

Uwe Rosenberg

# AGRICOLA

17-ый век: непростое время для фермеров

(«Агрикола» на латыни означает «фермер»)

Перевод <http://trminos.ru/>

Развивающая игра на тему сельского хозяйства и его развития для 1-5 игроков, разработанная Уве Розенберг (Uwe Rosenberg). Длительность игры: по полчаса на каждого игрока, при использовании в качестве семейной игры действие идет быстрее. Возраст: с 12 лет.

Центральная Европа, приблизительно 1670 от Рождества Христова. Людям удалось преодолеть чуму, непрестанно свирепствовавшую с 1348 года. Цивилизованный мир начинает новую жизнь. Люди восстанавливают и перестраивают свои хижины. Нужно пахать поля, возделывать их и собирать урожаи. После предыдущих лет впроголодь люди хотят есть больше мяса (привычка, от которой мы, люди с всё большим достатком, все еще не отказались по сей день).

## Компоненты

### Доски для игры:

- 5 фермерских дворов: для игроков (с местами для фермерских дворов и с одним примером на обороте)
- 3 доски для действий игры (включая одну с альтернативной оборотной стороной для семейной игры, а также два примера)
- 1 доска для Крупных усовершенствований (с кратким изложением системы счета очков на обороте)



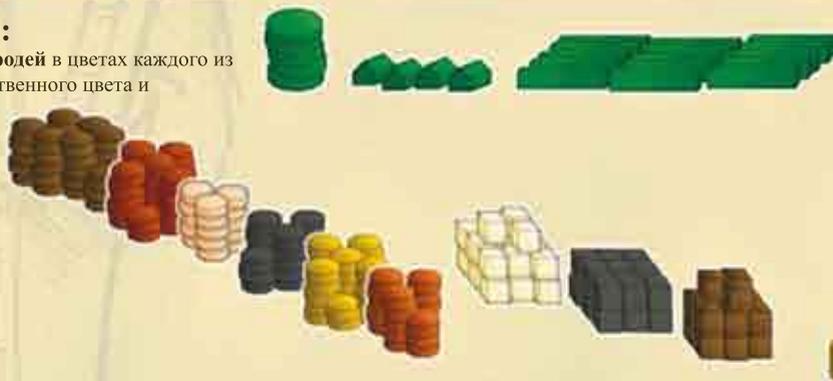
### 360 карты:

- 166 желтых карт "Род занятий" (66 карт для 1-5 игроков; 40 карт для 3-5 игроков; 60 карт для 4-5 игроков)
- 136 оранжевых карт "Мелкое усовершенствование" (включая 7 улучшений для Крупных или Мелких усовершенствований)
- 10 красных карт "Крупные Усовершенствования"
- 16 синих карт Раундов с возможными действиями по раундам с 1 по 14 (включая 2 чистые карты)
- 16 зеленых карт Действия с возможными действиями, которые зависят от количества игроков
- 8 серых карт Попрошайничества
- 6 карт Краткого изложения
- 2 карточки Колод (1 интерактивная колода, 1 составная колода)



### Деревянных игровых фигурок:

- 5 дисков Членов семьи, 4 Хлеба и 15 Изгородей в цветах каждого из пяти игроков (синие, зеленые, красные, естественного цвета и фиолетовые)
- 33 круглых, коричневых фишек Леса
- 27 круглых, красных фишек Глины
- 15 круглых, белых фишек Тростника
- 18 круглых, серых фишек Камня
- 27 круглых, желтых фишек Зерна
- 18 круглых, оранжевых фишек Овощей
- 21 жетон Овец (белые кубики)
- 18 жетонов Кабанов (черные кубики)
- 15 жетонов Скота (коричневые кубики)
- 1 жетон Начиначающего игрока



### А также:

- 18 коричневых карточек Полей
- 24 карточек хижин из Дерева/Глины (карточки Хижин)
- 15 карточки Каменных домов (карточки Домов)
- 36 желтых маркеров Пищи (NW) помеченные "1"
- 9 маркеров Приумножения (применимы к животным, товарам или к пище)
- 3 маркера Требования с надписью "Гость" (Gast) на обороте
- и 1 блокнотик для Счета очков



## Предмет игры

Все, что есть у игроков в начале игры - хижина на две комнаты, где живут муж и жена. Позиции действия предоставляют игрокам различные возможности улучшить качество своей жизни, достраивая свой дом, возделывая свои поля и возвращая своих животных. В каждом раунде добавляется новое возможное действие - *смотри Обзор стадий игры*. В каждом из 14 раундов каждый **член семьи игрока** может выполнить **только одно действие**. Они могут создавать ресурсы, например, лес и глину, добавлять людей в свою семью и обеспечивать их пропитанием. В каждом раунде каждое действие может выполняться только одним человеком; игроки теряют эту возможность, если другой игрок выберет это действие первым. Вам нужно правильно планировать время увеличения вашей семьи – и это нельзя делать слишком быстро, ведь и следующее поколение нужно накормить. Тем не менее, увеличение семьи – важный момент, так как это позволяет вам предпринимать больше действий, ведь станут доступны большее число возможностей. В конце игры победителем становится игрок, устроивший самый лучший фермерский двор - *смотри Обзор подсчета очков*. Баллы начисляются за количество полей, пастбищ и огороженных хлевов, а также за зерно, овощи, овец, кабанов и скот. За каждую неиспользованную позицию фермерского двора у игрока вычитается одно очко. Дополнительные очки присуждаются за расширение дома игрока, за членов семьи и за использованные в игре карты Род занятий и Усовершенствование. *На обороте этих правил и одной из досок фермерских дворов приведены примеры, помогающие лучше разобраться в этих правилах.*

## Подготовка к игре

Разместите три доски для игры, как на иллюстрации справа.

Каждый из игроков выбирает цвет и берет один фермерский двор, который размещается перед игроком (*лицом в ту сторону, которую выберет игрок*). На каждой из двух позиций для стройки на этом фермерском дворе игроки сначала ставят деревянную хижину и затем (в каждой из этих комнат) одного из членов их семьи. (*Смотри Иллюстрацию*). Оставшиеся игровые фигурки (дополнительные члены семьи, изгороди и хлева) пока что остаются в мешочке. Рассортируйте оставшиеся карточки домов и хижин, остальные компоненты игры и положите их вместе на край игровой площадки.

## Карты

Рассортируйте карты согласно цвету на обратной стороне.

В зависимости от числа игроков используются разные синие Карты Раундов (А) и зеленые Карты Действия (В) (*смотри Иллюстрацию*). Еще есть желтые Карты “Род занятий” (С), оранжевые карты “Мелкое усовершенствование” (D), красные карты “Крупные Усовершенствования” (Е), серые Карты Попрошайничества (F) и Карты Краткого изложения G.



А. Положите **синие Карты Раундов** лицом вниз и рассортируйте их согласно этапу игры. Перетасуйте все небольшие стопки и положите стопки поверх друг друга картами для 6-го этапа вниз, а для 5-го этапа вверх, так далее – с четырьмя картами для 1-го этапа сверху. На край игровой площадки. Карты Раундов дают в игре новые возможные действия. (*Они приведены на картах краткого изложения игры, в приложении на стр. 9*).



В. Положите **зеленые Карты Действия**, которые берутся в зависимости от количества игроков, лицом вверх на места слева от первой доски для игры (*смотри иллюстрацию*). Порядок, в котором выкладываются карты, значения не имеет. В игре на 3 игроков используются 4 карты, в игре с 4-мя и 5-ю игроками - 6 карт. (*Более подробная информация об этих картах дана в Приложении, раздел 2.3, стр. 9*). Если играет один или 2 игрока то зеленые карты Действия не нужны.



С. Слева на **желтых Картах “Род занятий”** есть фиолетовый символ; он показывает, для скольких игроков используется карта: [1+] означает для 1-5 игроков, [3+] для 3-5 игроков, [4+] для 4-х игроков. Не используемые в игре карты откладываются в сторону. Полная колода карт “Род занятий” используется только в игре 4-х или 5-х игроков. Перетасуйте карты. Каждый игрок берет в руки **7 Карт “Род занятий”** и просматривает их. Оставшиеся карты откладываются в сторону.



**Внимание!** Понятия **“Человек”** и **“Член семьи”** в правилах и на игровых картах обозначают круглые диски Членов семьи (*смотри иллюстрацию*); **“Игрок”** означает людей, участвующих в игре «Агрикола».

Понятие **“Другие игроки”** означает всех других игроков помимо игрока, начавшего действие.



### Оборотные стороны:

У первой доски для игры обратная сторона отличается от прочих; она используется для упрощенной версии - семейной игры. Две другие доски для игры на время объяснения правил нужно повернуть лицом вниз. На них пояснительные примеры.

Оборотные стороны карточек фермерских дворов, если они не используются в игре, можно использовать как площадки для хранения компонентов игры.



Карты “Род занятий” и “Мелкое усовершенствование” делятся на 3 колоды - **колоду вступления (Е)**, **интерактивную колоду (I)** и **составную колоду (К)**. Игроки могут играть картами только из одной колоды (“Мелкое усовершенствование”), или же могут перетасовать вместе колоды **Е, I, и К** (для обоих цветов карт). Символ в верхнем правом углу карты указывает на колоду, из которой взята данная карта.





D. Перетасуйте оранжевые Карты “Мелкое усовершенствование”. Каждый игрок берет в руки **7 Карт “Мелкое усовершенствование”** и может просмотреть их. Оставшиеся карты откладываются в сторону.

E. Положите 10 красных карт “Крупные Усовершенствования” лицом вверх на **доску Крупных Усовершенствований**. После того, как будут приобретены 9 Крупных Усовершенствований, доска переворачивается и оставшееся Крупное Усовершенствование кладется позицию на обороте доски.



F. Положите серые Карты Попрошайничества стопкой лицом вверх сбоку от игровой площадки так, чтобы они были под рукой.

G. Каждый игрок берёт карту краткого изложения и кладет ее в свою игровую зону: на одной стороне карты дан обзор стадий игры, на другой объяснено, как ведется счет очков в конце игры. Во время игры счет очков не ведется.



## Начинающий игрок

Игроки выбирают начинающего игрока, который получает маркер начинающего игрока и **2 маркера Пищи**. Каждый из остальных игроков получает **3 маркера Пищи** (смотри иллюстрацию ниже). **Маркер начинающего игрока не передается автоматически следующему игроку в конце раунда:** он переходит к игроку, выбравшему действие “Начинающий игрок” (Startspieler) (смотри иллюстрацию справа).



## Ход игры

Игра состоит из 14 раундов. Каждый раунд разворачивается по одной и той же схеме и состоит из четырех стадий; после 4, 7, 9, 11, 13 и 14 раундов следует сбор урожая.

### Стадия 1: Начало раунда - тянем новую Карту Раунда.

Переверните верхнюю карту из стопки Карт Раундов и положите ее на соответствующую позицию на доске. Это новое действие может выполнить каждый игрок. Оно может использоваться не только в этом раунде, но и во всех следующих раундах. Текст некоторых карт “Род занятий” и “Усовершенствований” содержит указания игрокам размещать предметы на позициях карты Действия (В примере, Пахарь (Pflüger) и Гусиная заводь (Gänseteich)). Если на позиции уже есть карточки, маркеры Пищи и/или другие игровые фигурки (В примере: Иполе и 1 маркер Пищи), они переходят к соответствующим игрокам (которые заработали их благодаря Роду занятий или Усовершенствованию). Назначение карт объяснено на странице 9. Сейчас происходят все действия, происходящие в начале конкретного раунда или в начале каждого раунда.



Пахарь (Pflüger) в следующих раундах получает поля, владелец Гусиной заводи (Gänseteich) получает 1 маркер Пищи за каждые 4 раунда.

### Стадия 2: Пополнение ресурсов - появились новые материалы и животные.

На стадии Пополнение ресурсов каждого раунда новые игровые фигурки размещаются на многих позициях действия на доске (как напечатанные позиции, так и Карты Действия). Если на позиции уже есть игровые фигурки, то новые товары/Пища к ним добавляются.

Белая стрелка показывает, какие товары размещают на позиции действия и в каком количестве (смотри иллюстрацию) “3 Holz” (3 леса) означает, что еще 3 жетона леса кладутся на эту позицию каждый раунд, “1 Rind” (1 скот) означает, что 1 жетон скота кладется на эту позицию в каждом раунде и т. д. Карты Действия “Ловить рыбу” (Fischfang) и “Путешествующие игроки” (Kleinkunst) получают 1 маркер Пищи в каждом раунде. Эти маркеры берутся из общего запаса. Маркеры могут накапливаться в течение нескольких раундов – верхней границы нет.



Позиция действия “Путешествующие игроки” (Kleinkunst) используется только при игре 4 и 5 игроков. В семейной игре, члены семьи так же могут получать пищу на “Складе” (Lagerhaus).

### Стадия 3: Время работы

Игрок с маркером начинающего игрока берет одного члена семьи со своего фермерского двора, ставит его на одну из позиций действия, и затем выполняет это действие. Черед в игре переходит по часовой стрелке к следующему игроку. По часовой стрелке игроки поочередно ставят своих членов семьи, пока они не будут все расставлены. За каждый черёд игрок может поставить только одного члена семьи. За один раунд каждую позицию действия можно использовать только для одного диска члена семьи.

