

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

hra zemědělství a rozvoje pro 1 – 5 hráčů od 12 let od Uwe Rosenberga
herní doba: asi půl hodiny na hráče, méně ve variantě rodinné hry

Někde ve střední Evropě, kolem roku 1670... Morové epidemie, které řádily již od 14 století, byly konečně překonány. Tvář civilizovaného světa je postupně obnovována. Lidé staví a renovují své domy, obdělávají svá pole a sklízecí první bohaté úrody po dlouhé době. Rozvíjí se i chov hospodářských zvířat a lidé začínají jíst více masa, což je zvyk, který přetrvál dodnes.

HERNÍ MATERIÁL

HERNÍ PLÁNY:

- 5 herních plánů hráčů (farmy)
- 3 herní plány akcí
- 1 herní plán velkých vybavení

120 KARET:

- 35 žlutých karet profesí
- 35 oranžových karet malých vybavení
- 10 červených karet velkých vybavení
- 14 modrých karet kol – v každém kole hry přichází do hry nová akce
- 16 zelených karet akcí – různé akce pro různé počty hráčů
- 5 šedých karet žebřání
- 5 karet přehledu hry a bodování

DŘEVĚNÉ HERNÍ KOMPONENTY:

- 5 žetonů členů rodiny, 4 chlěvy a 15 plotů
v každé z pěti barev hráčů (modrá, zelená, červená, přírodní a fialová)
- 33 kruhových hnědých žetonů dřeva
- 27 kruhových světle hnědých žetonů jílů
- 15 kruhových bílých žetonů rákosu
- 18 kruhových černých žetonů kamene
- 27 kruhových žlutých žetonů obilí
- 18 kruhových oranžových žetonů zeleniny
- 21 bílých figurek ovcí
- 18 černých figurek divokých prasat
- 15 hnědých figurek krav
- 1 žlutý žeton začínajícího hráče

A JEŠTĚ:

- 24 kartiček dřevěných/jilových chýší
- 33 kartiček zoraných polí a kamenných domů
- 36 žlutých kartonových žetonů jídla s číslem 1 (dále jenom jídlo)
- 9 žetonů násobení (lze využít na zvířata, suroviny, nebo jídlo)
- 3 kulaté žetony host/nárok
- bloček s tabulkami na zapisování skóre



LOOKOUT GAMES

CÍL HRY

Malá farma – dřevěná chýše s dvěma místnostmi a dva lidé, kteří v této chýši žijí – to je vše, co hráči mají na začátku hry. Jednotlivé akce na herním plánu nabízejí hráčům velké množství možných cest k prosperitě a ke zvýšení kvality života na farmě. Je možné vypěstovat bydlín, obdělávat pole a sklízet z nich ovochu, chovat a rozmnožovat domácí zvířata. V každém ze 14 kol hry přibude do hry další nová možnost akce. V každém kole může každý člen rodiny hráče vykonat právě jednu akci. Tyto akce mohou hráči přinést suroviny, jako například dřevo a jíl, rozšířit či zrenovovat bydlín na farmě, rozšířit rodinu hráče a také přinést dostatek jídla pro zásobení celé rodiny. V každém kole hry může být každá akce zvolena pouze jedním hráčem, je tedy důležité akce dobře naplánovat. Hodně důležité je rozšíření rodiny, protože každý potomek hráči přinese více akcí do příštích kol. Na druhou stranu spotřebuje větší rodina více jídla. Vítězem hry se stane hráč, který vybuduje nejlépe prosperující farmu (viz přehled bodování). Vítězné body hráči dostanou za počet polí, pastvin a chlévů na nich, za obilí, zeleninu, ovce, divoká prasata a krávy. Každé nevyužitě políčko na farmě naopak hráče stojí 1 bod. Další body se přidělují za chýši či dům, za členy rodiny a za zahrnané karty vybavení a profese.

Příklady různých herních situací najdete na zadní straně těchto pravidel a také na zadních stranách tří herních plánů.

PŘÍPRAVA HRY

Umístěte 3 herní plány akcí tak, jak je zobrazeno na obrázku vpravo. Každý si vyberte barvu a vezměte si 5 žetonů členů rodiny, 4 chlévy a 15 plotů v této barvě. Vezměte si 1 herní plán hráče (farmu) a položte si jej před sebe na stůl. Na vyznačená místa na farmě umístěte 2 kartičky dřevěných chýší a na každou z nich 1 žetonu člena rodiny (viz obrázek nahoře). Další žetony členů rodiny, chlévy a ploty zůstávají prozatím ve vaší zásobě. Ostatní herní materiál rozřídíte podle druhů a ponechte ve společné zásobě vedle herních plánů akcí.

KARTY

Rozřídíte karty podle barvy jejich rubových stran. Vezměte modré karty kol (A) a podle počtu hráčů vyřídíte zelené karty akcí (B). Kromě toho jsou ve hře žluté karty profesí (C), oranžové karty malých vybavení (D) a červené karty velkých vybavení (E), sedé karty žebřání (F) a přehledové karty (G).



A. Rozřídíte modré karty kol do balíčků podle etap hry. Zamíchejte každý balíček zvlášť a poskládejte je na sebe do jednoho balíčku, karta etapy 6 dolů, na ni karty etapy 5 atd. Karty etapy 1 nahoru. Karty kol přináší postupně do hry nové možnosti akcí.



B. Umístěte zelené karty akcí označené číslem počtu hráčů, kteří budou hrát, na herní plán akcí vlevo (viz obrázek). Na pořadí, ve kterém karty vyložíte, nezáleží. Při hře tři hráčů vyložíte 4 karty, při hře čtyř nebo pěti hráčů vyložíte 6 karet. Při hře jednoho nebo dvou hráčů nebudou vyloženy žádné karty. Oboustranné.



