Uwe Rosenberg

AGRICOLA

CHŁOPI I ICH ZWIERZYNIEC

BIG BOX

gra Uwe Rosenberga dla dwóch graczy od 10 lat

WPROWADZENIE

Jesteś chłopem, hodującym owce, dziki, krowy i konie. W codziennej pracy pomagają ci trzej parobkowie. W każdej rundzie wysyłasz swoich parobków na pola akcji, co pozwala im stawiać ogrodzenie wzdłuż pastwisk, budowę pomieszczeń do hodowli zwierząt i ulepszać twoje gospodarstwo. Wygra ten, kto w trakcie gry wyhoduje najwięcej zwierząt i zbuduje najbardziej wartościowe budynki.

INFORMACJE O TYM WYDANIU

Gra „Agricola: Chłopi i ich zwierzyniec" została pierwotnie wydana w roku 2012. W ręce trzymasz instrukcję wersji „Big Box", która jest wznowieniem, zawierającym oryginalną grę podstawową oraz dwa rozszerzenia, które uprzednio wydane były jako osobny produkt. Ta wersja zawiera również znaczniki w kształcie dóbr i parobków zamiast kolorowych dysków. Zasady gry pozostają jednak identyczne jak w wersji z 2012 roku. Zmieniliśmy jedynie brzmienie kilku nazw.

CEL GRY

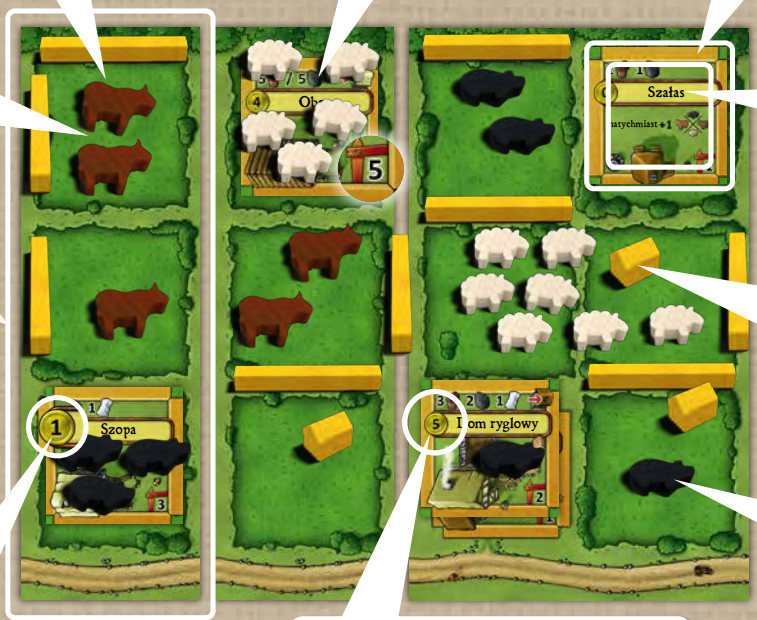
Przykładowy układ gospodarstwa po zakończeniu gry może wyglądać jak na ilustracji poniżej. Informacje podane w dymkach przybliżą ci, na co musisz się nastawić. Na kolejnych stronach wyjaśnimy szczegółowo wszystkie zasady gry.

Wydzielaj w gospodarstwie pastwiska za pomocą ogrodzeń. Dzięki nim możesz hodować owce, dziki, krowy oraz konie. Większość punktów przynoszą zwierzęta.

Zwierzęta możesz również hodować w niektórych zabudowaniach: w tej zagrodzie zmieścisz nawet **pięć** zwierząt tego samego rodzaju.

Krawędzie zabudowań są jednocześnie ogrodzeniami.

Na każdym pastwisku możesz hodować po dwa zwierzęta tego samego rodzaju.



Budynki specjalne dają różne korzyści, jak np. darmowe zwierzęta lub możliwość wykonywania akcji specjalnych.

Powiększaj gospodarstwo, korzystając z plansz rozszerzeń.

W pełni wykorzystane rozszerzenia przynoszą dodatkowe punkty.

Żłoby podwajają liczbę zwierząt, które mogą się paść w danym miejscu.

Przy jednym nieogrodzonym żłobie może paść się jedno zwierzę.

Niektóre zabudowania przynoszą punkty zwycięstwa: ta *Szopa* jest warta 1 punkt.

Chata przebudowana w *Dom ryglowy* warta jest pięć punktów. Możesz też hodować tu jedno zwierzę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

elementy tekturowe

1 plansza główna

1 żeton gracza rozpoczynającego

2 plansze gospodarstw *(po jednej dla każdego)*

5 plansz rozszerzeń gospodarstwa

5 żetonów *Szopa* *(na odwrocie: Obora)*

4 podstawowe budynki specjalne *(żółty rewers)*

9 żetonów wielokrotności *(3× „4 drewna”; 1× „4 kamienie”, „4 trzciny”, „4 owce”, „4 dziki”, „4 krowy” oraz „4 konie”)*

54 budynki specjalne *(zielony rewers)*

elementy drewniane

6 parobków w kolorach graczy *(czerwony i niebieski)*

26 żółtych znaczników ogrodzenia

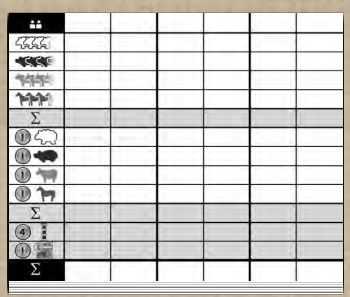
37 materiałów budowlanych *(17x drewno, 15x kamień oraz 5x trzcina)*

10 żółtych żłobów

65 zwierząt *(22x owca, 16x dzik, 13x krowa oraz 14x koń)*

Zwierzęta i materiały budowlane będziemy nazywać „dobrami”.

dodatkowo



1 notatnik do podliczania punktów

niniejsza instrukcja

woreczki strunowe

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Połóżcie **planszę główną** pośrodku stołu.
2. Weźcie po jednej **planszy gospodarstwa** i połóżcie je przed sobą tak, aby **las** znajdował się u góry, a **droga** na dole. Następnie każdy wybiera kolor i bierze po **3 parobków** tego koloru, których kładzie obok planszy swojego gospodarstwa.
3. Weźcie po **9 ogrodzeń**. Pozostałe **8 ogrodzeń** odłóżcie obok planszy głównej, w pobliżu pola akcji ***Rozszerzenie***.
4. Połóżcie obok pola gry: **4 rozszerzenia gospodarstwa**, **10 żłobów** oraz **4 żetony** *Szopa/Obora*. Posegregujcie i odłóżcie obok nich **materiały budowlane** oraz **zwierzęta**. Wszystkie te dobra tworzą łącznie **zasoby ogólne**.
5. Ułóżcie wzdłuż dolnej krawędzi planszy głównej 4 **podstawowe budynki specjalne** *(żółte rewersy)*: *Dom ryglowy*, *Zagroda z oborą*, *Szałas* oraz *Składzik*.
6. Wybierzcie, kto zacznie grę. Osoba ta dostaje **żeton gracza rozpoczynającego.**

DLA ZAAWANSOWANYCH

Grając pierwszych kilka razy, przygotujcie grę jak opisano z lewej strony. Po kilku rozgrywkach możecie wykorzystać dodatkowe budynki specjalne, aby urozmaicić i pogłębić rozgrywkę. W takim przypadku zastosujcie poniższe zmiany:

Użyjcie **5 rozszerzeń gospodarstwa** oraz **5 żetonów** *Szopa/Obora*.

Wylosujcie 4 budynki specjalne *(zielone rewersy)* i połóżcie je obok czterech podstawowych budynków specjalnych *(będzie ich więc razem 8).* Jeśli jesteście zaawansowanymi graczami, dodajcie jeszcze **4 kolejne losowo wybrane budynki specjalne** *(łącznie będzie ich więc 12: 4 podstawowe oraz 8 dodatkowych).*

PRZEBIEG GRY

Gra trwa 8 rund, a każda z nich składa się z czterech faz, rozgrywanych w następującej kolejności:

I. Faza uzupełniania
II. Faza pracy
III. Faza powrotu do domu
IV. Faza powiększania stada

Po zakończeniu 8. rundy każdy podlicza zdobyte punkty. Wygrywa ten, kto zdobył ich najwięcej.

I. Faza uzupełniania

Na początku każdej rundy uzupełnij odpowiednie pola akcji na planszy głównej wskazanymi na nich dobrami. Uzupełnij je nawet wtedy, gdy leżą na nich znaczniki pozostałe z poprzednich rund. Pola te są oznaczone charakterystyczną strzałką.

Taka strzałka oznacza, że na polu akcji kumulują się dobra. W przypadku tego pola: kamienie.

Na polach akcji bez takiej strzałki nie wolno kłaść żadnych dóbr!

Na polach akcji związanych ze zwierzętami jedno z dóbr umieszczone jest w nawiasie. Jeśli na takim polu:

- **nie ma znaczników dóbr**, połóż na nim pierwsze dobro. Zignoruj dobro wskazane w nawiasach.
- **znajduje się choć jedno dobro**, zignoruj dobro wskazane przed nawiasem i połóż na tym polu akcji dobro wskazane w nawiasach.