Строительные материалы, зерно, овощи и Пища помещаются в личное хранилище игрока на виду у прочих игроков. Животных нельзя ставить в хранилище; их нужно сразу же размещать на фермерском дворе (Смотри Действие D, страница 6).

Карты Действия описаны по отдельности на стр. 8 и 9 Приложения - их действие объяснено в следующих выдержках.

Игрокам не разрешается прятать свои личные запасы от других игроков или полностью накрывать разыгранные ими карты.

Животных, которых нельзя поместить на фермерском дворе, нужно возратить в общее хранилище или тут же переработать на Пищу, к примеру, на Очаге (Feuerstelle) или на Кухонной плите (Kochstelle) (смотри приложение, стр.9). Игрок, разыгрывающий карту Род занятий или Мелкие Усовершенствования или покупающий Крупное Усовершенствование (смотри приложение, стр. 7), должен прочесть вслух текст на карте. Некоторые позиции действия дают игрокам несколько вариантов действия. Не выполняя действие, игрок не может занимать позицию действия.

#### Стадия 4: Возвращение домой

Игроки убирают своих членов семьи с трех досок для игры и размещают их в их хижинах или домах.

#### Время сбора урожая

В конце каждого этапа игры есть сбор урожая: после раундов 4, 7, 9, 11, 13 и 14 (смотри доски для игры 2 и 3). Во время сбора урожая семью нужно кормить. Сбор урожая состоит из трех следующих друг за другом стадий.

#### Сбор урожая Стадия 1: Стадия полей

Игроки берут 1 жетон зерна или овощей с каждого засеянного поля (смотри иллюстрацию) и кладут их в свое личное хранилище. Они также могут получать дополнительно Пищу за лежащие лицом вверх карты.

#### Сбор урожая Стадия 2: Питание семьи

На этой стадии игроки должны обеспечить Пищей членов своей семьи. Игрок, у которого недостаточно Пищи, чтобы накормить свою семью, может обратиться к товарам в Пищу. В принципе, любой маркер зерна и овощей стоит 1 единицу Пищи, и его можно обменять в любое время. Не переработанные животные ценности, как Пища, не имеют. Очаги (Feuerstelle) и Кухонные плиты (Kochstelle), как и прочие конкретные варианты Рода занятий и Усовершенствований, позволяют игрокам обратиться зерно и овощи по наилучшей ставке обмена или обратиться животных в Пищу. В конце стадии каждый игрок должен выплатить 2 фишки Пищи на члена семьи. Потомкам, родившимся во время текущего раунда (обычно в результате действия "Прирост семьи" (Familienzuwachs)) ("новорожденный потомок") требуется только 1 жетон Пищи на этот раунд, но при следующих раундах сбора урожая им потребуется уже 2 жетона Пищи.



К примеру, Краснодеревщик (Tischlerei), Гончар (Töpferei) и Корзинщик (Korbflechtere) дают дополнительные возможности прокормить семью. Крупные Усовершенствования позволяют игроку во время сбора урожая обратиться Лес, Глину и Тростник в Пищу (смотри Приложение, стр. 9).

#### Попрошайничество

Игрок, который не может или не желает производить требуемую Пищу, должен взять Карту Попрошайничества за каждый недостающий маркер Пищи – игроки не имеют права отказываться от членов своей семьи.



В конце игры игроки теряют 3 очка за каждую Карту Попрошайничества. Подсчет идет в категории счета очков "Очки за карты" (Punkte für Karten).

#### Сбор урожая Стадия 3: Разведение животных

Любой игрок, у которого не менее 2 животных одного вида, получает одно дополнительное животное этого вида, но только если ягненка, поросенка или теленка можно разместить на фермерском дворе (или на "Скотном дворе" (Tierhof), в "Заповеднике" (Tiergarten) или на "Лесном Пастбище" (Waldweide) - карты Усовершенствования). Молодняк и отелившиеся животных нельзя обменять на Пищу сразу же после отёла. Животных выкармливают вне зависимости от того, где размещены отелившиеся животные (смотри пример) – родители могут быть в отдельных местах.



Игроки, у которых 3 или больше животных одного вида, не получают более одного животного прилода. В хлеву для этого малыша есть место.

#### Конец игры

Игра заканчивается после 14 раундов. В конце 14-го раунда – сбор урожая, за которым следует подсчет очков. Если этого не произошло раньше, то доска для Крупных Усовершенствований разгружается и переворачивается наоборот, чтобы был виден обзор подсчета очков. Игроки отмечают свои баллы на листке подсчета очков и складывают их. Побеждает игрок с наибольшим числом очков. На карте краткого изложения "Счет очков" дано краткое изложение ценности очков. По большинству очков это самоочевидно (исключения описаны на иллюстрации справа). Полный перечень дан в Приложении (смотри раздел 1). Побеждает игрок с наибольшим числом очков.



При подсчете очков учитываются огороженные пастбища, но не личные пастбищные позиции. В этом примере 2 пастбища (а не 3).

Учитываются все маркеры зерна и овощей игрока – как в хранилище игрока, так и в полях.

#### Действия

Каждый игрок владеет фермой, состоящей из 15 позиций фермерского двора. Две позиции фермерского двора заняты в начале игры деревянной хижинкой. Остальные 13 позиций используются игроком. Игроки могут расширять и ремонтировать свои деревянные хижины (А). В расширенной хижине семья может расти (В). Игроки могут пахать и засеивать свои поля (С) и строить изгороди, чтобы держать животных (D).



"Неиспользованные позиции" означают каждую позицию на фермерском дворе, на которой нет карточки комнаты, которая не была распахана под поле, не была огорожена изгородью, и на которой не стоит хлев.

## Действие А - Расширение деревянной хижины или её перестройка в глиняную хижину или каменный дом

В начале игры у каждого игрока есть деревянная двухкомнатная хижина. Игроки могут расширять свои хижины - новые смежные комнаты располагаются под прямым углом (а не по диагонали) к уже существующим комнатам (смотри иллюстрацию). Для этого есть действие "Строительство" (Hausbauten); напечатано оно наверху слева на доске для игры (смотри иллюстрацию). Новые комнаты всегда строятся из того же материала, что и сам дом или хижина. Деревянные хижины можно расширять только деревянными комнатами, глиняные хижины - только глиняными комнатами, а каменный дом - только каменными комнатами. На расширение деревянной хижины уходит 5 единиц леса и 2 тростника (для крыши), глиняной хижины - 5 единиц глины и 2 тростника, каменного дома - 5 единиц камня и 2 тростника.

Во время игры деревянную хижину можно перестроить в глиняную хижину, а затем в каменный дом. Первую позицию действия "Перестройка" (Renovierung) можно использовать, начиная со 2-го этапа (раунды с 5 по 7). Для первой перестройки - деревянной хижины в глиняную хижину - игрокам нужно столько маркеров глины, сколько у них комнат в их деревянной хижине, плюс 1 маркер тростника (для крыши). После этого карточки деревянных хижин переворачивают стороной глиняной хижины вверх. Для второй перестройки - глиняной хижины в каменный дом - игрокам нужно столько маркеров камня, сколько у них комнат в их глиняной хижине, плюс 1 маркер тростника (для крыши). Карточки глиняных хижин меняют на карточки каменных домов. Игроки могут перестраивать хижину только целиком. Отдельные комнаты перестраивать нельзя.

## Дополнительны действия во время Строительства и после Перестройки

Игрок, выбравший действие Строительство (Hausbauten), (смотри иллюстрацию) может построить столько комнат, сколько захочет. Каждое расширение требует 5 единиц строительных материалов (в зависимости от расширения - 5 единиц леса, или 5 единиц глины или 5 камня) и 2 единицы тростника. Помимо этого или взамен этого игроки могут строить до 4 хлебов по 2 единицы леса каждый.

Хлева укрывают животных (смотри страницу 7).

Действие Перестройка (Renovierung) дает возможность устроить только одну перестройку. Нельзя за один раз перестроить деревянную хижину в каменный дом. Карта Перестройки на 2-м этапе дает возможность игрокам приобрести крупное (или мелкое) Усовершенствование после перестройки; тем не менее, игроки не могут проигнорировать перестройку, взяв лишь действие Усовершенствования. В последнем раунде игры появляется вторая карта перестройки (смотри иллюстрацию). Теперь игроки могут также строить изгороди после перестройки. (Смотри Действие D на странице 6).

## Действие В - Прирост семьи

На 2-ом этапе (Раунды 5-7), в игру вступает карта Мелкое Усовершенствование после Прироста семьи (nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung). Чтобы иметь возможность применить это действие, у игроков в хижинах должно быть достаточно места для потомков; иначе говоря, членов их семей должно быть меньше, чем комнат в их хижинах. После Прироста семьи игрок может приобрести Мелкое Усовершенствование (смотри страницу 7). Карта действия "Прирост семьи, даже если в хижине или доме нет необходимой комнаты" (Familienzuwachs auch ohne Platz in Hütte/Haus) вступает в игру на 5-м этапе (Раунд 12 или 13). При помощи этого действия игрок может увеличить свою семью без учета числа комнат в своей хижине или доме.

Игрок, выбравший действие "Прирост семьи" (Familienzuwachs), помещает нового члена семьи, потомка, на Позицию действия (смотри Иллюстрацию, слева).

На стадии Возвращение домой семьи возвращают в дом и размещают нового человека в его комнате. Если отдельной комнаты у него нет, он делит комнату с другим членом семьи. Поэтому у игроков, выбравших действие Прирост семьи, начиная со следующего раунда, будет 1 дополнительный (взрослый) член семьи. В том раунде, когда новый член семьи родился, использовать его нельзя - он сначала должен вырасти. В семьях не может быть больше 5 членов. Игрок, у которого уже есть 5 членов семьи в игре, не может выбрать действие "Прирост семьи".



Каждому члену семейства необходима собственная комната (Исключение: смотри Прирост семьи)



Пример: Игрок выбирает действие "Строительство" (Hausbauten) и строит третью комнату в деревянной хижине за 5 единиц леса и 2 тростника (смотри рисунок выше). Далее он выбирает действие "Перестройка" (Renovierung), платит 3 единицы глины и 2 тростника и



переворачивает 3 фишки - комнаты деревянной хижины; теперь это глиняная хижина. Потом игрок снова выбирает "Строительство" (Hausbauten), платит 5 единиц глины и 2 тростника и увеличивает глиняную хижину на одну комнату (смотри рисунок слева).

После этого игрок может снова расширить хижину или заплатить 4 единицы камня и 1 тростник, используя снова "Перестройку" (Renovierung) и поменять четыре карточки хижины на четыре карточки каменного дома; дополнительные комнаты можно добавлять только на уровне каменного дома.

## Действие С - Вспашка полей - Зерно и Овощи



Игрок, выбравший действие "Пахать 1 поле" (1 Acker pflügen) берет карточку поля и ставит ее на свободную позицию на своем фермерском дворе. Если поля у игрока уже есть, то новое поле должно располагаться под прямым углом, примыкая к уже существующему полю.

Игрок, выбравший "Взять одну единицу зерна" (1 Getreide nehmen) берет один маркер зерна и помещает его в свое личное хранилище; действие "Взять одну единицу овощей" (1 Gemüse nehmen) входит в игру на этапе 3 (раунд 8 или 9).

Действие "Засевать" (Aussäen) позволяет игроку засеять 1 или несколько свободных полей: игрок берет 1 единицу зерна из своего личного хранилища и кладет ее на свободное поле, а затем добавляет 2 единицы зерна из общего хранилища.



Взамен зерна игрок также может сеять овощи: он берет 1 единицу овощей из своего личного хранилища и кладет ее на свободное поле. 1 фишка овощей из общего хранилища добавляется на поле.

На заново засеянном Зерновом поле лежат 3 фишки, на Овощном поле - 2 фишки (смотри иллюстрацию, вверху справа).

Зерно и овощи убирают во время Сбора урожая (смотри *Ход Игры на странице 4, Время сбора урожая*). Зерно и овощи, находящиеся в личном хранилище игрока, можно в любое время обратить в 1 единицу Пищи, а применив соответствующее Усовершенствование, в большее 1 единицы количество Пищи.



На этапе 5 (раунды 12 или 13) становится возможным вспахать поле и немедленно засеять одно или несколько свободных полей за одно действие (смотри иллюстрацию). Если поле освобождается, его можно засеять заново, применив действие "Засевать" (Aussäen); поле, урожаем с которого был убран, не нужно пахать заново.

## Дополнительное действие при пахоте – Выпечка хлеба

Игрок, выбравший позицию действия "Засевать и/или печь хлеб" (Aussäen und/oder Brot backen) может выбрать, что делать в своем личном хранилище с частью фишек зерна или с ними всеми. Зерном можно засеять свободные поля (смотри выше), из него можно выпечь хлеб и обратить в Пищу, или же оставить в хранилище. Выпечка хлеба требует соответствующего Усовершенствования. При помощи Очага (Feuerstelle) одна единица зерна обращается в 2 Пищи, при помощи Кухонной плиты (Kochstelle) единица зерна обращается в 3 Пищи. При помощи Каменной печи (Steinofen) сразу 2 единицы зерна (но не более) обращаются в 4 единицы Пищи каждая, при помощи Глиняной печи (Lehmofen) 1 единица зерна (но не более) обращается в 5 единиц Пищи (также смотри *Крупные Усовершенствования в приложении, стр. 9*).