C. Na levé straně žlutých karet profesí je čtvercový (modrý či fialový) symbol označující počet hráčů, při kterém se daná karta použije. 1+ znamená hru 1 – 5 hráčů, 3+ hru 3 – 5 hráčů, 4+ hru 4 – 5 hráčů. Karty, které se v této hře nepoužijí, vraťte zpět do krabice. Při hře 4 – 5 hráčů použijte kompletní balíček karet profesí. Zamíchejte karty, rozdejte každému hráči 7 karet, hráči si je mohou prohlédnout. Zbylé karty ponechte v balíčku licem dolů vedle herních plánů.



D. Oranžové karty malých vybavení zamíchejte a rozdejte každému hráči 7 karet, hráči si je mohou prohlédnout. Zbylé karty ponechte v balíčku licem dolů vedle herních plánů.



Termin člen rodiny znamená ve hře žetonu člena rodiny v barvě hráče.

Terminem hráči se rozumí lidé, kteří hrají Agricolu.

Termin spoluhráči znamená vždy všechny ostatní hráče mimo vás.



Strany herních plánů akcí

První (levý) herní plán akcí má jednu stranu, která se používá při běžné hře a druhou stranu, která slouží pro zjednodušenou rodinnou hru (a je takto i označena). Další dva herní plány akcí mají na své rubové straně přehled hry, které vám mohou pomoci při vysvětlování pravidel.

Rubové strany herních plánů farem, pokud nehráje příliš počet hráčů, mohou být použity jako podložky pro společnou zásobu herního materiálu. Dva herní plány mají na rubové straně pouze odlišnou grafiku, kterou můžete využít, pokud se vám víc líbí.



Karty profesí a malého vybavení jsou rozděleny na 3 balíčky: Základní balíček (E), balíček pro interaktivní hru (I) a balíček pro kompletní hru (K). V této základní hře najdete základní karty z balíčku E. Pro první hry určitě použijte základní karty balíčku E. V dalších hrách můžete použít další balíčky, které najdete v rozšíření hry, nebo tyto balíčky i promíchat. Každá karta má na pravé straně označení balíčku, do kterého patří.



E. Umístěte 10 červených karet velkých vybavení licem nahoru na herní plán velkých vybavení. Pokud je v průběhu hry již koupeno 9 velkých vybavení, otočte herní plán velkých vybavení a poslední zbývající kartu umístěte na vyhrazené místo na druhé straně.

F. Šedé karty zbrání umístěte do balíčku licem nahoru vedle herních plánů akcí.



G. Každý hráč si vezme 1 přehledovou kartu a položí si ji před sebe. Na jedné straně přehledové karty najdete přehled etap hry, na druhé straně najdete přehled bodování na konci hry. V průběhu hry žádné bodování neprobíhá.

ZAČINAJÍCÍ HRÁČ

Zvolte, nebo vyberte náhodně, začínajícího hráče. Ten obdrží **žeton začínajícího hráče a 2 jídla**. Všichni další hráči obdrží 3 jídla. V průběhu hry se **žeton začínajícího hráče automaticky nepřesouvá** k dalším hráčům. Přesouvá se pouze k tomu hráči, který si vybere akci začínající hráč (viz obrázek).



PRŮBĚH HRY

Hra se skládá ze šesti etap. Ty jsou rozděleny celkem na 14 kol. Každé kolo probíhá stejným způsobem a skládá se ze 4 fází. Na konci 4., 7., 9., 11., 13. a 14. kola navíc proběhne sklizeň.

FÁZE 1: ZAČÁTEK KOLA – VYLOŽTE NOVOU KARTU KOLA

Otočte horní kartu z balíčku karet kol a umístěte ji na příslušné místo na herních plánech akcí. Tato karta představuje novou akci, která je od tohoto kola přístupná všem hráčům. Může být využita v tomto kole a také ve všech kolech následujících. Některé karty profesí a vybavení umožňují umístit suroviny a další herní komponenty na místa pro další karty kol. **Pokud jsou na místě pro kartu akcí nového kola nějaké žetony zboží, hráči si je v tuto chvíli rozeberou.** Veškeré akce, které mají být provedeny na začátku některého z kol, nebo na začátku každého kola, proveďte v tuto chvíli.

FÁZE 2: DOPLNĚNÍ – DOPLŇTE ZBOŽÍ

Ve fázi doplnění doplňte žetony surovin a figurky zvířat na příslušné karty akcí na herních plánech akcí (Na předtištěné akce, na karty akcí i na karty kol). Pokud již nějaké žetony na akci jsou, přidejte nové žetony k nim. Červená šipka ukazuje, které žetony a kolik jich bude na dané pole doplněno. „3 Dřeva“ znamená, že v každém kole budou na tuto akci umístěny 3 žetony dřeva. „1 Kráva“ znamená, že na začátku každého kola bude na tuto akci umístěna 1 figurka krávy atd. Na pole rybolov a komedianti přibývá v každém kole 1 jídlo. Všechny žetony berte ze společné zásoby. Žetony se na akci můžou nahromadit za více kol. Není žádný limit maximálního počtu žetonů na jedné akci. Pokud na akci není šipka (například akce vzít 1 obilí, nádeník) žetony na tuto akci nepřibývají. Při využití této akce hráč vždy bere jen na akci zobrazené žetony.

