

# Правила Игры Agricola: All Creatures Big and Small

## Цель игры:

Вы играете за фермера, цель которого растить овец, лошадей, коров и свиней. В течении игры Вам будут помогать 3 работника. Они будут строить загоны, улучшать жилище и совершать прочие действия.

В каждом раунде каждый из Ваших работников может быть выставлен на одно действие. Все возможные действия – изображены на игровой доске. Имейте ввиду, что если какое либо действие в этом раунде уже занято – повторно выполнить его в этом раунде больше никто не сможет. Каждый ход необходимо тщательно планировать Ваши действия.

Выигравшим объявляется игрок, содержащий в стадах большее количество животных, а так же построивший на своей ферме более полезные здания, чем противник.

## Компоненты игры:

### *Картонные компоненты:*

- 1 игровое поле
- 2 поля ферм (каждому игроку по одному)
- 4 поля расширения ферм
- 4 тайла стойла (на обратной стороне которых изображен хлев)
- 4 тайла специальных зданий (Наполовину деревянный дом, Укрытие, Открытые стойла, Склад)
- 9 тайлов товаров (3х «4 овцы», 1х «4 камня», «4 тростника», «4 дерева», «4 свиньи», «4 коровы» и «4 лошади»)
- 1 тайл первого игрока

### *Деревянные компоненты:*

- 2х3 рабочих (2х цветов)
- 26 заборов
- 22 овец, 16 свиней, 13 коров и 14 лошадей
- 17 дерева, 15 камней и 5 тростника
- 10 фишек кормушек

### *Дополнительно:*

- 1 планшет подсчета очков
- 2 больших пакетика
- Эти правила

## Подготовка к игре

- Положите игровое поле на центр стола
- Дайте каждому игроку поле фермы, и разместить их таким образом, что бы лес сверху, а дорога снизу
- Выложите 4 специальных здания (Наполовину деревянный дом, Укрытие, Открытые стойла, Склад) рядом друг с другом
- Положите 4 расширения ферм, 10 фишек еды и 4 тайла стойла рядом с игровым полем. Отсортируйте строительные материалы и животных, создайте из них кучки.
- Каждый игрок берет по 9 заборов. Оставшиеся 8 заборов положите с краю игрового поля рядом с действием «Расширение»

## Описание игры

В конце игры Ваша ферма будет оценена по нескольким признакам. Вот на что должна быть похожа Ваша ферма по окончании последнего хода:

*(Текстовые поля дадут вам предварительный обзор правил)*



## Игровой процесс

Игроки по очереди выбирают действия из доступных, изображенных на игровом поле. Подробно каждое из возможных действий будет описано далее.

### Правила размещения животных

Животные могут быть размещены в загонах и специальных зданиях. Кормушки, расположенные в них увеличивают количество размещаемых животных.

#### Размещение животных в загонах

Чтобы создать загон – оградите его при помощи заборов. Каждая огражденная клетка фермы вмещает в себя по 2 животных. В одном загоне можно размещать животных только одного вида.



*Например: В данном загоне можно разместить до 4х животных одного вида.*

- Важно: на поле разрешено иметь пастбище, огражденное не до конца, но на нем нельзя содержать животных, кроме одного с кормушкой.
- Нет разницы – сделан загон из дерева (ограждение), или из камня (стены). Функционального различия между ними нет.

### Содержание животных в зданиях

Животных можно так же содержать в зданиях. Их можно строить только на незанятых другими зданиями клетках фермы. Каждое построенное здание поможет Вам строить загоны, т.к. каждый тайл здания уже огражден забором (или стенами), изображенном на нем.



