

# AGRICOLA

## TORFOWISKO

Jeszcze na początku minionego stulecia wykorzystywano torf do ogrzewania domów, a jego kopanie sprzyjało poszerzaniu przestrzeni pod uprawy rolne. Podobnie rzecz miała się z lasami.

W rozszerzeniu gry **Agricola: Torfowisko** gracze rozpoczynają grę, posiadając w gospodarstwie lasy oraz torfowiska. W trakcie rozgrywki każdy musi wykorzystywać akcje specjalne, aby usunąć z obszaru gospodarstwa lasy i torfowiska. W ten sposób zyskać można dodatkową przestrzeń pod uprawy oraz pastwiska. W zamian za usunięcie żetonów gracze otrzymują drewno lub opał, czyli materiały niezbędne do ogrzewania domostw. Akcje specjalne nadają grze wyjątkowej dynamiki. Ten nowy typ akcji gracze mogą wykorzystywać bez konieczności wysyłania do pracy członków swoich rodzin.

Do gry niezbędna jest podstawowa wersja gry Agricola. Żeby wykorzystać zasady gry opisane w tej instrukcji, gracze muszą znać zasady podstawowej wersji gry.

### ZAWARTOŚĆ PUDELKA

- A** 2 plansze na duże usprawnienia;
- B** 1 pole akcji *Szpital*;
- C** 25 drewnianych znaczników koni;
- D** 27 żetonów opału;
- E** 42 żetonów lasu/torfowiska;
- F** 6 żetony zaoranych pól;
- G** 10 kart akcji specjalnych;
- H** 14 kart dużych usprawnień;
- I** 9 kart początkowych;
- J** 118 kart małych usprawnień (2 talie);
- K** 2 karty stosów;
- L** 6 żetonów wielokrotności użycia z oznaczeniem *zimny piec* na odwrocie;
- M** 4 żetonów wielokrotności użycia z symbolem *łóżko* na odwrocie;
- N** 1 nagrobek;
- O** 1 zielona strzałka z *-1 punktem* na odwrocie;
- P** 1 notes z tabelą podsumowania zdobytych punktów.





# PRZYGOTOWANIE DO GRY

## Poziomy trudności

Przed rozpoczęciem gry należy uzgodnić poziom trudności rozgrywki.

- Na pierwszym poziomie trudności (*najłatwiejsza gra*) gra rozgrywana jest podobnie jak wersja rodzinna, czyli bez użycia kart małych usprawnień.
- Na drugim poziomie gra jest rozgrywana z wykorzystaniem planszy oraz kart akcji dedykowanych dla gry w wariantcie rodzinnym. Dodatkowo każdy gracz otrzymuje zestaw 7 małych usprawnień. Gracze powinni uzgodnić, czy chcą wykorzystać karty (*z niniejszego rozszerzenia*) z talii dla początkujących, talii dla zaawansowanych, pomieszczać obydwie talie czy nawet pomieszczać je z kartami małych usprawnień z wersji podstawowej.
- Na trzecim poziomie gra jest rozgrywana z kompletną wersją gry podstawowej. *Dokładne zasady dotyczące tego wariantu opisane są na stronie 7.*

## Rozmieszczanie żetonów torfowisk oraz lasów

Każdy gracz losuje kartę początkową i umieszcza w swoim gospodarstwie 3 żetony torfowisk oraz 5 żetonów lasu, zgodnie z rysunkiem na karcie.

## Karty akcji specjalnych

W lewym górnym rogu każdej karty akcji specjalnych umieszczono oznaczenie dotyczące liczby graczy, dla której jest ona przeznaczona. Należy umieścić odpowiednie karty odkryte obok plansz głównych tak, aby były one w zasięgu wszystkich graczy.



Strona frontowa oraz rewers kart akcji specjalnych dla gry w 2 osoby.

Wśród nowych kart znajdują się dwie identyczne karty **Masarnia** oraz dwie identyczne karty **Aneks kuchenny**.

Na początku gry należy umieścić te karty pod kartami **Palenisko** oraz **Kuchnia**.

## Nowe karty dużych usprawnień

14 nowych kart dużych usprawnień należy dołączyć do 10 z podstawowej wersji gry. W lewym górnym rogu każdej nowej karty umieszczono opis wskazujący, gdzie powinna ona zostać umieszczona na początku gry. 10 nowych kart dużych usprawnień należy umieścić pod 10-ma kartami dużych usprawnień z podstawowej wersji gry.