*To pole akcji nie ma strzałki, więc **nie** kumuluje dóbr.*

***Przykład:** w pierwszej rundzie połóż na tym polu jedną trzcinę. Tak długo, jak pole to nie będzie wykorzystywane, dokładaj do niego co rundę jedną owcę. Kiedy pole akcji zostanie w końcu opróżnione, w następnej fazie uzupełniania położysz na nim jedną trzcinę.*

Uwaga: nie zapomnij uzupełniać pola akcji ***Rozszerzenie*** żółtymi ogrodzeniami z zasobów ogólnych, ponieważ służą one również do odliczania ośmiu rund gry *(liczba ogrodzeń pozostała w zasobach ogólnych wskazuje, ile rund pozostało do końca gry).*

II. Faza pracy

To jest główna faza gry. Najpierw gracz rozpoczynający, a później na przemian, wysyłacie po jednym parobku do pracy *(na pole akcji)* do czasu, kiedy wszyscy parobkowie znajdą się na planszy.

Natychmiast po umieszczeniu parobka na polu akcji **musisz** przeprowadzić związaną z nim akcję *(lub akcje)*. Nie możesz zająć pola akcji, po czym nie przeprowadzić choć jednej związanej z nim akcji. Pola akcji opisane są szczegółowo na stronach 6 i 7. **Uwaga:** pole akcji, na którym znajduje się już parobek, jest zablokowane do końca fazy pracy. Faza pracy kończy się, kiedy umieścicie wszystkich parobków na polach akcji.

Jeśli wysłałeś parobka na pole akcji, na którym leżą dobra, zabierz je. Otrzymane materiały budowlane *(drewno, kamień i trzcina)* odłóż do swoich zasobów. Nie ma ograniczeń co do liczby znaczników, które możesz tam przechowywać. Na zwierzęta musisz jednak znaleźć miejsce w gospodarstwie. Zwierzęta, na które nie masz miejsca, uciekają *(umieść je w zasobach ogólnych)*. Możesz temu zapobiec między innymi: wyznaczając pastwiska, stawiając *Szopy* i żłoby *(patrz Reguły hodowli, str. 4-5)*.

III. Faza powrotu do domu

Po zakończeniu fazy pracy przenieś wszystkich swoich parobków z pól akcji do swojego gospodarstwa.

IV. Faza powiększania stada

Po zakończeniu **każdej** rundy na świat przychodzą młode. Jeśli posiadasz **co najmniej 2 zwierzęta** tego samego gatunku, otrzymujesz *(z zasobów ogólnych)* jedno młode tego rodzaju. Twoje zwierzęta się rozmnażają nawet wtedy, kiedy rodzice nie znajdują się na tym samym polu. Nowo narodzone zwierzęta, na które nie masz miejsca w gospodarstwie, uciekają *(umieść je w zasobach ogólnych)*.

Uwaga! W fazie powiększania stada możesz więc otrzymać maksymalnie po jednej: owcy, dziku, krowie i koniu, nawet jeśli masz wiele par zwierząt jednego gatunku.

***Przykład:** nawet jeśli masz dwie owce na jednym pastwisku i dwie na innym, otrzymasz tylko jedno młode w fazie powiększania stada.*

Wskazówka: tę fazę możecie rozgrywać równocześnie.

Koniec rundy

Runda kończy się, kiedy oboje zakończyliście fazę powiększania stada. Po zakończeniu rund 1 - 7, przejdźcie do fazy uzupełniania kolejnej rundy. Gra kończy się po zakończeniu 8. rundy *(patrz rozdział: Koniec gry i punktacja, str. 8)*.

Uwaga: żeton gracza rozpoczynającego nie zmienia właściciela automatycznie co rundę. Aby go przejąć, musisz wykonać parobkiem odpowiednią akcję *(patrz str. 6)*.

REGUŁY HODOWLI

Zwierzęta możesz hodować na pastwiskach oraz w niektórych zabudowaniach gospodarczych. Ich pojemność możesz zwiększyć stawiając żłoby.

Hodowla zwierząt na pastwiskach

Pastwiska wyznaczasz ustawiając żółte ogrodzenia wokół pól gospodarstwa *(na ich krawędziach)*. Ściany budynków działają tak samo, jak ogrodzenia. **Na każdym polu gospodarstwa możesz hodować do 2 zwierząt. Zwierzęta na jednym pastwisku muszą być tego samego rodzaju.**

Przykład: *to pastwisko składa się z dwóch pól gospodarstwa, ogrodzonych pięcioma ogrodzeniami. Prawa ściana Chaty służy jako szóste ogrodzenie. Na tym pastwisku możesz hodować maksymalnie cztery zwierzęta jednego rodzaju.*

Uwaga! Możesz ustawić częściowo ogrodzone pastwisko *(niezamknięte ogrodzeniami ze wszystkich stron)*. **Na takim pastwisku nie możesz jednak hodować zwierząt.** Możesz również dzielić istniejące pastwiska, umieszczając w ich środku kolejne ogrodzenie.

Istnieją dwa pola akcji umożliwiające stawianie ogrodzeń *(patrz str. 6)*: jedno umożliwia budowanie płotu *(z drewna)*, a drugie muru *(z kamienia)*. Po zbudowaniu nie ma jednak znaczenia, czy ogrodzenie jest drewniane czy kamienne. Nie musisz *(i nie powinieneś)* ich rozróżniać, kiedy już stoją.

Uwaga: możesz ustawiać ogrodzenia tylko ze swoich zasobów. Każdy zaczyna grę z 9 ogrodzeniami, a kolejne może zdobyć na polu akcji ***Rozszerzenie*** *(patrz str. 7)*.

Hodowla zwierząt w budynkach

Zwierzęta można hodować w wielu budynkach. Przeważnie budynki są stawiane na polach gospodarstwa, na których nie ma innego budynku. Stawianie budynków ułatwia ogradzanie pastwisk, ponieważ ich ściany służą za ogrodzenia *(patrz przykład poniżej)*.

Przykład: *dzięki Szopie, zbudowanej wcześniej, potrzebujesz tylko 4 ogrodzeń, aby stworzyć to pastwisko. Pamiętaj, że nie masz do dyspozycji zbyt wielu ogrodzeń w trakcie gry.*

Możesz stawiać budynki wewnątrz w pełni ogrodzonych pastwisk oraz na polach ze żłobami, na których nie ma jeszcze żetonów *(patrz „Hodowla zwierząt na polach ze żłobami", str. 5)*.

Przykład: *to pastwisko o rozmiarze 3 pól zostało przedzielone Szopą. Uprzednio mogło pomieścić 6 zwierząt jednego rodzaju. Po zbudowaniu Szopy, jest w nim miejsce na 2+3+2=7 zwierząt, nawet 3 różnych rodzajów.*

Jeśli postawisz budynek, którego ściana przylega do istniejącego wcześniej ogrodzenia, ściana budynku nie daje już żadnych korzyści. W żadnym przypadku nie możesz zwrócić uprzednio ustawionego ogrodzenia do zasobów.

Wskazówka: często dobrze jest częściowo ogrodzić pastwisko, aby później ustawić budynek, który je zamknie. W ten sposób możesz zaoszczędzić ogrodzenia.

W grze występują trzy rodzaje budynków: *Szopy*, *Obory* i budynki specjalne. Budowa każdego rodzaju wymaga wysłania parobka na inne pole akcji *(patrz str. 6 i 7)*.

Szopy i Obory

Szopy i Obory są zilustrowane po dwóch stronach tego samego żetonu i są używane w każdej rozgrywce. Najpierw musisz wybudować *Szopę*, którą później możesz przebudować w *Oborę*.

W każdej *Szopie* możesz hodować maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju. Pojemność każdego budynku oznaczona jest cyfrą w prawym dolnym rogu żetonu. *Szopa* kosztuje 3 kamienie i 1 trzcinę, a na koniec gry przynosi 1 punkt zwycięstwa.

Obora jest ulepszeniem *Szopy*. Kiedy przebudujesz *Szopę* w *Oborę*, po prostu odwróć jej żeton na drugą stronę. Koszt przebudowy to 5 drewna albo 5 kamieni *(wg twojego wyboru)*. **Każda *Obora* może pomieścić do 5 zwierząt jednego rodzaju**, a na koniec gry przynosi 4 punkty zwycięstwa.

Budynki specjalne

Podobnie jak w *Szopach* i *Oborach*, w większości budynków specjalnych możesz hodować zwierzęta. Niektóre budynki oferują jednorazową korzyść w momencie ich budowy, a inne trwałą, obowiązującą do końca gry.

Sposób działania każdego budynku specjalnego został opisany szczegółowo na stronach 9-12.

Chata

Rozpoczynasz grę posiadając jeden budynek specjalny, wydrukowany na planszy gospodarstwa, w którym możesz hodować 1 zwierzę *(jako pupila)*.

Niektóre budynki specjalne, jak np. ***Dom ryglowy***, pozwalają ulepszyć ***Chatę*** i hodować w domu więcej zwierząt.

Hodowla zwierząt na polach ze żłobami

Żłób podwaja maksymalną liczbę zwierząt, które możesz hodować na pastwisku lub w budynku, w którym stoi.

3 x 2 = 6

(2+2) x 2 = 8

1 x 2 = 2

Przykład: *Szopa ze żłobem pomieści 6 zwierząt jednego rodzaju. Żłób na pastwisku podwaja pojemność całego pastwiska: zilustrowane pastwisko ma miejsce na 8 zwierząt jednego rodzaju. Żłób podwaja również liczbę zwierząt, które można hodować w* ***Chacie****. Można w niej hodować więc 2 zwierzęta tego samego rodzaju.*

Żłób **na pustym polu gospodarstwa** *(nienależącym do całkowicie ogrodzonego pastwiska)* umożliwia hodowlę na nim jednego zwierzęcia.

