

# Приложение к правилам

Приложение состоит из десяти разделов:

1. Знакомство с «Агриколой»
2. Советы по восполнению ресурсов
3. Особые улучшения
4. Профессии и простые улучшения
5. Термины и формулировки
6. Ячейки действий
7. Варианты игры
8. Кампании
9. Авторы и благодарности
10. Подробно о подсчёте очков

## 1. Знакомство с «Агриколой»

Когда «Агрикола» впервые увидела свет, я практически ежедневно рассказывал людям, как в неё играть. Вдохновившись компьютерными играми, я придумал способ объяснения правил, напоминающий образовательное телешоу. «Представьте себе, что вы играете в компьютерную игру, в которой вам надо построить ферму, но при этом у вас нет никаких подсказок, кроме того, что вы видите прямо перед собой. Вот древесина, вот глина и т. д. Каждый игрок по очереди помещает на поле одного родича за другим, выполняя с их помощью определённые действия. Начните играть, а я по ходу игры объясню, что тут к чему. Здесь есть постройка жилья, возделывание земли, разведение животных. А ещё вам придётся заботиться о том, как прокормить семью. В конце игры практически за все результаты своей работы вы получите очки. Систему подсчёта очков я в деталях объясню вам позже. За любые незанятые участки фермы с вас снимаются очки. Поэтому постарайтесь по возможности застроить свою ферму полностью». После такого краткого введения новички вполне могут начинать свою первую игру. Подразумевается, что игроки узнают тонкости игры уже в процессе. Игра, как правило, длится не более полутора часов, включая время на подготовку и разъяснение правил. Если вы играете с детьми, я бы посоветовал во время каждого хода ребёнка рекомендовать ему три ячейки действия на выбор. Обозначьте эти ячейки действия маркерами подсказок, которые входят в комплект игры.



### Вариант игры без карт (для новичков)

По желанию в первой партии вы можете играть без карт, чтобы вместо их изучения игроки смогли полностью сосредоточиться на объяснениях «ведущего».

Если вы решили играть без карт, ячейку действия «Лобное место» следует назначить ячейкой накопления, на которой каждый раунд будет появляться 1 еда.

Кроме того (особенно при игре вчетвером), вам следует добавить к игровому планшету специальный жетон «Подработка», поскольку в игре без карт выпечка хлеба приобретает гораздо большее значение.

**Подработка:** для ② / ③ / ④ игроков, «Постройка хлеба» и/или «Выпечка хлеба»

Вы можете построить ровно 1 хлев (см. стр. 9 основных правил), потратив 1 древесину. Дополнительно (или вместо этого) вы можете заняться «Выпечкой хлеба» (см. стр. 12 основных правил). Это означает, что, обладая любым улучшением с возможностью выпечки, из каждого зерна вы сможете получать минимум 2 еды. Количество еды, получаемой из каждого потраченного зерна, указано на карте улучшения.



## 2. Советы по восполнению ресурсов

Некоторые игроки предпочитают размещать новые товары, пополняемые в каждый раунд, на названии ячейки накопления. Затем они перемещают товары в центр ячейки, добавляя их к товарам, которые там уже были, только после того как будут пополнены все ячейки накопления.

Благодаря этой уловке все игроки могут помогать пополнять ресурсы без опасения, что некоторые из ячеек пополнят несколько раз, в то время как другие будут оставлены без внимания.



- Как вариант, можно поручить пополнение товаров только двоим или троим игрокам. Тогда за каждым подобным игроком следует закрепить определённые ячейки накопления, за которые он будет отвечать.
- Также, играя с новичками, вы можете для наглядности размещать товары на ячейках регулярных действий (*таких, как «Семена зерновых» или «Рынок»*), даже несмотря на то что эти ячейки каждый раунд приносят одинаковое количество товаров, и не накапливают их.

*Вы можете положить 1 зерно, получаемое действием «Семена зерновых», на эту ячейку. Обратите внимание: пока это зерно никто не забрал с ячейки, новые фишки зерна выкладывать не надо.*



## 3. Особые улучшения

Для особых улучшений используется специальный планшет. На этом планшете предусмотрены ячейки для каждой из 10 карт особых улучшений. Разместите особые улучшения на предназначенных для них ячейках. В ходе игры к особым улучшениям имеют доступ все игроки: выполняя действие «Особое улучшение», оплатите его стоимость, указанную на карте улучшения, которое вы хотите произвести, и в открытую положите её перед собой.

**Котелки и домашние очаги:** в игре есть два котелка и два домашних очага. Игрок может при желании произвести все четыре таких улучшения. Котелки отличаются только ценой. Тот, что подешевле, обойдётся в 2 глины, а другой — в 3 глины. Домашние очаги также отличаются ценой. Дешёвый стоит 4 глины, цена дорогого — 5 глины. Для экономии глины вместо того, чтобы построить домашний очаг напрямую, вы можете обменять установленный ранее котелок на домашний очаг, выполняя действие «Простое или особое улучшение».

Если вы решили усовершенствовать ваш котелок, верните его на специальный планшет и возьмите оттуда домашний очаг. Возвращённый котелок позже можно будет установить заново (*вами или другому игроку*). Котелки и домашние очаги приносят по 1 очку. Наличие котелка или домашнего очага увеличивает количество еды, получаемой из овощей, и позволяет вам пускать животных на еду (*количество получаемой вами еды указано на соответствующей карте*). Также, используя соответствующую ячейку действия, вы сможете выпекать хлеб (*см. стр. 12 основных правил*). Со всего, кроме овец, домашний очаг приносит на 1 еду больше, чем котелок.



**Глиняная и каменная печи** отлично подходят для выпечки хлеба. Они стоят 3 глины + 1 камень и 1 глину + 3 камня и приносят вам 2 и 3 очка соответственно. Построив одну из таких печей, вы сможете немедленно заняться выпечкой хлеба в качестве дополнительного действия. Глиняная печь позволяет получить 5 еды ровно из 1 зерна, а вот с каменной печью вы сможете взять не более 2 зёрен и получить по 4 еды из каждого.

Благодаря **столярной и гончарной мастерским**, а также **мастерской корзинщика** вы находите новое применение для древесины, глины и тростника. Во время каждого сбора урожая вы сможете обратить не более 1 соответствующего строительного материала в 2 еды (*столярная и гончарная мастерские*) или 3 еды (*мастерская корзинщика*). Эти ремесленные постройки стоят 2 камня + 2 древесины, 2 глины или 2 тростника соответственно (*в зависимости от мастерской*). В конце игры каждая из них принесёт вам 2 очка, а кроме того, вы получаете 1, 2 или 3 призовых очка за оставшиеся у вас в запасе строительные материалы соответствующих типов. Количество получаемых вами призовых очков указано на картах.

Вы получаете призовые очки, не тратя при этом строительные материалы, а значит, строительные материалы могут вам пригодиться в конце игры в случае равенства по победным очкам (*см. стр. 14 основных правил*).



**Колодец** принесёт вам по 1 еде в течение 5 следующих раундов. Если после того, как вы построили колодец, осталось менее 5 раундов, следует выложить на игровой планшет столько еды, сколько раундов осталось. Поместите 1 еду на каждую из 5 следующих ячеек раундов и забирайте её оттуда на подготовительных фазах этих раундов. Колодец стоит 3 камня и 1 древесину, а принесёт 4 очка.

## 4. Профессии и простые улучшения

### Категории карт

Каждая карта в «Агриколе» относится к одной из восьми категорий в соответствии с указанным на карте символом.



Буква колоды и категория карты

**Планирование фермы** (B): с помощью карт данной категории вы развиваете свою ферму.

**Усиление действий** (B): карты данной категории дают вам большую вариативность в игре в виде дополнительных действий и возможностей.