FÁZE 3: PRÁCE

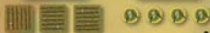
Začínající hráč vezme jeden ze svých žetonů členů rodiny, umístí jej na některou akci a **ihned ji provede** (umístění člena rodiny + provedení akce = využití akce). Na tahu je další hráč po směru hodinových ručiček, který provede totéž. Postupně, po směru hodinových ručiček, se hráči střídají na tahu do té doby, než všichni hráči využijí všechny své členy rodiny. **Na každé akci může být v průběhu kola pouze 1 člen rodiny.**

Suroviny (dřevo, jíl, rákos, kámen, obilí a zelenina) a jídlo si hráč umísťuje do své zásoby, vedle svého herního plánu, viditelně pro ostatní hráče. Naopak zvířata nemohou být umístěna do zásoby hráče, ale musí být umístěna přímo na farmu (viz akce D, strana 8). Zvířata, pro která na farmě není místo, musí být vrácena do společné zásoby nebo ihned přeměněna na jídlo, například pomocí ohniště nebo kamen. Hráč, který zahraje kartu profese nebo malého vybavení z ruky, nebo zahraje (koupí si) kartu velkého vybavení, by měl nahlas přečíst text této karty. Některé akce nabízejí hráčům více možností, hráč musí jasně říci, kterou možnost zvolí. **Hráč nesmí obsadit akci bez toho, aby tuto akci opravdu provedl.**

Ve variantě rodinné hry se karty profesí a malého vybavení nepoužijí. Jinak platí všechna pravidla základní hry s několika drobnými změnami a použije se herní plán a karty akcí označené symbolem rodinné hry.



Žeton začínajícího hráče se přesouvá pouze při využití akce začínající hráč.



Oráč v následujících kolech přinese hráči pole. Husinec 1 jídlo po následující 4 kola.



Využití akce – umístění člena rodiny na místo akce a provedení této akce.

Provedení akce – efekt akce, kterého je možné dosáhnout buď umístěním člena rodiny na místo akce, nebo bez umístění člena rodiny pomocí některých karet profesí a vybavení.

FÁZE 4: NÁVRAT DOMŮ

Hráči si vezmou své členy rodiny z akce a umístí je zpět do svých chýší nebo domů.

ČAS SKLIZNĚ


Na konci každé etapy hry – na konci kol 4, 7, 9, 11, 13 a 14 (naznačeno na herních plánech akcí) proběhne sklizeň (viz *dotazek, část 2.2*). V průběhu sklizeň musí být rodina hráče zásobena jídlem - nakrmena. Sklizeň se skládá ze tří období, které proběhnou v následujícím pořadí.

1. OBDOBÍ POLÍ

Hráči si přesunou 1 žeton obilí nebo zeleniny z každého osetého pole (viz obrázek) do svoji zásoby. Mohou také dostat jídlo díky svým dřívě zahraným kartám profesí a vybavení.

2. OBDOBÍ KRMENÍ RODINY

V tomto období musejí hráči zásobit svoji rodinu jídlem. Hráč, který nemá dostatek jídla, může na jídlo přeměnit suroviny či zvířata. Základním zdrojem jídla mohou být obilí a zelenina. Každý žeton obilí či zeleniny může být kdykoli přeměněn za 1 jídlo. Zvířata sama o sobě žádné jídlo neznamenají. Ohniště, kamna a další karty vybavení a profese umožňují hráčům přeměnit obilí a zeleninu na více jídla a také na jídlo přeměnit zvířata.

Pozor: Vybavení se symbolem  umožňuje přeměnu obilí na jídlo pouze ve fázi práce při provedení akce péči chléb. Pomocí tohoto vybavení není možné přeměnit obilí na jídlo pomocí sklizeň.

Na konci období krmení rodiny musí hráč zaplatit 2 jídla za každého člena rodiny. V tomto kole narozený potomek rodiny – ten, který ještě nebyl zapojen do práce - (viz akce potomstvo) spotřebuje pouze 1 jídlo. Během dalších sklizeň už spotřebuje také 2 jídla.

ŽEBRÁNÍ

Hráč, který nemůže, nebo nechce, vyprodukovat dostatek jídla, si musí vzít 1 kartu žebření za každé chybějící jídlo. Každá karta žebření znamená na konci hry minus 3 body. Hráči se nikdy nemohou vzdát členů své rodiny.

3. OBDOBÍ ROZMNOŽOVÁNÍ

Hráč, který má alespoň 2 zvířata stejného druhu, dostane 1 zvíře tohoto druhu navíc - mládě. Ovšem pouze pokud má pro toto zvíře na své farmě (případně na některé kartě vybavení) místo. I když má hráč více stejných zvířat než 2, dostane pouze 1 mládě. Nově narozená mláďata, ani zvířata – rodiče, nesmí být ihned přeměněna na jídlo. Zvířata se rozmnožují bez ohledu na to, kde přesně jsou na farmě umístěna (viz *příklad*), tedy i když jsou umístěna každé jinde.

KONEC HRY

Hra končí po 14. kole. Na konci 14. kola ještě proběhne sklizeň a poté si hráči spočítají body. Pokud ještě není otočen, otočte herní plán velkého vybavení na druhou stranu, kde je přehled bodování. Postupně si zapíšete všechny své vítězné body do bločku pro zapisování skóre a sečtete je. Přehled bodování najdete i na přehledových kartách (jediná drobná výjimka viz obrázek). Kompletní přehled bodování najdete v dodatku (část 1). **Vítězí hráč, který získal nejvíce bodů.**



AKCE

Každý hráč má farmu, která se skládá z 15 políček. Dvě z těchto políček jsou již na začátku obsazena dřevěnou chýší. Zbývajících 13 políček může hráč během hry libovolně využít. Hráči mohou rozšiřovat a renovovat svoji dřevěnou chýši (A). Rozšířená chýše umožňuje narození potomka (B). Hráči mohou zorat a osít svá pole (C) a stavět ploty pro chov zvířat (D).

