

Подготовка к игре

Разложите три игровых поля так, как показано на рисунке справа. Каждый игрок выбирает цвет и берёт все фишки этого цвета, а также получает одно поле фермы. Это поле игрок выкладывает перед собой. На каждое из двух помеченных клеток фермы кладутся жетоны деревянных комнат, после чего в каждую комнату помещается один из членов семьи игрока (см. рисунок справа). Все остальные фишки (дополнительные члены семьи, ограды и хлева) остаются в пакете и пока откладываются в сторону. Разложите все остальные жетоны домов и хижин и другие игровые компоненты на игровом столе.

Если вы играете в «Агриколу» впервые, мы настоятельно рекомендуем использовать вариант правил «Семейная игра», описанный на странице 8. Этот вариант отличается от полного варианта правил только тем, что в игре отсутствуют карты занятий и мелких улучшений и используются несколько других действий. «Семейная игра» - это отличный способ ознакомиться с основами «Агриколы» перед тем как приступить к освоению полного варианта.

Карты

Разложите карты в стопки, ориентируясь на их рубашки. Обратите внимание, что в зависимости от количества игроков используются разные наборы карт действий (В). В игре также присутствуют синие карты раундов (А), жёлтые карты действий (С), оранжевые карты «мелких улучшений» (D), красные карты «крупных улучшений» (Е), серые карты «попрошайничества» (F) и карты-памятки (G).

А. Разложите синие карты раундов на стопки в соответствии с указанными на их рубашках этапами игры. Затем перемешайте каждую из этих небольших стопок и поместите их друг на друга, так, чтобы снизу оказалась карта для 6-го этапа, на ней - карты для 5-го этапа и т.д., а на самом верху - карты для 1-го этапа. С помощью этих карт в игру постепенно вводятся новые действия (Эти действия перечислены на картах-памятках, а также в разделе 1.2 Дополнения к правилам).

В. Если вы играете втроем, вчетвером или впятером, возьмите соответствующий набор зелёных карт действия и разложите их лицом вверх в левой части игрового поля (неважно в каком порядке вы разложите эти карты). В наборе для 3-х игроков всего 4 карты, а в наборах для 5-ти и 6-ти игроков - по 6 (Подборная информация об этих картах находится в разделе 1.3 Дополнения к правилам).

С. Фиолетовый значок в левой части жёлтых карт занятий указывает на количество игроков, при котором используется так или иная карта. [1+] означает, что карта подходит для 1-5 игроков, [3+] - для 3-5 игроков, а [4+] означает, что такие карты следует использовать только при игре вчетвером или впятером. Неиспользуемые карты следует удалить из колоды и вернуть в коробку с игрой. Обратите внимание, полная колода карт занятий используется только если в игре участвуют 4 или 5 человек. Перемешайте карты и раздайте каждому игроку по **7 карт занятий**. Оставшиеся карты занятий отложите в сторону.

Д. Перемешайте колоду оранжевых карт мелких улучшений и раздайте каждому игроку по **7 карт мелких улучшений**. Оставшиеся карты мелких улучшений отложите в сторону.

Е. Разложите 10 красных карт **крупных улучшений** лицом вверх на поле крупных улучшений. Когда в ходе игры игроки раскупят 9 из 10 крупных улучшений, это поле нужно будет перевернуть обратной стороной вверх - на ней находится подсказка для игроков по подсчёту очков, а в центре есть место для последней красной карты.

Ф. Выложите на стол серые карты **попрошайничества**.

Г. Раздайте каждому игроку по **карте-памятке**. На одной стороне этих карт содержится информация о фазах хода, а на другой изображена таблица подсчёта очков. Обратите внимание, очки в «Агриколе» подсчитываются только после окончания партии. Никаких промежуточных подсчётов очков в игре нет.

Первый игрок

Выберите игрока, который начнёт игру. Выдайте ему фишку первого игрока и **2 еды**. Все остальные игроки получают по **3 еды**. Жетон первого игрока не переходит от одного игрока к другому в конце каждого раунда; он меняет своего владельца только если кто-нибудь из игроков выберет действие «первый игрок» (см. рисунок).

Ход игры

Игра состоит из шести этапов, разбитых на 14 раундов. Все раунды разыгрываются одинаково и состоят их четырех фаз. В конце каждого из шести игровых этапов (после 4, 7, 9, 11, 13 и 14-го раундов) также разыгрывается фаза урожая - на игровом поле рядом с этими раундами присутствует слово «Урожай».