Przykład: *przy tym wolno stojącym żłobie szczęśliwie pasie się jeden koń.*

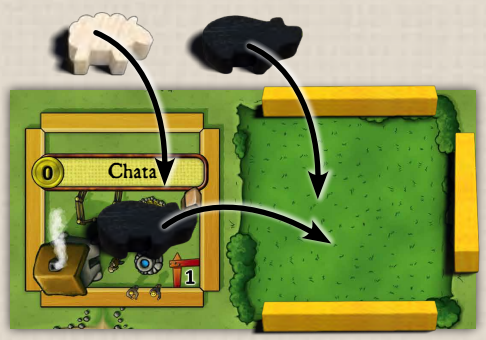
- Na każdym polu gospodarstwa *(bez względu na to, czy jest zabudowane czy nie)* możesz postawić maksymalnie 1 żłób. Na pastwiskach złożonych z więcej niż jednego pola możesz więc postawić więcej niż jeden żłób, o ile każdy z nich stoi na innym polu. Efekt działania kilku żłobów się kumuluje.

Przykład: *Dzięki dwóm żłobom, na tym pastwisku, składającym się z dwóch pól, można hodować nawet 16 zwierząt tego samego rodzaju. Podstawowa pojemność pastwiska (4 zwierzęta) ulega dwukrotnemu podwojeniu: (2+2) x2 x2.*

- Możesz całkowicie ogrodzić pole z wolno stojącym żłobem, tworząc pastwisko ze żłobem. Działanie żłobu zmienia się wówczas odpowiednio do nowego otoczenia.
- Na polu ze żłobem możesz postawić ***Szopę*** lub inny budynek. W takim przypadku żłób pozostaje na miejscu, przynosząc adekwatne korzyści w nowym otoczeniu.
- ***Szopę*** ze żłobem możesz w późniejszym czasie przebudować w ***Oborę ze żłobem***. W takim przypadku żłób pozostaje na swoim dotychczasowym miejscu i przynosi odpowiednio większe korzyści.

Zasady przemieszczania

Cokolwiek wybudujesz, stoi w danym miejscu do końca gry i nie może zostać wyburzone lub przesunięte. **Zawsze możesz** jednak przenosić zwierzęta pomiędzy miejscami ich hodowli. Możesz również pozbyć się niechcianych zwierząt, odkładając je do zasobów głównych. Przenoszenie zwierząt jest ważne zwłaszcza w momencie, gdy szukasz najlepszego miejsca na dalszy rozwój gospodarstwa.



Przykład: *zdobyłeś właśnie kolejnego dzika i owcę. Aby umieścić je w gospodarstwie, przesuwasz dzika z domu na puste pastwisko i dodajesz do niego nowo zdobytego dzika. W ten sposób w* ***Chacie*** *zrobiło się miejsce na owcę.*

POLA AKCJI NA PLANSZY

Mury

Ułóż w swoim gospodarstwie dowolną liczbę ogrodzeń, nie mniej niż jedno, z własnych zasobów *(nigdy z zasobów ogólnych)*. Pierwsze dwa stawiasz bez żadnych opłat. Za położenie każdego następnego w ramach tej samej akcji musisz zapłacić dwa kamienie. *Możesz skorzystać z tego pola i ustawić tylko darmowe ogrodzenie. Rozdział „Hodowla zwierząt na pastwiskach", str. 4 wyjaśnia do czego potrzebne są ogrodzenia.*

Płoty

Ułóż w swoim gospodarstwie dowolną liczbę ogrodzeń, nie mniej niż jedno, z własnych zasobów *(nigdy z zasobów ogólnych)*. Za położenie każdego musisz zapłacić jedno drewno. *Rozdział „Hodowla zwierząt na pastwiskach", str. 4 wyjaśnia do czego potrzebne są ogrodzenia.*

Żłoby

Ustaw w swoim gospodarstwie dowolną liczbę żłobów, nie mniej niż jeden, z zasobów ogólnych. Żłób możesz postawić na każdym polu gospodarstwa, na którym nie stoi jeszcze inny żłób. Możesz postawić żłób wewnątrz lub na zewnątrz pastwiska lub budynku. Pierwszy żłób w ramach tej akcji stawiasz bez ponoszenia kosztów. Za każdy kolejny musisz zapłacić 3 drewna. *Możesz skorzystać z tego pola i ustawić tylko darmowy żłób. Rozdział „Hodowla zwierząt na polach ze żłobami", str. 5 wyjaśnia do czego potrzebne są żłoby.*

Szopa

Zapłać 3 kamienie i 1 trzcinę, aby położyć na polu swojego gospodarstwa żeton ***Szopa/Obora***, stroną ***Szopa*** do góry. Wybrane pole musi być inne niż ***Chata*** i nie może już leżeć na nim inny budynek. *Na wybranym polu może stać żłób - w takiej sytuacji wsuń żeton **Szopy** pod niego. Rozdział „Hodowla zwierząt w budynkach", str. 4 wyjaśnia do czego potrzebne są **Szopy**.* Możesz zbudować tylko jedną ***Szopę*** w ramach jednej akcji.

Obora

Zapłać pięć kamieni albo pięć drewien *(ale **nie w formie mieszanej**, np. trzy drewna i dwa kamienie)*, po czym przewróć posiadany w gospodarstwie żeton ***Szopa*** na stronę ***Obora***. W ramach tej akcji, możesz powtórzyć tę czynność dla dowolnej liczby posiadanych ***Szop***, płacąc za każdą. Elementy stojące na żetonie *(np. zwierzęta czy żłób)* pozostają na nim. ***Obory*** *dają schronienie pięciu zwierzętom, podczas gdy **Szopy** tylko trzem.*

Gracz rozpoczynający oraz 1 drewno

Weź żeton gracza rozpoczynającego i połóż przed sobą, po czym przenieś do swoich zasobów wszystkie znaczniki drewna leżące na tym polu akcji. Na tym polu akcji kumuluje się drewno *(co rundę przybywa tu 1 znacznik drewna, nawet jeśli jakieś już tu leżą)*. Począwszy od kolejnej rundy i tak długo, jak posiadasz ten żeton, będziesz rozpoczynać każdą fazę pracy *(kolejność graczy nie zmienia sie w bieżącej fazie pracy).*

Budynek specjalny

Na planszy głównej znajdują się dwa takie pola akcji, więc w każdej rundzie maksymalnie dwóch parobków *(jednego lub obu graczy)* może zbudować budynek specjalny. Wykonując tę akcję musisz kupić dokładnie jeden budynek specjalny dostępny w zasobach ogólnych, płacąc koszt na nim wskazany. Po zakupie połóż go na swojej planszy gospodarstwa. Poza kilkoma wyjątkami, wybrane pole musi być inne niż ***Chata*** i nie może leżeć na nim inny budynek. *Na wybranym polu może stać żłób - w takiej sytuacji wsuń żeton budynku pod niego.* Zauważ, że niektóre budynki specjalne wymagają spełnienia pewnych warunków, aby można było je zbudować *(np. **Zagroda z oborą** wymaga, abyś zastąpił nią **Szopę**. Patrz rozdział „Hodowla zwierząt w budynkach", str. 4).*

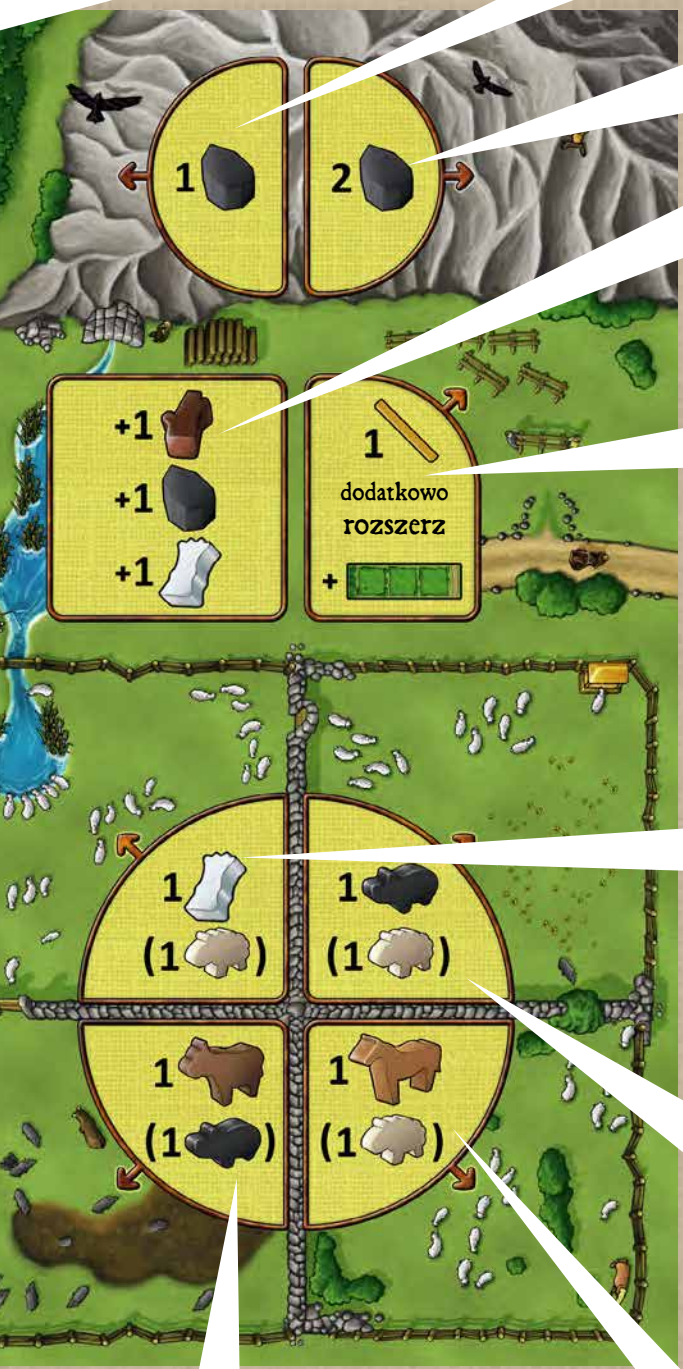
Uwaga: nie możesz w ramach tej akcji budować ***Szop*** i ***Obór***.