**Дополнительные очки** (B): карты данной категории, как правило, приносят множество очков — как обычных, так и призовых.

**Товарооборот** (B): к данной категории относятся карты, которые подошли бы сразу к нескольким категориям из описанных ниже.

Некоторые карты не так просто отнести к какой-то одной категории, но мы не будем придумывать категорию для каждого особого случая.

Символы на картах облегчают поиск и сравнение карт в колоде, а также в дальнейшем могут использоваться в качестве обозначения требований или как сокращения в тексте карты.

\* К данной категории относятся все особые улучшения. (Ремесленные постройки можно также отнести и к категории «Источники очков».)

**Приготовление еды** (P)\*: такие карты приносят еду (например, с помощью приготовления еды из зерна).

**Получение посевных** (P): такие карты приносят дополнительное зерно и овощи (например, позволяя вам чаще засеивать поля).

**Получение стройматериалов** (P): такие карты приносят вам древесину, глину, тростник и камень.

**Скотоводство** (P): такие карты приносят вам овец, свиней и коров.



### Розыгрыш профессий

- Когда вы разыгрываете карту профессии, у неё может быть две стоимости. Как правило, за обучение профессиям платят едой, однако может понадобиться внести оплату и товаром другого типа.
- **Стоимость обучения** — то, что вы должны заплатить, когда разыгрываете карту профессии с руки. Стоимость указана на ячейке действия «Обучение».
- В отдельных случаях (*довольно редко*) на самой карте профессии указана индивидуальная стоимость обучения. Если это еда, то оплата такой индивидуальной стоимости обязательна и не может быть отменена никакими эффектами.
- Некоторые карты дают возможность сыграть профессию, не используя ячейку действия «Обучение». В таких случаях стоимость обучения указывается в тексте карты.
- Некоторые карты позволяют разыгрывать дополнительные карты, не помещая на игровой планшет родича.



С такими картами, как «Изготовитель бумаги», важно помнить, что за раз можно сыграть только одну профессию.



Чтобы каждый раунд обучаться новой профессии, учёному требуется каменный дом. Стоимость обучения указана на карте: она равна 1 еде. Профессии, разыгрываемые учёным, не требуют помещения родича на игровой планшет.

# Розыгрыш простых улучшений

Структура карт простых улучшений сложнее, чем структура карт профессий. На каждой карте простого улучшения, как правило, указано обязательное требование (в левом верхнем углу), которое должно быть выполнено, прежде чем вы сможете сыграть данную карту, а также стоимость её розыгрыша (в правом верхнем углу).



## Требования

- Мы различаем термины «требование» и «условие». Требования должны быть выполнены, прежде чем можно будет разыграть ту или иную карту; условие же должно быть соблюдено для того, чтобы воспользоваться её эффектом.
- Если для улучшения требуется «X профессий» либо «X улучшений», а у вас их больше, то всё нормально. Требуемые карты должны лежать перед вами (т. е. сыгранные переходящие карты не считаются). Ниже показана карта «Бобовое поле». Вы можете сыграть её даже в том случае, если у вас уже есть 3 и более профессий.
- Общее правило: расценивайте каждое требование как «необходимый минимум» за исключением случаев, когда требование содержит слова «ровно» или «не более».
- Формулировка «Нет» означает, что у вас не должно быть указанного ресурса на момент розыгрыша данной карты. При этом не имеет значения, был ли такой ресурс у вас в наличии ранее, главное, чтобы у вас его не было именно в момент розыгрыша. «Нет жетонов поля» означает, что на вашем планшете фермы не должно быть ни одного жетона поля. «Нет полей» означает, что у вас также не должно быть и простых улучшений, которые расцениваются как поля.
- «1 зерновое поле» требует наличия у вас поля, на котором в данный момент есть хотя бы 1 зерно. Пустое поле, на котором прежде было зерно, не считается. То же относится к овощам.

## Очки за розыгрыш простых улучшений

Это очки, которые вы получаете при подведении итогов за розыгрыш данной карты. Так, бобовое поле даст игроку 1 очко.

## Текст карты

- Если на карте указано, что вы что-то получаете, но при этом не говорится откуда, берите данный ресурс из **общего запаса**.
- Если карта ссылается на один из игровых компонентов, то обычно подразумевается один из ваших компонентов (у вас на руке либо в вашем запасе, на вашей ферме или лежащий перед вами). Если имеются в виду компоненты вообще всех игроков или исключительно других игроков (например, их родичи), то это всегда явно указано на карте.
- Косая черта в тексте карты (например, «получая глину/камень, вы также получаете 1 еду/зерно») означает соответствие между ресурсами: получая глину, вы также получаете 1 еду, а получая камень — 1 зерно. Исключение: в правилах мы пишем «1 и 2 соответственно» вместо «1/2», поскольку второй вариант слишком сильно похож на «одну вторую».
- Разыгрывая карту профессии или простого улучшения либо производя особое улучшение, вы должны в открытую выложить карту перед собой. Единственное исключение из этого правила — «переходящие карты»: разыграв «переходящее» простое улучшение, вы должны передать его другому игроку слева от себя, который в свою очередь должен взять данную карту на руку. Одна и та же переходящая карта может быть разыграна несколько раз (разными игроками) **в течение одной и той же фазы работы**. Переходящие карты отмечены специальной стрелкой слева от иллюстрации.



## Стоимость

Вы можете сыграть карту улучшения только в том случае, если выполнили требование (левый верхний угол карты) и оплатили стоимость (правый верхний угол).

## Собираательные термины

- Колодцы** — это улучшения, названия которых заканчиваются словом «Колодец».
- Печи** — это улучшения, названия которых заканчиваются словом «Печь».
- Поля** — это жетоны полей, а также все карты, которые расцениваются как поля. (Если на карте указано, что она функционирует как поле, но при этом явно им не названа, такая карта полем не считается.)



# Усовершенствования

Домашний очаг считается усовершенствованием котелка. Вы можете обменять котелок на домашний очаг, выполнив действие «Особое или простое улучшение» (см. стр. 2 данного приложения).



## 5. Термины и формулировки

В этом разделе объясняются термины и формулировки, используемые на картах. Пояснения разбиты по темам.

### Игровой планшет

**Ячейка действия, ячейка раунда, карта действия:** игровой планшет содержит ячейки действий и ячейки раундов. Ячейками действий считаются все ячейки, на которые вы можете поместить родича. Ячейки раундов — это ячейки с номерами от 1 до 14. В ходе игры карты действий будут выкладываться на ячейки раундов. Эффекты некоторых карт позволяют размещать товары на ячейках обоих типов.

**На каждую из следующих X ячеек раундов:** некоторые карты предписывают игроку разместить товары «на каждой из следующих X ячеек раундов». Если до конца партии осталось меньше X раундов, следует разместить требуемые товары только на доступных ячейках. (Игровой планшет содержит всего 14 ячеек раундов.) Лишившись карты или эффекта карты, которая предписывала вам разместить товары на ячейках раундов, вы также теряете свои права на эти товары.

**Использовать ячейку действия, выполнить действие:** использование ячейки действия всегда подразумевает размещение родича на данной ячейке. Фразы «использовать эффект ячейки действия» либо «выполнить действие» необязательно подразумевают размещение родича (хотя в некоторых случаях это и требуется).

**Собрать товары с ячейки накопления:** используя ячейку накопления, вы должны собрать все товары с этой ячейки и поместить их в собственный запас (если только какая-либо карта не указывает вам иное). Нельзя оставлять товары на ячейке, если вам предписано их забрать.

**Получить товар:** «получение товара» — обобщающий термин, обозначающий перемещение товара в ваш запас (например, забрать товар с ячейки накопления или с карты и поместить его в свой запас, взять товар из общего запаса, собрать товар в качестве урожая и т. д.).

