

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Das 17. Jahrhundert: keine einfache Zeit für Landwirte

(Agricola ist das lateinische Wort für „Landwirt“.)

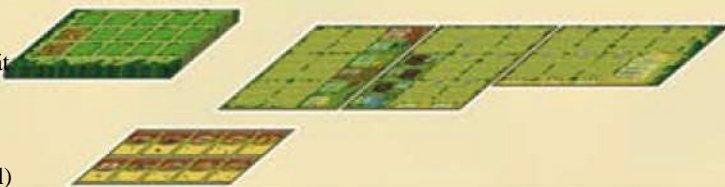
Egy mezőgazdasági és fejlesztési játék 1-5 játékos részére Uwe Rosenbergtől.
Játékidő: másfél óra játékosonként, a családi verzió esetén rövidebb. 12 éves kortól ajánlott.

Közép Európa 1670 körül. Az 1348 óta tomboló pestist legyőzték. A civilizált világ újra éledt. Az emberek rendbehozzák és fejlesztik kunyhóikat. A mezőket szántani, megművelni és aratni kell. Az előző évek éhínsége az embereket arra biztatta, hogy egyenek több húst. (Ez egy olyan szokás, amit a népesedés, a növekvő jómód hatására mára elhagytunk.)

JÁTÉKELEMEK

JÁTÉKTÁBLÁK:

- **5 udvartábla** játékosonként 1 (a hátoldalon az erőforrások szortírozását segítő táblával és 1 példaállással)
- **3 játéktábla** a választható akciók számára (ez első tábla hátoldalán a családi játék számára átalakított táblával, a többi hátoldalán példaállással)
- **1 tábla a nagy fejlesztések számára** (a hátoldalon értékelési táblázzal)



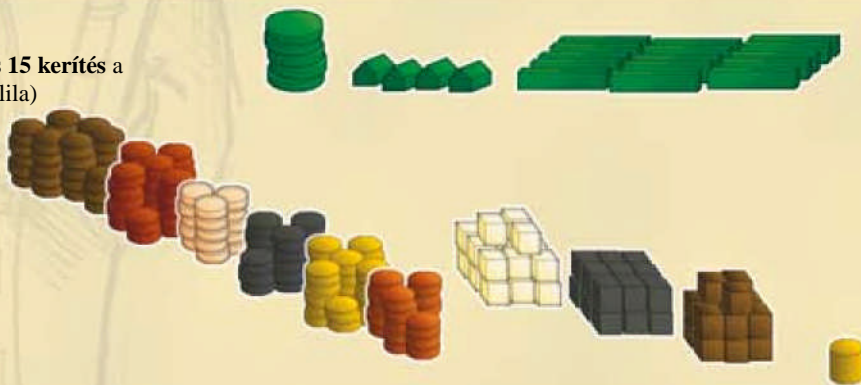
360 KÁRTYA:

- **166 sárga kártya** „Mesterség” (66 kártya 1-5 játékos számára, 40 kártya 3-5 játékos számára, 60 kártya 4-5 játékos számára)
- **136 narancssárga kártya** „Kis Fejlesztés”
- **10 piros kártya** „Nagy Fejlesztés”
- **16 Körkártya** választható akciókkal mind a 14 körre (és 2 üres, használaton kívüli kártya)
- **16 akciókártya** a játékoszámtól függő akciókkal
- **8 kolduláskártya**
- **6 szabályösszefoglaló**
- **2 paklifejlec kártya** (1 az interaktív pakli számára és 1 a komplex paklihoz)



FA JÁTÉKELEMEK:

- játékosonként **5 emberkorong**, **4 istálló** és **15 kerítés** a játékosok színeiben (kék, zöld, piros, natúr és lila)
- **33 barna korong fa**
- **27 világosbarna korong agyag**
- **15 fehér korong nád**
- **18 fekete korong kő**
- **27 sárga korong gabona**
- **18 narancssárga korong zöldség**
- **21 fehér kocka birka**
- **18 fekete kocka vaddisznó**
- **15 barna kocka szarvasmarha**
- **1 sárga kezdőjátékos jelző**



TOVÁBBÁ:

- **18 barna szántóföld lapka**
- **24 barna/piros fa/vályog szoba lapka**
- **15 kék kő szoba lapka**
- **36 sárga ÉP-jelző** „1” felirattal (ÉP jelentése ételpont)
- **9 többszöröző lapocska** (nagy mennyiségű állat, áru vagy ÉP jelzésére)
- **3 igénylapocska** a hátoldalán „Vendég” jelző
- **1 pontozófüzet**