Фаза 1. Начало раунда - разыгрывается карта раунда

Возьмите верхнюю карту из колоды карт раундов и положите её на соответствующее место на игровом поле. Начиная с этого раунда все игроки могут использовать действие, указанное на этой карте.

После того, как на поле выложена новая карта раунда, разыгрываются все действия, происходящие в начале раунда. При использовании некоторых игровых карт на клетки раундов выкладываются различные предметы. Если на клетке раунда, куда вы выложили новую карту, присутствуют какие-нибудь фишки, жетоны, еда и т.п., раздайте их игрокам, которым они причитаются (то есть тем игрокам, которые разыграли соответствующие карты занятий или улучшений). *Эффекты этих карт описаны на странице 7.*

Фаза 2. Пополнение - появляются новые товары и животные

Поместите новые товары и еду на все клетки действий на игровом поле (как напечатанные на поле, так и изображённые на картах), предусматривающие пополнение. Эти действия легко опознать по наличию стрелок, указывающих на количество ресурсов, которые следует добавить (см. рисунок). Если на клетке действия уже есть ресурсы, животные или еда - к ним всё равно добавляются новые.

«**3 дерева**» означает, что в начале каждого хода на это поле выкладываются 3 фишки дерева. «**1 корова**» - в начале каждого хода на это поле выставляется 1 корова и т.д. На действия «**Рыбалка**» и «**Представление**» в начале каждого хода выкладывается по 1 еде. Все ресурсы, животные и еда, выкладываемые на клетки действий, берутся из игрового банка. На любой клетке может скопиться сколько угодно ресурсов - их максимальное число ничем не ограничено.

Фаза 3. Работа

Начиная с первого игрока все игроки совершают ходы. Право хода передаётся по часовой стрелке. Чтобы походить игрок должен взять со своей фермы одного из членов своей семьи и поставить его на незанятое действие на игровом поле. Так продолжается, пока все игроки не выставят на поле всех своих людей. Игрок может поставить на поле только одного члена семьи за ход. Каждое действие можно использовать только один раз за раунд; если на клетке действия уже находится чей-то человек, использовать это действие уже нельзя. Если игрок поставил члена своей семьи на какое-то действие, он должен использовать это действие (отказываться от совершения действия нельзя).

Некоторые действия позволяют игроку сделать выбор или обязывают игрока совершить сначала одно действие, а затем, по его желанию, совершить ещё одно. Когда в результате действия игрок получает материалы или ресурсы (лес, глину, камень, тростник, зерно, овощи или еду), он забирает соответствующие фишки с игрового поля и помещает их в своё персональное хранилище, которое всегда доступно для обзора других игроков. Животных помещать в хранилище нельзя, их нужно размещать непосредственно на своей ферме (см. действие D, стр. 9).

Если игроку некуда разместить своих животных, он должен либо сдать их в игровой банк, ничего за это не получив, либо превратить их в еду, используя улучшение со значком [U]. Разыгрывая карту с руки или приобретая крупное улучшение (см. страницу 10), игрок должен зачитать текст карты, чтобы её эффект был понятен всем.

Игрокам запрещается скрывать друг от друга свои персональные хранилища и разыгранные карты.

Фаза 4. Возвращение домой

Игроки забирают членов своей семьи с игрового поля и возвращают их на свою ферму.

Урожай.

В конце каждого игрового этапа - после 4, 7, 9, 11, 13 и 14-го раундов (*см. 2 и 3 часть игрового поля*) наступает время урожая - игроки должны накормить членов своих семей (*см. раздел 6 Дополнения к правилам*). Урожай состоит из трёх последовательно разыгрываемых фаз.

Урожай. Фаза 1. Поле

Все игроки берут по 1 фишке зерна или овоща с каждого засеянного поля на своей ферме (*см. рисунок*) и кладут их в своё персональное хранилище. В зависимости от разыгранных карт занятий или улучшений игроки могут также получить ещё и еду.

Урожай. Фаза 2. Кормление

В конце этой фазы каждый игрок должен накормить своих людей, заплатив в игровой банк **2 еды за каждого члена семьи**. Дети, которые появились в семье в раунде, предшествующем урожаю (как правило, при помощи действия «**Прибавление в семействе**»), считаются новорожденными и съедают только 1 еду, но во время следующих урожаев им потребуется уже 2 еды.