**Столбец игрового планшета:** обобщающий термин, обозначающий набор последовательных ячеек действий, расположенных на игровом планшете вертикально друг над другом.

**Находящиеся рядом ячейки действия:** считается, что ячейки находятся рядом, если они примыкают друг к другу по горизонтали или по вертикали (даже если между ними есть какое-то расстояние). (Соседство ячеек по диагонали не считается.)



Считается, что ячейка «Роща» находится рядом с ячейками «Застройка фермы» и «Лобное место».

### Порядок игры

**Начало раунда:** первая из четырёх фаз раунда — подготовительная. Если на карте есть условие «до начала раунда», подразумевается момент, непосредственно предшествующий началу подготовительной фазы: следовательно, описанный эффект наступает даже до того, как вы получите товары с ячейки текущего раунда (если таковые есть).

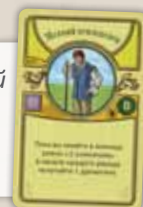
**Подготовительная фаза:** ячейки раундов — это специальные участки игрового планшета, на которые вы помещаете карты действий (см. выше).

- Нельзя отказаться от получения товаров, которые причитаются вам с ячейки раунда.
- Чтобы не путать, какие товары причитаются вам с той или иной ячейки раунда, можно закрепить за каждым игроком отдельный угол ячейки. В этом вам помогут разноцветные графические элементы на планшете.
- Если вам предписано получить какое-либо вознаграждение с ячейки раунда в обмен на что-либо другое, от такого обмена разрешено отказаться. При этом, если вам предлагается обменять на что-либо ваши хлева, изгороди или родичей, а вы отказываетесь от обмена, верните эти компоненты в свой запас. Если вы отказываетесь от жетонов или товаров, предложенных на обмен, эти ресурсы возвращаются в общий запас. Отказавшись от обмена, вы не сможете произвести его позже.
- Если вы получаете несколько ресурсов во время подготовительной фазы (в качестве вознаграждения или в обмен на что-либо), возьмите эти ресурсы в любом порядке на ваш выбор.



Пахарь и учёный позволяют вам потратить еду в начале раунда в обмен на жетон поля и профессию соответственно. Для этих целей можно использовать еду, поступающую от колодца.


Каждый раунд мелкий земледelec постав-ляет 1 древесину из общего запаса.



### Фаза работы:

- Некоторые карты допускают, чтобы на одной ячейке действия находилось несколько родичей одного или нескольких игроков. Внимательно читайте указания на таких картах — в особенности ту часть, где указано, чьим родичам разрешается находиться на одной и той же ячейке.
- Если в фазе работы (*т. е. даже до начала фазы возвращения по домам*) последний родич убран с ячейки действия, эта ячейка действия считается свободной и ею может воспользоваться любой игрок.

### Сбор урожая:

- «Засеяв» поля, вы будете собирать урожай, принесённый каждым из них, по очереди во время следующих сборов урожая.
- За исключением шага разведения животных (*который, как правило, входит в сбор урожая*), вы можете сразу же пускать на еду только что полученных животных (*при условии, что у вас есть соответствующее  улучшение*). Необязательно сначала селить животных у себя на ферме, если только этого явно не предписывает та или иная карта.
- Если карта позволяет вам разыграть тот или иной шаг фазы урожая в обход стандартного порядка действий, это не считается сбором урожая. Вы «собираете урожай» только в том случае, если карта явно указывает вам разыграть сбор урожая, не дожидаясь нужной фазы.

## Игроки и родичи

**Отпрыск:** в начале игры ваш третий, четвёртый и пятый родичи находятся у вас в запасе. Этих родичей называют отпрысками. Чтобы получить отпрыска, воспользуйтесь одной из ячеек действия «Желание завести ребёнка».

**Новорождённый:** родича из ваших запасов, которого вы помещаете рядом с другим родичем своего цвета на ячейке действия «Желание завести ребёнка», до конца соответствующего раунда (*включая сбор урожая, если таковой предусмотрен*) называют новорождённым. После этого такой родич становится взрослым родичем.

- Некоторые карты ссылаются на количество ваших родичей: в таких случаях новорождённый родич учитывается в подсчёте с момента, как его поставят рядом с родичем-родителем.
- Некоторые карты позволяют вам увеличить семейство в фазе работы без использования ячейки действия «Желание завести ребёнка». В таком случае поместите новорождённого рядом со взрослым родичем, который действовал последним.

**Другой игрок:** если карта ссылается на «другого игрока», то вы не подходите под это определение. Эффекты таких карт срабатывают только в случае, если условиям карты удовлетворяет какой-либо игрок, кроме вас.

**Действие, действие родича:** термины «действие родича» и «ход» относятся ко всем действиям (*одному или нескольким*), которые выполняет родич на ячейке действия. Многие карты предоставляют действия, которые вы можете выполнить, не используя родичей. Такие действия не считаются действиями родичей.

**Поместить родича:** формулировки «поместить родича» и «занять ячейку действия родичем» означают «взять родича из вашего жилища и выставить его на ячейку действия». При этом не подразумевается выполнение действий данной ячейки действия. А вот формулировка «использовать ячейку действия» всегда означает, что вы сперва размещаете родича на ячейке, а затем выполняете хотя бы одно действие данной ячейки либо действие на замену (*например, предоставляемое сыгранное вами картой*).

**Разместить двух родичей друг за другом:** такая формулировка (*см. текст на карте «Лассо»*) означает, что, когда пришла ваша очередь помещать родича, вместо одного родича вы помещаете сразу двоих, одного за другим. При этом вы не пропускаете следующий ход — когда снова наступит ваш черёд ходить, вы помещаете одного родича, как обычно. Таким образом, вы выполняете действия значительно раньше других игроков.

**Пропустить:** термин «пропустить» означает, что вы в свой ход (*т. е. когда хотя бы один родич находится в вашем доме*) не помещаете на поле родича, а пропускаете такую возможность. Это не значит, что вы помещаете на поле меньше родичей. Просто вы поместите своих родичей на поле позже.

**Первый игрок:** первый игрок — тот, у кого в данный момент находится фишка первого игрока. Воспользовавшись ячейкой действия «Лобное место», вы немедленно забираете себе фишку первого игрока и становитесь новым первым игроком, даже если текущий раунд был начат другим игроком.



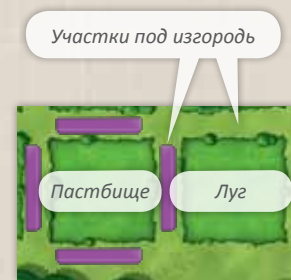
## Животноводство

**Пастбища и луга:** пастбища — это зелёные участки вашей фермы, обнесённые изгородями. Луга — зелёные участки, не обнесённые изгородями.

**Участки под изгородь:** изгородь ставится на «участки под изгородь», а именно в просветы между участками фермы. Ваш планшет фермы содержит участки фермы и участки под изгородь.

**Вместительность:** на каждом пастбище может пастись определённое максимально допустимое число животных. Вместительность пастбища можно удвоить, построив хлев или модифицировав другим образом с помощью карт. Термин «общая вместительность» как раз подчёркивает возможность модифицировать пастбища.

**Новорождённые животные, животные-родители:** новорождённые животные — это отпрыски животных. Животные-родители — пара животных, принёсшая отпрысков.



## Культивирование

**Поля и жетоны полей:** жетоны полей — жетоны, которые вы размещаете на планшете своей фермы. Термин «поле» — обобщающий и обозначает жетоны полей и карты, которые расцениваются как поля (*т. н. «карты полей»*).

**Вспахать поле:** формулировка «вспахать поле» всегда подразумевает, что вы берёте жетон поля и помещаете его на планшет вашей фермы. Если у вас на ферме уже есть жетоны полей, все новые жетоны полей вы обязаны помещать на участки рядом с ними.