**Mielerz** oraz **Gajówka** należy umieścić na planszy rozszerzającej dla dużych usprawnień, a pod nimi odpowiednio **Muzeum Torfu** oraz **Padok**.

## Żetony wielokrotności użycia

Żetony wielokrotności użycia należy położyć obok plansz głównych. Podczas gry będą umieszczane na niektórych kartach małych usprawnień, tuż po ich zagranie. Żetony te wskazują, ile razy można jeszcze wykorzystać akcję, która jest wskazana na karcie.

## Żetony łóżka, zimnego pieca oraz pozostałe

Na odwrocie żetonów żetonów wielokrotności użycia znajdują się symbole **łóżka** oraz **zimnego pieca**. Żetony łóżka są wykorzystywane do oznaczenia, że członkowie rodziny podupadli na zdrowiu (*patrz strona 5*). Żetony zimnego pieca wykorzystywane są w jednym z dodatkowych wariantów gry (*patrz strona 7*). Dodatkowo, w rozszerzeniu znajduje się jeszcze żeton używany wraz z kartą **Grobowiec rodzinny** oraz żeton wykorzystywany z kartą **Leśny dukt**.



Każdy gracz w inny sposób rozmieszcza w swoim gospodarstwie żetony torfowisk oraz lasów, jednak każdy z tych sposobów jest równoważny. Większa liczba żetonów przy chacie przekłada się na większą przestrzeń pod uprawy oraz na hodowlę.

Tylko 2/2/3/4 karty akcji specjalnych są wykorzystywane przy grze w 2/3/4/5 osób. Zwróć niewykorzystywane karty akcji specjalnych do pudełka. Nie będą używane w grze.



Zaletą umieszczenia 12 z 14 nowych kart dużych usprawnień pod kartami z wersji podstawowej jest to, że podczas pierwszych rozgrywek nie trzeba tłumaczyć graczom zasad działania nowych kart. Jedyne dwa nowe duże usprawnienia, które muszą zostać objaśnione to, **Mielerz** oraz **Gajówka**.





## PRZEBIEG GRY

Podczas gry obowiązują zasady z podstawowej wersji gry Agricola, z modyfikacjami opisanymi w tej instrukcji. Na początku gry należy wybrać osobę rozpoczynającą grę i przekazać jej 2 żywności. Pozostali gracze otrzymują 3 żywności.

**Bardzo ważna zasada: Karta rundy „1 duże lub małe usprawnienie” MUSI zostać zagrana już w pierwszej rundzie.**



### Torfowiska oraz lasy

Torfowiska oraz lasy można usuwać z gospodarstwa w trakcie gry poprzez wykorzystanie akcji dostępnych na kartach akcji specjalnych. Torfowisk i lasów nie można ogradzać ani zakrywać innymi żetonami. Nie można na nich również umieszczać obór ani hodować zwierząt.

Niektóre małe usprawnienia umożliwiają jednak nakrywanie żetonów torfowisk oraz lasów innymi żetonami. Podczas rozstrzygania tekstów na kartach oraz przy finałowej punktacji każdy obszar, na którym leży więcej niż jeden żeton, uważany jest za obszar takiego typu, jaki żeton leży na wierzchu. Żetony zakryte innymi nie liczą się aż do momentu, w którym zostaną odkryte.



### Duże usprawnienia

Zgodnie z zasadami, **Kuchnia** może być pozyskana w zamian za zwrócenie **Paleniska**. Grając z użyciem tego rozszerzenia, zwracane **Palenisko** musi trafić na pole, z którego zostało zabrane. **Aneks kuchenny** może zostać pozyskany w zamian za zwrócenie **Paleniska** lub **Kuchni**. **Kuchnia** podobnie jak **Palenisko** musi zostać zwrócona na to samo pole, z którego została wzięta.

Inna reguła obowiązuje jednak dla karty **Kościół**: karta **Wiejski kościół** musi zostać usunięta z gry. Nie wolno jej zwrócić na planszę dużych usprawnień.

### Małe usprawnienia

Rozszerzenie wnosi do gry nowy zestaw kart małych usprawnień. Zasady dotyczące posługiwania się tymi kartami są takie same, jak w przypadku kart z wersji podstawowej:

- Wymagania dotyczące możliwości zagrania danej karty opisano w jej lewym górnym rogu. Na stronach 6 i 7 wyjaśnione zostały szczegółowo różne rodzaje możliwych wymagań.
- Koszt zagrania karty (włączając w to informację, czy karta powinna zostać zwrócona do zasobów ogólnych czy odrzucona) został opisany w prawym górnym rogu karty.
- W niektórych przypadkach gwiazdką (\*) oznaczono, że w tekście karty umieszczono dodatkowe informacje dotyczące zagrania karty.