В любое время игроки могут превращать в еду находящиеся в персональных хранилищах зерно и овощи по курсу 1:1 (1 фишка зерна или овоща превращается в 1 еду). Однако некоторые карты (очаг, кухня, а также многие другие занятия и улучшения) позволяют получать из одного овоща куда больше еды. Улучшения с символом [U] позволяют в любое время конвертировать в еду животных. С помощью улучшений со значком [V] можно печь хлеб, но чтобы использовать такое улучшение игрок должен поставить члена своей семьи на действие «**Выпечь хлеб**». Просто так животных превращать в еду нельзя.

Попрошайничество

Если у игрока недостаточно еды (или он не желает её произвести), он получает по одной карте попрошайничества за каждую недостающую еду (отказываться от членов своей семьи чтобы не кормить их запрещено). В конце игры игрок теряет по 3 победных очка за каждую карту попрошайничества.

Урожай. Фаза 3. Приплод

Каждый игрок, у которого на ферме есть как минимум 2 животных одного вида, получает ещё по одному такому животному (детёнышу) - но только если на ферме есть место, чтобы их разместить. Родителей и их детёныша нельзя съесть сразу же после приплода. Если вам негде содержать детёнышей, они просто убегают, и вы ничего за это не получаете. Животные дают приплод независимо от того, где они содержатся (*см. пример*), даже если родители содержатся на разных клетках фермы.

Конец игры

Игра заканчивается после урожая, который отыгрывается после завершения 14-го раунда (6-й этап игры). Затем подсчитываются заработанные игроками очки. На обратной стороне поля крупных улучшений есть подсказка по подсчёту очков. Более подробно о том, как подсчитываются очки можно прочитать на странице 8.

Очки, набранные каждым игроком, записываются на специальном листке. Побеждает игрок, набравший больше всех очков. Если максимальное количество очков набрали несколько игроков, все

они объявляются победителями (либо они могут сыграть ещё одну партию в «Агриколу», чтобы выяснить кто из них лучший).

Действия

Развивать свои фермы игроки могут с помощью четырёх действий. (А) Можно строить новые комнаты или перестраивать дом. (В) После строительства новых комнат в семье может появиться прибавление. (С) Можно также вскапывать и засеивать поля и ещё (D) можно возводить ограду на пастбищах для скота.

Действие А – Строительство новых комнат или перестройка деревянного дома в глиняный или каменный

Все игроки начинают партию с деревянными домами, состоящими из двух комнат. В ходе игры к этим домам можно пристраивать новые комнаты с помощью действия **«Построить комнату(ы)»** (см. рисунок). Новые комнаты должны примыкать к ранее построенным по вертикали или горизонтали (но не по диагонали) (см. рисунок).

Максимальное количество комнат в доме не ограничено.

Новые комнаты всегда строятся из того же материала, из которого построена остальная часть дома. К деревянному дому можно пристроить только деревянные комнаты, к глиняному – только глиняные, к каменному – только каменные.

Чтобы построить деревянную комнату требуется 5 дерева (на пол и стены) и 2 тростника (на крышу), для строительства глиняной комнаты нужны 5 глины и 2 тростника, для каменной – 5 камня и 2 тростника.

В ходе игры деревянный дом можно **перестроить** в глиняный, а затем – в каменный. Первое действие **«Перестройка»** становится доступным на втором этапе игры (с 5 по 7 раунд).

Для перестройки деревянного дома в глиняный нужно заплатить 1 тростник и ещё по 1 глине за каждую комнату в доме. После оплаты ресурсов переверните жетоны деревянных комнат обратной стороной вверх – теперь они становятся глиняными.

Чтобы перестроить дом второй раз и сделать его каменным вам нужно заплатить 1 тростник и по 1 камню за каждую комнату в доме. После этого замените жетоны глиняных комнат жетонами каменных комнат.

Если вы затеяли перестройку, нужно перестраивать весь дом полностью. Перестраивать отдельные комнаты нельзя.

С помощью действия «Перестройка» можно перестроить дом только один раз. Перестроить деревянный дом в каменный за один ход нельзя.

Хлева

Игрок, выбравший действие «Построить комнату(ы)», расположенное в левой части поля, помимо (или вместо) перестройки может построить до 4-х хлевов, заплатив за каждый по 2 дерева. В хлевах могут размещаться животные (см. страницу 7).