3 drewna

Przenieś do swoich zasobów wszystkie znaczniki drewna leżące na tym polu akcji. Na tym polu akcji kumuluje się drewno *(co rundę przybywają tu 3 znaczniki drewna, nawet jeśli jakieś już tu leżą)*.

1 kamień

Przenieś do swoich zasobów wszystkie znaczniki kamienia leżące na tym polu akcji. Na tym polu akcji kumulują się kamienie *(co rundę przybywa tu 1 znacznik kamienia, nawet jeśli jakieś już tu leżą)*.



2 kamienie

Przenieś do swoich zasobów wszystkie znaczniki kamienia leżące na tym polu akcji. Na tym polu akcji kumulują się kamienie *(co rundę przybywają tu 2 znaczniki kamienia, nawet jeśli jakieś już tu leżą)*.

Materiały budowlane

Weź 1 drewno, 1 kamień i 1 trzcinę z zasobów ogólnych i przenieś do swoich zasobów. Dobra na tym polu się nie kumulują *(brak strzałki)*.

Rozszerzenie

Na tym polu akcji kumulują się ogrodzenia *(co rundę 1)*. Weź jedno z dostępnych rozszerzeń gospodarstwa *(o ile są jeszcze dostępne)* i umieść je z prawej lub lewej strony swojego gospodarstwa tak, aby las znajdował się u góry, a droga u dołu planszy. Brawo! Rozszerzyłeś dwoje gospodarstwo. Teraz przenieś do swoich zasobów wszystkie żółte znaczniki ogrodzenia leżące na tym polu. Uwaga! Otrzymanych znaczników nie możesz w ramach tej akcji wykorzystać do budowy ogrodzenia!

Wszystkie zasady dotyczące gospodarstwa obowiązują również dla jego rozszerzeń.

Sadzawka

Przenieś leżącą na tym polu akcji jedną trzcinę do swoich zasobów. Weź również wszystkie ewentualnie znajdujące się tu owce i umieść je w swoim gospodarstwie lub pozwól wszystkim lub części z nich uciec *(zwróć do zasobów ogólnych)*. Na tym polu akcji kumulują się owce, chyba że jest puste - wtedy pojawia się tu 1 trzcina.

Hodowla dzików i owiec

Weź wszystkie znajdujące się na tym polu akcji zwierzęta i przenieś do swojego gospodarstwa. Zwierzęta, których nie możesz lub nie chcesz przenieść, uciekają *(odłóż je do zasobów ogólnych)*. Na tym polu akcji kumulują się owce, chyba że jest puste - wtedy pojawia się tu 1 dzik.

Hodowla krów i dzików

Weź wszystkie znajdujące się na tym polu akcji zwierzęta i przenieś do swojego gospodarstwa. Zwierzęta, których nie możesz lub nie chcesz przenieść, uciekają *(odłóż je do zasobów ogólnych)*. Na tym polu akcji kumulują się dziki, chyba że jest puste - wtedy pojawia się tu 1 krowa.

Hodowla koni i owiec

Weź wszystkie znajdujące się na tym polu akcji zwierzęta i przenieś do swojego gospodarstwa. Zwierzęta, których nie możesz lub nie chcesz przenieść, uciekają *(odłóż je do zasobów ogólnych)*. Na tym polu akcji kumulują się owce, chyba że jest puste - wtedy pojawia się tu 1 koń.

SKOŃCZYŁY SIĘ ZNACZNIKI?

Wszystkie dobra są nielimitowane. W niektórych rozgrywkach może się jednak zdarzyć, że zabraknie znaczników zwierząt lub materiałów budowlanych. W tym celu do gry dodano żetony przedstawiające **większą liczbę tych dóbr**. Żetony tego rodzaju możesz oczywiście w dowolnym momencie wymienić na odpowiednią liczbę pojedynczych znaczników.

Powyższe zasady nie dotyczą jednak żłobów *(których jest tylko 10)*, ***Szop/Obór*** *(których jest tylko 4 lub 5)*, rozszerzeń gospodarstwa *(których jest tylko 4 lub 5)* oraz budynków specjalnych *(4, 8 albo 12)*. Gdy wszystkie znaczniki lub żetony danego rodzaju wyczerpią się, nie można pozyskać kolejnych. Uwaga: po przebudowie ***Szopy*** w ***Zagrodę z oborą***, ***Szopa*** zwrócona do zasobów ogólnych jest znów dostępna do budowy.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się po zakończeniu fazy powiększania stada w ósmej rundzie. Postęp rund możesz rozpoznać po liczbie żółtych ogrodzeń pozostałych w zasobach ogólnych. W każdej rundzie przenosisz jedno z zasobów ogólnych na pole akcji ***Rozszerzenie***, więc w ósmej rundzie przeniesiesz ostatnie ogrodzenie. Po zakończeniu gry podliczcie i zsumujcie punkty zdobyte w poniższych kategoriach:

- **Zwierzęta: policz ile posiadasz zwierząt każdego rodzaju.** Każde zwierzę warte jest jeden punkt, bez względu na jego rodzaj.

- **Punkty specjalne: odczytaj z tabeli** przedstawionej poniżej (*jest również wydrukowana z boku denka pudełka).*
  - Zauważ, że tracisz 3 punkty za każdy rodzaj zwierząt, którego masz mniej niż 3.
  - Każda owca powyżej 12., dzik powyżej 10., krowa powyżej 9. i koń powyżej 8. warte są po 1 dodatkowym punkcie.

- **Rozszerzenia: każde rozszerzenie gospodarstwa, którego wszystkie 3 pola są wykorzystane jest warte 4 dodatkowe punkty.**

- Pole gospodarstwa jest uważane za wykorzystane, jeśli leży na nim żeton, stoi żłób lub gdy jest częścią w pełni ogrodzonego pastwiska.
- Pole uważane jest za niewykorzystane, gdy jest częścią nie w pełni *(lub w ogóle)* ogrodzonego pastwiska.
- Za niewykorzystane w pełni rozszerzenia gospodarstwa nie otrzymujesz żadnych punktów *(również ujemnych)*.
- Punkty za rozszerzenia są niezależne od poziomu zapełnienia pól na podstawowej planszy gospodarstwa.
- W pełni wykorzystana plansza startowa nie przynosi dodatkowych punktów *(punkty mogą jednak przynieść znajdujące się na niej elementy)*.

- **Budynki: punkty za budynki są oznaczone na każdym żetonie** *(budynkami są: **Szopy**, **Obory**, budynki specjalne i **Chata**)*. **Uwaga:** niektóre budynki *(np. **Składzik**)* przynoszą liczbę punktów zależną od kryteriów opisanych na żetonie.

Przykład: *gospodarstwo zilustrowane na pierwszej stronie instrukcji przyniesie następującą liczbę punktów:*

	12
	7
	5
	0
Σ	24
	2
	1
	0
	-3
Σ	0
	8
	10
Σ	42

ZWYCIĘZCA

Grę wygrywa ten, kto zebrał największą łączną liczbę punktów *(suma kategorii: zwierzęta, punkty specjalne, rozszerzenia gospodarstwa oraz budynki)*. W przypadku remisu wygrywa ten, kto nie był graczem rozpoczynającym w pierwszej rundzie bieżącej rozgrywki.

	-3	1	2	3	4	5	6	...
	0-3	8-10	11-12	13	14	15	16	...
	0-3	7-8	9-10	11	12	13	14	...
	0-3	6-7	8-9	10	11	12	13	...
	0-3	5-6	7-8	9	10	11	12	...

STOPKA REDAKCYJNA

Autor gry: Uwe Rosenberg
Edycja: Grzegorz Kobiela
Opracowanie graficzne: Klemens Franz | atelier198
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski
Korekta: Agata, Marta i Monika Syc

GRĘ POLECAJĄ

PLANSZOWE NEWSY DamaGier.pl PLANSZA PO KOSTKACH

LACERTA

facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl

Wydawnictwo Lacerta
skr. poczt. 57003
ul. Czarnieckiego 15
53-638, Wrocław

LOOKOUT GAMES

© 2018 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Niemcy
www.lookout-games.de

DODATEK DO INSTRUKCJI

W tym rozdziale przedstawimy szczegółowe zasady dotyczące budynków specjalnych. Czasami tekst zasad odwołuje się do określonych części gospodarstwa. Poniższa ilustracja przedstawia poszczególne miejsca:

PODSTAWOWE BUDYNKI SPECJALNE

Dom ryglowy
(Koszt: 3 drewna, 2 kamienie, 1 trzcina; Punkty: 5)
Budynek ***Dom ryglowy*** nadbudowuje ***Chatę***. Nie możesz tego żetonu położyć na żadnym innym polu gospodarstwa. W ***Domu ryglowym*** możesz hodować maksymalnie dwa zwierzęta tego samego rodzaju.