Karty usprawnień, które zostały zagrane, muszą leżeć odkryte na stole przed graczem do końca gry. Gracz nie może odrzucić zagranej karty usprawnienia.

Niektóre małe usprawnienia dotyczą uprawiania pól. Należy zwrócić uwagę na:

- Tak samo jak w podstawowej wersji gry nowe żetony pola muszą zawsze bezpośrednio sąsiadować z istniejącymi żetonami pola (wyjątek: **Dzике pola** oraz **Odległe pastwisko**).
- Gracze muszą zbierać plony podczas fazy zbiorów (ta czynność nie jest opcjonalna).
- Jeśli karta umożliwia akcję **Obsiej pola**, to nie oznacza automatycznego nabycia prawa wykonania akcji **Upiecz chleb**.

### Akcje zwykłe oraz akcje specjalne

W rozszerzeniu **Agricola: Torfowisko** wprowadzono nowy rodzaj akcji (akcje specjalne), które należy odróżnić od zwykłych akcji. Aby wykonać zwykłą akcję należy umieścić znacznik członka rodziny na planszy. **Zamiast** wysłać członka rodziny (lub **Gościa**) do pracy, gracz może wziąć kartę akcji specjalnej i przeprowadzić **jedną** akcję spośród wszystkich opisanych na karcie.

Członkowie rodziny (lub **Gość**) pozostają w tym czasie w chacie/domu i będą mogli zostać wysłani do pracy później (podczas tej samej fazy pracy).



lub



Żaden z graczy nie otrzymuje opalu na początku gry.

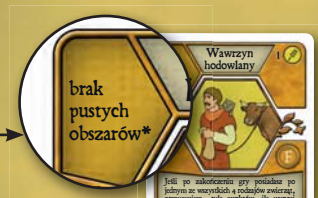
Kolejność pojawiania się kart akcji w rundach od 2 do 4 (1 owca, **Buduj ogrodzenie**, oraz **Obsiej pola/Upiecz chleb**) jest nadal losowa.

Zasady gry mogą być (podobnie jak w wersji podstawowej) modyfikowane przez karty małych usprawnień.

Przykład: karta **Puszcza** umożliwia umieszczenie żetonów lasów na innych żetonach lasów. Karta **Las łęgowy** umożliwia z kolei umieszczanie żetonów lasu na żetonach torfowisk. Takie obszary ze stosami żetonów traktowane są jako zwykłe lasy (np. przy rozpatrywaniu karty **Gajówka**).

**Palenisko** kosztujące 2 gliny musi zostać umieszczone na polu dla **Paleniska** o koszcie 2 glin, a drugie **Palenisko** odpowiednio na sąsiednim polu (niezależnie od tego, czy na tych polach leżą wciąż karty **Masarni**, czy nie). Może się więc zdarzyć, że **Masarnia** zostanie ponownie przykryta.

**Kuchnia** musi zostać zwrócona w momencie, gdy **Aneks kuchenny** zostanie zakupiony. W przeciwnym razie gracze mogliby nigdy nie być w stanie zakupić **Aneksu kuchennego**.



...po 3 (lub więcej) sztuki z każdego rodzaju.  
\*Obszary gospodarstwa na kartach są również uwzględniane.

W odróżnieniu od kart z wersji podstawowej, małe usprawnienia rozszerzenia **Agricola: Torfowisko** charakteryzują się szarym tłem pola z tekstem.

Podczas swojej tury, gracz decyduje, czy przeprowadzić zwykłą akcję (z użyciem członka rodziny) czy akcję specjalną (bez konieczności wykorzystywania członków rodziny).

Faza pracy to ta część rundy, podczas której znaczniki członków rodziny umieszcza się na polach akcji.



Jeśli gracz weźmie kartę akcji specjalnych ze wspólnego obszaru gry, umieszcza ją odkrytą na stole przed sobą. Każdy gracz ma prawo przekazać 2 żywności do zasobów ogólnych i wziąć odkrytą kartę, która leży przed **innym** graczem (*nie może zakupić karty leżącej przed nim samym*). W takiej sytuacji karta akcji specjalnej zostaje umieszczona przed graczem, który ją nabył, ale musi zostać odwrócona rewersem do góry.