Дополнительные действия после перестройки

Действие «Перестройка» второго этапа игры позволяет игрокам после перестройки (но не вместо неё) приобрести крупное или мелкое улучшение. Обратите внимание - игрок не может отказаться перестраивать дом и приобрести улучшение. В последнем раунде (см. рисунок) в игре появляется ещё одно действие «Перестройка». Оно позволяет игрокам в дополнение к перестройке (но не вместо неё) установить ограду на пастбищах (см. Действие D на странице 6).

Действие В – Прибавление в семействе

На втором этапе игры (с 5 по 7 раунд) в становится доступным действие «После прибавления в семействе – 1 мелкое улучшение». Чтобы использовать это действие у игрока должна быть свободная комната – то есть на момент совершения этого действия **комнат в доме должно быть больше чем людей**. После прибавления в семействе игрок также может приобрести мелкое улучшение (см. страницу 7).

На пятом этапе игры (раунды 12, 13) становится доступным действие «**Прибавление в семействе даже без свободной комнаты**». С помощью этого действия у игрока может появиться новый член семьи, даже если все комнаты в доме уже заняты.

Игрок, выбравший действие «**Прибавление в семействе**» выкладывает на клетку действия своего новорожденного ребёнка (см. рисунок слева).

В последнюю фазу ход - **Возвращение домой** - новый член семьи отправляется домой и выставляется в одну из пустующих комнат. Если свободной комнаты для него нет, значит одну из комнат в доме будут занимать сразу два человека. Начиная со следующего раунда в семье игрока, выбравшего действие «Прибавление в семействе», появляется новый взрослый член семьи. Новый член семьи **не может** совершать никаких действий в течение раунда, в котором он появился на свет – сначала он должен подрасти. В каждой семье может быть не более 5 человек. Если семья игрока уже состоит из 5 человек, он больше не может выбирать действие «**Прибавление в семействе**».

Действие С – Вспахивание полей – Зерно и овощи

Игрок, выбравший действие «**Вспахать 1 поле**», получает один жетон вспаханного поля и помещает его на любое пустое место на своей ферме. Если у игрока уже есть вспаханные поля, новое поле всегда должно примыкать к ним по вертикали или горизонтали. При использовании действия «**Вспахать 1 поле**» игрок может использовать ровно одно улучшение, связанное с вспахиванием.

Игрок, выбравший действие «**Взять 1 зерно**» получает одну фишку зерна и помещает её в своё персональное хранилище. На третьем этапе игры (раунды 8 и 9) в игре появляется похожее действие «**Взять 1 овощ**».

Действие «**Засеять**» позволяет игрокам засеять сколько угодно вспаханных полей. Чтобы засеять поле игрок берёт 1 зерно из своего персонального хранилища и помещает его на любое пустое вспаханное поле, а затем берёт ещё 2 фишки зерна из игрового банка и кладёт их на это же поле. Помимо зерна игроки могут сеять ещё и овощи. В этом случае игрок берёт 1 овощ из своего хранилища и помещает его на любое пустое поле, а затем на это поле добавляется ещё 1 овощ из игрового банка. Таким образом, на только что засеянном поле должно быть либо 3 фишки зерна, либо 2 фишки овощей (см. рисунок справа вверху).

Во время урожая зерно и овощи прорастают (*см. Ход игры на стр. 4, Урожай*). Зерно и овощи, находящиеся в персональном хранилище игрока, могут быть в любое время превращены в еду по курсу 1:1 (с помощью улучшений - по более выгодному).

Если на поле выросло всё зерно или овощи, оно вновь становится пустым и на нём можно снова что-нибудь посадить при помощи действия **«Засеять»** и для этого не нужно вскапывать поле заново. На 5 этапе игры (в 12 или 13 раунде) появляется новое действие, позволяющее вскопать 1 поле и сразу же засеять одно или несколько своих полей (*см. рисунок*).