A JÁTÉK CÉLJA

A játék elején minden játékosnak egy kétszobás háza és az itt lakó két embere van. Ezzel és némi induló elemőzsiával kezd minden játékos a játékot. A játék során rendelkezésre álló akciómezők segítségével aztán szánhatnak, vethetnek és állatot tarthatnak, hogy a család életszínvonalát növeljék. Minden körben egy újabb akcióval bővül a cselekvési lehetőségek tárháza. 14 körön keresztül a játékosok **emberenként** (értsd játékkorong) **pontosan egy akciót** hajthatnak végre. Nyersanyagokat gyűjthetnek, mint például fát vagy agyagot, növelhetik a családjuk méretét (új emberekkel), és gondoskodhatnak az ellátásukról. Minden körben minden akciót csak egy játékos választhat – a játékosoknak a mások által már választott akciót ki kell hagyniuk. Meg kell tervezni, hogy a családot a megfelelő időben növelje a játékos – ne túl korán, mert a következő generációt is táplálni kell. A család növelése fontos, mert ez lehetőséget ad arra, hogy több akciót választhasson a játékos, mint amennyi egyébként lehetséges lenne. A játék végén az a játékos lesz a nyertes, aki a legjobb tanyaudvart hozta létre – lásd *Értékelés áttekintés*. Győzelmi pont járt a mezők, legelők, védett istállók számáért, ugyanúgy ahogy a búzáért, zöldségért, birkáért, vaddisznóért és marháért is. Minden fel nem használt mező után viszont 1 pont levonás jár. További pontok járnak a játékosok otthonának fejlesztéséért, a családtagok után, és a kijátszott Mesterség és Fejlesztés kártyáért.

Ezen szabály végén és az egyes udvar táblák hátulján példák találhatóak, a szabályok jobb megértése érdekében.

ELŐKÉSZÜLETEK

A 3 játéktáblát helyezük el az asztal közepére a jobboldali ábrának megfelelően.

A játékosok maguk elé helyeznek egy udvartáblát és a megjelölt helyekre elhelyeznek 1-1 fa szobát. Ezekre rátesznek 1-1 ember-korongot a saját színükben (lásd a fenti ábrát). A játékosok színeiben rendelkezésre álló játékelemek (további ember-korongok, kerítések és istállók) egyenlőre a zacskóban maradhatnak. A többi játékelemet és jelzőket típusonként csoportosítva a táblák mellé helyezjük.

KÁRTYÁK

Válogassuk szét a kártyákat a hátoldaluk színe szerint.

A játékosok számától függő különböző kék körtyákat (A), zöld akciókártyákat (B) lásd illusztráció, valamint a sárga mesterség kártyákat (C), narancssárga „kis fejlesztés“ kártyákat (D), piros „nagy fejlesztés“ kártyákat (E), szürke koldulás kártyákat (F) és a szabályösszefoglalókat (G).



A. A kék körtyákat képpel lefelé fordítva játékfázisonként (Spielphase) össze kell keverni. Majd a kis csomagokat a fázisok sorrendjében képpel lefelé egymásra kell rakni úgy, hogy a 6. fázis (6. Spielphase) körtyái kerüljenek legalulra és az 1. fázis (1. Spielphase) körtyái kerülnek legfelülre. Ezekkel a kártyákkal körönként 1 új akciómező kerül játékba. (Ezek részletes leírása a fázisáttekintőben és a mellékletben a 9. oldalon található.)



B. A zöld akciókártyák közül ki kell válogatni a játékosok számának megfelelő kártyákat. Ezeket helyezük képpel felfelé az első játéktábla bal oldán kialakított helyekre (lásd ábra). 3 játékos esetén 4, míg 5 és 6 játékos esetén 6 ilyen kártya van. (A kártyák részletes leírása a függelékben található.) Egy- és kétszemélyes játék esetén ilyen akciókártyákra nincs szükség.



C. A sárga mesterség kártyák bal odalán lila négyzetben található szám jelzi, hogy az adott kártya hány játékos esetén kerülhet játékba: [1+] jelenti az 1-5 játékos, [3+] jelenti a 3-5 játékos, [4+] pedig a 4-5 játékos. Tegyük félre azokat a kártyákat, amelyekre ezalaprán nincs szükség. Amaradék mesterség kártyákat keverjük meg és osszuk minden játékosnak **7 mesterségkártyát**. Ezeket a játékosok kézbe vehetik és megnézhetik. A fentmaradó mesterség kártyák kikerülnek a játékból.