Uwaga: w grze są 3 budynki specjalne umożliwiające przebudowę *Chaty*: *Dom ryglowy*, *Dom z zagrodą* i *Dom z bali*. Każdym z nich możesz nadbudować *Chatę*, ale nie siebie wzajemnie. Po nadbudowaniu *Chata* nie przynosi żadnych korzyści.

Składzik
(Koszt: 2 drewna, 1 trzcina; Punkty: ½ za materiał budowlany, który pozostał w twoich zasobach)
Liczą się tyko materiały budowlane z zasobów, więc przykładowo kamień leżący na żetonie ***Zakładu kamieniarskiego*** się nie liczy. Liczby punktów nie zaokrąglasz, więc możesz otrzymać wielokrotność połowy punktu. W ***Składziku*** nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Szałas
(Koszt: 2 drewna, 1 kamień, Punkty: 0)
Jeśli zbudujesz ***Szałas***, weź natychmiast *(i tylko raz)* z zasobów ogólnych jedno dowolne zwierzę *(owcę, dzika, krowę albo konia)*. Możesz je od razu umieścić w ***Szałasie*** lub w innym, bardziej odpowiednim miejscu swojego gospodarstwa *(lub pozwól mu uciec)*. W ***Szałasie*** możesz hodować jedno zwierzę.

Zagroda z oborą
(Koszt: jedno z: 3 drewna albo 3 kamienie; Punkty: 2)
Zagrodą z oborą możesz nadbudować dowolną ***Szopę*** *(również **Szopę dla krów** oraz **Szopę dla dzików**, ale nie **Oborę**)*. Ten budynek musi zająć miejsce poprzednio zajmowane przez ***Szopę*** *(którą odkładasz do zasobów ogólnych, gdzie ponownie staje się dostępna dla obu graczy)*. ***Zagrody z oborą*** nie możesz zbudować w żadnym innym miejscu. Natychmiast po zbudowaniu ***Zagrody z oborą*** *(i tylko raz)* weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 krowę albo 1 konia *(lub pozwól jej/mu uciec)*. Możesz tu hodować maksymalnie 5 zwierząt tego samego rodzaju.

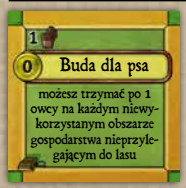
Uwaga: o ile *Zagroda z oborą* jest odmianą *Obory*, nie możesz jej zbudować w ramach akcji ***Obora***, a jedynie korzystając z akcji ***Budynek specjalny***.

BUDYNKI SPECJALNE

Barak na klepisku
(Koszt: 1 kamień, 1 trzcina; Punkty: 0)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Baraku na klepisku*** weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 dzika albo 1 krowę *(lub pozwól mu/jej uciec)*. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Uwaga: pomimo, że *Barak na klepisku* ma trzcinowy dach *(jak Szopa)*, nie jest *Szopą*.

Biuro zarządcy
(Koszt: 4 drewna, 3 kamienie, 2 trzciny; Punkty: -3)
Po zakończeniu każdej Fazy pracy *(nawet tej, w której zbudowałeś **Biuro zarządcy**)*, kiedy wszyscy parobkowie zostali już wysłani do pracy, możesz wykonać akcję z niezajętego pola akcji bez stawiania na nim parobka. W ten sposób możesz wykonać cztery akcje *(zamiast trzech)* w każdej rundzie. Biuro zarządcy jest jednak warte 3 ujemne punkty na koniec gry. W tym budynku możesz hodować jedno zwierzę.



Buda dla psa
(Koszt: 1 drewno; Punkty: 0)
Możesz hodować po jednej owcy na każdym niewykorzystanym obszarze swojego gospodarstwa, które znajduje się w środkowym albo dolnym rzędzie *(te dwa rzędy nie przylegają do lasu; sprawdź „Koniec gry i punktacja”, str. 8, aby dowiedzieć się, kiedy pole gospodarstwa liczy się jako wykorzystane)*. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Uwaga:
- W grze są 4 budynki specjalne umożliwiające hodowlę zwierząt na niewykorzystanych polach gospodarstwa: *Buda dla psa*, *Hodowla bydła*, *Stadnina* oraz *Wybieg dla dzików*. Efekty ich działania się kumulują.
- Pole gospodarstwa z owcą stojącą dzięki *Budzie dla psa* uznawane jest za niewykorzystane.

Ciesielnia
(Koszt: 1 drewno, 1 kamień; Punkty: 1)
W dowolnym momencie gry *(nawet poza Fazą pracy)* i dowolną liczbę razy możesz przesuwać swoje ***Szopy*** *(również **Szopę dla krów** oraz **Szopę dla dzików**, ale nie **Obory**)* i żłoby z jednych obszarów gospodarstwa na inne. Twoje zwierzęta nie uciekają w trakcie tego procesu, o ile po jego zakończeniu wciąż masz na nie miejsce. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Dom z bali
(Koszt: 2 drewna, 1 trzcina; Punkty: 0 albo 4)
Dom z bali jest ulepszeniem twojej ***Chaty***, więc musisz go położyć bezpośrednio na wierzchu ***Chaty***. Nie możesz go zbudować w żadnym innym miejscu. Dom z bali jest warty 4 punkty zwycięstwa na koniec gry, o ile w swoich zasobach posiadasz wciąż co najmniej 4 drewna. W przeciwnym razie nie przynosi żadnych punktów. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 4 zwierzęta tego samego rodzaju.

Uwaga:
- W grze są 3 budynki specjalne umożliwiające przebudowę *Chaty*: *Dom ryglowy*, *Dom z zagrodą* i *Dom z bali*. Każdym z nich możesz nadbudować *Chatę*, ale nie siebie wzajemnie. Po nadbudowaniu *Chata* nie przynosi żadnych korzyści.
- W trakcie punktacji możesz policzyć to samo drewno zarówno na potrzeby *Domu z bali*, jak i *Składziku*.

Dom z zagrodą
(Koszt: 3 drewna, 3 kamienie, 1 trzcina; Punkty: 3)
Dom z zagrodą jest ulepszeniem twojej ***Chaty***, więc musisz go położyć bezpośrednio na wierzchu ***Chaty***. Nie możesz go zbudować w żadnym innym miejscu. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 4 zwierzęta tego samego rodzaju.

Uwaga:
- W grze są 3 budynki specjalne umożliwiające przebudowę *Chaty*: *Dom ryglowy*, *Dom z zagrodą* i *Dom z bali*. Każdym z nich możesz nadbudować *Chatę*, ale nie siebie wzajemnie. Po nadbudowaniu *Chata* nie przynosi żadnych korzyści.
- Pomimo, że *Dom z zagrodą* ma trzcinowy dach *(jak Szopa)*, nie jest *Szopą*.

Duża przybudówka
(Koszt: 3 drewna; Punkty: 2 za każdy przylegający budynek)
Na koniec gry ***Duża przybudówka*** warta jest dwa razy więcej punktów zwycięstwa, niż wynosi liczba budynków *(**Szopy**, **Obory**, budynki specjalne oraz **Chata**)* przylegających do niej w poziomie lub pionie. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.

Uwaga:
- Nawet jeśli ***Duża przybudówka*** przylega do budynku nadbudowującego ***Chatę*** *(**Dom ryglowy**, **Dom z zagrodą** lub **Dom z bali**)*, punkty otrzymujesz tylko raz.
- Budynki sąsiadujące narożnikami nie są uznawane za przylegające. Ten budynek może przynieść więc maksymalnie 8 punktów.
- Jeśli zbudowałeś ***Dużą przybudówkę*** i ***Małą przybudówkę*** obok siebie, oba przyniosą po 2 punkty za fakt przylegania do siebie.

Dworek
(Koszt: 3 drewna, 3 kamienie; Punkty: 1)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Dworku*** weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 krowę *(np. w **Dworku**; lub pozwól jej uciec)*. Dodatkowo *(i tylko raz)*, weź rozszerzenie gospodarstwa *(o ile jest dostępne)* i dołącz je do swojego gospodarstwa. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju.

Uwaga:
- Musisz najpierw położyć ***Dworek***, a dopiero potem wziąć rozszerzenie *(nie możesz położyć **Dworku** na rozszerzeniu, które dzięki niemu otrzymałeś)*.
- Pomimo, że ***Dworek*** ma drewniany dach *(jak **Obora**)*, nie jest ***Oborą***.

Ferma ekologiczna
(Koszt: 2 drewna, 3 kamienie, 1 trzcina; Punkty: 4)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Fermy ekologicznej*** weź z zasobów ogólnych i dołóż do każdego pastwiska, na którym obecnie znajduje się dokładnie jedno zwierzę, drugie zwierzę tego samego rodzaju. Ta zasada nie odnosi się do budynków, w których hodujesz jedno zwierzę. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Folwark
(Koszt: 2 kamienie, 1 trzcina; Punkty: 0 albo 3)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Folwarku*** weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 konia *(np. w **Folwarku**; lub pozwól mu uciec)*. Na koniec gry ***Folwark*** wart jest 3 punkty, jeśli masz co najmniej 5 budynków specjalnych *(włącznie z **Folwarkiem** i **Chatą**; **Szopy** i **Obory** się nie liczą)*. W przeciwnym przypadku nie przynosi punktów. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 konie *(żadnych innych zwierząt)*.