**Зерновое поле, овощное поле:** зерновое поле — это поле, на котором имеется хотя бы 1 зерно (*возможно, в числе прочих компонентов*). После того как вы соберёте весь урожай с такого поля, оно больше не считается зерновым. То же относится и к овощным полям. Поле считается незасеянным, если с него нечего будет собрать во время сбора урожая. Поле считается пустым, если на нём в буквальном смысле ничего нет. (*Таким образом, все пустые поля — незасеянные.*)

## Ферма и планшет фермы

**Участки фермы, ряды и столбцы:** на вашем планшете фермы 15 участков: 2 участка в начале игры отводятся под комнаты избы; остальные 13 участков вы можете использовать по своему усмотрению. Эти участки образуют три ряда и пять столбцов, включая изначальные комнаты избы.

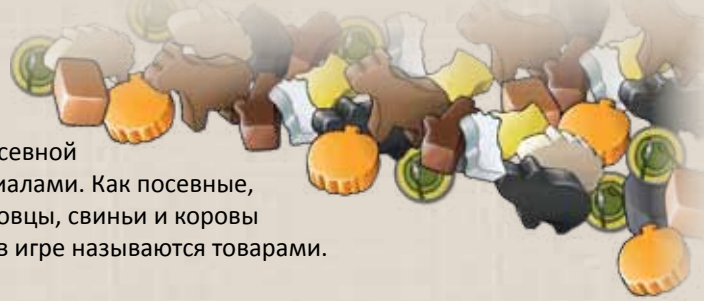
**Занятые и незанятые участки фермы:** участок фермы считается занятым, если на нем размещён жетон или хлев либо если он полностью обнесён изгородью (*отдельно либо вкуче с соседними участками*). Участок считается незанятым, если он пустует либо если на нём размещены только товары (*см. также раздел о подведении итогов за незанятые участки фермы на стр. 15 данного приложения*). На начало игры у вас на ферме 2 занятых участка и 13 незанятых.

**На ферме, на планшете фермы:** компоненты «на вашей ферме» — это компоненты, расположенные либо на вашем планшете фермы, либо рядом с ним (*например, в вашем запасе, за исключением не рождённых пока родичей, непостроенных хлевов и невозведённых изгородей*). Компоненты на картах считаются присутствующими на вашей ферме в том случае, если карта указывает на то, что эти компоненты вам уже принадлежат (*например, если карта считается полем или предоставляет место для животных*). Чаще всего карты содержат те товары, которые вы можете получить только в будущем. Такие товары не считаются находящимися на вашей ферме; кроме того, они не считаются размещёнными в вашем запасе и не учитываются при подсчёте очков.

**Находящиеся рядом участки фермы; соединённые участки под изгородь:** считается, что участки фермы находятся рядом, если между ними есть общий участок под изгородь, т. е. если они примыкают к одному и тому же участку под изгородь по горизонтали или по вертикали. Изгороди и участки под неё не считаются находящимися рядом друг с другом, но они могут быть соединёнными.

# Товары

**Типы товаров:** зерно и овощи в игре имеют общее название — посевной материал. Древесина, глина, тростник и камень зовутся строительными материалами. Как посевные, так и строительные материалы относятся к ресурсам. К животным относятся овцы, свиньи и коровы (*овцы и коровы — молочные животные*). Ресурсы, животные и еда в игре называются товарами.



**Стоимость:** когда вы оплачиваете стоимость товарами (*добровольно или по принуждению*), вы должны воспользоваться товарами из своего запаса (*или — в случае с животными — со своей фермы*). Товары, находящиеся на полях и на картах, нужно сначала с них собрать, прежде чем вы сможете ими расплатиться. (*Просто так забирать товары с поля или с карты, как правило, не разрешается.*)

- Формулировка «стоимость строительства/улучшения» означает перечень товаров, которые вы должны заплатить за комнаты, хлева, изгороди, перестройку и карты. Эта стоимость указана в правом верхнем углу карты. (*В стоимость могут входить даже животные, посевные материалы и еда.*)
- Формулировка «стоимость обучения» обозначает количество еды, которое вы должны заплатить, чтобы сыграть профессию на ячейке действия «Обучение».



**Подарки, торговля, сброс:** как правило, вам запрещается передавать другим игрокам свои товары и компоненты или торговать с ними. Но вы можете в любой момент игры сбросить те или иные товары, вернув их в общий запас. (*Вы не вправе сбрасывать компоненты вашего цвета.*)

**Любое количество:** если карта предлагает или позволяет вам заплатить или сбросить любое количество чего-либо, включая изгороди, хлева, карты и жетоны, подразумевается, что это количество ресурсов может быть равно 0.

**Обмен товарами:** обмен товарами, превращение товаров в еду и покупка товаров за еду по сути одна и та же операция: вы меняете одно на другое. При покупке чего-либо за еду она выступает в качестве своеобразной денежной единицы.

## 6. Ячейки действий

На игровом планшете есть ячейки действий двух типов: те, на которых накапливаются товары, и те, которые обеспечивают какой-либо регулярный эффект.

Следующее правило относится ко всем ячейкам действий с коричневой стрелкой — так называемым ячейкам накопления: используя такую ячейку, вы должны собрать с неё все строительные материалы, животных и еду и переместить их в собственный запас.

Ячейки регулярных действий требуют, чтобы вы выполнили хотя бы одно из предложенных действий (*либо действие на замену, указанное на сыгранной вами карте*). В противном случае вы не можете использовать такую ячейку. В следующем разделе, перечисляя все ячейки действий, мы подробно разъясним особенности самых важных из них.

Сначала мы рассмотрим ячейки, которые доступны во всех партиях — независимо от числа игроков. Затем объясним карты действий, отсортировав их по этапам игры, в которых они появляются (*полный список вы найдёте на обратной стороне жетона «Подработка»*).

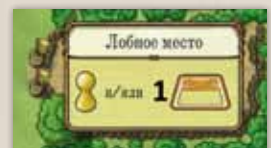
И в завершение мы рассмотрим ячейки действий, которые доступны только при игре с участием 3 и 4 игроков.

**Застройка фермы:** пристроить комнаты и/или построить хлева.

Подробнее о том, как строятся комнаты, объясняется на стр. 7–8 основных правил. Особенности постройки хлевов разъясняются на стр. 9. Пока вы не приступили к вашей первой перестройке, каждая новая комната стоит 5 древесины и 2 тростника; после первой перестройки — 5 глины и 2 тростника. После второй перестройки каждая новая комната стоит 5 камня и 2 тростника. Вы можете построить столько комнат и/или хлевов, сколько захотите. Одновременно вы можете строить либо комнаты, либо хлева. Каждая новая комната должна находиться рядом с уже существующей по горизонтали или по вертикали. (*На хлева данное ограничение не распространяется.*) На одном участке фермы вы можете построить только один хлев. При этом такой участок не должен быть занят каким-либо жетоном.

**Лобное место:** стать первым игроком и/или произвести простое улучшение.

Немедленно заберите себе фишку первого игрока (*или оставьте её у себя, если она и так была у вас*). С этого момента вы считаетесь первым игроком (*даже если текущий раунд был начат другим игроком*). Дополнительно вы можете сыграть ровно одно из имеющихся у вас на руке простых улучшений: большинство разыгрываемых карт в открытую выкладываются перед вами, но некоторые из них передаются игроку слева (*переходящие карты*). Зачитайте текст карты вслух.