## Действие D - Разведение животных: Овец, Кабанов и Скота; Строительство изгородей, Хлевов.

Игрок может выращивать ровно одно животное – домашнее животное в своем доме, вне зависимости от числа комнат и строительного материала. Домашнее животное не отнимает жизненное пространство у членов семьи.

Чтобы держать больше животных, игроки должны огораживать пастбища. Действие "Изгородь" (Zäune) дает игроку возможность обратить лес в изгородь своего цвета в пропорции 1:1. Изгородь нужно строить немедленно.

Изгороди выкладываются вдоль позиций фермерских дворов и ограничивают пастбища. Огороженные позиции фермерских дворов считаются "используемыми" (Смотри *Подсчет очков, Приложение, раздел 1, стр. 8*). Пастбище огорожено, если у него со всех сторон есть изгородь. Край щита фермерского двора, хлевов, полей и комнат не считается изгородью. Изгородь можно строить только тогда, когда они образуют полностью огороженный луг. После того, как Изгороди построены, сносить их больше нельзя. Любое новое пастбища, если игрок уже построил пастбища, должно граничить с уже существующими. Изгородь может ограждать больше одного пастбища. Существующие пастбища можно разделять изгородью (смотри пример в приложении, раздел 2.2, стр. 9).

Каждый игрок может построить не более 15 изгородей. Поля и Комнаты огораживать нельзя. На каждом пастбище могут быть животные только одного типа - овцы, или кабаны, или скот. На каждом квадрате пастбища может жить не более 2 животных; на пастбищах, занимающих 1 квадрат фермерского двора, могут жить 2 животных, на 2 квадратах фермерского двора могут жить 4 животных, на 3 квадратах - 6 животных и т.д. Во время игры животные могут при необходимости двигаться по доске, если соблюдаются эти правила.



1 единица зерна становится 3; 1 единица овощей становится 2. Игроки могут использовать действие "Засевать" (Aussäen), чтобы засеять несколько свободных полей. Не имеет значений, зерном или овощами было засеяно раньше поле. Если урожай был собран полностью, то его можно засеять заново.

Пример: У игрока есть 2 свободных поля и по 1 единице зерна и 1 овощей в его личном хранилище. Он использует зерно и овощи как семена и высевает их на своих полях при помощи действия "Засевать и/или печь хлеб" (Aussäen und/oder Brot backen). После посева на одном поле 3 фишек зерна и 2 овощей – на другом, на каждом из двух последующих сборов урожая игрок будет получать 1 единицу зерна и 1 овощей. Затем овощное поле свободно. Игрок вспахивает новое поле и вновь выбирает действие "Засевать и/или печь хлеб" (Aussäen und/oder Brot backen). Он сажает два собранных урожая овощей на двух свободных полях. Он не может посадить ничего на третьем поле, так как там все еще одна фишка зерна. Используя Усовершенствование, он печет свои две единицы зерна, получая хлеб.



11 изгородей огородили 3 пастбища. На одном есть две белые овцы (это пастбище полно), на следующем живёт один кабан, а на большом пастбище (низ) пасутся 3 головы коричневого скота.

## Строительство хлевов

Размещение хлева на пастбище удваивает отдачу от всего пастбища (смотри пример, стр. 12). Используя позицию действия "Строить дом и/или хлева" (Hausbauten und/oder Stallbauten), можно строить Хлева по цене 2 единиц леса. Их можно размещать на любой позиции в фермерском дворе, на которой ещё нет комнаты или поля, и их нельзя удалять. На любой позиции фермерского двора можно выстроить только 1 хлев. Хлева огораживать не нужно. Игрок может позже огородить хлев, чтобы удвоить отдачу нового пастбища. В каждом неогороженном хлеву может содержаться ровно 1 животное. Животные плодятся в самом конце Сбора урожая (смотри страницу 4).



После постройки хлева здесь можно разместить еще 4 животных.

## Карты Род занятий и Усовершенствование

В начале игры каждый игрок получает 7 Карт Род занятий и 7 Карт Усовершенствования. Если карта использует понятие "хранилище" (Vorrat), оно всегда означает общее хранилище, если иное не указано явно.

Если карта использует понятие "хранилище" (Vorrat), оно всегда означает общее хранилище, если иное не указано явно.

## Карты Род занятий

При помощи позиций действия "1 Род занятий" (1 Ausbildung) игрок может разыграть одну из этих карт лицом вверх на столе.



На позиции действия "1 Род занятий", напечатанной на левой стороне игровой доски, первый Род занятий игрока бесплатный, каждый дополнительный Род занятий стоит 1 фишку Пищи. Когда играют 3-5 участников, цена второй позиции Род занятий изменяется в зависимости от числа игроков (смотри соответствующие карты Действия).



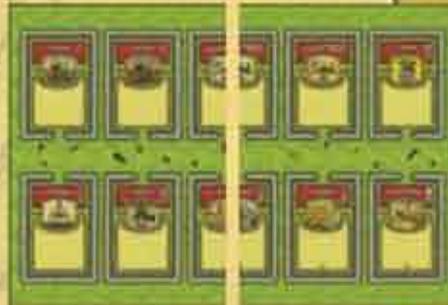
Когда игрок разыгрывает карту, текст на Картах Род занятий определяет поведение игрока. Карты, находящиеся в руке игрока, не влиют на игру. На картах Крестьянин (Landwirt), Акробат (Akrobat) и Рыбак с семьей (Netzer) напечатан символ "Требования" (Anspruch); если игрок с одним из таких Родов занятий выполняет указанное требование, он кладет жетон Требования на соответствующую Позицию действия, чтобы застолбить позицию.



Значение "Рыбак с семьей" (Netzer): если игрок использует члена семьи для сбора урожая тростника, зеленый маркер Требования ставится на позицию "Ловить рыбу" (Fischfang). Если на позиции во время стадии "Возвращение домой" еще есть Пища, её получает игрок.

## Карты Усовершенствования

Помимо Мелких Усовершенствований есть еще и 10 карт Крупных Усовершенствований. В каждой игре разыгрываются разные Мелкие Усовершенствования, но Крупные Усовершенствования одни и те же в каждой игре; их может использовать каждый игрок. Описание дано в Главе 3 Приложения.



Когда играют 1-3 участника, карты "Крупное Усовершенствование" кладут на большую доску хранилища, напечатанную на обороте двух из фермерских дворов.

Позиция действия "1 Крупное или Мелкое Усовершенствование" (1 große oder kleine Anschaffung) позволяет игроку приобрести Крупное или же Мелкое Усовершенствование, как, например, позиция

Перестройка. Мелкие Усовершенствования также можно купить, в сочетании с другими действиями, на позициях действия "начинающего игрока" (Startspieler) и "Прирост семьи" (Familienzuwachs). Игроки не могут выбирать действие "Мелкое Усовершенствование после прироста семьи" (nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung), лишь приобретая Усовершенствование: эта карта разрешает Усовершенствование только после Прироста семьи (смотри Действия, В). В верхнем правом углу карты Усовершенствования указана ее стоимость: какими товарами должен заплатить игрок, чтобы разыграть карту.

Некоторые Мелкие Усовершенствования не требуют, чтобы игрок что-либо платил, но чтобы он что-то "имел"; это указано в верхнем левом углу.

Многие Мелкие и все Крупные Усовершенствования набирают Баллы в конце игры. Они отмечены символом слева под рисунком.

Символ Призовые Очки (внизу карты) на некоторых картах показывает, что они тоже приносят различные Призовые Очки; это описано в тексте на карте.

Надо иметь в наличии

Стоимость



Баллы в конце игры



призовые очки



Некоторые Мелкие Усовершенствования - Передающиеся карты: они разыгрываются, их действие выполняется, затем их отдают следующему игроку слева.



На это указывает коричневая стрелка. Семь карт Мелкого Усовершенствования – карты апгрейда. Чтобы разыграть эти карты, нужно не только заплатить товарами, но также от игрока требуется вернуть осуществленное разыгранное или приобретенное Усовершенствование.

## Число компонентов игры

Единственные преднамеренно ограниченные по количеству компоненты игры - 5 дисков членов семьи, 4 хлеба и 15 изгородей на каждого игрока. Если заканчиваются другие компоненты игры, то их можно добавить или сделать импровизированные заменители. В помощь даны маркеры умножения, умножающие на 4 на лицевой стороне (для животных) и на 5 на обороте (для товаров). Чтобы показать, для каких ресурсов используется маркер, на него ставится соответствующий товар или животное. Так как обычно в этой игре умножают продукты питания, то на стороне 5х напечатано изображение Пищи.

## Версия для одного игрока (для 1 человека, с 12 лет)

Играющий в одиночку игрок начинает с 0 Пищи. Игрок делает один ход за другим. Позиции слева на левой доске для игры остаются свободны, как и при игре 2-х игроков. В остальном игра протекает по тем же правилам, что и в случае нескольких игроков. Исключения: Взрослых членов семьи нужно кормить 3 единицами Пищи во время сбора урожая (новорожденному потомку нужна только 1 единица). Позиция действия "3 леса" (3 Holz) в любом раунде дает только 2 единицы леса. Если нужно передать игроку слева Мелкое Усовершенствование, то оно удаляется из игры.

## Агрикола как семейная игра (для 1-5 человек с 10 лет)

В упрощенной версии Агрикола, Карты Род занятий и "Мелкое усовершенствование" не используются, и у игроков на руках карт нет.

Первая доска для игры переворачивается обратной стороной, где дана схема для версии Агрикола как семейной игры.

Если играют 2-5 игроков, то 1 единица Пищи ставится в хранилище позиции действия "Начинающего игрока" при начале каждого раунда. Действия "Мелкое Усовершенствование" (kleine Anschaffung) при позициях действия "Прирост семьи" (Familienzuwachs) и "Начинающий игрок" (Startspieler) игнорируются. Действия "Крупное или Мелкое Усовершенствование" (große oder kleine Anschaffung) сводятся к только Крупным Усовершенствованиям. Позиции действия "Род занятий" (Ausbildung) игнорируются. В остальном игра протекает по тем же правилам, что и в случае обычной игры.

Перевод <http://trminos.ru/>



На картинках ниже указаны 4 фишки скота и 5 глины.

Игрок, пожелавший сыграть подряд несколько игр в одиночку, может начинать каждую последующую игру с дополнительной картой Рода занятий, которая уже разыграна в начале игры, соответственно сократив число карт "Мелкое усовершенствование". После каждой игры он помещает дополнительную карту Род занятий, которую он разыгрывал во время этой игры, в специальную стопку Рода занятий. Так как он начинает каждую игру с большим количеством вариантов Рода занятий, то набранные им баллы (очки) прибавляются с каждой игрой: в первой игре - 50 очков, во второй - 55, затем 59, 62, 64, 65 и далее. В начале последующих игр, он берет количество Пищи, равное количеству очков, на которое он увеличил свой счет в предыдущей игре.

## Приложение

Это приложение состоит из 8 разделов:	<b>5. Карты Род занятий</b>	11
<b>1. Подсчет очков</b>	<b>6. Вариант правил</b>	12
<b>2. Позиции действия</b>	<b>7. Карты, разыгранные во время Сбора урожая</b>	12
<b>3. Крупные Усовершенствования</b>	<b>8. Рабочая группа</b>	12
<b>4. Мелкие Усовершенствования</b>		

### 1. Подсчёт очков

После Сбора урожая, следующего за 14-м раундом, идет подсчет очков игры. Его упрощают Карты краткого изложения, обратная сторона игровой доски Крупных Усовершенствований и блокнотик для подсчета очков. По очереди обчитываются следующие категории:

**Поля:** Подсчитываются все находящиеся на фермерском дворе игрока карточки полей, вне зависимости от того, свободны они сейчас или засеяны. Количество полей от 0 до 1 - минус 1 балл; если полей 2/3/4/5 и более, начисляются 1/2/3/4 балла.

**Пастбища:** Очки начисляются за огороженные площадки ("Пастбища"), а не за количество позиций фермерского двора с изгородью ("Позиции Пастбищ"). Размер личных пастбищ значения не имеет. Если пастбищ нет - минус 1 балл; каждое пастбище, не более 4-х - по 1 баллу.

**Зерно и овощи:** Учитываются все овощи и всё зерно игрока, находящиеся как на полях, так и в хранилище игрока. Зерна нет - минус 1 балл; для количества зерна 1/4/6/8 и более соответственно 1/2/3/4 балла.

Если овощей нет - минус 1 балл; за каждый вид овощей - 1 балл (но не более 4).

**Животные:** Если нет овец - минус 1 балл; за количество овец 1/4/6/8 овец и более соответственно 1/2/3/4 балла. Если нет кабанов - минус 1 балл; за 1/3/5/7 и более кабанов - 1/2/3/4 балла. Если нет скота - минус 1 балл; за 1/2/4/6 и больше поголовья скота - 1/2/3/4 балла.

**Неиспользованные позиции фермерского двора:** минус 1 балл за каждую позицию. Дополнительные очки за использование позиций фермерского двора не начисляются. Позиции Фермерского двора считаются "использованными", если на них есть карточка комнаты, если они не огорожены, если на них есть карточка поля или если на них стоит неогороженный хлев. Иначе говоря, "неиспользованные" позиции фермерского двора свободны и не огорожены.