Uwaga:
- Jeśli nadbudowałeś ***Chatę*** *Domem ryglowym*, *Domem z zagrodą* lub *Domem z bali*, liczy się tylko ulepszenie, a nie ***Chata***.
- Pomimo, że ***Folwark*** ma trzcinowy dach *(jak **Szopa**)*, nie jest ***Szopą***.

Giełda rolna
(Koszt: 1 drewno; Punkty: 0)
Giełdę rolną musisz wybudować na niewykorzystanym obszarze dolnego rzędu *(graniczący z drogą)* swojego gospodarstwa. Nie możesz wybrać innego miejsca. Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Giełdy rolnej*** weź z zasobów ogólnych 1 dowolny materiał budowlany. Dodatkowo, natychmiast *(i tylko raz)* weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 dowolne zwierzę *(np. w **Giełdzie rolnej**, o ile jest to owca; lub pozwól mu uciec)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 owcę *(żadnych innych zwierząt)*.

Gumno
(Koszt: 3 drewna; Punkty: 0)
Pierwszą ***Szopę*** *(i tylko jedną; włącznie z **Szopą dla dzików** oraz **Szopą dla krów**)*, którą wybudujesz po zbudowaniu ***Gumna***, możesz od razu, bez ponoszenia kosztów, przebudować w ***Oborę***. Ta korzyść działa również, jeśli budowana ***Szopa*** jest wynikiem skorzystania z działania innego budynku *(np. **Zakładu budowlanego**)*. Jeśli nie skorzystasz z tej darmowej przebudowy natychmiast, przepada. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 zwierzę.

Uwaga: pomimo, że ***Gumno*** ma drewniany dach *(jak **Obora**)*, nie jest ***Oborą***.

Handel obwoźny
(Koszt: 4 drewna, 1 kamień; Punkty: 2)
W dowolnym momencie gry *(nawet poza Fazą pracy)* i dowolną liczbę razy możesz wymienić 1 trzcinę ze swoich zasobów na jedno dowolne zwierzę, które musisz natychmiast umieścić w swoim gospodarstwie *(lub pozwolić mu uciec)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.

Hodowla bydła
(Koszt: 3 drewna, 1 trzcina; Punkty: 3)
Możesz hodować maksymalnie po 2 krowy na każdym niewykorzystanym obszarze gospodarstwa przylegającym pionowo lub poziomo do tego budynku *(sprawdź „Koniec gry i punktacja", str. 8, aby dowiedzieć się, kiedy pole gospodarstwa liczy się jako wykorzystane)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 krowy *(żadnych innych zwierząt)*.

Uwaga:
- W grze są 4 budynki specjalne umożliwiające hodowlę zwierząt na niewykorzystanych polach gospodarstwa: ***Buda dla psa***, ***Hodowla bydła***, ***Stadnina*** oraz ***Wybieg dla dzików***. Efekty ich działania się kumulują.
- Pole gospodarstwa z krową stojącą dzięki ***Hodowli bydła*** uznawane jest za niewykorzystane.

Kaczy staw
(Koszt: —; Punkty: 1)
Aby zbudować Kaczy staw, co najmniej 6 pól twojego gospodarstwa musi być niezagospodarowanych *(policz pola policz, zanim położysz ten budynek w gospodarstwie; sprawdź „Koniec gry i punktacja", str. 8, aby dowiedzieć się, kiedy pole gospodarstwa liczy się jako wykorzystane)*. W przeciwnym razie nie możesz go zbudować. Sama budowa nie wymaga żadnych materiałów budowlanych.
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Kaczego stawu*** weź z zasobów ogólnych 1 trzcinę. W ***Kaczym stawie*** nie możesz hodować żadnych zwierząt *(mógłbyś hodować tu kaczki, ale niestety nie zostały ujęte w grze ☺)*.

Karczma
(Koszt: 2 kamienie, 1 dzik, 1 krowa; Punkty: 4)
Karczma jest jedynym budynkiem wymagającym zwierząt do budowy. Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Karczmy*** weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 konia *(lub pozwól mu uciec)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 dziki *(żadnych innych zwierząt)*.

Kojec
(Koszt: 2 drewna, 1 trzcina; Punkty: 1)
W ***Kojcu*** możesz hodować maksymalnie 1 owcę, 1 dzika, 1 krowę i 1 konia. Na początku każdej Fazy powiększania stada musisz jednak zabrać stąd wszystkie zwierzęta i umieścić w swoim gospodarstwie *(lub pozwolić im uciec)*. Pusty ***Kojec*** może przyjąć nowe potomstwo z tej fazy.

Uwaga: musisz opróżnić ***Kojec*** nawet wtedy, kiedy w twoim gospodarstwie nie urodzi się żadne młode.

Koliba
(Koszt: 2 drewna; Punkty: 0)
Zwierzęta hodowane w ***Kolibie*** nie liczą się do punktacji na koniec gry, ani nie przynoszą punktów specjalnych. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 4 zwierzęta tego samego rodzaju.

Uwaga: mimo, że ***Koliba*** mieści do czterech zwierząt tego samego rodzaju, nie jest uważana za pastwisko *(np. na potrzeby **Fermy ekologicznej** albo **Stacji żywienia**)*.

Magazyn
(Koszt: 1 trzcina; Punkty: 7)
Magazyn nadbudowuje zwykłą ***Oborę*** *(nigdy **Zagrody z oborą!**)*. Musi zająć miejsce poprzednio zajmowane przez ***Oborę*** *(którą odkładasz do zasobów ogólnych, gdzie ponownie staje się dostępna dla obu graczy)*. ***Magazynu*** nie możesz zbudować w żadnym innym miejscu. Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Magazynu*** weź z zasobów ogólnych 4 drewna i 3 kamienie. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 konia *(żadnych innych zwierząt)*.

Uwaga:
- Zauważ, że budując ten budynek tracisz sporo miejsca na zwierzęta *(**Obora** ma miejsce na 5 zwierząt, a **Magazyn** tylko na 1 konia)*.
- Pomimo, że ***Magazyn*** ma trzcinowy dach *(jak **Szopa**)*, nie jest ***Szopą***.

Mała przybudówka
(Koszt: 1 kamień; Punkty: 2 za każdy przylegający budynek)
Na koniec gry ***Mała przybudówka*** warta jest dwa razy więcej punktów zwycięstwa, niż wynosi liczba budynków *(**Szopy**, **Obory**, budynki specjalne oraz **Chata**)* przylegających do niej w poziomie lub pionie. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 zwierzę.

Uwaga:
- Nawet jeśli ***Mała przybudówka*** przylega do budynku nadbudowującego ***Chatę*** *(**Dom ryglowy**, **Dom z zagrodą** lub **Dom z bali**)*, punkty otrzymujesz tylko raz.
- Budynki sąsiadujące narożnikami nie są uznawane za przylegające. Ten budynek może przynieść więc maksymalnie 8 punktów.
- Jeśli zbudowałeś ***Dużą przybudówkę*** i ***Małą przybudówkę*** obok siebie, oba przyniosą po 2 punkty za fakt przylegania do siebie.

Manufaktura
(Koszt: 2 drewna, 1 kamień; Punkty: 2)
Za każdym razem, kiedy budujesz ***Szopę*** *(korzystając z pola akcji **Szopa** albo z **Przydomowego warsztatu**)*, możesz natychmiast *(i tylko raz w każdej akcji)* położyć na planszy 1-2 niewykorzystane ogrodzenia ze swoich zasobów bez ponoszenia kosztów. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 zwierzę.

Oficyna
(Koszt: 1 kamień; Punkty: 1)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Oficyny*** możesz zbudować inny budynek specjalny, płacąc jego pełny koszt. Ten drugi budynek musi przylegać do ***Oficyny***. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 owcę *(żadnych innych zwierząt)*. **Uwaga:** ***Oficyna*** umożliwia budowę *Urzędu architekta* *(patrz str. 12)*.

Paśnik
(Koszt: 1 drewno, 1 trzcina; Punkty: 0 albo 3)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Paśnika*** weź bez ponoszenia opłat z zasobów ogólnych 1 żłób *(o ile jest dostępny)* i umieść go w swoim gospodarstwie. Na koniec gry ***Paśnik*** warty jest 3 punkty zwycięstwa, o ile posiadasz co najmniej 5 żłobów. W przeciwnym przypadku nie przynosi żadnych punktów. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

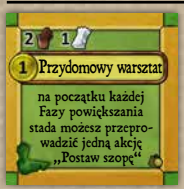
Podwórko cieśli
(Koszt: 2 drewna, 2 kamienie; Punkty: 1)
Po zbudowaniu tego budynku, do końca gry, możesz układać w gospodarstwie wszystkie nowo otrzymane ogrodzenia *(np. ogrodzenia otrzymane w ramach wykonania akcji **Rozszerzenie**)* bez ponoszenia kosztów i wykonywania dodatkowych akcji. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.

Pokój dla służby
(Koszt: 2 drewna; Punkty: 0)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Pokoju dla służby*** możesz ułożyć w swoim gospodarstwie do 2 ogrodzeń *(z własnych zasobów)* bez ponoszenia kosztów. Następnie *(ale tylko raz)*, możesz zapłacić 2 drewna, aby zbudować żłób. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 zwierzę.