**Семена зерновых:** получить 1 зерно (*и поместить его в свой запас*).



Вы берёте 1 зерно из общего запаса и помещаете его в собственный. При этом вы не имеете права сразу же засеять этим зерном поле — даже в том случае, если у вас есть пустые поля. *(Чтобы засеять поле зерном, вам надо выполнить действие «Засев» на одном из последующих ходов.)*

**Пашня:** вспашка 1 поля.

Поместите жетон поля на незанятый участок фермы по своему выбору. *(Незанятые участки фермы, которые заблокированы из-за тех или иных эффектов карт, недоступны для вспашки. Если на выбранном участке есть товары, которые вам разрешено убрать, то верните их в общий запас перед тем, как поместить жетон.)* Если у вас на планшете фермы уже имеются жетоны полей, новый жетон поля вы обязаны поместить на ячейку рядом с размещённым ранее жетоном поля по горизонтали или по вертикали. Учтите, что размещённый жетон поля убрать вы уже не сможете.

**Обучение:** разыграть профессию *(стоимость обучения: 1 еда; первая профессия — бесплатно)*.

Разыграйте ровно одну из имеющихся у вас на руке карт профессий, положив её перед собой лицевой стороной вверх. Вслух зачитайте текст на карте. Следующее правило распространяется на всех игроков: первая профессия, которую вы разыгрываете в этой партии, бесплатна, если вы разыгрываете её, используя именно эту ячейку действия «Обучение». Каждая последующая профессия на этой ячейке обойдётся в 1 еду. У вас на руке есть определённый набор карт профессий, которыми можете пользоваться только вы.

**Подёнщик:** получить 2 еды.

Вы получаете 2 еды из общего запаса.

**Лес:** ячейка накопления: +3 древесины.

**Глиняный карьер:** ячейка накопления: +1 глина.

**Заросли тростника:** ячейка накопления: +1 тростник.

**Рыбалка:** ячейка накопления: +1 еда.



**Особое улучшение:** этап 1, особое или простое улучшение.

Вы можете либо произвести 1 особое улучшение, либо разыграть 1 простое улучшение — по своему выбору. Вы можете выбрать из 10 особых улучшений, которые доступны всем игрокам. А на руке у вас есть определённый набор простых улучшений, которыми можете пользоваться только вы.

**Огораживание:** этап 1, возведение изгородей.

О том, как возводится изгородь, объяснено на стр. 9 основных правил. Вы можете возвести любое количество изгородей, платя 1 древесину за каждую. Вы можете обносить изгородью хлева или делить существующие пастбища на несколько пастбищ поменьше, ставя изгородь на участки под изгородь внутри пастбища.

**Обработка зерна:** этап 1, засев и/или выпечка хлеба.

Особенности засева объяснены на стр. 10 основных правил. Термин «Выпечка хлеба» *(см. стр. 12 основных правил)* означает использование котелка или домашнего очага, чтобы получить 2 или 3 еды соответственно из зерна, имеющегося у вас в запасе *(но не на полях)*. Различные улучшения для печей позволят вам получать из зерна ещё больше еды.

**Ярмарка овец:** этап 1, ячейка накопления: +1 овца.

Забирая овец с ячейки накопления, вы обязаны разместить их на своей ферме *(см. правила животноводства на стр. 8–9 основных правил)* или пустить их на еду с помощью улучшения . Овцы, которых вы не сможете ни разместить у себя на ферме, ни пустить на еду, должны быть возвращены в общий запас. *(Их нельзя просто оставить на ячейке накопления.)*

**Разумное желание завести ребёнка:** этап 2, увеличение семейства только при наличии комнаты, а затем простое улучшение.

Вы можете использовать эту ячейку действия, чтобы увеличить количество членов вашей семьи только в том случае, если на текущий момент у вас больше комнат, чем родичей — независимо от того, находятся ли эти родичи дома или на ячейках действия. Нельзя пропустить увеличение семейства, чтобы сыграть только простое улучшение.

**Перепланировка жилища:** этап 2, 1 перестройка, а затем особое или простое улучшение.

Вы можете произвести особое улучшение или разыграть простое улучшение *(см. стр. 11–13 основных правил)* только после перестройки *(см. стр. 7–8 основных правил)*. Запрещено одним действием дважды перестраивать свой дом.

**Западная каменоломня:** этап 2, ячейка накопления: +1 камень.

**Семена овощей:** этап 3, получить 1 овощ (и поместить его в свой запас).

Вы берёте 1 овощ из общего запаса и помещаете его в собственный. При этом вы не можете сразу же засеять поле этим овощем — даже в том случае, если у вас есть пустые поля.

**Ярмарка свиней:** этап 3, ячейка накопления: +1 свинья.  
Эта ячейка работает так же, как и ячейка накопления «Ярмарка овец», но приносит свиней.

**Ярмарка коров:** этап 4, ячейка накопления: +1 корова.  
Эта ячейка работает так же, как и ячейка накопления «Ярмарка овец», но приносит коров.

**Восточная каменоломня:** этап 4, ячейка накопления: +1 камень.

**Острое желание завести ребёнка:** этап 5, увеличение семейства — комната необязательна.

В отличие от «Разумного желания завести ребёнка», в этом случае количество комнат в вашем жилище не имеет значения. (Если вы, трижды используя эту ячейку действия, увеличите количество родичей в семье, вы сможете получить 5 родичей всего в 2 комнатах.) Примечание: если вы увеличили семью с помощью данного действия, а позже пристроили одну комнату, вы не сможете использовать действие «Разумное желание завести ребёнка», так как новую комнату сразу же займёт родич, у которого до этого не было собственного жилого помещения.

**Культивирование:** этап 5, вспашка 1 поля и/или засев.

Вы можете вспахать одно поле, а затем сразу же засеять зерном или овощами все свои пустые поля (см. стр. 10 основных правил), включая то, которое только что вспахали.

**Перепланировка фермы:** этап 6, 1 перестройка, а затем возведение изгородей.

Вы можете возводить изгороди (см. стр. 9 основных правил) только после перестройки (см. стр. 7–8 основных правил). Нельзя дважды производить перестройку за одно действие.

**Роща:** ③ игрока, ячейка накопления: +2 древесины.

**Яма:** ③ игрока, ячейка накопления: +1 глина.

**Рынок:** ③ игрока, получить 1 тростник/камень и 1 еду.

Вы получаете на выбор 1 тростник или 1 камень, а также 1 еду из общего запаса и помещаете их в собственный.

**Обучение:** ③ игрока, разыграть профессию (стоимость обучения: 2 еды).

Разыграйте ровно одну из имеющихся у вас на руках карт профессий, положив её перед собой лицевой стороной вверх. Вслух зачитайте текст на карте. На этой ячейке обучение профессии стоит 2 еды (что выходит дороже, чем на другой ячейке «Обучение»).

**Перелесок:** ④ игрока, ячейка накопления: +1 древесина.

**Роща:** ④ игрока, ячейка накопления: +2 древесины.

**Яма:** ④ игрока, ячейка накопления: +2 глины.

**Рынок:** ④ игрока, получить 1 тростник, 1 камень и 1 еду.

Вы получаете 1 тростник, 1 камень и 1 еду из общего запаса и помещаете их в собственный.

**Обучение:** ④ игрока, разыграть профессию (стоимость обучения: 2 еды, первые 2 профессии стоят по 1 еде каждая).

Разыграйте ровно одну из имеющихся у вас на руках карт профессий, положив её перед собой лицевой стороной вверх. Вслух зачитайте текст на карте. Следующее правило распространяется на всех игроков: первые две профессии, которые вы разыграете в этой партии, стоят по 1 еде каждая, если вы разыгрываете их, используя именно эту ячейку действия «Обучение». Каждая последующая профессия на этой ячейке обойдётся в 2 еды.

**Бродячие артисты:** ④ игрока, ячейка накопления: +1 еда.



## Дополнительные ячейки действия

Во время подготовки к игре вы можете добавить к игровому планшету один из дополнительных жетонов с ячейками действий. Более крупный из них содержит дополнительные (*и определённо более разнообразные*) действия для партии на 2 игроков, тот, что поменьше, — два действия для партии с участием 3 и 4 игроков.