Příklad: Hráč, který si vybral akci stavba místnosti a/nebo chlévů si může zvolit, zda postaví další místnosti domu, nebo chlévy, nebo obojí. Naopak při akci potomstvo a poté malé vybavení musí hráč nejdříve rozšířit svoji rodinu a až poté může zahrát kartu malého vybavení. Nemůže v rámci této akce pouze zahrát vybavení.



Zvláštní možnosti zajištění jídla pro rodinu přináší některé karty velkého vybavení. Truhlářství, hrnčičství a kolikářství umožňují v průběhu sklizeň přeměnit na jídlo suroviny – dřevo, jíl a råkos (viz velká vybavení).

Das Symbol  zeigt an, dass Tiere umgewandelt werden können, das Symbol  markiert Anschaffungen zum Backen.

Na konci hry hráči ztratí 3 body za každou kartu žebření, kterou mají před sebou. Tyto body započítávejte do kategorie body za karty.



Hráčům, kteří mají 3 a více zvířat stejného druhu se nenarodí více než jedno nové zvíře - mládě. Pro mládě je místo ve chlévě.



Při bodování pastvin se nepočítají počty jednotlivých políček, ale počty uzavřených oddělených pastvin. V tomto příkladu jsou 2 pastviny.

Na konci hry se dohromady spočtou počty obilí a zeleniny v zásobě hráče a na jeho polích.

Za každé nevyužité políčko na farmě se hráči na konci odečte 1 bod. Za nevyužitá je považována každé políčko, na kterém není místnost chýše (domu), nebylo zoroženo na pole, není oploceno, ani na něm nestojí chlév.

A – ROZŠÍŘENÍ DŘEVĚNÉ CHÝŠE, RENOVACE NA JÍLOVOU CHÝŠÍ/KAMENNÝ DŮM

Na začátku hry má každý hráč dřevěnou chýši se dvěma místnostmi. Hráči mohou rozšířit svoji chýši o další místnosti. Ty musejí stranou, nikoli pouze rohem, sousedit s již existujícími místnostmi. (viz obrázek). K tomuto slouží akce stavba místnosti a/nebo chlívů. **Nové místnosti musí vždy být postaveny ze stejného materiálu jako zbytek chýše nebo domu.** Dřevěná chýše může být vždy rozšířena pouze o další dřevěnou místnost, jílová chýše o jílovou místnost a kamenný dům pouze o kamennou místnost. Rozšíření dřevěné chýše stojí 5 dřev a 2 rákosy (na střechu) za místnost, jílové chýše 5 jílu a 2 rákosy za místnost a kamenného domu 5 kamenů a 2 rákosy za místnost. Hráč, který si zvolí akci stavba domu a/nebo chlívů, může postavit tolik místností, kolik chce a na kolik má potřebné suroviny. Každá místnost stojí 5 základních surovin (dřevo, jíl, nebo kamenů) a 2 rákosy.

V průběhu hry může být dřevěná chýše zrenovována na jílovou chýši a jílová chýše zrenovována na kamenný dům. První možnost akce renovace se objeví ve druhé etapě hry, tedy mezi koly 5 – 7.

První renovace chýše, tedy z dřevěné na jílovou, stojí hráče tolik jílu, kolik má chýše hráče místností a k tomu 1 rákos (na střechu). Kartičky dřevěných chýši otočte nahoru stranou hliněných chýši.

Druhá renovace, jílové chýše na kamenný dům, stojí hráče tolik kamenů, kolik má chýše hráče místností a k tomu 1 rákos (na střechu). Kartičky hliněné chýše nahraďte kartičkami kamenného domu.

Hráč musí **vždy renovovat kompletní chýši**, není možné renovovat pouze jednotlivé místnosti.

DALŠÍ AKCE PŘI STAVĚ A PO RENOVACI

Navíc, nebo místo stavby místností, může hráč pomocí této akce postavit až 4 chlívky, každý za 2 dřeva. Chlívky slouží jako příštěrek pro zvířata (viz strana 8).

Akce renovace umožňuje vždy jen jednu renovaci. Dvojitá renovace ze dřevěné chýše na kamenný dům není možná. Akce renovace z druhé etapy hry umožňuje hráči navíc koupit velké nebo malé vybavení. Hráč nemůže koupit pouze vybavení a nevyužít akci renovace. Druhá akce renovace, která přichází do hry v posledním kole hry, umožňuje hráči navíc po renovaci postavit ploty (viz akce D, strana 8). I zde hráč nemůže postavit ploty bez toho, aby nejdříve provedl renovaci.

B – POTOMSTVO

V druhé etapě hry, mezi koly 5 – 7, přichází do hry akce potomstvo a poté malé vybavení. Před tím, než hráč využije tuto akci, musí mít ve své chýši (domě) místo pro nového člena rodiny. Musí tedy mít více místností, než má v tu chvíli členů rodiny. Po akci potomstvo může hráč vyzložit jedno malé vybavení. Akce potomstvo (i bez místa v chýši nebo v domě) přichází do hry v etapě 5, tedy v kole 12 nebo 13. Touto akcí může hráč rozšířit svoji rodinu bez ohledu na počet místností v chýši nebo v domě.

Hráč, který provede akci potomstvo, umístí nového člena svoji rodiny – potomka, na tuto akci (viz obrázek vlevo).

Ve fázi **návrat domů** na konci kola si hráč vezme potomka k sobě a umístí ho do volné místnosti ve své chýši (domě). Pokud tento potomek (díky akci z etapy 5) nepotřebuje svoji vlastní místnost (a hráč volnou místnost nemá), umístí ho hráč do místnosti společně s jiným členem rodiny. Pokud hráč volnou místnost má, nebo ji později postaví, potomek ji okamžitě obydí. Hráč, který využije akci potomstvo, bude mít od příštího kola jednoho člena rodiny a tedy i jednu akci navíc. Nového člena rodiny **není možné** využít k akci v tom kole, ve kterém se narodil, musí nejdříve vyrůst. **Maximální možný počet členů rodiny je 5.** Hráč, který již má 5 členů rodiny, již nemůže akci potomstvo využít.