Figyelem! A játékszabályban és a kártyákon az „ember” illetve a „családtag” szó minden esetben a kerek ember-korongokat jelöli (lásd ábra). Amikor az Agricola partiban részt vevő emberek megnevezésére a „játékos” kifejezést használjuk.

Az „ellenfél” kifejezés mindenkor az aktuális játékos játékosársait jelenti, ebbe nem értendő bele az aktuális játékos.

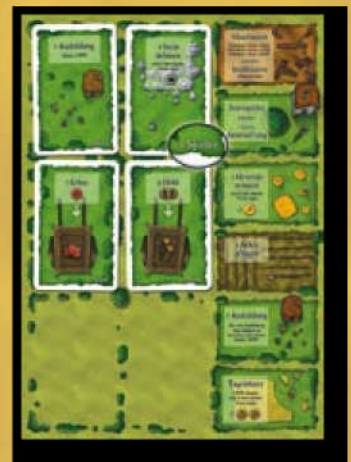


Táblák hátoldala:

Az első játéktábla hátoldalán található a családi változat táblája.

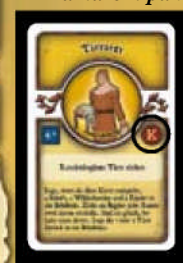
A többi játéktábla hátoldalán található példahelyzetek a szabálymagyarázatban segítenek.

Néhány udvartábla hátoldalán található ábra a játék erőforrásainak típusonkénti tárolását segíti elő 5-nél kevesebb játékos esetén.



A mesterség és kis fejlesztés kártyákat három paklira osztottuk: E pakli (Einsteiger, azaz belépő szintű), I pakli (interaktív), és K pakli (komplex). A játék a három pakli bármilyen kombinációjával

játszható és így befolyásolható a játék nehézségi foka. A kártyák jobb oldalán található betű jelzi, hogy az adott kártya melyik pakliból való.





D. A narancssárga kis fejlesztés kártyákat össze kell keverni, majd minden játékos kap **7 kis fejlesztés kártyát**, amit kézbe vehet és megnézhet.

E. A piros nagy fejlesztés kártyákat a **nagy fejlesztések táblára** kell helyezni képpel felfelé. Amikor a játék folyamán ezekből 9 már megvásárlásra került, a nagy fejlesztés táblát meg kell fordítani és az utolsó kártyát a kijelölt helyre kell helyezni.



F. A szürke koldulás kártyák pakliját a tábla mellé kell tenni képpel felfelé.

G. Minden játékos kap egy szabályösszefoglalót, amelynek egyik oldala a játékfázisokat írja le, a másik oldala pedig a játék végén esedéket értékelésről ad tájékoztatást. Értékelésre csak a játék végén kerül sor.



KEZDŐJÁTÉKOS ÉS ÉTELPONTOK

A játékosok kiválasztanak egy kezdőjátékost. A kezdőjátékos megkapja a kezdőjátékos jelzőt és **2 ÉP-t** (ételpontot). A többi játékos **3 ÉP-t** kap. A **kezdőjátékos jelző nem kerül továbbadásra a körök végén**: A kezdőjátékos jelző mindaddig ugyanannál a játékosnál marad, amíg valamelyik ellenfele a „kezdőjátékos” akciót nem választja. (lásd jobboldali ábra).



A JÁTÉK MENETE

A játék 14 körből áll.

Minden kör 4 fázisból áll. A 4, 7, 9, 11, 13 és 14 körök végén a rendes fázisokon felül betakarítási fázisra is sor kerül.

1. FÁZIS: KÖR KEZDETE, ÚJ KÖRKÁRTYA FELCSAPÁSA

A körkártyák legfelső lapját felcsapjuk és az aktuális körnek megfelelő helyre tesszük képpel felfelé a 2. illetve 3. játéktáblán. Így egy újabb akcióval bővül a választható akciók köre, amely akció nem csak az aktuális körben, hanem az ezután következő körökben is használható. Amennyiben a körkártya helyén előzőleg játéklapkák vagy jelzők voltak (az ábrán 1 szántó föld és 1 ÉP-jelző), azokat az a játékos kapja meg, akit a maga elé kijátszott mesterség és fejlesztés kártyák erre feljogosítanak. Egyes mesterség és fejlesztés kártyák lehetővé teszik, hogy a játékos a megadott körök elején erőforrásokhoz jusson. Ilyenkor a megfelelő körök körkártyáinak a helyére helyezzük a megfelelő erőforrást. (az ábrán Pflüger és Gänseteich kártyák). A kártyák működése a 7. oldalon lesz részletezve. Ebben a fázisban hajtjuk végre mindazokat az eseményeket, amelyek a kártyák szövege szerint a körök elején esedékesek.