**Огороженные Хлева:** Если у игроков нет хлевов, очки они не теряют. За каждый огороженный хлев + 1 балл. За неогороженные хлева очки не начисляются. Преимущество неогороженного хлева в том, что игрок не теряет очки за то, что у него есть неиспользованные позиции фермерского двора.

### Хижина, Дома и Члены семьи

Каждая комната приносит баллы:

**Глиняная** комната приносит 1 балл: игрок с 4 комнатами в глиняной хижине набирает 4 очка.

**Каменная** комната - 2 балла: игрок с 4 комнатами в каменном доме набирает 8 очков.

**Деревянная** комната - 0 баллов: игрок с 4 комнатами в деревянной хижине набирает 0 очков.

Каждый член семьи приносит 3 очка (не более 15).

**Очки за карты:** Каждая карта попрошайничества минусует 3 очка. Мелкие и крупные усовершенствования, а так же призовые очки приносят количество баллов, указанное на карте. Цена балла дана в желтом кружке слева на картах Мелких и Крупных Усовершенствований.

**Призовые очки:** Текст на разных картах Усовершенствований и Картах Род занятий описывает начисление Призовых Очков. В нижней части карт, на которые начисляются Призовые Очки, есть символ призового очка.



### 2. Позиции действия

Ряд действий напечатан на позициях игровых досок (2.1), прочие на картах. Во время игры карта нового Раунда (2.2) вытягивается каждый раунд. В зависимости от числа игроков, в начале игры может быть выложено до 6 дополнительных карт (2.3).

#### 2.1. Действия, напечатанные на позициях игровой доски

Действия, напечатанные на игровой доске, одни и те же при каждой игре. Они изменяются лишь в Игре в одиночку и в Семейном варианте, где у игроков нет карт на руках (смотри Правила).

**Позиции действия с белой стрелкой:** Игроки, чьи члены семьи используют данную позицию, берут все ресурсы, животных или Пищу, находящиеся на позиции. Пища находится на "Складе" (Lagerhaus) (кроме Семейного варианта, где у игроков нет карт на руках), на позициях "Рыбная ловля" (Fischfang) и "Путешествующие игроки" (Kleinkunst). Помимо этого, позиции действия названы по товарам, размещенным на позициях.

Для всех следующих позиций действия основное правило состоит в том, что игрок не может использовать позицию действия, не выполнив одно из действий, указанных на позиции.

**Строительство и/или Хлева (Hausbauten und/oder Stallbauten):** Член семьи игрока может построить любое число комнат и не более 4 хлевов. Каждый хлев стоит 2 единицы леса; он должен быть поставлен немедленно на огороженной или неогороженной, но свободной позиции фермерского двора. Огороженный хлев удваивает вместимость пастбища. Каждая позиция фермерского двора вмещает 1 хлев. На каждой позиции на пастбище может стоять свой хлев. Вместимость пастбища тогда умножается на 4, 8 и далее. Неогороженный хлев может вместить не более 1 животного, и его можно огородить позже.

*Строительство дома было уже полностью объяснено в Правилах (смотри Действие А).*

Новая комната должна располагаться под прямым углом к примыкающим уже существующим комнатам.

**Начинающий игрок и/или Мелкое Усовершенствование (Startspieler und/oder kleine Anschaffung):** Игрок берет или удерживает маркер Начинающего игрока. Он может разыграть одну карту Мелкого Усовершенствования из тех, что у него на руках: некоторые Карты "Мелкое усовершенствование" кладутся лицом вверх перед игроком, остальные берет в руки следующий игрок слева (Карты - Перемещения, смотри Правила). Текст на всех картах громко читается вслух. Карты «Мелкое усовершенствование» также включают модернизацию (апгрейд) до Крупных Усовершенствований.

**Взять 1 Зерно (1 Getreide nehmen):** Игрок берет 1 единицу Зерна из общего хранилища и кладет ее в свое личное хранилище. Он не может тут же засеять зерно, даже если у него есть неиспаханные поля. Для сева ему нужно выбрать одну из позиций действия "Засеять" (Aussäen). (Смотри приложение 2.2, и Правила, страница 6, Действие С).

**Пахать 1 Поле (1 Acker pflügen):** Игрок по своему выбору кладет 1 карточку поля на неогороженную, свободную позицию фермерского двора. Если у него уже есть поля, то новое поле должно примыкать под прямым углом к уже существующим полям (смотри *Правила, Действие С, страница 6*). Игроки не могут посчитать всаханное поле невспаханым (то есть игрок не может убрать карточку поля), его нельзя огораживать или строить дополнительную комнату.

**1 Род занятий (1 Ausbildung):** Игрок разыгрывает карту 1 Род занятий со своих рук, положив ее лицом вверх на стол и вслух прочитав ее текст. Первая карта Род занятий, которую игрок разыгрывает в игре, бесплатная, каждая дополнительная карта Род занятий стоит 1 единицу Пищи (смотри *Правила стр. 7*). Подёнщик (Tagelöhner): игрок берет 2 единицы Пищи из общего хранилища.

## 2.2. Позиции действия на Картах Раундов.

Игра разделена на 6 этапов: первый этап занимает 4 Раунда, второй - 3, с третьего по пятый - по 2 каждый, а шестой длится 1 Раунд. Каждый Раунд вводит в игру новую Позицию действия; ее можно использовать уже в том Раунде, где она появилась. Каждый из 6 этапов завершается сбором урожая. Здесь Позиции действия описаны в последовательности этапов игры.

**Засевать и/или печь хлеб (Aussäen und/oder Brot backen)** (Стадия 1): *Описание Посева дано в Правилах, Действие С, стр. 6.* Во время посева игроку не нужно засевать все свои свободные поля, некоторые можно оставить свободными. "Печь хлеб" (Brot backen) означает, что игрок берет зерно из своего хранилища, то есть не с какого-либо из своих полей, использует Очаг (Feuerstelle) или Кухонную плиту (Kochstelle), чтобы обратить его в 2 или 3 единицы Пищи. Различные Усовершенствования Печи позволяют игрокам обратить зерно в большее количество Пищи (включая Крупные Усовершенствования: Глиняную печь (Lehmofen) и Каменную печь (Steinofen)).

**1 Крупное или Мелкое Усовершенствование (1 große oder kleine Anschaffung)** (Стадия 1): Игрок может разместить Крупное или же Мелкое Усовершенствование. Крупные Усовершенствования указаны на красных картах и могут быть размещены любым игроком. Мелкие Усовершенствования даны на оранжевых картах. Мелкие Усовершенствования находятся на руках у игрока; другие игроки не имеют доступа к этим картам.

**1 Овца (1 Schaf)** (Стадия 1): На стадии Пополнение ресурсов (Стадия 2) каждого раунда, на эту Позицию действия ставится 1 овца. Игрок, избравший это действие, берет всех овец с Позиции действия; он должен поставить их на свой фермерский двор (смотри *Правила, Действие D*) или же при помощи Очага (Feuerstelle), Кухонной плиты (Kochstelle), Кухонного закутка (Koechecke), Мясника (Metzger) или Продавца мяса (Fleischer) обратить их в Пищу. Овец, которых нет возможности выпастить или обратить в Пищу, возвращают в общее хранилище.

**Изгородь (Zäune)** (Стадия 1): Нельзя снести построенную изгородь. Хижины не являются естественной границей для пастбища; пастбище должно быть обнесено изгородью даже вдоль стен хижины. Это применимо и к краям игровой доски, полей и Хлевов. Пастбище может быть разделено на несколько пастбищ, если добавить изгороди (смотри *пример*). Можно построить Изгородь, уплатив 1 единицу Леса. Как держать животных на огороженных пастбищах, описано в Правилах (Действие D).



*Пример: Слева находится пастбище с Хлевом. Оно может вместить 8 животных. В примере справа, пастбище было поделено. Первое пастбище может вместить только 2 животных, второе (с Хлевом) может вместить 4.*



**1 Камень (1 Stein)** (Стадия 2): Эта Позиция действия – обычная позиция ресурсов, как и описано в разделе 2.1. На 4-м этапе (Раунды 10 и 11) в игру входит вторая позиция Камня.

**Крупное или Мелкое Усовершенствование После перестройки (Nach Renovierung auch große oder kleine Anschaffung)** (Стадия 2): *Перестройка описана в Правилах, раздел Действие А.* Игрок только после перестройки может приобрести Крупное или Мелкое Усовершенствование. Игрок не может за одно действие осуществить обе перестройки: перестройку в глиняную хижину и перестройку в каменный дом.

**Мелкое Усовершенствование после Прироста семьи (Nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung)** (Стадия 2): Игрок может разыграть эту позицию прироста семьи, только если у него есть больше свободных комнат, чем членов семьи. Несущественно, как семья увеличивалась раньше, находятся ли члены семьи на игровой доске или на фермерском дворе. Игрок не может проигнорировать прирост семьи и только купить Мелкое Усовершенствование. Гость ("Gast") - карта Мелкого Усовершенствования – не расценивается как член семьи. *Прирост семьи описан в Правилах, Действие В; Мелкие Усовершенствования далее.*

**Взять 1 овощ (1 Gemüse nehmen)** (Стадия 3): Игрок берет 1 овощ из общего хранилища и кладет их в свое личное хранилище. Как и с зерном, игроку нельзя немедленно засевать овощи. Чтобы посеять овощи, у него должен быть член семьи на одной из позиций действия "Засевать" (Aussäen).

**1 Кабан (1 Wildschwein)** (Стадия 3): Эта позиция действия такая же, как и Карта Раунда "1 овца", но вместо овцы она вводит в игру кабанов.

**1 Камень (1 Stein)** (Стадия 4): Это обычная позиция строительного материала (смотри выше).

**1 Скот (1 Rind)** (Стадия 4): Эта позиция действия такая же, как и Карта Раунда "1 овца", но вместо овцы она вводит в игру жетон скота.

**Пахать и/или Засевать 1 поле (1 Acker pflügen und/oder Aussäen)** (Стадия 5): Игрок, выполнивший это действие, может вспахать одно поле, а после этого может также засеять; Он может сажать зерно или овощи из своего личного хранилища на любое свободное поле (смотри *Правила, Действие С*). Игрок не обязан засевать все свои поля; некоторые можно оставить под паром.

**Прирост семьи, даже если нет необходимой комнаты/комнат (Familienzuwachs auch ohne Platz)** (Стадия 5): в отличие от другой карты Прирост семьи, эта не зависит от числа комнат. Применит это действие трижды, можно поместить 5 членов семьи всего в 2 комнатах. *Примечание: если игрок, воспользовавшийся этой картой, позже расширит свой дом, он не сможет воспользоваться снова другой картой Прирост семьи, пока у него не станет больше комнат, чем членов семьи; новые комнаты сначала нужно будет использовать для тех членов семьи, у которых раньше не было своих собственных комнат.*

**Строить изгородь после перестройки (Nach Renovierung auch Zäune)** (Стадия 6): Раунд 14 - единственный раунд игры, в котором есть 2 действия перестройки (так что каменный дом может построить не только один игрок). Только после перестройки игрок получает право строить изгороди. За одно действие игроки не могут сразу выполнить обе перестройки (в глиняную хижину и в каменный дом).

## 2.3. Особые Позиции действия, изменяющиеся в зависимости от числа игроков.

Когда играют 1-2 игрока, правила в основном такие же, как при игре 3-5 игроков. Чтобы в игре для 3-5 игроков было достаточное количество различных действий, предоставляются дополнительные позиции действия. Здесь описаны те, которые являются не просто поощрением и начислением строительных материалов или Пищи.

**1 Род занятий (1 Ausbildung)** (3 игрока): Игрок, выбравший это действие, может разыграть карту 1 Род занятий, находящуюся у него на руках. Этот Род занятий стоит 2 единицы Пищи, он намного дороже, чем любой Род занятий на другой позиции действия Род занятий (смотри *Приложение 2.1*).

**Взять 1 тростник, 1 камень и 1 Пищу (1 Schilf, 1 Stein und 1 NW nehmen)** (4 игрока): Игрок берет 1 тростник, 1 камень и 1 Пищу из общего хранилища и кладет их в свое личное хранилище.

**1 Род занятий (1 Ausbildung)** (4 игрока): Игрок, выбравший это действие, может разыграть карту 1 Род занятий, находящуюся у него на руках. Если у игрока это первая или вторая карта Род занятий, она стоит 1 единицу Пищи, любая из последующих карт Род занятий стоит 2 единицы Пищи.

**Взять 1 тростник, также 1 камень и 1 Лес (1 Schilf, zusätzlich 1 Stein, 1 Holz nehmen)** (5 игроков): В каждом раунде на эту позицию действия ставится 1 тростник. Помимо этого, но только в этом раунде, 1 камень и 1 Лес кладутся туда, когда карта впервые кладется на стол, но не в следующих раундах.

При игре пяти игроков существуют три позиции действия, где игрок должен применить ограничение: только один член семьи на любой позиции действия.



**Взять животных (Tiere nehmen)** (5 игроков): У игрока, выбравшего эту позицию действия (смотри *иллюстрацию слева*), три варианта поведения: Взять 1 овцу и 1 Пищу; Взять 1 Кабана; или заплатить 1 Пищу за 1 единицу Скота. Животное берется из общего хранилища и немедленно помещается на фермерский двор или обращается в Пищу при помощи соответствующего Усовершенствования (Очаг (Feuerstelle), Кухонная плита (Kochstelle)).