Každý člen rodiny potřebuje v chýši (domě) svoji vlastní místnost (výjimka viz akce potomstvo).



Příklad: Hráč si vybere akci stavba místnosti a postaví třetí místnost dřevěné chýše. Za to zaplatí 5 dřev a 2 rákosy. Poté zvolí akci renovace, zaplatí 3 jílu a 1 rákos a otočí 3 kartičky dřevěné chýše na stranu jílové chýše. V dalším průběhu hry si vybere opět akci stavba domu, zaplatí 5 jílu a 2 rákosy a rozšíří jílovou chýši o další místnost.



Později by hráč mohl dále rozšířit jílovou chýši (za 5 jílu a 2 rákosy) nebo ji zrenovovat na kamenný dům (za 4 kameny a 1 rákos).

C – ORBA POLÍ, OBILÍ A ZELENINA



Hráč, který si vybere akci *oraz 1 pole*, si vezme 1 kartičku zoraného pole ze společné zásoby a umístí ji na některé volné poličko na svoji farmě. Pokud již má hráč nějaké zorané pole, musí nové zorané pole sousedit stranou s alespoň jedním již existujícím zoraným polem.

Hráč, který si zvolí akci *vzít 1 obilí*, si vezme ze společné zásoby 1 žeton obilí do svoji zásoby. Stejně je možné vzít si 1 zeleninu pomocí akce *vzít 1 zeleninu*, která přichází do hry v etapě 3 (kola 8 a 9).



Akce *zasít a/nebo péci chleba* umožňuje hráči zasít obilí a zeleninu na **libovolný počet prázdných zoraných polí**. Hráč si vezme 1 obilí ze své zásoby a umístí ho na prázdnou kartičku zoraného pole. K tomu vezme 2 obilí ze společné zásoby a umístí je na první obilí. Místo obilí může hráč na některá z prázdných zoraných polí zasít zeleninu. Vezme si 1 zeleninu ze své zásoby a umístí ji na prázdnou kartičku zoraného pole. K tomu vezme 1 zeleninu ze společné zásoby a umístí ji na tu první. Nově zaseté pole obilí má na sobě 3 žetony, nově zaseté pole zeleniny 2 žetony (viz obrázek vpravo nahore).



Obilí a zelenina se sklízí pouze v průběhu sklizně (viz průběh hry, čas sklizně, strana 4). Obilí či zelenina v zásobě hráče mohou být vždy přeměněny na 1 jídlo. Se správným vybavením (obilí pouze pomocí akce péci chlebě – viz níže) i na více jídel.

V etapě 5 (kola 12 a 13) přichází do hry akce *oraz 1 pole a/nebo zasít*, která umožňuje zorané pole a zároveň zasít na libovolný počet prázdných zoraných polí. Je-li zorané pole po několika sklizních vyprázdněno, může být znovu oseto. Sklizené pole již není třeba orat.

PEČENÍ CHLEBA

Pokud hráč zvolí akci *zasít a/nebo péci chleba*, může se rozhodnout, co udělá s některými nebo všemi žetony obilí, které má v tu chvíli ve svoji zásobě. Kromě toho, že je může zasít, jak bylo popsáno výše, nebo je může ponechat ve své zásobě, může je využít k pečení chleba a přeměnit je v jídlo. Pečení chleba vyžaduje příslušné vybavení. Ohniště umožňuje přeměnit každé obilí na 2 jídla, kamna na 3 jídla, kamenná pec až 2 obilí každé na 4 jídla a jílová pec jen 1 obilí na 5 jídel. (Viz také velké vybavení, *dotatek, část 3*.)

D – CHOV ZVÍŘAT: PLOTY, CHLÉVY, OVCE, DIVOKÁ PRASATA A KRÁVY

Hráč může na své farmě chovat právě 1 zvíře v chýši (domě) jako domácí mazlíčka, bez ohledu na druh zvířete, druh domu, nebo počet místnosti. Zvíře nezabírá životní prostor členům rodiny. Pokud chce hráč chovat více zvířat, musí postavit chlévy a ohradit pastviny.

Akce ploty umožňuje hráči vyměnit dřevo ze svoji zásoby za ploty v poměru 1:1. Ploty musejí být postaveny okamžitě. Stavi se na hranicích mezi poličky farmy a ploty ohraničují jednotlivé pastviny. Polička farmy uvnitř pastvin jsou při bodování považována za využitá (viz *dotatek, část 1*). Pastvina je uzavřená, pokud má ploty na všech svých stranách, hrana herního plánu farmy, chlévy, pole, ani místnosti chýše či domu se jako ploty nepočítají. **Ploty je možné postavit jen tehdy, vytvoří-li plnou, uzavřenou pastvinu nebo více pastvin.** Již postavené ploty nemohou být v průběhu hry odebrány ani přesunuty. Pokud hráč již nějakou pastvinu ohradil, musí s ní nová pastvina alespoň jednou hranou polička sousedit. Jeden plot může ohraničovat více pastvin a již existující pastvina, složená z více poliček může být později ploty rozdělena na více pastvin (viz *příklady v dodatku, část 2.2*).

Každý hráč může postavit maximálně 15 plotů. Pole ani místnosti chýše (domu) nesmí být oploceny. Na každé pastvině mohou žít pouze zvířata jednoho typu, tedy buď ovce, nebo divoká prasata, nebo krávy. Na každém poličku pastviny mohou žít až 2 zvířata. Na pastvině o velikosti jednoho polička mohou tedy žít 2 zvířata, na pastvině o velikosti dvou poliček 4 zvířata atd. V průběhu hry mohou být zvířata na farmě kdykoli libovolně přesouvána, pokud jsou vždy dodržena všechna pravidla. Hráč může také zvířata vrátit do společné zásoby bez náhrady, pokud si chce uvolnit místo pro jiná zvířata.