Podobnie jak w przypadku pierwszego użycia karty akcji specjalnej gracz może teraz przeprowadzić jedną akcję specjalną opisaną na zakupionej karcie. Kart leżących rewersem do góry nie można kupić do końca rundy.

Na końcu każdej rundy wszystkie karty akcji specjalnych należy umieścić odkryte we wspólnym obszarze gry.

**Uwaga! Gracz nieposiadający członków rodziny w swoim domu nie może wykonać żadnej akcji specjalnej.**

## Akcje specjalne

Na kartach akcji specjalnych dostępnych jest siedem różnych akcji. W zależności od liczby graczy, podczas rozgrywki używa się innego zestawu kart (*odpowiednie oznaczenie umieszczono w lewym górnym rogu*). Na każdej karcie dostępnych jest od dwóch do czterech różnych akcji.



### Kopanie torfu

Wybierz jedno torfowisko w swoim gospodarstwie, weź leżący na nim żeton i zwróć go do zasobów ogólnych. W wyniku tej akcji, jedno z pól zostaje oczyszczone z torfu. Otrzymujesz dodatkowo 3 opałę z zasobów ogólnych. Nie możesz wykonać akcji **Kopanie torfu**, jeśli nie posiadasz już torfowisk w gospodarstwie.



### Wypalanie lasu

Wybierz jeden las w swoim gospodarstwie, weź leżący na nim żeton i wymień go na żeton pola. Pole musi zostać ułożone na miejscu, gdzie uprzednio znajdował się las. W trakcie wykonywania tej akcji obowiązuje zasada, że wszystkie nowo układane pola muszą ze sobą sąsiadować. Akcja **Wypalanie lasu** nie jest więc zawsze możliwa do wykonania.

Nie możesz wykonać akcji **Wypalanie lasu**, jeśli nie posiadasz w gospodarstwie lasów. Akcji tej nie możesz również wykonać dla obszaru, gdzie żeton lasu leży na innym żetonie (*np. po zagraniu karty Puszczą*).



### Karczowanie

Wybierz jeden las w swoim gospodarstwie, weź leżący na nim żeton i zwróć go do zasobów ogólnych. W wyniku tej akcji jedno z pól zostaje oczyszczone z lasu. Otrzymujesz dodatkowo 2 drewna z zasobów ogólnych. **Karczowanie** nie jest możliwe, jeśli nie posiadasz w gospodarstwie lasów.



### Handel końmi

Weź 1 konia z zasobów ogólnych (*w grze w dwie lub pięć osób zapłać za niego 1 żywność*). Konia, podobnie jak pozostałe zwierzęta, wymagają odpowiednich przybytków w gospodarstwie, aby mogły być hodowane. Przetwarzanie koni na żywność możliwe jest jedynie w dużych usprawnieniach: **Masarnia**, **Aneks kuchenny** oraz w niektórych małych usprawnieniach. Możliwe jest pozyskanie nowego konia i natychmiastowe jego przetworzenie na żywność bez konieczności uprzedniego umieszczenia go w gospodarstwie.



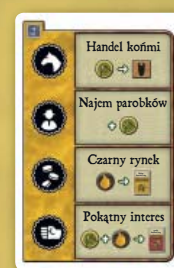
### Najem parobków

Weź 1 żywność z zasobów ogólnych. Podczas gry w trzy osoby weź z zasobów ogólnych 2 żywności zamiast 1 żywności.

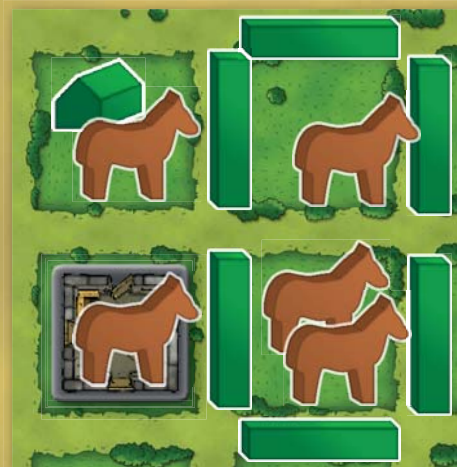


Każda karta akcji specjalnych może być wykorzystana w rundzie maksymalnie przez dwóch graczy. Pierwszy z nich wykonuje akcję specjalną za darmo, a drugi musi zapłacić 2 żywności za wykonanie akcji.