*Например: Как только игрок построил хлев - ему нужно будет построить всего 4 ограждения, чтобы построить загон, вместо 5ти. (Помните, что у Вас находятся не все ограждения, доступные Вам на протяжении всей игры).*

- Когда здание будет построен рядом с уже существующей границей:
  - Граница, показанная на здании, не дает ни каких дополнительных преимуществ
  - Вы не можете вернуть ранее построенные границы в свой резерв
- Зачастую наиболее оптимальным действием будет строительство незаконченных загонов, чтобы последующим строительством рядом с ним здания замкнуть загон. Создавая загоны таким образом – вы сэкономите ограждения, которые останутся у Вас в резерве.
- В начале игры у Вас есть одно здание: **Ваш дом.**



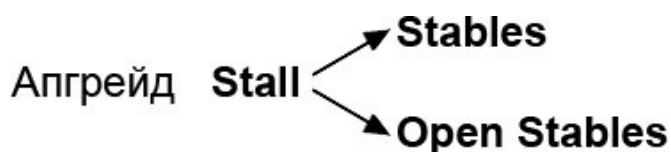
В нем Вы можете содержать 1 животное (считайте его домашним любимцем). «Наполовину деревянный дом», до которого Вы можете улучшить дом, может вмещать дополнительных животных.

*Например: в доме могут проживать одна овца вместе с тремя рабочими.*

## Хлева и Стойла

В каждом Хлеве можно содержать до 3х животных 1 вида. Вы можете улучшить его до Стойла, в каждом из которых может содержаться уже до 5ти животных 1го вида.

- Строительство Хлева стоит 3 камня и 1 тростник. Улучшение его до Стойла будет стоить 5 камня или 5 дерева.
- После оплаты цены улучшение Хлева – необходимо перевернуть тайл на сторону с Стойлом.
- Кроме обычных Хлевов в игре есть тайл «Открытого стойла». Это специальный вид стойла и это здание считается специальным (его описание – см. далее).



## Специальные здания

В игре есть несколько специальных зданий. Дом, который у Вас есть в начале игры считается специальным зданием, так же, как Наполовину деревянный дом, Укрытие, Открытые стойла и Склад. Количество скота, которое Вы можете разместить в каждом из зданий указан в его нижнем правом углу:



Здания можно строить на полностью огражденных загонах:

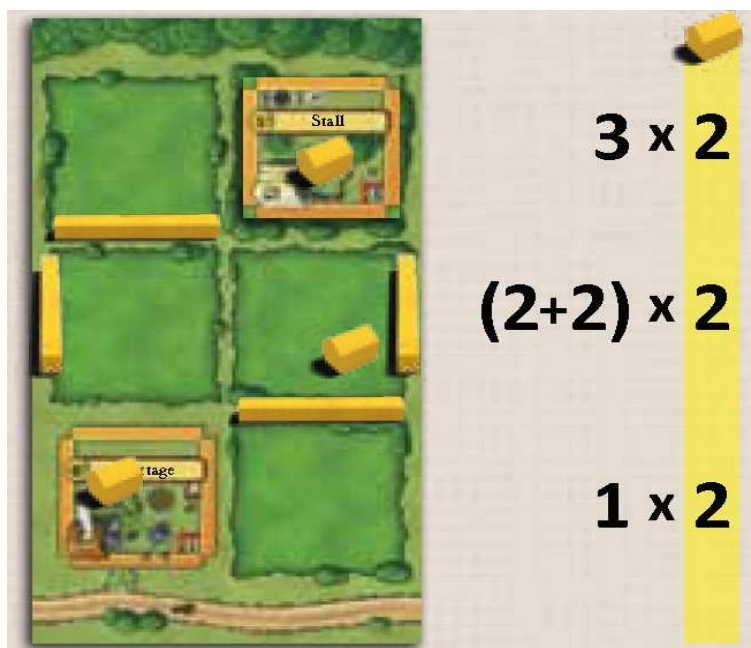


Рассмотрим этот загон из 3х клеток с построенным в нем Хлевом. Изначально в нем можно было содержать до 6ти животных одного вида. После строительства Хлева в нем можно содержать  $2+3+2=7$  животных 3х разных видов.



## Содержание животных в зданиях с Кормушками

Кормушки увеличивают вместимость животных в зданиях и загонах в 2 раза:



Кормушка увеличивает вместимость Хлева до 6ти животных, загона из 2х клеток – до 8ми животных. Так же, если Вы установите кормушку в доме – в нем можно будет разместить до 2х животных.