Выпечка хлеба - дополнительное действие при засевании

Игрок, выбравший действие **«Засеять и/или выпечь хлеб»** должен решить что он будет делать с зерном, находящимся в его персональном хранилище. Зерном можно засеять поля (*см. выше*), можно выпечь из него буханку хлеба и превратить в еду, а можно оставить его в хранилище. Для того, чтобы выпечь хлеб вам потребуется подходящее улучшение с символом [О]. **«Очаг»** позволяет превратить одно зерно в 2 еды, **«Кухонная печь»** – в 3 еды. При помощи **«Каменной печи»** можно превратить в еду 1 или 2 зерна, получив по 4 еды из каждого, а с помощью **«Глиняной печи»** можно превратить 1 зерно в 5 еды (*см. Крупные улучшения в разделе 3 Дополнения к правилам*).

Действие D – Выращивание животных: установка оград, строительство хлевов, выращивание овец, свиней и коров.

Независимо от количества комнат в доме, каждый игрок может содержать в нем только одного животного. Оно не занимает отдельной комнаты и проживает вместе с одним из членов семьи. Чтобы содержать больше животных игроки должны **огораживать пастбища**. На каждом пастбище могут пастись животные только одного вида – либо овцы, либо свиньи, либо коровы. На одной клетке пастбища можно содержать двух животных: на пастбище из 1 клетки могут жить 2 животных, на пастбище из 2-х клеток – 4, на пастбище из 3-х – 6 и т.п. В ходе партии игроки могут перемещать и перераспределять своих животных между пастбищами в любое время. Также игроки могут в любой момент отпустить сколько угодно животных на свободу (например, чтобы освободить место для других животных). В конце урожая животные размножаются (*см. стр. 5*).

Действие **«Установить ограду»** позволяет игроку немедленно огородить пастбища, заплатив по 1 дереву за каждую ограду. Ограды должны выкладываться между клеток фермы. Одна ограда может разделять несколько пастбищ. Также как поля и комнаты, все пастбища на ферме должны примыкать друг к другу по вертикали или горизонтали. Строить ограды можно только если они образуют полностью замкнутое пастбище и огораживают его со всех сторон. Края фермы, хлева, поля и комнаты не считаются границами пастбищ, вдоль них также нужно строить ограды. Каждый игрок может построить не больше 15 оград. Оградами нельзя полностью окружать комнаты и поля. Установленные ограды нельзя удалить. С помощью оград можно разделить ранее построенное пастбище на несколько новых пастбищ меньшего размера (*см. пример в разделе 1.2 Дополнения к правилам*). Огороженные поля фермы считаются «использованными» при подсчёте очков (*см. Подсчёт очков*).

Строительство хлевов

Если на пастбище построить хлев, то вместимость пастбища удваивается. Хлева можно строить за 2 дерева используя действие **«Построить комнату(ы) и/или хлев(а)»**. Их можно устанавливать на любую клетку фермы, не занятую комнатами или полями. Построенные хлева нельзя удалить с фермы. Огораживать хлев не требуется, но если вокруг хлева нет оград, в нём может жить только одно животное. На каждой клетке фермы может быть построен только один хлев. Построив хлев,

игрок может позже установить вокруг него ограды, в результате чего на ферме появляется пастбище удвоенной вместимости.

Карты занятий и улучшений

В начале игры каждый игрок получает 7 карт занятий и 7 карт мелких улучшений. Если игрок решил разыграть карту с руки или приобрести Крупное улучшение, он должен **громко и внятно прочитать текст карты**, чтобы все остальные игроки приняли во внимание её эффект.

Карты занятий

При помощи действия **«1 занятие»** игрок может разыграть одну из своих карт занятий и выложить её перед собой лицом вверх. Действие **«1 занятие»**, расположенное в левой части игрового поля, позволяет разыграть первое занятие бесплатно, а каждое последующее – за 1 еду. Если в игре участвует от 3 до 5 игроков, появляется ещё одно действие **«1 занятие»**, стоимость использования которой зависит от числа игроков (см. наборы карт действий для 3, 4 и 5 игроков).

Пока игрок держит карты занятий у себя в руке, они никак не влияют на игру. Эффект карты занятия применяется сразу же после того как игрок её разыграл. На некоторых картах (например, «Крестьянин», «Акробат», «Рыбак с сетью») изображён особый символ [стрелка в кружке], указывающий на дополнительное условие, при выполнении которого игрок может получить то или иное преимущество. При использовании такой карты игрок выкладывает на указанную на ней клетку действия фишку дополнительного условия (фишка со стрелкой). Стрелка на фишке должна указывать на игрока, сыгравшего такую карту – на того, кто может получить дополнительный бонус при использовании действия с фишкой дополнительного условия.