Nie ma ograniczeń dotyczących maksymalnej liczby kart akcji specjalnych, które gracz może mieć przed sobą.



W tym przykładzie gracz nie może wykonać akcji specjalnej **Wypalanie lasu**, ponieważ nie posiada obszarów leśnych, będących w bezpośrednim sąsiedztwie pól.







### Czarny rynek

Czarny rynek jest używany w grze na drugim (patrz strona 2) oraz trzecim (patrz strona 7) poziomie trudności. Odrzuć 1 opał do zasobów ogólnych, aby uzyskać prawo wykonania akcji **1 małe usprawnienie**. Możesz zagrać posiadaną w ręce kartę usprawnienia, jeśli zapłacisz wskazaną na niej cenę oraz spełnisz warunki.



### Pokątny interes

Odrzuć 1 opał oraz 1 żywność do zasobów ogólnych, aby uzyskać prawo wykonania akcji **1 duże usprawnienie**. Możesz wziąć kartę dużego usprawnienia, jeśli zapłacisz wskazaną na niej cenę oraz spełnisz warunki.

### Do czego służy opał?

Opał konieczny jest do ogrzewania chat/domów.

### Ogrzewanie izb

Podczas żniw, w fazie żywienia rodziny, gracze nie tylko muszą wyżywić członków swojej rodziny (zgodnie z zasadami gry wersji podstawowej), ale również zgromadzić odpowiednią ilość opału na zimę.

Do ogrzania każdej izby drewnianej chaty gracz musi nazbierać 1 opał. Gracz, którego członkowie rodziny mieszkają w glinianej chacie, musi zebrać o 1 opał mniej niż posiada izb. Kamienny dom wymaga do ogrzania o 2 mniej opału niż liczby izb.

### Uwaga! 1 drewno można zawsze przetworzyć na 1 opał.

Ta zasada jest podobna do obecnej w wersji podstawowej możliwości wymiany 1 zboża lub 1 warzywa na 1 żywność. Wyraz **zawsze** oznacza również moment tuż przed liczeniem punktów, kiedy to, posiadając pewne usprawnienia (np. **Mielerz**), można zdobyć dodatkowe punkty za posiadanie opału.

### Choroby członków rodziny i wysyłanie chorych do Szpitala

Za każdy brakujący żeton opału gracz otrzymuje 1 żeton łóżka, ale nie więcej niż posiada członków rodziny (ewentualnie posiadany żeton **Gość** nie jest uwzględniany). Żeton łóżka musi zostać umieszczony na wierzchu znacznika członka rodziny.

Członek rodziny ze znacznikiem łóżka będzie chory podczas całej następnej rundy. Jediną akcją, którą jest w stanie wykonać, to „doczłapanie” do **Szpitala**. Tam gracz odrzuca żeton łóżka, za co otrzymuje 1 żywność z zasobów ogólnych. **Szpital** jest polem akcji.

**Ważna reguła: W szpitalu może przebywać jednocześnie dowolna liczba członków rodzin.**

Każdy członek rodziny (nawet nie posiadający żetonu łóżka) oraz **Gość** może dobrowolnie pójść do **Szpitala**. W ramach tej akcji otrzymuje 1 żywność.

Gracz może również zdecydować, że będzie ogrzewał mniejszą liczbę izb niż jest w stanie (nie wykorzystując posiadanych opałów i/lub drewna).

Każdy wymagany w trakcie ostatnich żniw opał, którego gracz nie przekaże do zasobów ogólnych powoduje, że jeden członek rodziny tego gracza nie jest w stanie opuścić łóżka nawet w trakcie liczenia punktów po zakończeniu gry. Chorzy członkowie rodziny warci są po zakończeniu gry tylko 1 punkt zamiast 3 punktów.

## PUNKTACJA

W trakcie punktacji należy użyć nowej tabeli liczenia punktów. Do zasad punktacji z wersji podstawowej dodaje się jeszcze zasady punktacji w kategorii **Konie**. Za każdego posiadanego konia gracz otrzymuje 1 punkt (nie ma górnego ograniczenia punktów w tej kategorii). Gracz, który nie posiada żadnego konia, po zakończeniu gry otrzymuje -1 punkt. Chorzy członkowie rodziny (jak wspomniano wcześniej) dają 1 punkt zamiast 3.

Torfowiska oraz lasy uważane są za obszary zagospodarowane.