**Кухня (Koechecke) или Род занятий (Мясник (Metzger), Продавец мяса (Fleischer))** Либо 1 Род занятий либо, начиная с Раунда 5, Прирост семьи (Entweder 1 Ausbildung oder ab Runde 5 Familienzuwachs) (5 игроков): Игрок может разыграть 1 карту Род занятий, находящуюся у него на руках. Если у игрока это первая или вторая карта Род занятий, она стоит 1 единицу Пищи, любая из последующих карт Род занятий стоит 2 единицы Пищи. С начала 5-го Раунда игрок может выбрать Прирост семьи взамен Рода занятий.

**Либо 1 Расширение или Путешествующие игроки (Entweder 1 Hausbau oder Kleinkunst)** (5 игроков): Игрок, выбравший это действие, может либо построить комнату или использовать Путешествующих игроков. В отличие от прочих позиций строительства, это действие можно использовать только для строительства единственной комнаты. В каждом раунде 1 единицу Пищи ставят на позицию Путешествующие игроки. Если игрок выбирает действие Строительство, то пицца остается на позиции действия. Ее не может взять другой игрок в этом раунде, так как позиция действия занята.

## 3. Крупные Усовершенствования

Есть 10 карт Крупных Усовершенствований. У них своя отдельная доска, на которую карты выкладываются. У каждой карты Усовершенствования есть собственное место на доске. Как только все, кроме одного, Крупные Усовершенствования проданы, доска переворачивается на обратную сторону, где дан обзор подсчета очков. На этой стороне доски есть позиция для десятой карты Крупного усовершенствования; его все еще можно купить.

**Очаги (Feuerstellen) и Кухонные плиты (Kochstellen):** Игрок может владеть несколькими Очагами и Кухонными плитами. Только два Очага будут отличаться по цене. Есть недорогой, всего за 2 единицы глины, и дорогой за 3 единицы глины. Аналогично, две Кухонные плиты отличаются только по цене (4 глины/5 глины). Игрок может модернизировать Очаг до Кухонной плиты, взяв Кухонную плиту и вернув Очаг на доску Крупных Приобретений, где ее снова можно купить. Очаги и Кухонные плиты стоят 1 призовое очко. За их счёт овощи начинают стоить больше, чем 1 единица Пищи; на них животные превращаются в пищу. При их помощи игрок может использовать позицию действия "Печь хлеб" (Brot backen) (смотри *Приложение раздел 2.2*), чтобы увеличить стоимость зерна. Разница между Очагом и Кухонной плитой в том, что Кухонная плита дает на 1 больше Пищи при выпечке хлеба и приговлении овощей, Кабанов и Скота.

**Глиняная печь (Lehmofen) и Каменная печь (Steinofen):** Они позволяют игрокам печь хлеб с большей эффективностью и стоят 2 и 3 призовых баллов /очков соответственно. В качестве разового действия Игроки могут печь хлеб немедленно после покупки печи (смотри *карту*). Печи стоят 3 единицы глины и 1 камня / 1 глины и 3 камня. Их можно модернизировать (путем мелкого усовершенствования) в Печь булочника (Backofen), Кухню булочника (Backstube) или Пекарню (Backhaus).

**Мастерские Краснодеревщика (Tischlerei), Гончара (Töpferei) и Корзинщика (Korbflecherei)** набавляют дополнительно счет очков за лес, глину и тростник. При каждом сборе урожая, не более 1 соответствующего строительного материала можно обратить в 2 или 3 единицы Пищи (в зависимости от карты). В конце игры, игроки с этими картами получают до 3 Призовых Очков за обладание такими ресурсами. Больше 3 призовых очков Игроки получить не могут. Каждая из этих мастерских стоит 2 единицы камня плюс 2 леса, глины или тростника. В конце игры каждая мастерская стоит 2 призовые очка.

Каждый **Колодец (Brunnen)** приносит 1 единицу пиши при игре до 5 Раундов (меньше, если до конца игры остается меньше раундов). Очень важно, что колодец стоит 4 Призовых Очка в конце игры. Колодец стоит 3 единицы камня и 1 Леса.

## 4. Мелкие Усовершенствования

166 карт Род занятий (смотри *Приложение, раздел 5*) и 136 карт Мелкое усовершенствование разделены на три колоды. В этом разделе обсуждаются вопросы по некоторым из карт Мелкого усовершенствования. Используются следующие аббревиатуры:

**E** Вводная/Основная колода

**I** Интерактивная колода

**K** Составная колода (Колоды можно комбинировать между собой).

Многие Усовершенствования стоят Призовых очков и могут дать возможность получить дополнительные очки. На стоимость балла указывает число.

**S** Карты, приносящие Дополнительные очки

**Aw** Карты модернизации (апгрейд)

**W** Карты Путешествия (должны быть переданы игроку слева после хода)

**Af** Одно Мелкое Усовершенствование - Таверна - разрешено всем игрокам как Позиция действия

**Hf** Карты, действующие как дополнительная позиция фермерского двора

Многие Мелкие Усовершенствования сопряжены с условием, к примеру, что игрок должен владеть 2 полями зерна или 2 картами Род занятий. Конечно, условие выполнено, если игрок владеет большим количеством полей или карт, чем требуется.

**(Abstechpflug) Пflug с отвалом (I, 1):**

Игрок ставит 2 фишки полей на эту карту, показывая, что он может использовать пflug 2 раза. Каждый раз, когда игрок выбирает действие "Пахать 1 поле" (1 Acker pflügen), он может использовать только 1 пflug.

**(Acker) Поле (E, W):** Игрок, разыгравший эту карту, не получает прибыли от пахоты (Pflug) или боронования (Egge).

**(Ackerfläche) Посевная площадь (K, Hf):** Игрок, получающий 4 единицы зерна на Полях при посевной (при Роде занятий типа Хлебобом (Ackermann) и Кулак (Kleinbauer)), также может получить 4 единицы зерна на Посевной площади.

**(Almosen) Alms (I, W):** Текущий Раунд - "незавершенный" Раунд.

**(Backhaus) Пекарня (K, 5, Aw):** Возврат старой Печи: Глиняная (Lehmofen) и Каменная Печи (Steinofen) возвращаются на Крупные Усовершенствования, Дровяная Печь (Holzofen) и Печь Пекаря (Backofen) удаляются из игры. Кухню Пекаря (Backstube) нельзя модернизировать до Пекаря.

**(Backofen) Печь Пекаря (E, 3, Aw):** Возврат старой Печи: Глиняная (Lehmofen) и Каменная Печи (Steinofen) возвращаются на Крупные Усовершенствования, Дровяная Печь (Holzofen) удаляется из игры.

**(Backstube) Кухня Пекаря (I, 4, Aw):** смотри Пекарня (Backhaus).

**(Bienenstock) Улей (K, 1):** Учитываются только Усовершенствования и виды Рода занятий, разыгранные на столе перед игроком.

**(Bohnenfeld) Бобовое Поле (E, 1, Hf):** Можно комбинировать с Копанием картошки (Kartoffelstecher), Хлебобомом (Ackermann) и Кулаком (Kleinbauer). Пока у игрока маркеры овощей на Бобовом Поле, оно считается предпосылкой для Огорода (Kräutergarten) и Земляничной грядки (Erdbeerbeet).

**(Brauerei) Пивоварня (K, 2):** То Зерно, что используется для покупки Пивоварни, и та единица, что игрок может обратить в 3 единицы Пищи, не может быть на Полях; его нужно брать из личного хранилища игрока.

**(Brotschieber) Лопатка для хлеба (K):** Эту карту могут использовать Кукольник и Учитель. **(Bücheregal) Книжная полка (K, 1):** Если используется с письменным столом, разыгрывая две Карты Род занятий, то дважды распределяются дополнительно 3 единицы Пищи (однажды за каждую карту). Шеф дает дополнительно 2 единицы Пищи.

**(Dorfbrunnen) Деревенский Колодец (I, 5, Aw):** Крупное Приобретение Колодец (Brunnen) возвращается на доску Крупных Приобретений, его можно купить снова, причем даже владетель Деревенского колодца. Колодец дает 1 Пищу за раунд в течение 5 раундов. Эта пища остается на доске, даже если 3 дополнительные единицы Пищи от Деревенского Колодца распределены, и распределяются заново, если колодец покупается во второй раз.

**(Dreibeinessel) Котелок-треножник (E, 1):** Если игрок за один раз обращает 4 товара, то он получает дополнительно 2 единицы пища, за 6 товаров - 3 дополнительные единицы пища, и т.д. **(Egge) Борона (I):** Другие игроки, использующие Борону, могут пахать только 2 поля за один раз, если они поставили одного Члена семьи на одну из позиций "Пахать 1 поле" (1 Acker pflügen). Борону нельзя комбинировать с каким-либо пflugом. Владетель Бороны не может отказать другим игрокам в праве пользоваться ею.

**(Erdbeerbeet) Земляничная грядка (I, 2):** Овощные поля это поля или карты Усовершенствования, где лежит по крайней мере один маркер овощей. Свободное, убранное поле не считается за овощное поле.

**(Erdstampfer) Трамбовка для грунта (I):** кроме случая, когда другой игрок за свой ход пашет больше, чем одно поле, игрок с Трамбовкой для грунта не может взять поле с ней.

**(Fachwerkhaus) Наполовину-обштитый деревом Дом (E, S):** Если игрок не пристраивает дом в каменный или если игрок также разыграл Особняк, то преимуществ нет.

**(Ferienhütte) Дача (I, 8):** Она стоит либо 3 единицы Леса/2 Тростника или 3 Глины/2 Тростника. При ее строительстве Игрок не может добавить Глиняную Крышу, Крышу Из валежника или Крышу Из тростника. Владетель этой карты не участвует в Стадии Времени Работы (Стадия 3) в 14-м раунде, но он также может пользоваться условиями Стадии "Начала Раунда" (Стадия 1).

**(Furchenpflug) Бороздорезущий пflug (K, 1):** Игрок может выбрать только распахну 2 полей вместо 3 за один раз. Игрок кладет 2 жетона поля на карту, чтобы показать, что он может использовать пflug еще 2 раза. Каждый раз, когда игрок выбирает действие "Пахать 1 поле" (1 Acker pflügen), он может пользоваться только 1 пflugом.

**(Futtertrog) Кормушка (E, S):** Решающий фактор - число огороженных позиций на фермерском дворе. Количество пастбищ значения не имеет.

**(Gast) Гость (I, W):** Чтобы указать гостя, игрок берет маркер Требования и перепорачивает его, чтобы показать слово Gast. Гость засчитывается как дополнительный член семьи. Игрок, у которого уже есть 5 членов семьи, может использовать гостя, чтобы сыграть один раунд с 6-ю. Гость не учитывается при проверке того, достаточно ли комнат в хижине или доме.

**(Getreidespeicher) Овощехранилище (K, 1):** Игрок не может строить хранилище из 2 единиц Леса/1 глины или их 1 единицы Леса/2 глины. Хранилище нельзя сочетать с Тележкой для овощей (Getreidefuhrer), Черпаком для зерна (Kornschaufel), Сдельным рабочим (Akkordarbeiter), Приживальщиком (Getreideschmuser), Продавцом семян (Samenhändler), Продавцом овощей (Gemüsehändler), Рыночным зазывалой (Marktschreier) или Сторожом на поле (Feldhüter).

**(Gewächshaus) Теплица (K, 1):** Если игрок не хочет платить 1 единицу Пищи, чтобы купить овощи, то маркер Овощей возвращается в общее хранилище.

**(Gülle) Жидкое удобрение (K):** Поля, которые уже были засеяны, когда разыгрывается карта, только выигрывают от Жидкого удобрения при их освобождении и засевании заново. Жидкое удобрение может сочетаться со Складом зерна (Kommdarre), Копанием картошки (Kartoffelstecher), Ящиком сеятеля (Lehnbeet), Бобовым Полем (Bohnenfeld), Полем репы (Rübenacker), Грядкой салата (Salatfeld), Хлебобомом (Ackermann) и Кулаком (Kleinbauer).

**(Hakenpflug) Грabenный пflug (K, 1):** Игрок может выбрать пахоту только 2 полей взамен 3 сразу. Игрок кладет 1 жетон поля на карту, чтобы показать, что он может использовать пflug еще 1 раз. Каждый раз когда игрок выбирает действие "Пахать 1 поле" (1 Acker pflügen), он может использовать только 1 пflug.

**(Hausziege) Домашняя коза (K, 1):** Коза была первым одомашненным животным в истории человечества. Козу нельзя сбросить. Игрок должен ставить 1 единицу Пищи за каждый остающийся Сбор урожая на эту карту, чтобы подстраховаться и не забыть Пищу.

**(Hirtenstab) посох чабана (I):** К примеру, если пастбище на 6 или 5 животных разделяется на пастбище на 4 животных, то оно не засчитывается как "заново огороженное" и 2 овцы на него не выдвигаются.

**(Holzacker) Лесное поле (I, 1, Hf):** Игрок, который может засеять поле, например, 4 единицами Зерна, получает также однажды или дважды 4 единицы леса с Лесного поля.

**(Holzbock) Козлы для дров (K):** Игрок, который может каким-то образом бесплатно поставить изгородь, не может сохранить бесплатные изгородь для другого хода.