Карты улучшений

Помимо колоды карт мелких улучшений в игре есть ещё десять карт крупных улучшений. Если набор мелких улучшений отличается от партии к партии, то крупные улучшения всегда одни и те же. Все они доступны в каждой партии и их может использовать любой игрок (см. раздел 2 Дополнения к правилам).

Приобрести крупное или мелкое улучшение можно при помощи действия **«1 крупное или мелкое улучшение»**. Также улучшения можно приобрести с помощью действия **«Перестройка и/или 1 мелкое или крупное улучшение»**. Кроме того, мелкие улучшения можно приобретать, используя другие действия – **«Первый игрок»** и **«Прибавление в семействе»**. Обратите внимание - выбрать действие **«Прибавление в семействе, а затем – 1 мелкое улучшение»**, и ограничиться приобретением улучшения нельзя, мелкое улучшение можно приобрести только после того, как в вашей семье случится прибавление (см. Действие В – Прибавление в семействе на стр. 5).

В правом верхнем углу каждой карты улучшения указана её цена: товары, которые игрок должен оплатить, чтобы разыграть эту карту. Обратите внимание – если за улучшение нужно заплатить зерном или овощами, игрок может брать их только из своего хранилища и не может снимать зерно и овощи с полей у себя на ферме. На некоторых картах улучшений (например, «**Кухонная плита**») через дробь указаны две цены. Чтобы разыграть такую карту игроку достаточно оплатить любой вариант.

Некоторые карты мелких улучшений можно разыграть только с учётом особых требований, указанных в левом верхнем углу карты. Как правило, такие улучшения требуют от игрока наличия определённых товаров, жетонов или ранее разыгранных карт. Соответствующее условие считается выполненным, если у игрока есть требуемое количество (или больше) полей или карт.

Многие мелкие и крупные улучшения также приносят победные очки в конце партии. Количество победных очков обозначается на карте с помощью специального значка в левой части карты. На некоторых картах значок победных очков встречается также в самом низу по центру карты – это означает, что карта может принести различное количество победных очков, а условия их получения описаны непосредственно в тексте карты.

Некоторые карты мелких улучшений (**переходящие карты**) после использования передаются следующему игроку по часовой стрелке. Такие карты можно опознать по коричневым стрелкам по обе стороны от иллюстрации, а также по описанию, указывающему на то, что карту следует передать после использованию следующему игроку.

Среди карт мелких улучшений встречаются также **Усовершенствования**. Чтобы разыграть такие карты от игроков требуется не только оплатить их стоимость, но и вернуть ранее разыгранное или полученное улучшение. Усовершенствованные крупные улучшения возвращаются на поле крупных улучшений и могут быть снова приобретены любым игроком (даже тем же, кто их вернул). Усовершенствованные мелкие улучшения выбывают из игры.

Подсчёт очков

Подсчёт очков происходит после завершения 14-го игрового раунда. На обратной стороне поля крупных улучшений и на картах-памятках есть специальные таблицы, по которым подсчитываются очки. Подсчёт происходит в следующих категориях:

Поля: Учитываются все поля на ферме игрока, как засеянные, так и пустые. Игрок, у которого вообще нет полей или вспахано только 1 поле теряет одно очко. Каждое поле, не считая первого, приносит 1 очко. За свои поля игрок может получить не более 4-х очков (за 5 или более полей). Игроки получают -1/1/2/3/4 очков за 0-1/2/3/4/5+ полей.

Пастбища: Очки начисляются за огороженные пастбища, а не за количество клеток на ферме, окружённых оградами (клетки пастбищ). Размер пастбищ значения не имеет. Игрок, у которого нет пастбищ, теряет 1 очко. Каждое пастбище приносит 1 очко, максимум – 4 очка за 4 и более пастбищ. Игроки получают -1/1/2/3/4 очков за 0/1/2/3/4+ пастбищ.

Зерно и овощи: Учитывается всё зерно и все овощи игроков – как те, что находятся в персональном хранилище, так и те, что растут на грядках. Игрок, у которого вообще нет зерна, теряет 1 очко. Игроки получают 1/2/3/4 очков за 1/4/6/8+ зерна. Игрок, у которого вообще нет овощей, теряет 1 очко. Игроки получают по 1 очку за каждый овощ (максимум – 4 очка за 4+ овоща).