Pole buraków pastewnych
(Koszt: —; Punkty: 0)
W momencie budowy ***Pola buraków pastewnych*** musisz posiadać *(nie zwracaj ich)* co najmniej po 2 zwierzęta każdego rodzaju *(2 owce, 2 dziki, 2 krowy i 2 konie)*. Nie możesz zbudować ***Pola buraków pastewnych***, jeśli brakuje ci zwierząt któregokolwiek rodzaju. Zwierzęta musisz posiadać zanim otrzymasz nowe, w wyniku dodania tego żetonu do gospodarstwa. Sama budowa nie wymaga materiałów budowlanych. Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Pola buraków pastewnych*** weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 owcę, 1 dzika, 1 krowę oraz 1 konia *(lub pozwól im uciec)*. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Posiadłość
(Koszt: 1 drewno, 3 kamienie; Punkty: 5 lub mniej)
Na koniec gry ***Posiadłość*** warta jest 7 punktów, ale tracisz 2 punkty za każdy budynek ***(Szopa, Obora** oraz budynki specjalne)* przylegający do drogi *(czyli w dolnym rzędzie twojej planszy)*, włącznie z ***Chatą*** albo budynkami na niej nadbudowanymi. ***Posiadłość*** przyniesie więc nie więcej niż 5 punktów. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.

Uwaga:
- Jeśli zbudowałeś *Dom ryglowy*, *Dom z zagrodą* lub *Dom z bali*, *Chata* nie przynosi ujemnych punktów, jednak nadbudowany budynek już tak.
- Stracisz więcej punktów, niż ***Posiadłość*** jest warta, jeśli masz 4 lub więcej budynków w dolnym rzędzie.
- Pomimo, że ***Posiadłość*** ma drewniany dach *(jak **Obora**)*, nie jest ***Oborą***.



Przydomowy warsztat
(Koszt: 2 drewna, 1 trzcina; Punkty: 1)
Na początku każdej Fazy powiększania stada *(nawet tej rundy, w której zbudowałeś **Przydomowy warsztat**)*, możesz zapłacić 3 kamienie i 1 trzcinę, aby postawić w swoim gospodarstwie 1 ***Szopę*** *(o ile jest dostępna)* tak, jakbyś korzystał z pola akcji ***Szopa*** *(jednak bez użycia parobka)*. Możesz korzystać z tej nowej ***Szopy*** natychmiast po postawieniu. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Skład budulca
(Koszt: 2 kamienie; Punkty: 1)
Za każdym razem, kiedy korzystasz z pola akcji ***Materiały budowlane*** *(na którym dostajesz 1 drewno, 1 kamień i 1 trzcinę)*, możesz wziąć 1 drewno z pola akcji ***3 drewna***. Jeśli na polu akcji ***3 drewna*** nic nie ma, nie otrzymujesz dodatkowego drewna. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 konia *(żadnych innych zwierząt)*.

Skład drewna
(Koszt: 2 kamienie; Punkty: 1)
Za każdym razem, kiedy w jednej rundzie zostaną wykorzystane wszystkie cztery pola akcji z górnego rzędu planszy głównej *(chodzi o pola akcji: **Gracz rozpoczynający i 1 drewno**, **3 drewna**, **1 kamień** oraz **2 kamienie**)*, natychmiast *(i tylko raz w rundzie)* weź 3 drewna z zasobów ogólnych. Drewno otrzymujesz tuż po tym, gdy zostanie zajęte czwarte pole. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Stacja hodowlana
(Koszt: 2 drewna, 3 kamienie; Punkty: 0)
Po zakończeniu Fazy powiększania stada, w ostatniej *(ósmej)* rundzie gry, przeprowadź w swoim gospodarstwie jeszcze raz Fazę powiększania stada *(czyli twoje zwierzęta rozmnożą się na koniec gry dwa razy)*. Twoje budynki specjalne działające w fazie powiększania stada zadziałają dwa razy. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.

Interakcje z innymi budynkami:
- ***Przydomowy warsztat***: możesz zbudować kolejną ***Szopę*** przed powtórzoną Fazą powiększania stada *(nie możesz zbudować dwóch **Szop** przed pierwszą Fazą)*.
- ***Stolarnia***: możesz zbudować kolejny żłób przed powtórzoną Fazą powiększania stada *(nie możesz zbudować dwóch żłobów przed pierwszą Fazą)*.
- ***Szkółka jeździecka***: możesz położyć kolejne ogrodzenie, jeśli twoje konie się znów rozmnożą *(nie możesz położyć dwóch ogrodzeń podczas pierwszej Fazy)*.
- ***Kojec***: musisz opróżnić ***Kojec*** ponownie, zanim powtórzysz Fazę.
- ***Targowisko***: przed powtórzoną Fazą możesz pozyskać kolejne zwierzę za 2 różne materiały budowlane *(które mogą być takie same jak za pierwszym razem)*.

Stacja unasieniania
(Koszt: 2 kamienie; Punkty: 0)
Stacja unasieniania zmienia sposób rozmnażania zwierząt: w Fazie powiększania stada *(w każdej rundzie)* potrzebujesz tylko jednego zwierzęcia, aby na świat przyszło młode danego gatunku *(wciąż tylko jedno młode z gatunku; nie otrzymujesz młodych gatunku, którego nie masz)*. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Stacja żywienia
(Koszt: 2 drewna; Punkty: 0)
Każde twoje pastwisko, na którym nie stoi żłób, pomieści o jedno zwierzę tego samego rodzaju więcej *(przykładowo: pastwisko rozmiaru 1 pola pomieści 3 zwierzęta, a pastwisko rozmiaru 2 pól pomieści 5 zwierząt)*. Ta zasada dotyczy wszystkich twoich obecnych i przyszłych pastwisk. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 zwierzę.

Stadnina
(Koszt: 1 drewno, 3 kamienie, 1 trzcina; Punkty: 3)
Możesz hodować do dwóch koni na każdym niewykorzystanym obszarze gospodarstwa przylegającym w pionie lub poziomie do ***Stadniny*** *(sprawdź „Koniec gry i punktacja", str. 8, aby dowiedzieć się, kiedy pole gospodarstwa liczy się jako wykorzystane)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 konie *(żadnych innych zwierząt)*.

Uwaga:
- W grze są 4 budynki specjalne umożliwiające hodowlę zwierząt na niewykorzystanych polach gospodarstwa: ***Buda dla psa***, ***Hodowla bydła***, ***Stadnina*** oraz ***Wybieg dla dzików***. Efekty ich działania się kumulują.
- Pole gospodarstwa z koniem stojącym dzięki ***Stadninie*** uznawane jest za niewykorzystane.

Stanica narożna
(Koszt: 2 kamienie, 1 trzcina; Punkty: 4)
Stanicę narożną musisz zbudować w jednym z czterech narożników swojego gospodarstwa *(i nigdzie indziej)*. Co prawda jest warta 4 punkty na koniec gry, ale po jej zbudowaniu nie możesz już rozszerzać swojego gospodarstwa *(jeśli skorzystasz z pola akcji **Rozszerzenie**, otrzymasz tylko ogrodzenie, a kiedy zbudujesz **Dworek**, możesz tylko otrzymać krowę)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju.

Stodoła
(Koszt: 3 drewna, 1 trzcina; Punkty: 0)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Stodoły*** weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 owcę, 1 krowę i 1 konia *(lub pozwól im uciec)*. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Uwaga: pomimo, że ***Stodoła*** ma trzcinowy dach *(jak **Szopa**)*, nie jest ***Szopą***.

Stolarnia
(Koszt: 1 kamień, 1 trzcina; Punkty: 0)
Na początku każdej Fazy powiększania stada *(nawet tej rundy, w której zbudowałeś **Stolarnię**)*, możesz zapłacić 2 drewna, aby postawić w swoim gospodarstwie 1 żłób *(i nie więcej)* z zasobów ogólnych *(o ile jest dostępny)*, tak jakbyś korzystał z pola akcji ***Żłoby*** *(jednak bez użycia parobka)*. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Stóg siana
(Koszt: —; Punkty: 1)
Postawienie ***Stogu siana*** nie wymaga materiałów budowlanych. W każdej ***Oborze*** *(włączając w to **Zagrodę z oborą**)*, zamiast hodować maksymalnie 5 zwierząt jednego rodzaju, od tej pory możesz hodować do 3 zwierząt jednego rodzaju oraz do 3 zwierząt innego rodzaju *(ale nie 6 zwierząt jednego rodzaju)*. Żłób podwaja również i te wartości, więc ***Obora*** ze żłobem pomieści do 6 zwierząt jednego rodzaju i jednocześnie do 6 zwierząt innego rodzaju *(albo standardowo 10 jednakowych zwierząt)*. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Stróżówka
(Koszt: 2 drewna, 2 kamienie; Punkty: 6 lub mniej)
Na koniec gry ***Stróżówka*** warta jest 6 punktów, ale tracisz 2 punkty za każdy budynek *(**Szopa**, **Obora** oraz budynki specjalne)* przylegający do lasu *(czyli w górnym rzędzie twojej planszy)*. ***Stróżówka*** przyniesie więc nie więcej niż 6 punktów. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 konie *(żadnych innych zwierząt)*.

Uwaga:
- Stracisz więcej punktów, niż ***Stróżówka*** jest warta, jeśli masz 4 lub więcej budynków w górnym rzędzie.
- Pomimo, że ***Stróżówka*** ma drewniany dach *(jak **Obora**)*, nie jest **Oborą**.