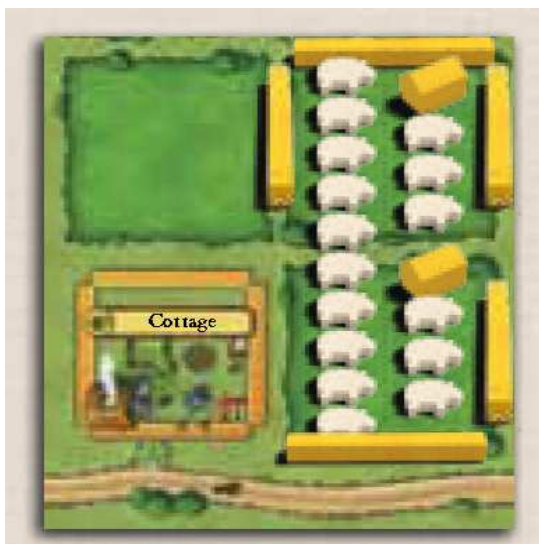
Кормушка, установленная на пустом месте, позволяет держать на нем только 1 животное:



Одна лошадка может спокойно пастись на лугу, на котором установлена Кормушка.

На каждой клетке Вашей фермы разрешено устанавливать не более одной кормушки.

Несмотря на то, что на одной клетке Вы можете установить только одну кормушку – это не мешает Вам установить несколько кормушек в одном загоне, каждая из которых удвоит вместимость в него:



Благодаря двум кормушкам в загоне – в нем можно разместить до 16ти животных 1 вида. Каждая дополнительная кормушка увеличивает получившуюся вместимость на 2: (4x2=8; 8x2=16).

- Вы можете установить кормушку, а после этого оградить ее. В таком случае ее эффект будет действовать на возведенный загон.
- Вы можете построить Хлев или специальное здание на месте, на котором была установлена кормушка. В этом случае кормушка остается, но будет давать уже новый эффект.
- В случае, если Вы улучшаете Хлев, в котором находилась кормушка до Стойла – кормушка остается.

## Основные правила игры.

Все, что было построено не может быть убрано с фермы или передвинуто. Животные же могут перемещаться. Вы можете перемещать их или удалить со своей фермы в любой момент игры. *Перемещение животных и умение разместить их на ферме очень важно при строительстве и улучшении зданий.*

## Игровой процесс

Выберите первого игрока. Игра длится 8 раундов. Каждый раунд состоит из 4х фаз.

### 1) Фаза пополнения



В начале каждого раунда пополните некоторые поля действий на игровом поле указанными на них ресурсами *(даже если на нем остались ресурсы с прошлого раунда)*. Поля для пополнения отмечены стрелками на них.

Не кладите ресурсы на клетки полей без пополняющей стрелки.



Поля, на которых нанесены метки «1й ресурс (2й ресурс)» должны пополняться 1м ресурсом, если это поле свободно. В случае если оно уже занято каким либо ресурсом - оно должно пополняться 2м ресурсом (указанным в скобках).

*Например: в первом раунде положите тростник на поле «1 тростник (1 овца)», т.к. оно свободно. Если в течение раунда это поле не будет ни кем занято – в начале следующего раунда его необходимо будет пополнить уже 1 овцой. Тростник на данное поле добавьте только если оно будет пустым на начало раунда.*

- Убедитесь, что Вы не забыли положить ограждения на поле «Расширение». Так как игра продолжается 8 раундов – одновременно с ней закончатся свободные ограждения, лежащие рядом.

### 2) Фаза работы

Начиная с первого игрока, делайте ходы, устанавливая поочередно фишки рабочих. Немедленно выполняйте действия, указанные на выбранном поле.

**Важно:** Занятое рабочим действие становится недоступным для остальных рабочих до конца текущего раунда. Фаза работы заканчивается, когда фишки всех бти рабочих разместятся на игровом поле.

**Подсказка для родителей, играющих с детьми:** один из родителей играет вместе с ребенком против другого родителя. В команде ребенку дают сделать 2 из ходов фишками рабочих. Они вместе решают, как строить заборы и здания на ферме.

- Если Вы выбрали поле действия с ресурсами на нем – вы забираете все эти ресурсы.
- Вам нельзя выбирать поле действия, если Вы не можете совершить действия, указанного на нем.

