacznie, że te plony należą do ciebie. Plony na kartach nie liczą się wtedy, gdy są oferowane pod warunkiem, którego nie spełniłeś albo w ramach wymiany, której nie dokonałeś.

Zwierzęta

Brak owiec, dzików oraz krów to *minus* 1 punkt w każdej kategorii. Jeśli masz 1/4/6/8 owiec, 1/3/5/7 dzików, lub 1/2/4/6 krów, otrzymujesz 1/2/3/4 punkty, odpowiednio.

- Zwierzęta na kartach liczą się do punktacji tylko wtedy, kiedy karta jednoznacznie mówi, że należy do ciebie (*wiele kart zapewnia miejsce dla zwierząt*). Zwierzęta na kartach nie liczą się do punktacji, gdy karta oferuje zwierzę pod warunkiem, którego nie spełniłeś lub w wyniku wymiany, której nie dokonałeś.

Niezagospodarowane obszary gospodarstw

W tej kategorii nie przyznaje się dodatknych punktów, natomiast każdy niezajęty obszar gospodarstwa przynosi ci *minus* 1 punkt.

- Zajęty obszar to taki, na którym leży żeton izby, żeton pola, stoi obora lub który jest ogrodzony.
- Nieogrodzony obszar jest uważany za niezajęty nawet gdy leżą na nim zwierzęta lub surowce z powodu efektu działania niektórych kart (*chyba, że ta karta mówi jednoznacznie, że te pola są zajęte*).
- Niektóre karty zmieniają funkcję izby, pastwiska czy zaoranego pola. Pozostają one ciągle polami zajętymi.



3 pastwiska są warte 3 punkty.



Kramarz oferuje ci zboże i warzywa. Te znaczniki nie należą do ciebie, więc nie liczą się na koniec gry do punktacji.

1	1	2	3	4
0	1-3	4-5	6-7	8+
0	1-2	3-4	5-6	7+
0	1	2-3	4-5	6+



Ogrodzone obory

Nie tracisz punktów za brak obory. Każda posiadana, ogrodzona obora, daje ci 1 punkt zwycięstwa (*nieogrodzona obora nie daje żadnych punktów*). Jediną zaletą nieogrodzonej obory jest to, że nie otrzymujesz ujemnego punktu za niewykorzystany obszar gospodarstwa, na którym stoi ta obora.

- Nawet wtedy, kiedy karta powoduje, że masz więcej niż 4 obory, nie możesz zdobyć więcej niż 4 punkty w tej kategorii. Niektóre karty mogą zmienić funkcję obory. Niezależnie od tego, na potrzeby punktacji, pozostaje ona ogrodzoną oborą.

Gliniane izby: Za każdą izbę glinianej chaty otrzymujesz 1 punkt.

Kamienne izby: Za każdą izbę kamiennego domu otrzymujesz 2 punkty.

Członkowie rodziny: Każdy członek rodziny daje ci 3 punkty. Możesz otrzymać maksymalnie 15 punktów w tej kategorii (*możesz mieć maksymalnie 5 członków rodziny*).

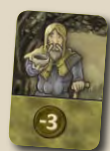
Punkty za karty

Karty małych oraz dużych usprawnień posiadają oznaczenie liczby punktów zwycięstwa. Wartość ta jest podana w żółtym kole z lewej strony karty. Liczą się tylko karty zagrane, nie te w ręce.



Punkty specjalne:

Niektóre karty przynoszą punkty dodatkowe, opisane w tekście karty. Te punkty należy podliczyć w kategorii punkty specjalne. Karty, za które możesz zdobyć punkty specjalne, są oznaczone małym żółtym krążkiem obok znacznika z liczbą punktów na danej karcie.



Niektóre karty przynoszą punkty specjalne podczas gry. Trzeba je wtedy od razu zanotować. Od sumy punktów specjalnych należy odjąć punkty ujemne, np. za znaczniki zebrania (*-3 punkty za każdy*). Może to skutkować ujemnym wynikiem w tej kategorii.

- Nawet, jeśli karta przynosi punkty za puste obszary gospodarstwa albo brak niektórych surowców, w dalszym ciągu otrzymasz również ujemne punkty za brak tych elementów.
- Duże usprawnienia **Stolarnia**, **Garncarnia** i **Koszykarnia** są jedynymi kartami, które przynoszą punkty za materiały budowlane pozostałe w twoich zasobach. Materiały budowlane na kartach liczą się tylko wtedy, kiedy faktycznie są w twoich zasobach.



10. Podziękowania

Agricola została zaprojektowana przez Uwe Rosenberga w 2005 roku i zrealizowana przez Hanno Girke. Ilustracje stworzył Klemens Franz. On i jego żona również są odpowiedzialni za grafiki wszystkich 15 wersji językowych wydanych do tej pory. Obecna wersja instrukcji została stworzona przez Uwe Rosenberga oraz doszlifowana przez Karl-Heinz Kettl oraz Grzegorza Kobięłę. Podziękowania dla nich wszystkich.

Chcielibyśmy też podziękować: ponad 100 testerom pierwszej edycji. Ich sugestie i podpowiedzi, które otrzymaliśmy od debiutu gry, pozwoliły usprawnić grę jeszcze bardziej. Na wczesnych etapach powstawania gry, Hagen Dorgathen zauważył że rozmnażanie zwierząt za każdą parę albo po jednym na pastwisko powoduje, że sprawy wymykają się spod kontroli całkiem szybko. Anja Grieger wprowadziła zasadę, że na polu z nieogrodzoną oborą może być jedno zwierzę. Frank Grieger jest ojcem pomysłu na pole akcji Dniówka. Specjalne podziękowania dla Williama Attia za inspirację jego grą „Caylus”, za poprawę działania wielu akcji i francuskie tłumaczenie gry. Dziękujemy również Jeroen Doumen, Joris Wiersinga i Klausowi Teuber za inspirację grą „Antiquity” i „Löwenherz”, jak i Dale Yu i Hanno Girke za pomoc z zasadami solo i gry podstawowej. Podziękowania dla Ferdinand de Cassan za organizację mistrzostw świata w Agricole oraz firmie Playdek za wielokrotnie nagradzaną aplikację. Na koniec dziękujemy Chrisowi Deotte, twórcy www.play-agricola.com, „platformy testowej”, na której mogliśmy wypróbować działanie setek kart. Dziś mamy ich ponad 1000. Prawie każda karta z podstawowego zestawu Agricoli została rozegrana ponad 3000 razy, co pozwoliło wyłonić najsilniejsze i słabsze karty w grze. Dzięki temu mogliśmy je odpowiednio usprawnić. Bez Chrisa, nie mielibyśmy tak dużego wglądu w działanie kart jak mamy dziś. To dzięki niemu w tym wydaniu Agricoli wszystkie karty są tak dobrze zbalansowane.