Когда вы помещаете родича на такой жетон с дополнительными действиями в партии **на 2 игроков**, вы должны выбрать и использовать ровно одну из четырёх ячеек действий. После этого **все четыре ячейки действий** на данном жетоне становятся недоступными до конца текущего раунда. Одна из этих четырёх ячеек — ячейка накопления. Используя её, вы должны забрать с неё всю древесину. Если вы использовали другую ячейку действия, оставьте древесину на ячейке накопления.

**Перелесок:** вариант для ② игроков, ячейка накопления: +1 древесина.

**Рынок:** вариант для ② игроков, получить 1 камень и 1 еду.  
Возьмите 1 камень и 1 еду из общего запаса и поместите их в собственный.

**Ярмарка животных:** вариант для ② игроков, получить 1 животное.  
Вы должны выбрать один из трёх вариантов: а) получить 1 овцу и 1 еду, б) получить 1 свинью или в) купить 1 корову за 1 еду. Заберите животное из общего запаса и поместите его на свою ферму. Если у вас есть соответствующее улучшение или профессия, вы можете сразу же пустить полученное животное на еду.



**Смутное желание завести ребёнка:** вариант для ② игроков начиная с 5-го раунда: увеличение семейства только при наличии комнаты.

Начиная с 5-го раунда (*включительно*) на этой ячейке вы можете увеличить количество родичей при условии, что у вас достаточно комнат.

В варианте игры **на 3 и 4 игроков** вы можете выбирать только одну из двух ячеек действия. Напоминаем, что каждый раунд только один родич может использовать жетон с дополнительной ячейкой действия.

**Ярмарка животных:** вариант для ③ и ④ игроков, получить 1 животное — см. выше.

**Смутное желание завести ребёнка:** вариант для ③ и ④ игроков начиная с 5-го раунда: увеличение семейства только при наличии комнаты — см. выше.

## 7. Варианты игры

После выхода игры «Агрикола» появилось множество её вариаций (*особенно тех, что меняют подготовку к игре*). Мы хотели бы представить вам небольшую подборку таких вариаций.

### Драфт

Вскоре после выпуска «Агриколы» одним из наиболее популярных вариантов игры стал драфт, впервые представленный Штефаном Фалкизером.

- Каждый игрок получает 7 профессий, выбирает одну из них, а затем передаёт оставшиеся 6 игроку слева. Теперь каждый игрок выбирает одну из 6 полученных карт и передаёт оставшиеся 5 дальше по кругу и т. д. Процесс идёт до тех пор, пока соседу слева не будет передана последняя карта. Та же самая процедура применяется и к простым улучшениям. Именно так происходит драфт на веб-сайте [play-agricola.com](http://play-agricola.com) (см. раздел «Авторы и благодарности» на стр. 14).
- Приложение Agricola сдаёт 7+7 карт каждому из игроков, которые затем каждый раз выбирают 1+1 карту, а остальные передают игроку слева.
- На турнире по «Агриколе» в Тайване, который организует Ли Кван Че, каждый игрок вначале получает 8 профессий, а впоследствии 8 улучшений, в остальном драфт проводится точно так же, как описано выше. Оставшаяся в конце карта каждого вида удаляется из игры, поэтому игрокам в итоге достаётся набор из 7+7 карт, как и положено.

### Быстрый драфт

Йенс Бернсдорф ускорила процедуру драфта. Он позволил каждому игроку сразу выбирать набор из 3+3 карт и передавать игроку слева оставшиеся 4+4 карты. Тот в свою очередь выбирал 2+2 карты из полученных и передавал оставшиеся карты следующему игроку слева. На этом процедура драфта завершалась.

В другом популярном варианте подготовки каждому игроку сдаётся 10 карт, из которых каждый должен выбрать только 7.

Иногда игрокам разрешают отказаться от всех карт определённого типа и тянуть новый набор карт того же типа, однако при этом набирая уже на 1 карту меньше. Эта процедура может повторяться несколько раз подряд, пока игрок не останется доволен новым набором полученных карт.

Эти вариации очень сильно экономят время по сравнению с классическим драфтом.

## Добор карт

Известный автор настольных игр Рюдигер Дорн (*создатель «Гоа»*) придумал описанный ниже вариант игры в «Агриколу». Каждый игрок начинает партию с ограниченным набором карт на руках: 5 профессий + 5 улучшений. Каждый раз, когда игрок разыгрывает одну из своих карт, он немедленно тянет новую карту любого типа. В конце каждого сбора урожая каждый игрок по часовой стрелке может сбросить одну из карт с руки и вытянуть новую карту любого типа.

Позднее Рюдигер ещё больше сократил стартовый набор карт, позволив каждому игроку начинать игру с набором всего из 3 профессий и 3 улучшений. Но при этом в начале партии каждый игрок может сбросить любую карту и взять новую карту того же типа, но не более 6 раз. Каждый раз после того, как игрок разыгрывает очередную карту в ходе игры, он тянет новую карту, как обычно. На сегодняшний день Рюдигер полностью отказался от обмена карт во время урожая.

Георг Дейфусс использует вариант, в котором каждый игрок начинает игру с 6 обычными простыми улучшениями и 1 переходящей картой.

Майкл Лопес раздаёт каждому игроку 3 профессии «1+», 2 профессии «3+» и 2 профессии «4+». Франц-Йозеф Петри в открытую выкладывает некоторые карты на стол. В каждый раунд один (*и только один*) из игроков может пропустить свой ход и взять на руку одну из таких карт.

## Командная игра

В этом варианте игры, предложенном Даниэлем Винтерхальтером, два игрока, сидящие друг напротив друга, играют в команде. Используя ячейку действия «Рыночная площадь», добавленную в этом варианте, игрок может передать своему партнёру по команде товары и/или получить товары от партнёра. Независимо от того, кто кому передаёт товары, активный игрок должен заплатить 1 товар в общий запас за право передать любое количество товаров данного типа от одного игрока другому.

Во время строительства игрок может строить комнаты и хлева для своего партнёра, платя 6 древесины и 3 тростника за комнату избы (комнаты мазанки и каменного дома оплачиваются соответствующими ресурсами — глиной и камнем вместо древесины), а также 3 древесины за хлев. Во время возведения изгороди игрок может возвести её на ферме своего партнёра, используя фишки изгороди, принадлежащие партнёру. В таком случае игрок обязан заплатить дополнительно 1 древесину за каждые 3 секции изгороди, которые он поставит на ферме партнёра. Эффект от разыгранной карты снижения стоимости строительства действует на обоих игроков команды. Вспахивая поле, игрок может вместо своего поля вспахать поле на ферме своего партнёра. При подсчёте очков каждый участник команды определяет свой собственный счёт по каждому критерию, но только меньший из двух результатов по каждому из критериев засчитывается в командный счёт.

- Клерк Ли (Тайвань) предложил определять счёт путём умножения итоговых результатов обоих игроков.



Мы изобразили «Рыночную площадь» на обратной стороне одной из альтернативных жетонов.