Když hráč zvolí akci zasít, na prázdné kartičce zoraného pole se z jednoho obilí stanou 3, z jedné zeleniny 2. Na již sklizené pole je možné znovu stejným způsobem zasít opět obilí nebo zeleninu, bez ohledu na to, co na něm bylo zaseto předtím.

Příklad: Hráč má 2 prázdné kartičky zoraných polí, ve svoji zásobě má 1 obilí a 1 zeleninu. Použije je jako ostrova a zasete je na svá pole při akci zasít a/nebo péci chleba. Po zasetí jsou na jednom poli 3 obilí a na druhém poli 2 zeleniny. Při každé z následujících dvou sklizní dostane hráč z těchto polí 1 obilí a 1 zeleninu. Poté je pole se zeleninou opět prázdné. Mezi tím hráč zoral ještě 1 pole a v tuto chvíli si znovu vybere akci zasít a/nebo péci chlebě. Zasete 2 sklizené zeleniny na 2 prázdná pole. Na třetí zorané pole nic zasít nemůže, protože na něm je ještě 1 obilí. Může ještě použít své vybavení a ze dvou obilí ve své zásobě upéct chlebě.



11 plotů tvoří 3 pastviny. V jedné jsou 2 ovce (tato pastvina je plná), ve druhé jedno divoké prasce (ještě je volné místo pro jedno) a v té největší jsou 3 krávy (ještě je volné místo pro jedno).

STAVBA CHLÉVŮ

Chlévy můžete postavit pomocí akce *stavba místností a/nebo chlévů* (viz strana 3 - to těžko, tu nemáme). Každý chlév stojí 2 dřeva. Umístění chléva na pastvině **zdvojnásobuje kapacitu celé pastviny** (viz příklad na zadní straně pravidel). Chlév může být postaven na kterémkoli poličko farmy, na kterém není zorané pole nebo místnost chýše (domu). Chlévy nemusejí být oploceny. Mohou být postaveny a oploceny později. V každém neoploceném chlévě může žít 1 zvíře. Zvířata se rozmnožují vždy až na konci sklizně, v období rozmnožování. (viz strana 4 - tu taky nemáme). Políčko farmy s neoploceným chlévem se na konci hry považuje za využité.

KARTY PROFESÍ A VYBAVENÍ

Na začátku hry dostane každý hráč do ruky 7 karet profesí a 7 karet malého vybavení (Ve variantě rodinné hry tyto karty nerozdávajete. Hraje se bez nich.)



KARTY PROFESÍ

Pomocí akce *profese* může hráč vyložit jednu kartu profesie z ruky licem nahoru před sebe na stůl.

Využití akce profesie předtíštěné na herním plánu je pro každého hráče poprvé zdarma a poté vždy stojí 1 jídlo. Při hře 3 - 5 hráčů je ve hře ještě jedna akce profesie, její cena závisí na počtu hráčů (viz karty akcí). Efekt vyložené karty profesie platí pro hráče ihned po vyložení této karty. Karty, které mají hráči v ruce, nemají ve hře žádný efekt.



Karty *rolník*, *akrobat* a *nosič ryb* (karty z rozšíření základní hry) na sobě mají vpravo dole zobrazen symbol nároku. Když hráč splní příslušnou podmínku, umístí žeton nároku na příslušné pole, což mu může přinést další zisk.

KARTY VYBAVENÍ

Ve hře je kromě karet malého vybavení také 10 karet velkého vybavení. Zatímco karty malého vybavení přijdou do každé hry jiné, v každé hře je k dispozici stejných 10 karet velkého vybavení, které mohou všichni hráči využít (jejich přehled viz dodatek část 3). Karty velkého vybavení budou použity i pro variantu rodinné hry.

Akce *1 velké nebo malé vybavení* umožňuje hráči zahrát 1 velké nebo 1 malé vybavení. Totéž umožňuje i akce *renovace*. Malé vybavení může být koupeno i v kombinaci s dalšími akcemi - začínající hráč a potomstvo. Akcí potomstvo a poté malé vybavení nelze využít pouze k zakoupení malého vybavení, hráč musí nejdříve rozšířit svoji rodinu.

Pravý horní roh karet vybavení ukazuje počet stavebních materiálů - **cenu**, kterou je třeba zaplatit při zakoupení této karty. Některé karty malého vybavení nevyžadují žádnou platbu, takovou kartu je možné při využití těchto akcí vyložit zdarma. Některé karty vyžadují nějakou **podmínku** - že hráč již něco má, která je zobrazená v **levém horním rohu**.

Mnoho karet velkého i malého vybavení přináší na konci hry vítězné body. Ty jsou na kartách zobrazeny na levé straně pod obrázkem. Symbol bonusových bodů ve spodní části karty značí to, že karta může na konci hry přinést ještě další vítězné body navíc. To je vždy popsáno v textu na kartě.



Některé karty malého vybavení se předávají mezi hráči. Taková karta je vždy hráčem zahrána, provede se její efekt a poté je předána do ruky dalšího hráče po levé straně. Toto je vždy naznačeno symbolem hnědých šipek na kartě.

Pokud některou kartu malého vybavení tímto způsobem využili všichni hráči, odstraňte ji ze hry.

Šedm karet malého vybavení jsou karty vylepšení. K zahrání těchto karet nejsou potřeba pouze zobrazené suroviny, ale také již dříve zahrnaná karta vybavení, kterou hráč v tu chvíli musí zahodit.