**(Holzfuhrer) Тележка для леса (I):** Тележку для леса нельзя использовать на позициях действия "1 тростник, также 1 камень и 1 Лес" в игре 5-ти игроков.

**(Holzgarten) Лесная роща (I, 1):** Если владетель Лесной рощи берет 1 единицу Леса с другого игрока, то другой игрок имеет право изменить свое решение и выбрать вместо этого иное действие; на Лесную рощу легко не обратить внимания.

**(Holzkran) Крау для древесины (I, 1):** Крау для древесины нельзя использовать на позиции "Взять 1 тростник, 1 камень и 1 Пищу" (1 Schilf, 1 Stein und 1 NW nehmen) в игре 4-х игроков или "Тростник, также 1 камень и 1 Лес" (Schilf, zusätzlich 1 Stein und 1 Holz) в игре 5-ти игроков.

**(Holzmanufaktur) Лесопилка (K, 3, Aw):** После модернизации мастерской Краснодеревщика (Tischlerei) до Лесопилки, мастерскую может купить любой игрок.

**(Holzranntofel) Сабо (E):** Эта карта стоит по-прежнему 2 очка, даже если игрок получает Призовые Очки за Полу-обштитый деревом Дом (Fachwerkhaus) или Особняк (Villa). Может сочетаться с Дочерью шефа (Hauptlingstochter)

**(Hornflöte) Рог чабана (E):** Нельзя комбинировать с Владельцем хлева (Stallmeister). **(Hühnerstall) Курятник (I, 1):** Можно строить из 2 единиц Леса/1 тростник или из 2 единиц глины/1 тростника.

**(Karpfenteich) Садок с карпами (E, 1):** Учитываются только Усовершенствование или Модернизация, находящиеся на столе перед игроком.

**(Kartoffelstecher) Вертел для картошки (E):** Может сочетаться с Полем бобов (Bohnenfeld), Полем репы (Rübenacker) и Грядкой салата (Salatfeld).

**(Kehrbesen) Метла (K):** Если игроки играют только с составной (K) колодой карт, то новые карты тоже вытягиваются из составной колоды.

**(Kescher) Рыболовный сачок (K):** Если оптовый торговец лесом ставит лес на позицию действия "1 тростник" (1 Schilf), то эта позиция получает только 1 дополнительную единицу Пищи.

**(Kochstelle) Кухонный закуток (I, 3, Aw):** Если игрок модернизирует "Кухонную плиту" (Kochstelle) как Крупное Усовершенствование, то карта Кухонная плита кладется обратно к прочим Крупным Усовершенствованиям. Если "Кухонная плита" (Kochstelle) модернизируется как Мелкое Усовершенствование, она убирается из игры. (Kochstelle) Кухонная плита (K, 1, Aw): Смотри Кухонный закуток (Kochcke) - но эта карта модернизируется из Очага (Feuerstelle).

**(Korndarre) Склад зерна (I, 1):** Он строится из 2 единиц Лес/1 тростника или 2 единиц глины/1 тростника. Он используется во время сбора урожая одновременно с Водяной мельницей (Wassermühle) и с Подручным на Сборе урожая (Erntehelfer).

**(Kräutergarten) Огород (K, 1):** Овощное поле это поле или карта Усовершенствования, где есть по крайней мере 1 маркер овощей. Свободное, убранное поле не считается за овощное поле.

**(Krug) Кувшин (I):** Если колодец (Brunnen) выстроен заново после модернизации Деревенского Колодца (Dorfbrunnen), то Пища распределяется заново. Если Деревенский Колодец (Dorfbrunnen) был уже разыгран, когда разыгрывается Кувшин, то Пища не распределяется в удвоенном количестве. Если и Деревенский Колодец (Dorfbrunnen), и колодец (Brunnen) были разыграны при розыгрыше Кувшина, то Пища распределяется в удвоенном количестве.

**(Lasso) Лассо (I):** Если у владельца этой карты был ход во время стадии "Работа" (Стадия 3), и он поставил 2 членов семьи, то он может поставить своего третьего члена семьи на своем втором ходе. Игрок с 4 или 5 членами семьи может дважды использовать Лассо в одном и том же раунде.

**(Lehndach) Глиняная крыша (E, 1):** При строительстве дома игрок может смешивать глину и тростник. Взамен 2 тростников игрок может использовать 1 глину и 1 тростник.

**(Lehmstake) Глиняные крепления (E):** Глиняные крепления это крепления, которые используются при стройке глиняной стены. Игрок может строить 1 комнату за 5 единиц глины/2 тростник и дополнительную комнату за 2 глины/1 Лес/1 тростник за один ход. Глиняные крепления нельзя сочетать с Топором (Axt), Плотником (Zimmermann) или Штукатуром по глине (Lehmdecker).

**(Lehnbeet) Ящик сеятеля (I):** Ретроспективное "соседство" (например, если комната строится после засева поля) не допускает посева дополнительных семян.

**(Marktstand) Рыночный ларек (E, W):** Зерно, которое нужно сдать, не может поступать прямо с Торговой (Marktfrau). Игроку, у которого нет зерна в хранилище, нельзя использовать Рыночный ларек, даже в сочетании с Торговкой (Marktfrau).

**(Miniweide) Малое Пастбище (E, W):** Новое пастбище должно ограничить с уже существующим пастбищем. Малое Пастбище может сочетаться со Сторожом ограды (Heckenwart), Фермером (Farmer), Подручным в хлеву (Stalljunge) и Скотоводом (Tierzüchter).

**(Mist) Навоз (I):** У владельца навоза есть Стадия поля (Сбор урожая стадия 1) после каждого раунда, за исключением того, что вне очередного Времени сбора урожая на Доильное помещение (Molkerei), Веретено (Spinnrocken), Маслобойка (Stampfbutterfass), Табуретка для дойки (Melkschemel) и Тракторный станок (Webstuhl) не начисляется дополнительной Пищи.

**(Molkerei) Доильное помещение (I, 2):** Домашние животные и (живые) животные на картах Усовершенствования считаются вместе с животными на фермерском дворе. Во время сбора урожая Доильное помещение обрабатывается до Веретена (Spinnrocken), Маслобойки (Stampfbutterfass), Табуретки для дойки (Melkschemel) и Тракторного станка (Webstuhl).

**(Mühlstein) Жернов (E):** Игря за Пекаря, игрок получает дополнительно не более 2 единицы Пищи при каждом Сборе урожая.

**(Reisigdach) Крыша из валежника (K, 1):** При строительстве дома игрок может смешать Лес и тростник. Взамен 2 тростников игрок может использовать 1 Лес и 1 тростник.

**(Reuse) Ставной невод (I):** Карты Обмен тростником (Schilftausch), Помощь соседям (Nachbarschaftshilfe), Покупатель тростника (Schilfaufkäufer) и Сборщик тростника (Schilfsammler) не добавляют на Ставной невод дополнительную Пищу.

**(Rübenacker) Поле репы (K, 1, Hf):** Может сочетаться с Копанием картошки (Kartoffelstecher), Хлебобомом (Ackermann) и Кулаком (Kleinbauer). Если у игрока есть маркеры овощей на Поле репы, это засчитывается как предпосылка для Огорода (Kräutergarten) или Земляничной грядки (Erdbeerbeet).

**(Salatfeld) Грядка салата (E, 1, Hf):** Чтобы получить 4 единицы Пищи за убранные Овощи, игрок должен обратить Овощи в пищу немедленно после сбора урожая. Смотри также: Поле репы (Rübenacker).

**(Schilfhütte) Тростниковая хижина (K, 1):** «Человек» в тростниковой хижине не считается при вычислении, разрешен ли Прирост семьи (Familienzuwachs). Они не считаются принадлежащими к семье.

**(Schilftausch) Обмен тростником (I, W):** Игрок не может обменивать 1 Лес или 1 глину только на 1 тростник, или обменивать 1 Лес и 1 глину на 2 тростника.

**(Schlafecke) Закуток для сна (K, 1):** Связан с обоими Действиями "Прирост семьи" (Familienzuwachs). Зерновые поля это поля, на которых есть маркеры зерна. Свободные, убранные поля не считаются.

**(Schnapsbrennerei) Винокурный завод (I, 2):** Маркер Овощей, который используется для покупки Винокурного завода, а также тот, который игрок может обратить в 4 единицы Пищи, не может быть на Полях; их нужно брать из личного хранилища игрока.

**(Schweinezucht) Воар Разведение животных (K, W):** Кабанов можно немедленно обратить в пищу, используя Очаг (Feuerstelle), Кухонную плиту (Kochstelle), Кухонный закуток (Kochcke), Мясника (Metzger) или Продавца мяса (Fleischer).

**(Steintausch) Обмен камнем (K, W):** Игрок не может обменивать 1 Лес или 1 глину только на 1 камень, или обменять 1 Лес и 1 глину на 2 камня.

**(Strohach) Крыша из тростника (I, 1):** Зерновые поля это поля или карты Усовершенствования, на которых есть маркеры зерна. Свободные, убранные поля не считаются за зерновые поля.

**(Taverne) Таверна (I, 2, Af, S):** Как и для любой другой Позиции действия, в каждом раунде Таверны может пользоваться не более одного человека. Используя это Действие, владетель Таверны может получить 2 Призовых Очка (их нужно отметить в таблице подсчета очков) взамен 3 единиц Пищи.

**(Tierfutter) Кормление животных (I):** При приобретении этой карты несущественно, засеяны ли поля Зерном или Овощами. Поля бобов (Bohnenfeld) и прочие Мелкие Усовершенствования (за исключением Лесного поля (Holzacker)) учитываются. Игрок может вернуть животных в хранилище, чтобы у него было место для новых поставок.

**(Viehmarkt) Рынок крупного скота (E, W):** Скот можно немедленно обратить в пищу при помощи Очага (Feuerstelle), Кухонной плиты (Kochstelle), Кухонного закутка (Kochcke), Мясника (Metzger) или Продавца мяса (Fleischer).

**(Wagenpflug) Самоходный пflug (E, 2):** Игрок может выбрать пахоту только 2 полей взамен 3 сразу. Игрок кладет 2 жетона поля на карту, чтобы показать, что он может использовать пflug еще 2 раза. Каждый раз когда игрок выбирает действие "Пахать 1 поле" (1 Acker pflügen), он может использовать только 1 пflug.

**(Waldweide) Лесное Пастбище (K, 1, Hf):** Кабаны на этой карте учитываются при подсчете очков за Кабанов.

**(Wenderpflug) Поворотный пflug (E, 1):** Игрок может выбрать пахоту только 2 полей взамен 3 сразу. Игрок кладет 1 жетон поля на карту, чтобы показать, что он может использовать пflug еще 1 раз. Каждый раз когда игрок выбирает действие "Пахать 1 поле" (1 Acker pflügen), он может использовать только 1 пflug.

**(Wochenmarkt) Еженедельный рынок (I, W):** Зерно, которым игрок расплачивается за Овощи, не может находиться на поле. Еженедельный рынок может сочетаться с Торговкой (Marktfrau), но не может сочетаться со Сдельным рабочим (Akkordarbeiter).



## 5. Карты Род занятий

Этот раздел посвящен вопросам по некоторым из карт Род занятий. Используются следующие сокращения:

**E** Вводная/Основная колода

**I** Интерактивная колода

**K** Составная колода (колода может сочетаться с другой).

**S** Карты, приносящие Призовые очки

**Af** Карты, действующие как Позиции действия

**Hf** Карты, действующие как дополнительная позиция Фермерского двора

**Порядковое число указывает, в игре скольких игроков можно использовать карту (1-5, 3-5 или 4-5).**

**(Ackermann) Хлебобор (I, 1-5):** Может сочетаться с Лесничим (Förster), Лесным полем (Holzacker), Грядкой салата (Salatfeld), Полем бобов (Bohnenfeld), Полем репы (Rübenacker) и Посевной площадью (Ackerfläche). Вместе с Посевной площадью (Ackerfläche), эта карта вам дает возможность засеивать до 2 полей непосредственно на карте Усовершенствования.

**(Adorfveter) Приемные родители (K, 1-5):** Игрок должен платить 2 единицы Пищи взамен 1 за приемного ребенка, даже если он был усыновлен непосредственно перед Сбором урожая.

**(Akkordarbeiter) Сдельный рабочий (K, 1-5):** Сдельный рабочий может только покупать товары на стадии "Работа" (Стадия 3), но не в начале раунда (Стадия 1). Сдельный рабочий взаимодействует только с товарами, которые зарабатываются непосредственно посредством Позиции действия, а не через Усовершенствования или Род занятий.

**(Akrobat) Акробат (K, 4-5):** Если Акробат использует Позицию действия "Путешествующие игроки", он должен положить маркеры Требования на свободные позиции действия "Взять 1 зерно (1 Getreide nehmen)", "Пахать 1 поле" (1 Acker pflügen) и "Пахать 1 поле и засеивать" (1 Acker pflügen und Aussäen), как напоминание о том, что это можно потребовать далее.

**(Amme) Кормилица (K, 1-5):** Игрок имеет право построить несколько комнат за один раз путем Действия "Строительство" (Hausbauten). За 2 единицы Пищи, Кормилица дает возможность немедленного Прироста семьи на 2 человека, за 3 Пищи на 3 человека. Новые Члены семьи ставятся сверху Члена семьи, поставленного на Позицию действия "Строительство" (Hausbauten). Новорожденные уже готовы включаться в Действия в следующем Раунде.