## «Домашние» правила

В качестве «домашних» правил многим игрокам нравится добавлять условие, что животных можно пустить на еду только после того, как они будут размещены на вашей ферме. Ещё одно интересное правило, которое впервые применила Дженнифер Ха, заключается в том, что можно держать животных одного типа только на одном пастбище. Этот вариант игры значительно повышает ценность хлевов и домашнего животного. Георг Дейфусс любит играть с условием, что с ячейки накопления животных можно забрать такое количество животных, которое вы способны реально использовать (*т. е. разместить их на своей ферме или пустить на еду*). Остальных животных вам придётся оставить на ячейке накопления. Другое популярное «домашнее» правило позволяет вам использовать пастбища, которые не полностью обнесены изгородью, либо игнорировать правило смежности для пастбищ. Давид Ларкин позволяет каждому игроку начать игру с 3 еды, однако в первый раунд ходы за второго родича каждого игрока разыгрываются в обратном порядке. Норберт Шонготт подал нам идею добавлять дополнительную ячейку действия в игре с участием 2 человек. Такой вариант игры описан на стр. 11 данного приложения. Норберт мотивировал своё предложение недостатком древесины при игре вдвоём, что с лёгкостью решается дополнительной ячейкой действия «Перелесок».

Долгое время я обдумывал идею внедрения в базовую игру следующего ограничения, которое добавляет в «Агриколу» ещё больше элементов стратегии: всё, что вы строите на своей ферме, должно быть рядом с уже существующими постройками. При этом не исключается правило, что комнаты размещаются рядом с комнатами, поля с полями, пастбища — с пастбищами. (*Например, первое пастбище, которое вы огораживаете, должно находиться рядом с вашим домом или полем, если таковые у вас уже имеются.*) Мне самому нравится играть с этим ограничением, поскольку это делает игру гораздо сложнее. Тем не менее подобный вариант я бы рекомендовал только опытным игрокам.



## 8. Кампании

Кампания — это серия из нескольких партий с участием постоянной группы игроков, где каждая из партий влияет на последующую. Мы разработали подобный режим и для «Агриколы».

### Игра с друзьями

Если вы собираетесь сыграть серию партий в «Агриколу», рекомендуем использовать следующие правила.

Для 4 игроков очки кампании распределяются следующим образом: 7/5/4/3 очков за первую партию, 8/5/3/2 за вторую и 9/6/3/1 за третью.

Для 3 игроков очки кампании присуждаются так: 7/5/3, затем 8/5/2 и наконец 9/5/1 соответственно.

Для 2 игроков работает следующая схема: 1/0, затем 2/0 и, наконец, 3/0 соответственно.

Побеждает игрок, заработавший максимальное итоговое количество очков за всю кампанию.

- Победитель в одной из партий кампании становится первым игроком в следующей партии. Игрок, занявший последнее место в одной из партий кампании, следующую партию начинает с 1 дополнительной едой в качестве утешительного приза.
- Каждый игрок может оставить себе для следующей партии одну из профессий, сыгранных им в предыдущей партии кампании. Эта профессия остаётся лежать в открытую перед игроком. То же относится ко второй и третьей партиям. (Для третьей партии вы можете оставить себе ту же профессию, которую выбрали для второй партии.) Вы не обязаны оплачивать стоимость обучения за оставленную профессию, однако если на ней отдельно указана индивидуальная стоимость обучения, вам придётся её заплатить. (Включая начальную, вы можете сыграть до 8 профессий.)

*Карту «Ловелас» сохранить не получится, поскольку вы не сможете заплатить её индивидуальную стоимость обучения, равную 7 ед. К счастью, вы не встретите этого парня, пока не выйдет дополнение.*



Если в конце кампании по очкам получается ничья, исход кампании решается в пользу игрока, набравшего максимальное совокупное количество очков по итогам всех трёх игр.

### Игра в одиночку

При игре в одиночку кампания может включать до 8 последовательных партий. После первой партии выберите одну из сыгранных профессий. Теперь это ваша постоянная профессия. Её следует в открытую класть перед собой перед началом каждой последующей игры. При этом вам не надо ни тратить действий, ни вносить плату за обучение. После каждой последующей партии вы можете добавить новую постоянную профессию (т. е. переносить её из одной партии в другую), выбирая из тех, которые были сыграны в прошедшей партии. Уменьшите набор карт профессий на число уже имеющихся у вас постоянных профессий, чтобы в начале каждой партии у вас было всего 7 профессий. После того как профессия становится постоянной, она обязана оставаться в игре до конца кампании. По мере увеличения числа постоянных профессий от игры к игре количество очков, которые вам нужно набрать для победы в каждой партии, также растёт: в первой игре ваша цель — 50 очков, затем 55, 59, 62, 64, 65, 66 и 67 очков. По прошествии восьми партий кампания считается завершённой.

В начале каждой партии вы получаете 1 еду за каждые 2 очка, на которые вам удалось превысить необходимое для победы количество очков в предыдущей партии (превышение на нечётное количество очков округляется вниз).

Профессии, которые не стали постоянными, замешиваются обратно в колоду. Таким образом, впоследствии вы сможете вытянуть их повторно. Та же самая процедура применяется и к простым улучшениям.

### Подробнее о стоимости

На картах некоторых профессий указана индивидуальная стоимость обучения, которую вы обязаны заплатить, разыгрывая такую профессию (см. карту «Ловелас»). Если сделать такую профессию постоянной, вы будете обязаны оплачивать эту индивидуальную стоимость в начале каждой партии. Поскольку количество еды, с которым вы начинаете игру, варьируется от игры к игре, может случиться так, что на каком-то этапе вы не сможете заплатить эту стоимость. В таком случае вы должны будете убрать эту профессию из набора ваших постоянных профессий, замешав её обратно в колоду.

Если вам не удастся набрать необходимое количество очков для победы, можете повторить попытку, однако на этот раз вы начинаете без еды.

По желанию вы можете продолжить играть даже по окончании восьмой партии, используя набор постоянных профессий, набранных за кампанию. Количество очков, которые вы должны набрать для победы, увеличивается на единицу после каждой партии. Таким образом можно играть сколько угодно раз, каждый раз стараясь побить свой личный рекорд.

## 9. Авторы и благодарности

Настольная игра «Агрикола» придумана Уве Розенбергом в 2005 г. и воплощена Ханно Гирке. Клеменс Франц нарисовал все иллюстрации и оформление. Кроме того, они с женой разработали шрифты и графический дизайн для 16 различных языковых версий игры, которые выпущены на сегодняшний день. Текущий вариант основных правил игры был составлен Уве Розенбергом, а их вычиткой занимались Алекс Йегер и Гжегож Кобила. Мы очень признательны им за проделанную работу. Также мы очень благодарны более чем 100 тестировщикам первого издания, равно как и всем тем, кто присылал нам свои отзывы и предложения после его выхода. Благодаря им, мы сделали эту игру ещё лучше. На ранних этапах создания игры Хаген Доргатен указал на то, что приплод от каждой пары животных и даже просто разведение животных по схеме «1 животное с каждого пастбища» очень быстро становится неконтролируемым. Аня Григер придумала правило, по которому неогороженный хлев может вмещать 1 животное, а Франка Григера я считаю интеллектуальным отцом «Подёнщика». Особая благодарность Мелиссе Роджерсон за перевод первого издания, а также Гжегожу Кобиле за перевод данной редакции. Также я благодарен Вильяму Аттиа за вдохновение, которое я получил от его игры *Saulus*, за то, как он усовершенствовал множество игровых фраз, и за перевод первого издания на французский.

Кроме того, я благодарен Йеруну Думену, Йорису Вирсинге и Клаусу Тойберу за вдохновение, полученное от игр «Античность» и «Львиное сердце», а также Дейлу Ю и Ханно Гирке за их редакцию первоначальных правил для игры в одиночку и семьёй. Мы хотим поблагодарить Фердинана де Кассана за организацию регулярных мировых чемпионатов по «Агриколе», а также компанию Playdek за приложение *Agricola*, получившее награду «Лучшая настольная игра 2013 года». Кроме того, на сегодняшний день существует даже специальное приложение для варианта игры в «Агриколу» *All Creatures Big and Small*, за которое нам следует поблагодарить компанию *digidiced*.