Poté, co je na této pastvině postaven chlév, bude na ní místo pro další 4 zvířata.

Pokud se na některé kartě vyskytuje pojem *zásoba*, myslí se tím vždy společná zásoba.





Nosič ryb (rozšíření): Když hráč umístí svého člena rodiny na akci 1 rákos, umístíte žeton nároku na akci rybolov. Pokud na akci rybolov ještě zbývá jídlo ve fázi návrat domů, tento hráč ho získá.




KARTY VELKÝCH VYBAVENÍ

Ve hře je 10 karet velkých vybavení. Je možné je koupit pomocí akce velké vybavení. Mají svůj vlastní herní plán, na kterém jsou v průběhu hry vloženy. Pokud již bylo v průběhu hry koupeno 9 karet velkých vybavení, otočte jejich herní plán na druhou stranu. Na té je přehled závěrečného vyhodnocení a místo pro poslední kartu velkého vybavení.

Karty velkých vybavení mohou hráčům ve hře přinést velmi významné výhody. Především umožňují přeměnu suroviny na jídlo. V dolních rozích některých karet najdete symboly . Tyto symboly najdete i na některých kartách malého vybavení (viz rozšíření hry).

 – Obilí (stejně jako zelenina) může být kdykoli přeměněno na jídlo v poměru 1 žeton za 1 jídlo. Karty s tímto symbolem umožňují pouze při provedení akce péči chléb přeměnit žetony obilí na více jídla.

 – Karty s tímto symbolem umožňují přeměnit zvířata na jídlo.

Ohniště a kamna – Hráč může mít více z těchto karet zároveň. Dvě ohniště se liší pouze cenou (2 jílů/ 3 jílů). Výhodu má tedy hráč, který koupí ohniště dříve. Stejně je to s kamny (4 jílů/5 jíků). Pokud již hráč má ohniště, může ho vylepšit na kamna. Postaví kamna a vrátí ohniště zpět na herní plán velkých vybavení. To může být později znovu některým z hráčů koupeno. Každé ohniště a kamna mají na konci hry hodnotu 1 vítězného bodu. Především ale v průběhu hry umožňují přeměňovat zboží na jídlo. Pomocí nich je možné přeměnit zeleninu na více než 1 jídlo. Také je možné přeměnit zvířata na jídlo, což bez příslušného vybavení možné není. Kromě toho umožňují hráči využít akci péči chléb a tedy přeměnit obilí na více jídla.

Jílová pec a kamenná pec umožňují hráči péci chléb ještě lépe. Také přinášejí na konci hry 2, respektive 3 body. Hráč navíc může provést akci péci chléb ihned, když si pec koupí. Pece stojí 3 jílů a 1 kámen, respektive 3 kameny a 1 jíl. Některé karty malého vybavení umožňují pece vylepšit.

Truhlářství, hrnčířství a košíkářství mohou hráči přinést jídlo v průběhu hry a body na konci hry za dřevo, jíl a rákos. Při každé sklizni může být příslušný stavební materiál přeměněn na 2 nebo 3 jídla (podle karty) Na konci hr může hráč dostat až 3 body za příslušný stavební materiál ve svoji zásobě.

Studna stojí 3 kameny a 1 dřevo poskytuje hráči 1 jídlo v každém z příštích pěti kol hry (nebo méně, pokud už do konce hry 5 kol nezbyvá). Hlavně ale přináší na konci hry 4 vítězných body.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Po skončení 14. kola hry a po poslední sklizni proběhne závěrečné vyhodnocení. Přehled vyhodnocení najdete na kartách přehledu hry a také na zadní straně herního plánu velkých vybavení. Všichni hráči postupně dostanou body za následující kategorie:

Zoraná pole: Hráči dostanou body za všechna zoraná pole na svoji farmě, bez ohledu na to, jestli jsou tato pole prázdná, nebo je na nich zaseto obilí, či zelenina. Každý hráč, který nemá žádné, nebo má 1 zorané pole, ztrácí 1 bod. Za každé další zorané pole získá hráč 1 bod, maximálně 4 body za 5 a více zoraných polí. Hráči tedy dostanou -1/1/2/3/4 body za 0-1/2/3/4/5+ zoraných polí.

Pastviny: Hráči dostanou body za počet uzavřených pastvin, nikoli za počet políček farmy, která jsou oplocena. Velikost jednotlivých pastvin není pro bodování podstatná. Každý hráč, který nemá žádné pastviny, ztrácí 1 bod. Za každou pastvinu získá hráč 1 bod, maximálně 4 body za 4 a více pastvin. Hráči tedy dostanou -1/1/2/3/4 body za 0/1/2/3/4 pastviny.

Obilí a zelenina: Hráči dostanou body za obilí a zeleninu ve svoji zásobě a na polích na své farmě. Každý hráč, který nemá žádné obilí, ztrácí 1 bod. Hráči dostanou -1/1/2/3/4 body za 0/1/4/6/8+ obilí. Každý hráč, který nemá žádnou zeleninu, ztrácí 1 bod. Dále hráči získají -1/1/2/3/4 body za 0/1/2/3/4+ zeleniny.

Zvířata: Počítají se zvlášť ovce, divoká prasata a krávy. Za každý druh ztrácí každý hráč, který nemá ani jedno zvíře tohoto druhu ztrácí 1 bod. Hráči dostanou -1/1/2/3/4 body za 0/1/4/6/8 ovcí, -1/1/2/3/4 body za 0/1/3/5/7 divokých prasat a -1/1/2/3/4 body za 0/1/2/4/6 krav.



1	1	2	3	4
0-1	2	3	4	5+
0	1	2	3	4+

Na kartách přehledu hry a také nazní straně herního plánu velkých vybavení najdete přehled bodování.