Studnia
(Koszt: 1 drewno, 2 kamienie; Punkty: 0)
Na początku rund: 6, 7 i 8, zanim gracz rozpoczynający wykona swój pierwszy ruch, możesz wziąć z zasobów ogólnych 1 żłób *(o ile jest dostępny)* i natychmiast postawić go w swoim gospodarstwie, bez ponoszenia opłat. Jeśli zbudujesz ***Studnię*** w rundzie 6, 7 albo 8, nie otrzymasz żłoba za bieżącą lub przeszłe rundy. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Szałas kryty strzechą
(Koszt: 1 drewno, 3 trzciny; Punkty: 0)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu tego budynku weź z zasobów ogólnych 3 trzciny *(musisz zapłacić 3 trzciny przed jego budową; nieistotnym jest to, że otrzymasz je z powrotem)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju.

Uwaga: pomimo, że ***Szałas kryty strzechą*** ma trzcinowy dach *(jak **Szopa**)*, nie jest **Szopą**.

Szkółka jeździecka
(Koszt: 2 drewna, 3 kamienie; Punkty: 2)
Za każdym razem, gdy w Fazie powiększania stada otrzymujesz 1 konia, możesz wziąć ze swoich zasobów 1 ogrodzenie i położyć je w swoim gospodarstwie bez ponoszenia opłat. Możesz je położyć zanim umieścisz w gospodarstwie konia. Jeśli nie umieścisz konia w gospodarstwie, nie możesz położyć ogrodzenia. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 konie *(żadnych innych zwierząt)*.

Szopa dla dzików
(Koszt: 4 drewna, 1 trzcina; Punkty: 0 albo 4)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Szopy dla dzików*** weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 dzika *(np. w **Szopie dla dzików**; lub pozwól mu uciec)*. Na koniec gry ten budynek jest warty 4 punkty zwycięstwa, o ile posiadasz co najmniej 13 dzików. W przeciwnym razie nie przynosi żadnych punktów. ***Szopa dla dzików*** wciąż jest **Szopą** *(patrz opis **Szopa dla krów**)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 3 dziki *(żadnych innych zwierząt)*.

Szopa dla krów
(Koszt: 4 drewna, 1 trzcina, Punkty: 0 albo 4)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu ***Szopy dla krów*** weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie 1 krowę *(np. w **Szopie dla krów**; lub pozwól jej uciec)*. Na koniec gry ten budynek jest warty 4 punkty zwycięstwa, o ile posiadasz co najmniej 11 krów. W przeciwnym razie nie przynosi żadnych punktów. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 3 krowy *(żadnych innych zwierząt)*.

Szopa dla krów wciąż jest **Szopą**, więc możesz przebudować ją w **Oborę** *(o ile jest dostępna w zasobach ogólnych)*, korzystając z pola akcji ***Obora***. Możesz też przebudować ją w ***Zagrodę z oborą*** *(o ile jest dostępna)*, korzystając z pola akcji ***Budynek specjalny***. W obu przypadkach zwróć żeton ***Szopy dla krów*** do zasobów ogólnych. Po przebudowie nie otrzymujesz punktów za ***Szopę dla krów*** *(chyba że ją ponownie zbudujesz)*.

Świetlica wiejska
(Koszt: 3 drewna, 1 trzcina; Punkty: 2)
W dowolnym momencie gry *(nawet poza Fazą pracy)* i dowolną liczbę razy w grze możesz przekazać przeciwnikowi jedno ze swoich niewykorzystanych ogrodzeń *(nie z planszy!)*, które on doda do swoich zasobów. Kiedy to zrobisz, natychmiast połóż na swojej planszy jedno *(inne)* ogrodzenie z własnych zasobów, bez ponoszenia kosztów. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Targ bydlęcy
(Koszt: 2 drewna, 2 kamienie; Punkty: 1)
Za każdym razem, gdy rozszerzasz gospodarstwo *(korzystając z pola akcji **Rozszerzenie** albo z budynku **Dworek**)*, możesz wymienić jedno swoje dowolne zwierzę na jedną krowę, którą musisz natychmiast umieścić w swoim gospodarstwie. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 3 krowy *(żadnych innych zwierząt)*.

Targ zwierzęcy
(Koszt: 2 drewna, 2 trzciny; Punkty: 3)
W dowolnym momencie w trakcie każdej Fazy pracy możesz dowolną liczbę razy wymienić 2 różne zwierzęta na 1 inne zwierzę. Nie możesz korzystać z tego przywileju w Fazie powiększania stada, aby zrobić miejsce na młode. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 zwierzęta tego samego rodzaju.

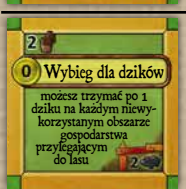
Targowisko
(Koszt: 1 drewno, 2 kamienie; Punkty: 1)
Na początku każdej Fazy powiększania stada *(nawet tej rundy, w której zbudowałeś **Targowisko**)*, możesz *(jeden raz)* zamienić 2 różne materiały budowlane na 1 dowolne zwierzę. Umieść je w swoim gospodarstwie *(lub pozwól mu uciec)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 krowę *(żadnych innych zwierząt)*.

Tartak
(Koszt: 5 kamieni; Punkty: 4)
Płacisz o 1 drewno mniej podczas budowy żłobów, ***Obór*** i budynków specjalnych *(jeśli wymagają drewna do budowy)*. Zniżka przysługuje również, kiedy budujesz żłób lub budynek specjalny, korzystając z przywileju budynku *(np. **Oficyna**, **Stolarnia** czy **Pokój dla służby**)*. **Tartak** jest bezużyteczny podczas budowy budynków niewymagających drewna. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Urząd architekta
(Koszt: 1 drewno; Punkty: 4)
Urząd architekta możesz zbudować jedynie w trakcie swojej drugiej akcji podczas pierwszej rundy gry. Nie można go zbudować później. ***Urząd architekta*** musi przylegać poziomo lub pionowo do ***Chaty*** - nie możesz go zbudować w innym miejscu. Wszystkie budynki, które będziesz budować w trakcie gry, muszą pionowo albo poziomo przylegać do siebie *(w tym: **Chata**, **Szopy**, **Obory** i budynki specjalne)*. Na koniec gry ***Urząd architekta*** jest warty 4 punkty. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju.

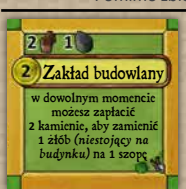
Interakcje z innymi budynkami:
- **Ciesielnia:** nie możesz przesunąć **Szopy**, jeśli w wyniku tego jakiś budynek nie będzie przylegał do innych.
- **Oficyna:** możesz zbudować ***Urząd architekta***, korzystając z **Oficyny**, o ile zrobisz to w swojej drugiej akcji w pierwszej rundzie. Aby to zrobić, musisz umieścić Urząd architekta tak, aby przylegał zarówno do **Chaty**, jak i **Oficyny**.

Ustawiacz płotów
(Koszt: 1 kamień, 1 trzcina; Punkty: 0)
Natychmiast *(i tylko raz)* po zbudowaniu tego budynku możesz zbudować dowolną liczbę ogrodzeń ze swoich zasobów, płacąc za każde 1 drewno tak, jakbyś korzystał z pola akcji ***Płoty*** *(jednak bez użycia parobka)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 1 zwierzę.



Wybieg dla dzików
(Koszt: 2 drewna; Punkty: 0)
Możesz hodować po 1 dziku na każdym niewykorzystanym obszarze swojego gospodarstwa, które graniczy z lasem *(znajduje się w górnym rzędzie gospodarstwa; sprawdź „Koniec gry i punktacja", str. 8, aby dowiedzieć się, kiedy pole gospodarstwa liczy się jako wykorzystane)*. W tym budynku możesz hodować maksymalnie 2 dziki *(żadnych innych zwierząt)*.

Uwaga:
- W grze są 4 budynki specjalne umożliwiające hodowlę zwierząt na niewykorzystanych polach gospodarstwa: ***Buda dla psa***, ***Hodowla bydła***, ***Stadnina*** oraz ***Wybieg dla dzików***. Efekty ich działania się kumulują.
- Pole gospodarstwa z dzikiem stojącym dzięki ***Wybiegowi dla dzików*** uznawane jest za niewykorzystane.
- Pomimo zbieżności nazw, ***Wybieg dla dzików*** nie jest pastwiskiem.



Zakład budowlany
(Koszt: 2 drewna, 1 kamień; Punkty: 2)
W dowolnym momencie gry *(nawet poza Fazą pracy)* i dowolną liczbę razy możesz zapłacić 2 kamienie, aby wymienić w swoim gospodarstwie żłób *(niestojący na budynku)* na zwykłą **Szopę** *(nie **Szopę dla dzików** czy **Szopę dla krów**)*. Musisz położyć pozyskaną **Szopę** na to pole, na którym stał żłób. Możesz w ten sposób wymienić żłób stojący wewnątrz pastwiska. Nie możesz korzystać z ***Zakładu budowlanego***, jeśli w zasobach ogólnych nie ma już **Szop**. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Zakład kamieniarski
(Koszt: 5 drewna; Punkty: 2 za każdy kamień na tym budynku)
Na koniec każdej rundy *(nawet tej rundy, w której zbudowałeś **Zakład kamieniarski**)*, możesz położyć na tym budynku 1 kamień ze swoich zasobów. Będzie tam leżał do końca gry *(nie możesz go zabrać z powrotem, ani użyć do innych celów)*. Na koniec gry ***Zakład kamieniarski*** warty jest 2 razy tyle punktów, ile leży na nim kamieni. W tym budynku nie możesz hodować żadnych zwierząt.

Uwaga: ***Zakład kamieniarski*** może przynieść ci nawet 14 punktów, o ile zbudujesz go w drugiej rundzie i odłożysz na niego kamień w każdej następnej.