**(Beckenbauer) Бондарь (K, 4-5, S):** Забитых Кабанов можно положить на Кожевника (Gerber) или использовать для Бондаря, но не одновременно.

**(Beerenhammer) Сборщик ягод (E, 3-5):** В тексте идет речь о Позиции действия "1 тростник, и еще 1 камень и 1 Лес" (1 Schilf, zusätzlich 1 Stein und 1 Holz), которая используется в варианте 5-ти игроков. В тексте идет речь также о карте "Строительные материалы" (Baumaterial).

**(Brotverkäufer) Продавец хлеба (E, 3-5):** "Каждый Хлеб" означает каждую единицу Зерна, выпеченную и обращенную в Пищу. Хлеб не печется если перегоняется Шнапс или варится Пиво, или если используются Водяная мельница (Wassermühle), Мельница на опорах (Bockmühle) или Ручная мельница (Handmühle).

**(Brunnenbauer) Строитель колодезь (I, 1-5):** После модернизации до Деревянного Колодца (Dorfbrunnen), колодезь (Brunnen) можно построить во второй раз. И привилегии строителя колодезь применяются во второй раз.

**(Emporkömmling) Выскочка (I, 4-5):** Игрок получает Камень немедленно после Перестройки, так что он может использовать его немедленно на сопутствующее Усовершенствование.

**(Erntehelfer) Подручный на Сборе урожая (I, 3-5):** Игрок не может взять дополнительное Зерно с одного из своих собственных Полей. Склад зерна (Kornlager) предшествует Подручному на Сборе урожая. Подручный на Сборе урожая может взять зерно с Мелкого Усовершенствования Посевная площадь (Ackerbau).

**(Familienoberhaupt) Глава семьи (E, 4-5):** Игрок не может использовать ту же Позицию действия в том же раунде с 2 из своих Членов семьи.

**(Farmer) Фермер (E, 4-5):** Игрок получает только 1 новое животное, даже если за одно Действие создано несколько Пастбищ.

**(Feldarbeiter) Работник на поле (I, 3-5):** Работник на поле также начинает действовать, как только игрок разыгрывает Склад зерна (Kornlager).

**(Feldhüter) Сторож на поле (I, 1-5):** Плуги (-pflug) и Борона (Egge) с этой картой не используются.

**(Fleischer) Мясник (E, 1-5):** Мясника нельзя разыгрывать после модернизации Печи до Кухни для выпечки (Backstube) или Пекарни (Backhaus).

**(Flurschütze) Охрана полей (E, 4-5):** смотри Глава семьи (Familienoberhaupt). (Förster) Лесничий (K, 1-5, Hf): Игрок кладет не более 3 единицы Леса из своего хранилища одну рядом с другой на карту и складывает дополнительный Лес из общего хранилища на своих 1-3 маркерах Леса. Игрок, который может посеять 4 Зерна на поле, (например, путем Рода занятий) также получает 4 единицы леса на Лесном поле (Holzacker) (1-3 раза); игрок, который мог получить 5 единиц зерна, получает 5 Леса. Игрок с Хлебобором (Ackermann) получает в итоге 5 сложенных единиц Леса за новую Лесопосадку, за 2 новые Лесопосадки он получает по 4 Леса за каждую.

**(Gärtner) Гарднер (I, 1-5):** Все грядки Овощей игрока остаются нетронутыми до конца игры. Это относится и к Полю бобов (Bohnenfeld), Полю репы (Rübenacker) и Грядке салата (Salatfeld).

**(Gehlehrer) Ученик (K, 1-5):** Книжную полку (Bücheregal), Ленивого ученика (Bummelstudent) и Шефа (Mäzen) можно использовать Ученикам в каждом раунде, Ученик имеет право играть разыгрывать не более чем 1 дополнительную карту.

**(Gemeindevorsteher) Церковный староста (I, 1-5, S):** Игрок, который получает 5-го члена семьи только в 14-м Раунде, призовые очки не получает.

**(Gerber) Кожевник (K, 3-5, S):** Забитого Кабана можно положить на Кожевника или использовать с Бондарем (Beckenbauer), но не одновременно для обоих.

**(Geschäftsmann) Коммерсант (I, 3-5):** Используя Позицию действия "Начинающий Игрок" (Startspieler), в сочетании с Коммивояжером (Handelsreisender), можно разыграть вплоть до 3 Мелких Усовершенствований одно вслед за другим. В сочетании с Торговцем (Kaufmann) можно разыграть сначала 1 Мелкое Усовершенствование, а затем дополнительно, за 1 Пищу, 2 Крупных или 2 Мелких Усовершенствований, используя Позицию действия "Начинающий Игрок" (Startspieler).

**(Getreideschmuser) Приживальщик (I, 4-5):** Проверить, что в Интерактивной колоде было достаточно карт, используя которые, остальные игроки могли бы избежать Позиции действия "Взять 1 зерно".

**(Handelsreisender) Коммивояжер (K, 1-5):** В сочетании с Торговцем можно приобрести за 1 единицу Пищи вплоть до 4 Мелких Усовершенствований, пользуясь позицией "1 Крупное или Мелкое Усовершенствование" (1 große oder kleine Anschaffung), или приобрести за 1 единицу Пищи 2 Крупных Усовершенствования, пользуясь "1 Мелкое Усовершенствование" (1 kleine Anschaffung). В сочетании с Коммерсантом (Geschäftsmann) можно разыграть вплоть до 3 Мелких Усовершенствований, используя Действие "Начинающий Игрок" (Startspieler).

**(Häuptling) Шеф (E, 1-5, S):** 3 очки за комнату считаются как Призовые Очки (смотри желтый символ Очка). Шеф может сочетаться с Полу-общитый деревом Домом (Fachwerkhaus) и/или Особняком (Villa).

**(Hauslehrer) Наставник (E, 1-5, S):** Игрок может сразу же отметить Призовые Очки на своей табличке подсчета очков, или также может просто выложить свои карты Рода занятий в том порядке, в котором он их разыгрывает.

**(Heckenwart) Подстригальщик изгороди (E, 1-5):** может сочетаться со Смотрителем изгороди (Zaunaufseher), Строителем изгородей (Zaunaufsteller) и Экспедитором изгородей (Zaunlieferant), равно как и с Фермером (Farmer), Подручным в хлеву (Stalljunge), Резчиком по дереву (Schnitzer) и Козлами для дров (Holzbock).

**(Hofverwalter) Управляющий фермой (I, 1-5):** Дает возможность не более 1 Прироста семьи без места в Хижине. Если комната строится позже, то потомок ее немедленно занимает.

**(Holzaufkäufer) Покупатель леса (I, 3-5):** Текст относится к Позиции действия "1 тростник, и дополнительно 1 камень и 1 Лес" (1 Schilf, zusätzlich 1 Stein und 1 Holz), которая используется при игре 5-ти игроков.

**(Holzfäller) Дровосек (E, 1-5):** смотри Покупатель леса (Holzaufkäufer).

**(Holzverteiler) Оптовый торговец лесом (K, 1-5):** Варианты Рода занятий типа Ловец кабанов (Schweinsfänger) и Сборщик грибов (Pilzsucher) могут означать, что на позиции Лес есть Лес, которой не удается распределить равномерно; в этом случае, 1 или 2 единицы Леса остаются на Позиции действия. Оптовый торговец лесом, Десятичник (Vorarbeiter) и Дегустатор (Vorkoster) могут влиять друг на друга. Игрок, который решает использовать этот Род занятий, не может поменять свое решение. Игрок, который не хочет использовать Род занятий, должен поменять свое решение до начала стадии Работы (Стадия 3).

**(Hüttenbauer) Строитель хижины (E, 4-5):** Когда эта карта разыгрывается, на Позицию действия 11-го раунда должна ставиться одна комната хижины.

**(Kämmerer) Казначей (I, 1-5):** Порядок, в котором Позиции действия "Пахать 1 поле и засеивать" (1 Acker pflügen und Aussäen) и "Прирост семьи, даже если в хижине или доме нет необходимой комнаты" (Familienzuwachs auch ohne Platz in der Hütte) вступают в игру, определяется Казначеем.

**(Kaufmann) Торговец (E, 1-5):** Игрок, пользующийся Позицией действия "1 Крупное или Мелкое Усовершенствование", может разыграть 2 Крупных или 2 Мелких Усовершенствования или же 1 Крупное и 1 Мелкое Усовершенствование. В сочетании с Коммивояжером (Handelsreisender) возможно приобретение вплоть до 4 Мелких Усовершенствований, или приобретение 2 Крупных Усовершенствований посредством "1 Мелкого Усовершенствования" (1 kleine Anschaffung), заплатив 1 Пищу. Можно разыграть, во-первых, в сочетании с Коммерсантом (Geschäftsmann), 1 Мелкое Усовершенствование, а затем (заплатив 1 Пищу) еще 2 дополнительных Мелких Усовершенствования, используя Действие "Начинающий Игрок" (Startspieler).

**(Kleinbauer) Кулак (K, 1-5):** Может сочетаться с Поилкой (Tränke) и Рогом чабана (Hornflöte). Лесное поле (Holzacker), Посевная площадь (Ackerfläche), Поле бобов (Bohnenfeld), Поле репы (Rübenacker) и Грядка салата (Salatfeld) не учитываются по отношению к указанному максимуму в 2 Поля. Ни они, ни Лесничий (Förster) не могут сочетаться с Кулаком. (Köhler) Углежок (E, 3-5): Игрок может поставить 1 единицу Пищи и 1 Леса на задействованные, незастроенные Крупные Усовершенствования, чтобы он не забыл взять жетоны.

**(Kuhhirt) Пастух (I, 3-5):** Если играют 5 игроков, то есть Позиция действия, которая дает Игрокам 1 животное по их выбору. На этой позиции Пастух не может взять дополнительный Жетон Скота.

**(Landwirt) Крестьянин (K, 4-5):** Если игрок выбирает Действия "Взять 1 Зерно" (1 Getreide nehmen) или "Взять 1 Овощ" (1 Gemüse nehmen), он ставит маркеры требования на свободные позиции "Засеять" (Aussäen), показывая, что у него есть требование. Есть 2 Позиции действия "Засеять". Карта Второго Раунда с этим действием появляется во время 5-го этапа.

**(Lehmarbeiter) Рабочий по глине (K, 1-5):** Если играют 5 игроков, то есть Позиция действия, по которой игрок всегда получает 1 Лес в дополнение к любым прочим ресурсам. Рабочий по глине также получает 1 дополнительную глину на этой позиции.

**(Lehmkleber) Штукатур по глине (I, 1-5):** Например, с Помощью соседей (Nachbarschaftshilfe) игрок получает 1 камень и 1 тростник всего за 1 Лес.

**(Liebhauer) Любовница (K, 3-5):** Если игрок строит комнату после того как у Любовницы появился Потомок, то Потомок занимает новую комнату. Лучше сначала построить комнату, потом выполнить обычное действие Прирост семьи (Familienzuwachs), и только потом использовать Любовницу.

**(Marktfrau) Торговка (K, 1-5):** Торговка может сочетаться с Теплицей (Gewächshaus), Рыночным ларьком (Marktstand) и Еженедельным рынком (Wochenmarkt). Ее нельзя сочетать с вариантами Рода занятий. Если игрок, разыгравший Торговку, также владеет Рыночным ларьком или Еженедельным рынком, он должен сначала продать Зерно, чтобы "получить его обратно".

**(Maurer) Каменщик (E, 1-5):** Игрок может поставить плоскую фишку комнаты на карту Род занятий, показывая, что он еще не выполнил действие Расширение.

**(Netzer) Рыбак с сетью (I, 1-5):** Если игрок ставит 1 Члена семьи на Позицию действия с тростником, он выдвигает свое требование на рыбную ловлю, положив маркер Требования.

**(Pflüger) Пахарь (K, 1-5):** Если игрок решает не брать Поле, то Поле возвращается в общее хранилище.

**(Pflughalter) Направляющий плуга (E, 1-5):** Нельзя сочетать с каким-либо из 5 плугов (-pflug) или с Борной (Egge).

**(Pflugmacher) Изготовитель плугов (E, 1-5):** В отличие от Направляющего плуга (Pflughalter), Изготовитель плугов может сочетаться с Плугом (-pflug) или с Борной (Egge).

**(Puppenspieler) Кукольник (I, 4-5):** Кукольник может разыгрывать Карты Род занятий, только если он владеет Пищей, даже если карта обеспечивает Пищей немедленно.

**(Rattenfänger) Ловец крыс (E, 3-5):** Число выставленных Членов семьи имеет значение для Прироста семьи (Familienzuwachs) и при оценке наличия свободного места в Хижине или Доме.

**(Restaurator) Хранитель (E, 1-5):** Его нельзя сочетать с Камнедробилкой (Steinklopfer). Непосредственная Перестройка оплачивается обычным образом, по 1 камню за комнату плюс 1 тростник.

**(Schaffbauer) Фермер-овцевод (K, 3-5):** При игре 5-ти игроков существует дополнительная позиция животного. Фермер-овцевод может действовать на этой позиции. Фермер-овцевод не сочетается с Подпаском (Schäferknecht), Работником, ухаживающим за животными (Tierhalter), Обездчиком (Schafflüsterer) или Чабаном-хозяином (Schafmeister).