Przykład: Anna posiada trzyizbową drewnianą chatę oraz 2 członków rodziny. W trakcie żniw musi posiadać (i przekazać do zasobów ogólnych) 3 opały, a nie 2 (mimo, że posiada tylko 2 członków rodziny).



Przykład: Bartek ma 4 członków rodziny zamieszkujących dwuizbowy kamienny dom. Musi więc przekazać do zasobów ogólnych: 2 (wielkość) - 2 (kamienny dom) = 0 opałów.



Gracz może świadomie zdecydować, że jego członek rodziny będzie chorować. Jeśli gracz posiada kartę małego usprawnienia dającą pewne przywileje za posiadanie członków rodziny w szpitalu, wzięcie żetonu łóżka i wysłanie członka rodziny do szpitala może okazać się korzystne.

Karty: **Szkapa**, **Koń pociągowy** (z tego rozszerzenia) oraz **Koń** (z podstawowej wersji gry) nie są uważane podczas punktacji za konie.



# WYMAGANIA OBECNE NA KARTACH USPRAWNIEŃ

Wymagania, opisane w lewym górnym rogu kart usprawnień, muszą być spełnione w momencie zagrywania danej karty. Po jej zagraniu (oraz w dalszej części gry) nie muszą być już spełnione. Warunki nie mają więc znaczenia dla zagrzanych (leżących na stole) kart.

W tym rozdziale wyjaśnione zostaną wymagania znajdujące się na kartach. Punkty ułożono tematycznie: warunki dotyczące zagrzanych usprawnień, warunki dotyczące żetonów i hodowli zwierząt, warunki dotyczące numerów rund oraz warunki dotyczące chaty/domu gracza.

## Usprawnienia

- **X dużych usprawnień** oznacza, że gracz zagrał do tej pory co najmniej X kart dużych usprawnień, które leżą przed nim na stole. Liczba zagrzanych małych usprawnień nie ma znaczenia.
- **X małych usprawnień** oznacza, że gracz zagrał do tej pory co najmniej X kart małych usprawnień, które leżą przed nim na stole. Liczba zagrzanych dużych usprawnień nie ma znaczenia.
- Karty małych usprawnień umożliwiające rozbudowę do dużych usprawnień liczą się zarówno jako małe, jak i duże usprawnienia (zwróć uwagę na kolor obramowania rysunku oraz ornamentu na karcie).
- **X usprawnień** oznacza, że gracz zagrał do tej pory co najmniej X kart usprawnień, które leżą przed nim na stole. Nie ma znaczenia, czy były to karty małych, czy dużych usprawnień.
- Karty, które przekazywane są graczowi po lewej, nie spełniają definicji „zagrzanych i leżących na stole” usprawnień. Gracz, który zagrał jedynie tego typu karty, spełnia więc wciąż warunek **Brak zagrzanych usprawnień**.
- **Maks. X usprawnień** oznacza, że gracz zagrał do tej pory nie więcej niż X kart usprawnień (małych lub dużych), które leżą przed nim na stole (karty przekazane graczowi po lewej nie mają więc znaczenia).



Kolor obramowania wokół rysunku na karcie oraz ornamentów na obu jego stronach wskazują, że **Kościół** jest również dużym usprawnieniem.



Karty przekazywane graczowi po lewej są oznaczone brązowymi strzałkami po obydwu stronach rysunku na karcie.

## Żetony

- Żetony lasu/torfowiska przykryte przez inne żetony są zawsze pomijane.
- **X lasów** oznacza, że gracz musi posiadać w gospodarstwie co najmniej X lasów (obszarów zakrytych żetonami lasu).
- **Maks. X lasów** oznacza, że gracz nie może mieć w gospodarstwie więcej niż X lasów (obszarów zakrytych żetonami lasu).
- **Dokładnie X torfowisk** oznacza, że gracz musi posiadać w gospodarstwie nie mniej i nie więcej niż X torfowisk (obszarów zakrytych żetonami torfowiska).
- Opisane powyżej zasady dotyczą żetonów lasów, pól oraz torfowisk.



## Inwentarz

- **X koni** oznacza, że gracz musi posiadać co najmniej X koni. Ta zasada dotyczy nie tylko koni, ale również pozostałych zwierząt. Przy rozpatrywaniu warunków typu **X koni** lub **X zwierząt** należy również uwzględnić zwierzęta, które gracz trzyma na karcie **Wspólne pastwisko** innego gracza.
- Przy rozpatrywaniu warunków **X zwierząt** oraz **1 koni** nie uwzględnia się kart usprawnień **Szkapa**, **Koń pociągowy** (z tego rozszerzenia) oraz karty **Koń** (z podstawowej wersji gry).