Животные: Игроки теряют по одному очку за каждый отсутствующий на ферме вид животных. Игроки получают -1/1/2/3/4 очков за 0/1/4/6/8+ овец, -1/1/2/3/4 очков за 0/1/3/5/7+ свиней и -1/1/2/3/4 очков за 0/1/2/4/6+ коров.

Неиспользованные клетки ферм: Игроки не получают дополнительных очков за использованные клетки на ферме, но теряют по одному очку за каждую пустующую клетку. Клетка считается использованной, если вокруг неё установлены ограды, на неё выложен жетон комнаты или вспаханного поля, либо если на неё стоит хлев. Неиспользованная клетка – это пустая клетка, вокруг которой нет оград.

Огороженные хлева: Каждый находящийся на огороженном пастбище хлев приносит 1 очко. Если у игрока нет хлевов, он не теряет очки. Неогороженные хлева очков не приносят, однако они спасают игрока от потери очков, так как клетки с хлевами считаются «использованными».

Хижина, дома и члены семей:

Игроки получают 1 очко за каждую **комнату в глиняной хижине** (например, игрок с 4 глиняными комнатами получает 4 очка) и 2 очка за каждую **комнату в каменном доме** (например, игрок с 4 каменными комнатами получает 8 очков). **Комнаты в деревянной хижине** очков не приносят.

Игроки получают по 3 очка за каждого члена семьи (максимум – 15 очков, так как у игрока не может быть больше 5 членов семьи).

Очки за карты

Количество очков, приносимых картами, указано в жёлтом круге на левой стороне карт мелких и крупных улучшений. Игроки также теряют 3 очка за каждую карту попрошайничества, которая сохранилась у них на руках до конца игры.

Дополнительные очки: Некоторые карты занятий и улучшений приносят дополнительные очки при выполнении игроком определённых условий. Такие карты можно опознать по символу победных очков в самом низу карты.

Количество игровых компонентов

К игровым компонентам, количество которых ограничено, относятся члены семьи (5 шт.), хлева (4 шт.) и ограды (15 шт.). Если в ходе игры подходит к концу другой тип компонентов, рекомендуем использовать что-нибудь в качестве замены. Также вам могут помочь специальные жетоны-множители с указанием «3х» и «4х» на лицевой стороне и «5х» на обороте. Чтобы показать, к какому ресурсу относится жетон, просто положите на него соответствующую фишку. На некоторых множителях заранее напечатано изображение еды и зерна.

Агрикола: Семейная игра (для 1-5 игроков в возрасте от 10 лет)

Семейный вариант «Агриколы» - это упрощённая версия игры без карт занятий и мелких улучшений. В начале партии игроки никаких карт не получают. Первая часть игрового поля выкладывается на стол «семейной стороной» вверх (лицевой стороной вниз), а если в игре участвует от 3 до 5 игроков, используются дополнительные «семейные карты действия». При использовании действия «Крупное или мелкое улучшение» игрок может приобрести только крупное улучшение. Все остальные правила игры остаются неизменными.

Сольный вариант (для 1 игрока в возрасте от 12 лет)

В начале игры вы не получаете еды. Дополнительные карты действия, как и при игре вдвоём, не используются. Все остальные правила игры остаются в силе. Начинайте играть и совершайте ходы один за другим. Если вы разыгрываете карту мелкого улучшения, которую нужно передать другому игроку, удалите её из игры.

Исключения: во время урожая каждый член вашей семьи съедает 3 еды (новорожденные – 1). На клетке «3 дерева» каждый ход появляется 2 дерева.

Серия сольных партий:

После первой партии выберите одну из ваших карт занятий. Теперь это ваше постоянное занятие. В начале каждой последующей партии оно выкладывается рядом с фермой лицом вверх (действий для этого совершать не требуется), и вы можете принять эффект этой карты как будто вы её разыграли по обычным правилам. После каждой последующей партии у вас появляется ещё одно постоянное занятие. При этом общее число карт занятий всегда должно быть равно семи, поэтому в начале каждой партии вы получаете на руки всё меньше карт занятий.

Так как в каждой партии у вас будет всё больше и больше постоянных занятий, из-за этого вам требуется набрать определённое количество очков, которое увеличивается от партии к партии. В первой партии вы должны набрать 50 очков, затем – 55, 59, 62, 64, 65, 66 и 67. После восьмой партии серия соло-игр завершается (однако вы можете продолжать играть со всеми своими

постоянными занятиями, при этом в девятой партии вы должны набрать 68 очков, а в каждой последующей – ещё на 1 очко больше).