**(Schäferknecht) Подпасок (K, 4-5):** Игрок не получает бесплатно овцу за текущий раунд. При помощи соответствующего Усовершенствования бесплатная овца может быть немедленно обращена в Пищу.

**(Schilfaufkäufer) Покупатель Тростника (I, 4-5):** Если игрок берет Тростник, он не получает дополнительной Пищи из общего хранилища. Другой игрок не может опротестовать покупку Тростника. Покупатель тростника не может вмешиваться, если Тростник взят второй раз за Раунд

**(Schnapsbrenner) Винокур (K, 1-5):** Для обработки овощей Игроку не требуется Очаг (Feuerstelle), Кухонная плита (Kochstelle) или Печь (Ofen).

**(Schnelle) Резчик по дереву (K, 1-5):** Может использоваться только однажды в каждом Раунде. Игрок может положить свой запас Леса на карту Резчика по дереву, подстраховываясь, чтобы не забыть о льготах.

**(Stalljunge) Подручный в хлеву (E, 1-5):** Можно сочетать Подручного в хлеву и Смотрителя изгороди (Zaunaufseher). Возможно строительство изгороди с получением 1 Хлева бесплатно; его потом можно огородить бесплатно. Тогда Игрок не получает второй Хлева.

**(Stallknecht) Конох (I, 4-5):** Лес, который игрок получает одновременно из Частного леса (Privatforst), от Сборщика леса (Holzsammler) или Экспедитора леса (Holzlieferant) может быть немедленно использован для постройки 1 Хлева.

**(Stallmeister) Владелец хлева (E, 1-5):** Владелец хлева и Рог чабана (Hornflöte) нельзя использовать вместе.

**(Steinaufkäufer) Покупатель камня (I, 4-5):** Если игрок берет Камень, он не получает дополнительную Пищу из общего хранилища. Другой игрок не может опротестовать покупку Камня. Покупатель Камня не может вмешиваться, если Камни берут второй или третий раз за Раунд.

(Steinklopfer) Камнедробилка (К, 4-5): не сочетается с Хранителем (Restaurator).

(Steinschneider) Резчик по Камню (Е, 3-5): Например, если разыгрывается карта Строительный лес (Bauholz), игрок не должен отказываться от какого-либо Камня.

(Tierarzt) Vet (К, 4-5): Если игрок вытягивает 2 разных животных, обоих возвращают в контейнер. Если животные одинаковые, игрок может немедленно обратиться полученное животное в Пищу.

(Tierhalter) Работник, ухаживающий за животными (К, 4-5): Уплата 1 Пищу, игрок может немедленно обратиться животное в Пищу. 1 единицу Пищи нельзя взять из доходов.

(Tierzähler) Дресировщик (К, 1-5): Не действует после приобретения Домашней козы.

(Viehreiber) Торговец животными (I, 3-5): В игре 5-ти игроков есть Позиция действия, по которой Игроки получают 1 животное по своему выбору. Торговец животными дополнительное животное взять не может. Смотри также: Работник, ухаживающий за животными (Tierhalter).

(Vorarbeiter) Десятник (К, 4-5): Оптовый торговец лесом (Holzverteiler), Десятник (Vorarbeiter) и Дегустатор (Vorkoster) могут друг на друга влиять. Игрок, решивший использовать этот Род занятий, меняя свое решение не может. На то, чтобы поменять решение, у Игрока, который не желает использовать этот Род занятий, есть время до начала стадии Работа (Стадия 3).

(Vorkoster) Дегустатор (I, 4-5): Например, если сосед Дегустатора справа - Начинающий игрок, то Дегустатор платит ему 1 Пищу и ставит своего первого человека. Начинающий игрок затем ставит второго, затем игроком, который играет за Дегустатора, разыгрывается третий человек, (по обычному направлению игры). Смотри также: Десятник (Vorarbeiter).

(Wasserträger) Водонос (I, 1-5): Когда колодец (Brunnen) модернизирован в Деревенский Колодец (Dorfbrunnen), Пища повторно не распределяется. Она распределяется вновь, если колодец строится во второй раз.

(Werkstoffhändler) Продавец ресурсов (К, 1-5): Ресурсы можно купить в начале раунда (Стадия 1), равно как и на стадии Работа (стадия 3). Посредством такой Карты Род занятий, как Оптовый торговец лесом (Holzverteiler), Кладовщик (Lagerverwalter) или Рабочий по глине (Lehmarbeiter) у Продавца ресурсов можно купить больше, чем 1 ресурс.

(Zaunaufseher) Смотритель изгороди (К, 1-5): может сочетаться с Фермером (Farmer), Скотоводом (Tierzüchter), Подручным в хлеву (Stalljunge) и Конохом (Stallknecht). Используя карту вместе с Подручным в хлеву, можно построить изгородь и получить 1 бесплатный Хлев, который затем можно бесплатно огородить. Тогда Игрок не получает второй Хлев, так как в каждом раунде выдается только 1 бесплатный Хлев. В сочетании с Конохом: сначала игрок ставит 1 Хлев, затем он огораживает его Изгородью.

(Zaunaufsteller) Строитель изгороди (I, 1-5): Начиная с этого у игрока только 14 изгородей для строительства. Строительство изгородей всегда следует за всеми прочими действиями на Позиции действия. Пастбища можно создавать, только если они укомплектованы; игрок не может оставить Пастбище открытым.

(Zimmermann) Плотник (Е, 1-5): Не сочетается с Топором (Axt) или со Штукатуром по глине (Lehmdecker).

## 6. Вариант правил

Многие тестеры игры запрашивали следующий вариант правил:

Игрок может в любое время обменять любые 3 карты с рук на карту лицом вниз сверху колоды Мелких Усовершенствований или Рода занятий. Эту карту игрок берет в руки.

## 7. Карты, разыгрываемые во время Сбора урожая

Сбор урожая состоит из трех стадий. Карты Усовершенствований и Рода занятий могут разделить Сбор урожая на 11 частей.

Сбор урожая Стадия 1: Стадия Полей

1. Начало: Доильное помешение (Molkerei).

2. Во время стадии: Лесничий (Förster), Дояр (Melker), Лесное Поле (Holzacker), Маслобойка (Stampbutterfass), Веретено (Spinnrocken), Ткацкий станок (Webstuhl), Табуретка для дойки (Melkschemel), Поле бобов (Bohnenfeld), Поле репы (Rübenacker), Грядка салата (Salatfeld), Посевная площадь (Ackerfläche).

3. В конце стадии: Водяная Мельница (Wassermühle), Склад Зерна (Kornratte).

4. Между Стадиями 1 и 2: Сбор урожая Помощник (Erntehelfer). Сбор урожая Стадия 2: Питание Семьи

5. Начало: Пекарь (Bäcker).

6. Во время стадии: Повар (Koch), Винокур (Schnapsbrenner), Винокурный завод (Schnapsbrennerei), Хозяин Винокур (Braumeister), Пивоварня (Brauerei), Ручная мельница (Handmühle), Рубанок (Hobel), Вертел для жарки (Bratspieß), Домашняя коза (Hausziege).

7. В конце стадии: Забойщик скота (Schlachter), Бойня (Schlachthof).

8. Между Стадиями 2 и 3: n/a Сбор урожая Стадия 3: Разделение животных

9. Начало: не применяется

10. Во время стадии: Чабан (Schäfer), Лесное Пастбище (Waldweide), Заповедник (Tiergarten), Скотный двор (Tierhof).

11. В конце фазы: не применяется.

## 8. Рабочая группа

Агрикола – сложная развивающаяся игра; она разрабатывалась с декабря 2005 по февраль 2006. Тестирование игры продолжалось до июня 2007. Графический дизайн и Иллюстрации выполнены Klemens Franz, который благодарит Andrea Kattnig за краски и Hannes "Chewie" Wölfler за значительные объемы Гигабайт. Редактирование выполнено Uwe Rosenberg и Hanno Girke. Также благодарим Susanne Rosenberg, Anja Grieger, Frank Grieger, Erwin Amann, Klemens Franz, Missi Kattnig, Christian Hildenbrand, Detlef Krägenbrink и Carsten Hübner за чтение корректуры правил. Автор благодарит (в хронологическом порядке) всех тестеров: Anja Grieger, Frank Grieger, Michael Brocker, Frank Beimfohr, Hagen Dorgathen, Susanne Rosenberg, Jens Schulze, Christian Becker, Ulrike Don, (10.) Joachim Gerß, Marion Wieners, Sabine Teller, Carsten Teller, Michael Stratmann, Ralf Menzel, Miriam Bode, Jeannette Becker, Verena Meier, Eva von Hatzfeld, (20.) Mira Vogt, Jeannette Sojc, Anne-Catherine Bode, Heinz-Georg Thiemann, Jutta Borgmeier, Andre Hergemüller, Silke Krimphove, Thomas Monnerjahn, Tonopl Krüger, Фрэнсис Диехл, (30.) Andre Diehl, Almut Borgdorf, Karin Hövelmann, Andrea Gesell, Anette Daiber, Sebastian Wandmacher, Torben Meibeck, Kai Uwe Meibeck, Volker Kraft, Ulf Schneider, (40.) Andreas Wille, Felix Gorschlüter, Martin Finkenbusch, Claudia Völker, Hendrik Völker, Frauke Häubler, Stefan Jante, Gerald Rüscher, Lars Faulenbach, Katharina Hiepkö, (50.) Thomas Wandt, Hanno Girke, Insa Zylka, Volker Hesselmann, Susanne Balzer, Torben Trapp, Eva Samson-Trapp, Tonopl Trapp, Willi Volle, Valerie Scheve, (60.) Michael Hoffmeier, Katie Bell, Gero Szepannek, Volker Heiß, Nadine Sauerbacher, Mark Buschhaus, Andreas Höhne, Julia Griller, Ursula Meibeck, Michael Schramm, (70.) Katja Fiedler, Frank Arrenberg, Christa Fiedler, Helmut Fiedler, Andrea Jahn, Stephanie Henczka, Thomas Henczka, Kathrin Schulz, Stefan Stranz, Nicole Griesenbrock, (110.) Ann-Kathrin Breittling, Karin Wild, Andre Kretschmar, Hermann Meier, Harald Topf, Joachim Schabrowski, Gesa Bruhn, Ralph Bruhn, Frank Chlapak, Andreas Frank, (120.) Christwart Conrad, Phillip Bäcker, Claudia Koit, Heike Lopez, Michael Lopez, Markus Benning, Stefan Blaufuss, Matthias Ostreicher, Alexander Fink, Marc Hohmann, (130.) Markus Niemann, Doris Meßmer, Nicola Raschendorfer, Thomas Hageleit, Felix Girke, Jeannette Hintemann, Frank Hintemann.

Неофициальный Перевод на английский: Melissa Rogerson (BGG ID: melissa)  
Специально для сайта <http://trioninos.ru/>

Falls das Spiel jetzt schon zu Ende wäre, wäre dieser Hof 26 Punkte wert. (siehe Anhang, Seite 8). Hinzu können noch Punkte für Karten, Sonderpunkte und gegebenenfalls ausstehende Punkte für Getreide und Gemüse im eigenen Vorrat. Die Punkte teilen sich auf in:

Name	Werte
Acker	2 für 1 Acker
Weiden	3 für 1 Weiden
Getreide	2 für 4 Getreide
Gemüse	2 für 2 Gemüse
Schafe	1 für 1 Schaf
Wildschweine	3 für 6 Wildschweine
Rinder	2 für 1 Rinder
ungenutzte Hoffelder	-1 für 1 ungenutzte Hoffelder
eingetragene Ställe	1 für 1 eingetragenen Stall
Lebensmittelräume	4 für 4 Lebensmittelräume
Sträucher	0
Familienmitglieder	1 für 1 Familienmitglied
Punkte für Karten	?
Sonderpunkte	?
<b>gesamt</b>	<b>26</b>

## Ilka's Beispielhof

Die Hofwirtschaft besteht bei Agricola aus drei Teilen: Hausbau, Ackerbau und Viehzucht. Um das Spiel gewinnen zu können, sollte man keinen dieser Bereiche vernachlässigen. Man sollte aber auch nicht alle Teilbereiche gleichzeitig vorantreiben.

Mit den Zaunsteinen können Weiden abgegrenzt werden. Auf jeder Weide können nur Tiere der gleichen Sorte gehalten werden: pro Hoffeld 2 Tiere (siehe Seite 8 unten).

Ställe können auf eingetragene und nicht eingetragene Hoffelder gebaut werden. Sie bieten Tieren zusätzlichen Unterschlupf (siehe Seite 7 oben). Zudem kann 1 Tier im Haus gehalten werden.

Im Spielverlauf bauen die Spieler ihre Häuser aus, um mehr Familienmitglieder haben zu können (siehe Seite 8). Sie renovieren die Häuser, damit ihre Wohnstätten wertvoller wird. Ilka wohnt mittlerweile in einer Lebenshütte mit 4 Räumen.

Ilka hat noch Platz in der Hütte für 3 weitere Familienmitglieder (siehe Seite 8 unten).

In der Ackerphase der nächsten Erntezeit nimmt Ilka 2 Getreide und 1 Gemüse von ihren Äckern (siehe Seite 4). Danach kann sie 1 Acker wieder neu mit Saatgut bestellen (siehe Seite 6).