А ещё все мы очень сильно обязаны Крису Деотте, создавшему веб-сайт [play-agricola.com](http://play-agricola.com), этакому своеобразному «полигону для испытаний» несчётного количества карт. На данный момент нами было тщательно протестировано более 1000 карт для игры в «Агриколу». Согласно имеющейся у нас статистике, почти каждая из карт первой редакции игры была разыграна более 3000 раз. Сила каждой карты определялась её ценностью в игре, что помогло нам пересмотреть особенности самых слабых и самых сильных карт. Без Криса мы никогда не смогли бы получить такие подробные данные о внутренних механизмах игры, которыми мы обладаем сегодня.

## 10. Подробно о подведении итогов

После сбора урожая в конце 14-го раунда начинается подведение итогов. Что именно влияет на итоговый результат, указано на боковой иллюстрации игрового планшета и в блокнотах игроков. Если у вас возникли вопросы, прочтите текст ниже — в нём подробно рассказывается о подсчёте очков. Вы получаете и теряете очки в соответствии со следующими критериями оценки фермы:

### Жетоны полей на вашем планшете фермы:

Посчитайте количество жетонов полей вне зависимости от того, засеяны они или нет. Если у вас нет полей или 1 поле, вы теряете одно очко, за 2 поля получите 1 очко, за 3 поля — 2 очка, за 4 — 3 очка, а за 5 и больше полей — 4 очка. *(Подсчитываются только жетоны полей, а не общее количество полей — некоторые карты расцениваются как поля, но жетонами полей они не считаются.)*



### Пастбища:

Вы получаете очки за общее количество огороженных зелёных областей на вашем планшете фермы (так называемые «пастбища»), отдельные участки не считаются (так называемые «участки пастбищ»). В данном критерии размер пастбища роли не играет (также не имеет значения, есть ли на пастбище животные). Если у вас нет пастбищ, вы теряете одно очко. Четыре пастбища оцениваются по 1 очку каждое. Но если у вас больше 4 пастбищ, вы всё равно получите 4 очка по данному критерию.

Хлева и животные на пастбищах относятся к другому критерию оценки (см. «Животные» и «Огороженные хлева» ниже).



3 пастбища оцениваются в 3 очка.

### Зерно и овощи:

Вы получаете очки за общее количество зерна и овощей — как в вашем запасе, так и на полях.

Если у вас нет зерна, вы теряете 1 очко, если у вас хотя бы 1/4/6/8 зерна, вы получаете 1/2/3/4 очка соответственно.

Если у вас нет овощей, вы теряете 1 очко. 4 овоща оцениваются по 1 очку каждый. Если у вас больше 4 овощей, вы всё равно получаете только 4 очка по данному критерию.

Посевной материал, лежащий на картах, идёт в счёт, если эти карты расцениваются как поля или однозначно указывают, что посевной материал принадлежит вам. Посевной материал не идёт в счёт, если он указан в качестве награды за некие невыполненные условия (или если он был предложен в обмен на что-то, а вы этого обмена не произвели).

«Бакалейщик» даёт вам зерно и овощи. Однако эти фишки не считаются вашими до тех пор, пока остаются на карте.



### Животные:

Если у вас нет овец, свиней или коров, вы теряете 1 очко по каждому соответствующему критерию.

Если у вас есть хотя бы 1/4/6/8 овец, 1/3/5/7 свиней или 1/2/4/6 коров, вы получаете 1/2/3/4 очка по каждому соответствующему критерию.

Животные на картах идут в счёт, если карта указывает, что это животное принадлежит вам (множество карт предоставляет дополнительное место для животных). Животные не идут в счёт, если они указаны в качестве награды за некоторые невыполненные условия (или если они были предложены в обмен на что-то, а вы этого обмена не произвели).



### Незанятые участки фермы:

По этому критерию можно получить только штрафы. Вы теряете 1 очко за каждый незанятый участок на вашей ферме.

Участок фермы считается занятым, если на нём лежит жетон комнаты или поля, или если он (прямо или косвенно) обнесён изгородями, или же если на нём находится хлев. Если какая-либо карта указывает, что какой-то из участков фермы «занят», то этот участок также идёт в счёт занятых.

Неогороженные участки фермы считаются «незанятыми», если они пустые или содержат животных или товары благодаря эффектам некоторых карт (на которых нет однозначного указания, что этот участок расценивается как «занятый»).

Некоторые карты меняют свойства комнат, пастбищ, жетонов поля или неогороженных пастбищ. Но это не меняет статуса участка фермы, на котором находится этот компонент, — он остаётся занятым.



### Огороженные хлева:

Штрафные очки не начисляются, даже если вы не построили ни одного хлева. Вы получаете 1 очко за каждый хлев на пастбище (так называемый «огороженный хлев»). (С другой стороны, строительство неогороженных хлевов спасёт вас от потери очков за незанятые участки фермы). Поскольку у каждого игрока всего 4 хлева его цвета, максимальное количество очков по данному критерию — 4 (как и у большинства остальных критериев оценки).

Даже если специальные эффекты позволяют вам получить дополнительные хлева сверх 4 базовых, максимальное количество очков по данному критерию всё равно остаётся равным 4.

- Некоторые карты могут менять свойства огороженных хлевов или преобразовать их во что-то совершенно иное. Но, невзирая на то, как карта меняет его свойства, во время подсчёта очков он всё равно расценивается как огороженный хлев.



**Комнаты мазанки** оцениваются в 1 очко каждая. К примеру, за 4 комнаты мазанки вы получите 4 очка.

**Комнаты каменного дома** оцениваются в 2 очка каждая. К примеру, если у вас 4 комнаты каменного дома, то вы получаете 8 очков.

Каждый **родич** в игре оценивается в 3 очка. Таким образом, вы можете получить не более 15 очков за родичей, так как их может быть не более 5 в игре.



### Очки за карты:

На каждом улучшении (особом или простом) в жёлтом круге слева указано количество очков, которое вы получите за него в награду.

Очки вы получаете только за те улучшения, которые выложены перед вами. (Сброшенные улучшения и те, что остались у вас на руке, не считаются.) На профессиях очки награды не указаны.



### Призовые очки:

Некоторые карты дают дополнительные очки в соответствии с текстом их описания. Эти очки подсчитываются по критерию «призовые очки».

На картах, дающих призовые очки, есть специальный символ справа, рядом с указанием ценности карты.

Некоторые карты добавляют призовые очки в ходе игры: в этом случае вы должны сразу записать их в блокноте игрока. Вычтите из общего количества призовых очков штрафные очки, полученные от ряда карт, а также штрафы с жетонов «Попрошайничество». (В результате может получиться отрицательное значение. Каждый маркер попрошайничества оценивается в -3 очка.)



Вы теряете очки за отсутствующие товары и за незанятые участки фермы, даже если при подобных условиях некоторые карты добавляют призовые очки (т. е. они расцениваются отдельно друг от друга).

Особые улучшения «Мастерская плотника», «Гончарная мастерская» и «Мастерская корзинщика» позволяют вам обменять оставшиеся в вашем запасе стройматериалы на призовые очки. К примеру, «Мастерская плотника» позволяет обменять 3 древесины на 1 призовое очко, 5 древесины на 2 призовых очка или 7 древесины на 3 призовых очка. То же относится и «Гончарной мастерской», только на очки обменивается глина. Ну а «Мастерская корзинщика» позволяет вам обменять 2 тростника на 1 призовое очко, 4 тростника на 2 призовых очка или 5 тростника на 3 призовых очка. (Т. е. максимум 3 призовых очка с каждой ремесленной мастерской). Обменять на очки можно только те стройматериалы, которые находятся у вас в запасе.



© 2016 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D - 27804 Berne, Germany.

© 2016 ООО «Мир Хобби».  
Все права защищены.  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

[crowdpublic.ru](http://crowdpublic.ru)