Nevyužitá políčka farmy: Hráči nedostanou žádné body navíc za políčka farmy, která využili. Naopak každý hráč ztrácí 1 bod za každé políčko své farmy, které nevyužil. Políčko je považováno za využité, pokud je na něm postavena místnost chýše nebo domu, pokud je součástí oplocené pastviny, pokud je na něm kartička zoraného pole, nebo pokud je na něm postaven neoplocený chlév. Jinak řečeno nevyužitá políčka jsou prázdná políčka, která není součástí oplocené pastviny.

Oplocené chlévy: Hráči neztratí žádné body, pokud nemá žádné chlévy. Za každý chlév uvnitř oplocené pastviny na své farmě získá hráč 1 bod. Za neoplocené chlévy hráči žádné body nedostanou. Výhoda neoplocených chlévů je v tom, že zabírají nevyužitá políčka farmy.

Chýše, domy: Každý hráč získá 1 bod za každou místnost své jílové chýše (hráč se čtyřmi místnostmi jílové chýše získá 4 body) nebo 2 body za každou místnost svého kamenného domu (hráč se čtyřmi místnostmi kamenného domu získá 8 bodů). Za místnosti dřevěné chýše nezískají hráči žádné body.

Členové rodiny: Každý hráč dostane 3 body za každého člena své rodiny.

Body za karty: Některé karty malých a velkých vybavení mají na levé straně zobrazen žlutý symbol, který znamená počet vítězných bodů, které hráč za tuto kartu dostane na konci hry, pokud ji má vyloženou. Každý hráč ztratí 3 body za každou kartu žebrání, kterou má na konci hry u sebe.

Body navíc: Některé karty vybavení a profesí přinášejí hráčům na konci hry body navíc. Způsob získání bodů najdete vždy v textu karty. Karty přinášející body navíc mají ve spodní části symbol bodů navíc.

POČTY HRACÍHO MATERIÁLU

Jediné části herního materiálu, jejichž počet je záměrně omezen, je 5 žetonů členů rodiny, 4 chlévy a 15 plotů každého hráče. Další herní materiál může být nahrazen nebo mohou být použity žetony násobení. Pokud položíte některou surovinu, obilí, zeleninu, nebo zvíře na žeton násobení, bude se počítat jako 4 nebo 5 žetonů, podle strany, kterou použijete. Na jedné straně žetonů násobení je zobrazen symbol jídla, jelikož to bude právě jídlo, které bude třeba nejčastěji znásobit.

VARIANTA SÓLO (PRO 1 HRÁČE OD 12 LET)

Jediný hrající hráč začíná s 0 žetony jídla. Hraje běžným způsobem kolo po kole. Místa pro karty na levém herním plánu akci zůstanou prázdná, stejně jako při hře dvou hráčů. Jinak se hraje stejně jako při hře více hráčů s těmito drobnými výjimkami:

- Každý dospělý člen rodiny během sklizně spotřebuje 3 jídla místo 2. Nově narozený potomek spotřebuje 1 jídlo, stejně jako v základní hře.
- Pole akce 3 dřeva poskytuje v každém kole pouze 2 dřeva místo 3.
- Pokud má hráč malé vybavení posláno dalšímu hráči, odstraní jej ze hry.

Sólová hra je zajímavá především pokud hrajete sérii více her

Po ukončení první hry vyberte jednu z karet profesí, kterou jste v průběhu hry zahráli a ponechte ji lícem nahoru před sebou. Tato profese pro vás bude trvalou profesí pro všechny následující hry. Do každé další hry si přidejte jednu další trvalou profesí z profesí zahranych ve hře předcházející. Počet profesí v ruce pro každou hru snižte o počet trvalých profesí. Ve hře tedy bude vždy celkem sedm profesí.

Protože každou další hru začínáte s více trvalými profesemi, je třeba si do každé další hry dát vyšší cíl. V první hře 50 bodů, pak 55, 59, 62, 64, 65, 66 a 67 bodů. Po osmé hře série sólových her končí. (Můžete samozřejmě hrát i další se sedmi trvalými profesemi a pro každou další hru zvýšit cílový počet bodů o 1 bod.)

Na začátku každé hry v sérii si vezmete 1 jídlo za každé 2 body (zaokrouhluho dolů), o které jste překročili cílový počet bodů v předchozí hře. Všechny karty z předchozí hry, kromě trvalých profesí, zamíchejte zpět do balíčku.

Pokud chcete hru posunout ještě dále, můžete si vybrat karty do ruky a také předem v rámci jednotlivých etap hry určit pořadí karet kol. V průběhu vývoje hry bylo zaznamenáno dosažení 120 bodů. Pokud se vám podaří dosáhnout více než 100 bodů, napište zprávu o svojí hře na adresu agricola@mindok.cz. Napište, jestli jste použili balíček karet E, I, nebo K (viz rozšíření hry).



VARIANTA RODINNÉ HRY (PRO 1 – 5 HRÁČŮ OD 10 LET)

V této zjednodušené verzi Agricoly se nepoužijí karty profesí a malého vybavení. Hráči tedy nemají v ruce žádné karty. Levý herní plán akcí otočte na stranu označenou Agricola jako rodinná hra. Při hře 2 – 5 hráčů platí všechna pravidla základní hry s těmito změnami:

- Otočte první (levý) herní plán akcí na druhou stranu označenou symbolem rodinné hry.
- Ve hře 3 – 5 hráčů použijte karty akcí označené symbolem rodinné hry.
- Akce malé vybavení u akcí potomstvo a začínající hráč se neprovádějí.
- Akce 1 velké nebo malé vybavení je omezena pouze na velké vybavení.
- Akce profese se ve hře neprovádějí.