Если вы набрали больше очков, чем требовалось, в начале следующей партии за каждые 2 «лишних» очка вы получаете 1 еду (нечётные результаты округляются к меньшему). Сыгранные карты занятий после каждой партии снова замешиваются в колоду (за исключением ваших постоянных занятий).

Многие игроки предпочитают определять порядок карт раундов до начала партии. Также вы можете попробовать одно из трёх дополнительных ограничений: набирать карты занятий и мелких улучшений только из одной колоды: Е, I или К.

Дополнение к правилам

Дополнение к правилам «Агриколы» состоит из 8 разделов:

1. Клетки действий.....	9
2. Крупные улучшения.....	10
3. Мелкие улучшения.....	10
4. Карты занятий.....	11
5. Фишки и жетоны.....	12
6. Дополнительные правила.....	12
7. Карты, используемые во время урожая..	12
8. Разработчики.....	12

1. Клетки действий

Некоторые действия изображены прямо на игровом поле (1.1), а некоторые напечатаны на картах. В начале каждого раунда вскрывается новая карта действий (1.2). В зависимости от количества игроков в начале партии на игровое поле выкладывается до 6 дополнительных карт действий (1.3). Если игрок встаёт на клетку действия, он обязан использовать одно из действий, указанных на этой клетке.

1.1 Действия, изображённые на игровом поле

Действия, которые изображены прямо на игровом поле, доступны игрокам в каждой партии. Их эффект немного изменяется при игре по «семейным правилам» или в «соло-вариант» (см. Правила).

Действия со стрелками: Поставив члена семьи на такую клетку, игрок забирает с неё все ресурсы, всех животных или всю еду. Еду можно обнаружить на клетках «Рыбалка» и «Дать представление», а также на «Складе» в «семейном варианте». Названия всех остальных клеток действий совпадают с типом товаров, которые на них находятся.

Построить комнату(ы) и/или хлев(а): В ходе партии каждый игрок может построить сколько угодно комнат и не более 4-х хлевов. И комнаты, и хлева выставляются на ферму сразу после постройки. Каждый хлев стоит 2 дерева. Поместить его можно на любую незанятую клетку фермы или на пастбище, на котором ещё нет хлева. Построенный на пастбище хлев удваивает его вместимость. На каждой клетке фермы можно построить только 1 хлев. На пастбище также можно построить несколько хлевов. В этом случае вместимость каждой клетки пастбища удваивается за каждый хлев на пастбище (4 животных с 2 хлевами, 8 – с 3 и т.п.). В хлеву, построенном вне пастбища, можно содержать только 1 животное. Впоследствии вокруг хлева можно возвести ограду, и таким образом создать пастбище.

О строительстве домов подробно рассказано непосредственно в правилах (см. Действие А). Новые комнаты всегда должны примыкать к ранее построенным по горизонтали или вертикали.

Первый игрок и/или мелкое улучшение: Игрок получает фишку первого игрока. После (или вместо) этого он может разыграть карту мелкого улучшения.

Получить 1 зерно: Игрок получает 1 зерно из игрового банка и помещает его в своё персональное хранилище. Это зерно нельзя сразу же посадить (даже если у вас есть вскопанные поля) - для этого игрок должен поставить члена семьи на клетку действия «Засеять» (см. раздел 1.2 дополнения к правилам, описание Действия С в правилах)

Вскопать 1 поле: Игрок получает 1 жетон вскопанного поля и помещает его на любую незанятую клетку своей фермы (размещать жетоны поля внутри пастбищ нельзя). Если на ферме игрока уже есть вскопанные поля, новое поле должно примыкать к ним по горизонтали или вертикали (см. описание Действия С в правилах). Вскопанные поля уже никак нельзя «закопать». Другими словами, выложенный на ферму жетон поля, невозможно удалить.

1 занятие: Игрок разыгрывает 1 карту занятия, громко зачитывает её эффект и помещает её перед собой лицевой стороной вверх. Первую карту занятия игрок разыгрывает бесплатно, а за каждую последующую должен заплатить 1 еду (см. Правила, Карты занятий и улучшений).

Подработка: Игрок получает 2 еды (при игре по обычным правилам) или 1 еду и 1 ресурс («семейный вариант»).