- Строительные ресурсы, которые Вы взяли с поля действия, сложите к себе в запас. Животных же необходимо сразу размещать на ферме. Животные, которых Вы не смогли разместить, убегают от Вас – сложите их в общий запас. Загоны, Хлева и кормушки могут спасти Вас от этого (смотрите в разделе правил о содержании животных).
- Запомните: Вы в любой момент можете перемещать животных на своей ферме.

### 3) Фаза возвращения домой

По окончании рабочей фазы заберите с полей действий фишки всех рабочих на их фермы.

### 4) Фаза размножения

Животные размножаются в конце каждого раунда. Если у Вас есть хотя бы 2 животных одного вида – Вы получаете еще 1 животное того же вида.

- **Важно! Максимум в этой фазе Вы можете получить 1 овцу, 1 свинью, 1 корову и 1 лошадь.** Например: если у Вас есть 2 овцы на одном загоне и 2 овцы на другом – вы получаете только 1 дополнительную овцу в этой фазе, несмотря на количество пар животных.
- Если на новорожденных животных на Вашей ферме не хватает места – они убегают с фермы и отправляются обратно в общий запас.

## Первый игрок

Фишка первого игрока в этой игре не передается автоматически. Чтобы взять ее – одной из фишек своих рабочих Вы должны будете выбрать действие «Первый игрок»: это поле действия находится в верхней левой части игрового поля.

## Если не хватает компонентов игры

Может сложиться такая ситуация, что животных или ресурсов для игры не будет хватать. На этот случай у Вас есть токены ресурсов и животных, которые Вы можете использовать вместо деревянных фигурок. Они могут быть обменяны на деревянные фигурки (количество указано на них) в любой момент игры.

С Кормушками, тайлами Хлевов и расширениями ферм – ситуация иная. Как только они заканчиваются – для строительства они больше не доступны.

## Поля действий



### Первый игрок и 1 дерево.

Возьмите маркер первого игрока. Так же возьмите все дерево, скопившееся на этом поле действия.



### 3 дерева

Возьмите все дерево, скопившееся на этом поле действия.



### 1 Камень

Возьмите весь камень, скопившийся на этом поле действия.



### 2 Камня

Возьмите весь камень, скопившийся на этом поле действия.



### Забор

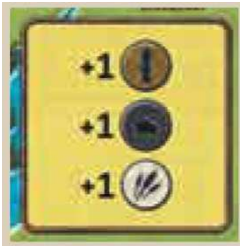
Постройте на своей ферме сколько угодно ограждений. Ограждения можно использовать только из своего запаса. Заплатите за каждый по 1 дереву.



### Стены

Постройте на своей ферме сколько угодно ограждений. Ограждения можно использовать только из своего запаса. 2 ограждения – бесплатные, последующие стоят по 2 камня за штуку.





### Строительные материалы

Возьмите 1 дерево, 1 камень и 1 тростник к себе в запас из общего запаса. (Это поле не пополняющееся – на нем нет стрелки).



### Расширение

Возьмите поле расширения фермы и положите его слева или справа от своей фермы. Так же заберите все скопившиеся на ограждения, скопившиеся на этом поле действия, к себе в запас. **Важно!** Этим действием вам НЕ разрешается строить ограждения.



### Хлев

Постройте хлев на своей ферме. Это будет стоить Вам 3 камня и 1 тростник. Вы можете разметить его на клетке, не занятой другими зданиями (но можно разместить на клетке без зданий, но с кормушкой).



### Кормушка

Постройте бесплатно 1 кормушку. Дополнительно Вы можете построить сколько угодно кормушек, заплатив за строительство каждой по 3 дерева. Положите построенную кормушку на любое поле фермы, которое не занято кормушками.



### Пруд

Возьмите с этой клетки тростник и положите его к себе в запас. Так же, если на пруду есть овечки – заберите их всех и сразу разместите на своей ферме. Помните, что овечки, которых Вы не смогли разместить на ферме - убегают от Вас (в общий запас).



### Свиньи и овцы

Возьмите всех животных с этого поля и поместите их на свою ферму. Помните, что животные, которых Вы не смогли разместить на ферме - убегают от Вас (в общий запас).