## Numery rund

- **Nie może zostać zagrana po rundzie X** oznacza, że karta nie może zostać zagrana po zakończeniu rundy X. Może więc zostać zagrana najpóźniej w trakcie rundy X.
- **Nie może zostać zagrana przed rundą X** oznacza, że karta nie może zostać zagrana przed rundą X. Może więc zostać zagrana najwcześniej w trakcie rundy X.
- Zdanie „Ta karta nie może zostać zagrana w rundzie, po której następują żniwa” było zbyt długie, aby umieścić je w rogu karty. Zostało więc umieszczone na karcie.



\*Ta karta nie może zostać zagrana w rundzie, po której następują żniwa.




## Domostwo

- **X izba** oznacza, że gracz musi posiadać drewnianą/glinianą chatę lub kamienny dom z co najmniej X izbami. Karty usprawnień umożliwiające „zamieszkiwanie” w nich członkom rodziny (np. **Chyża**) nie są rozpatrywane jako izby.
- **Gliniana chata** oznacza, że członkowie rodziny gracza zamieszkują w glinianej chacie lub kamiennym domu.
- **Kamienny dom** oznacza, że członkowie rodziny gracza zamieszkują w kamiennym domu.
- Karta małego usprawnienia **Chyża** zawiera w treści warunek **jeśli wciąż posiadasz drewnianą chatę**, który uniemożliwia wymianę tej karty na żeton izby, jeśli gracz choć raz przebudował chatę.



## WARIANTY

### Wariant 1: Zasady specjalne dotyczące opału

Karty usprawnień: **Palenisko**, **Kuchnia**, **Masarnia** oraz **Aneks kuchenny** są usprawnieniami kuchennymi (oznaczono je symbolem kociołka  w lewym dolnym rogu). Gracz, który zagra kartę usprawnienia kuchennego, kładzie na nim żeton zimnego pieca. Takiego usprawnienia nie można używać do czasu, usunięcia żetonu z karty. Gracz może go usunąć, jeśli rozpali w tym usprawnieniu ogień (zapłaci 1 opał). Tę czynność można wykonać w dowolnym momencie. Dodatkowo:

- Gracz, który rozbuduje działające usprawnienie kuchenne, nie musi już rozpałać ognia w nowym usprawnieniu.
- Gracz, rozbudowawszy usprawnienie kuchenne, w którym nie rozpalono jeszcze ognia, otrzymuje ulepszone usprawnienie kuchenne, wymagające wciąż rozpalenia w nim 1 opału.



### Wariant 2: Trzeci poziom trudności

W tym wariantcie gry rozgrywka toczy się ze wszystkimi typami kart (podobnie jak wariant pełny wersji podstawowej). Na początku gry wszyscy otrzymują 7 kart pomocników i 3 karty małych usprawnień z wersji podstawowej oraz 4 karty usprawnień z rozszerzenia **Agricola: Torfowisko**.

## WARIANT JEDNOOSOBOWY (DLA 1 GRACZA OD 10 LAT)

Zasady gry wariantu jednoosobowego z podstawowej wersji gry są zachowane ze zmianami opisanymi poniżej.

Żetonów żywności nie umieszcza się na polu akcji **Gracz rozpoczynający**, jeśli grę rozgrywa się w wariantcie rodzinnym (opisane w tej instrukcji jako poziom 1 oraz 2). Dodatkowo wykorzystuje się wszystkie 10 kart akcji specjalnych. Podczas przygotowywania gry karty te muszą zostać potasowane oraz ułożone w zakryty stos.

### Rozpoczęcie rundy

Na początku pierwszej rundy należy odwrócić pierwszą kartę ze stosu zakrytych kart akcji specjalnych. Kiedy zostanie ona użyta, należy ją odrzucić z gry, a na początku następnej rundy odkryć nową. Jeśli karta akcji specjalnych nie została wykorzystana, na początku następnej rundy gracz może umieścić ją na spodzie stosu zakrytych kart akcji specjalnych, po czym odwrócić nową (symbole akcji specjalnych zostały umieszczone również na odwrocie kart). Jeśli stos zakrytych kart akcji specjalnych jest wyczerpany, wykorzystana zostaje ponownie ostatnio używana karta akcji specjalnych.

### Przebieg rundy

W każdej rundzie gracz może wykorzystać w fazie pracy tylko jedną z akcji dostępnych na wybranej karcie akcji specjalnych. Następnie karta ta jest odrzucana (nie jest już więcej wykorzystywana w trakcie całej gry). Raz w każdej rundzie gracz może zapłacić 2 żywności, aby zapobiec odrzuceniu karty. Taka karta akcji specjalnych jest traktowana tak, jak gdyby nie była wykorzystana i pozostaje odkryta. (Można więc skorzystać z tej karty ponownie w tej samej rundzie).

### Cel gry

W wariantcie rodzinnym bez kart małych usprawnień (poziom 1) celem jest zebranie 65 punktów. W wariantcie rodzinnym z kartami małych usprawnień (poziom 2) celem jest zebranie 70 punktów. W pełnym wariantcie gry z kartami **Pomocników** (poziom 3, patrz wariant 2 na stronie 7) celem jest zdobycie 72 punktów.

W wariantcie 2 zalecamy, aby karta pomocnika **Kochanek** nie mogła zostać zagrana przed rundą 3.



W wariantcie jednoosobowym grę rozpoczyna się zgodnie z regułami wersji podstawowej, bez żywności. Na początku każdej rundy na polu 3 drewna umieszcza się tylko 2 drewna. Podczas żniw dorośli członkowie rodziny wymagają 3 żywności, a nowi członkowie rodziny tylko 1 żywność.



Gracz może decydować o przenoszeniu niewykorzystanych kart na spód stosu. Ma więc wpływ na to, która karta akcji specjalnych będzie ostatnią. Zwracamy uwagę na ten fakt, ponieważ ostatnia karta może być używana w trakcie gry przez 5 kolejnych rund (od 10 do 14).





## WSKAZÓWKA DOTYCZĄCA PŁYNNOŚCI GRY

W niniejszym rozszerzeniu ważne jest, aby gracze nie brali do rąk znaczników członków rodziny do czasu, gdy zdecydują, jaką akcję chcą nimi wykonać.

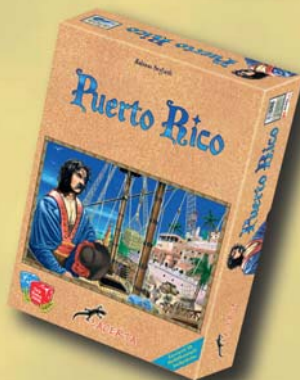
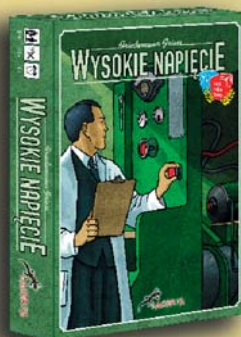
## PODZIĘKOWANIA

Wydawnictwo Lacerta składa podziękowania Hanno Girke oraz Melissie Rogerson za cenne uwagi oraz czas poświęcony polskiemu wydaniu tego rozszerzenia. Dziękujemy też Klemensowi Franz za pomoc przy składzie instrukcji oraz kart.

Zapraszamy również do odwiedzenia Muzeum Rolnictwa im. ks. Krzysztofa Kluka w Ciechanowcu, którego pracownikom dziękujemy za pomoc w ustaleniu właściwego brzmienia niektórych nazw przedmiotów oraz czynności.

Na polskie nazwy wpływ mieli również członkowie naszego forum dyskusyjnego. W kolejności alfabetycznej dziękujemy: Alex, cannehal, Geko, Grzech, kruker, oopsiak, pabula, pomimo i woj\_settlers.

Jeśli podoba ci się *Agricola*, koniecznie zagaj w inne gry naszego wydawnictwa!



Muzeum Rolnictwa im. ks. Krzysztofa Kluka  
w Ciechanowcu zaprasza:

ul. Pałacowa 5,  
18-230 Ciechanowiec,  
tel. 086 277 13 28



Na wszelkie pytania i sugestie z miłą chęcią  
odpowiemy na naszym forum dyskusyjnym.  
Czekamy również na opinie i komentarze:  
[kontakt@lacerta.pl](mailto:kontakt@lacerta.pl)

Grafika i ilustracje: Klemens Franz  
Skład: Klemens Franz, Przemysław Korzeniewski  
Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski



[www.LACERTA.pl](http://www.LACERTA.pl)

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



© 2009 Lookout Games  
© 2009 Lacerta