### Стойла

Заплатите 5 дерева или 5 камня (но НЕ комбинацию из этих материалов, например 3 дерева и 2 камня) и переверните построенный на Вашей ферме хлев на сторону Стойла. Можете сделать это действие сколько угодно раз. Вместимость стойла – до 5 животных одного вида. (Не забудьте, что вы можете улучшить его при помощи кормушки)



### Специальное здание

На этой клетке 2 поля действия. Это означает, что данное действие за один раунд могут использовать до 2х рабочих (в том числе и 2 рабочих от одного игрока) – для строительства специальных зданий. Каждая клетка действия позволяет строить только 1 специальное здание. Для выполнения этого действия нужно отдать в общий запас количество ресурсов, указанное на нем, и после этого положить его на одну из клеток своей фермы.



### Коровы и свиньи

Возьмите всех животных с этого поля и поместите их на свою ферму. Помните, что животные, которых Вы не смогли разместить на ферме - убегают от Вас (в общий запас).



### Лошади и овцы

Возьмите всех животных с этого поля и поместите их на свою ферму. Помните, что животные, которых Вы не смогли разместить на ферме - убегают от Вас (в общий запас).

## Описание специальных зданий

**Наполовину деревянный дом** (Цена: 3 дерева, 2 камня, 1 тростник. Дает 5 ПО): должен быть построен поверх Вашего дома (на других клетках фермы трюить его нельзя). В нем Вы можете разместить до 2х животных одного вида.

**Склад** (в ПНП он назван как **Открытые стойла**) (Цена: 2 дерева, 1 тростник. Дает ½ ПО за каждый ресурс): В подсчете очков участвуют только строительные материалы. Не округляйте 0,5 очков в сумму в большую или меньшую сторону - 0,5 тоже возможна. На складе нельзя содержать животных.

**Укрытие** (Цена: 2 дерева, 1 камень. Дает 0 ПО): как только Вы постройте укрытие – возьмите из общего запаса 1 животное на Ваш выбор и разместите его на у себя на ферме. В Укрытии Вы можете содержать не более 1 животного.

**Открытые стойла** (в ПнП он назван как **Склад**) (Цена: 3 дерева или 3 камня. Дает 2 ПО): Открытые стойла это тоже стойла, но их можно построить, поставив рабочего на поле действия покупки специального здания. Когда Вы строите Открытые стойла – верните тайл **Хлева** в общий резерв. Этот тайл теперь снова будет доступен для строительства любым из игроков. В момент строительства Открытого стойла – дополнительно возьмите 1 лошадь или 1 корову (на Ваше усмотрение) из общего запаса и поместите ее на свою ферму. В Открытых стойлах Вы можете содержать до 5 животных 1 вида.

## Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается по истечении 8 раундов. В любой момент игры, для того, чтобы понять, какой сейчас раунд, необходимо посмотреть на количество ограждений, оставшихся рядом с полем «Расширения» в общем резерве. Именно столько раундов осталось до конца игры. Необходимо подсчитать суммарное количество очков каждого игрока.

Посчитайте, сколько всего у Вас животных. Каждое животное считается за 1 ПО. Это Ваш «Базовый счет».

Подсчитайте бонусные ПО по таблице, имея ввиду следующие правила:

- Вы теряете по 3 очка за каждый тип животного которого у вас 3 и меньше.
- За каждую овцу, превышающую 13 шт., свинью, превышающую 11 шт., корову, превышающую 10 шт., лошадь, превышающую 9 шт. вы получаете по одному дополнительному победному очку.

Сумма всех бонусных ПО складывается в «Бонусный счет».

За каждое расширение фермы, каждая из 3х клеток на котором занята, Вы получаете по 4 ПО.

- Клетка поля считается занятой, если на ней есть здание, кормушка, или если она ограждена забором.
- Клетка поля считается пустой, если она состоит в загоне, который не замкнут или не закончен.
- Не полностью заполненные Расширения не дают ПО.
- ПО за поля Расширений считаются независимо от того, заполнено главное поле или нет.

Подсчитайте сумму ПО, которые дают построенные Вами здания (Хлева, Стойла и специальные здания).

- Специальное здание Склад дает победные очки за строительные материалы, находящиеся у Вас в резерве.

## Победитель

Победителем считается игрок, набравший большее количество очков (сумму всех очков за все пункты). При равном счете – выигрывает игрок, которым не был *Первым игроком* в начале игры.