2. FÁZIS: FELTÖLTÉS

A játéktáblán található akciómezőket (mint a nyomtatottakat, mind az akció- és körkártyákat) feltöltjük erőforrásokkal. Ilyenkor a kis fehér nyílal jelölt akciómezőkre a rajznak megfelelő mennyiségű erőforrást helyezünk (lásd ábra). „3 fa” esetén például minden kör elején 3 fát helyezünk a mezőre, „1 szarvasmarha” esetén pedig minden kör elején 1 szarvasmarhát, és így tovább. A „halászat” és „kiselőadás” (Kleinkunst) esetén minden körben 1 ÉP-t (ételpontot) teszünk a mezőre. Az erőforrásokat a bankból vesszük. Ha az adott mezőn már a feltöltés előtt is volt nyersanyag, akkor az új nyersanyagot ezek mellé helyezzük. Ilyen módon az nyersanyagok fel tudnak halmozódni az egyes akciómezőkön. Az egy mezőn elhelyezhető nyersanyagok mennyiségére vonatkozólag nincs korlátozás.

3. FÁZIS: MUNKAI DŐ

A kezdőjátékostól kezdve, óramutató járásának megfelelő sorrendben a játékosok egyenként küldik el embereiket dolgozni. A soron lévő játékos 1 ember-korongját a házból elvéve egy addig még el nem foglalt akciómezőre helyezi, majd végrehajta a hozzá tartozó akciót. Egy játékos egyszerre csak egy embert helyezhet el és egy akciómezőre csak egy ember-korong kerülhet. Ez a fázis addig tart, amíg minden játékos felhelyezte az összes emberét.

Aki nyersanyagot, gabonát, zöldséget vagy ételpontot tartalmazó akciómezőt választ, a mezőn található összes nyersanyagot saját maga elé helyezi. Ha valaki ilyen módon állatot szerez, azt rögtön az állatok elhelyezésének szabályai szerint kell udvarában elhelyeznie. (lásd Akciók fejezet, D pont, a 6. oldalon).

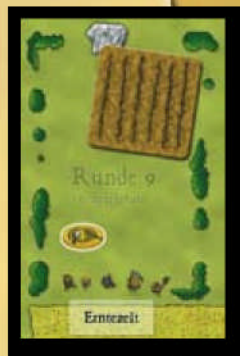
A családi játékváltozatot a sárga mesterség és a narancssárga kis fejlesztés kártyák nélkül kell játszani. Minden egyéb szabály ugyanúgy érvényes a családi verzióban, kivéve, hogy a „kezdőjátékos és raktár” mezőre minden kör elején 1 többlet ételpont kerül. (lásd az első játéktábla hátoldalán és a 8. oldalon).



Csak a „kezdőjátékos” akciómező hatására változik meg a kezdőjátékos.



A Pflüger a következő körökben szántóföldet kap, a Gänseteichs 4 körön keresztül 1-1 ÉP-t kap.



A „Kleinkunst” akció mezőt csak 4 vagy 5 játékos esetén használjuk. A családi verzióban a családtagok is ételt tudnak szerezni a „Lagerhaus”-ból.

Az aukciókártyákat a függelék második részében vannak egyedileg leírva – hatásukat a következő részben lesznek megmagyarázva.

A játékosok nem rejthetik el személyes talonjuka többiek elől, és a már kijátszott kártyáikat sem takarhatják teljesen le.

Azokat az állatokat, amelyeket a játékos nem tud elhelyezni, vagy visszakerülnek a bankba, vagy amennyiben a játékos rendelkezik tűzhellyel vagy sütővel, akkor azokat azonnal ételpontokba válthatja. (lásd Melléklet, 9. oldal). Amikor valaki az akciómező segítségével kártyát játszik ki, vagy nagy fejlesztést vásárol (lásd 7. oldal), a kártya szövegét hangosan fel kell olvasni. Egyes akciómezők több választási lehetőséget is adnak. Tilos egy akciómezőt, az akció végrehajtása nélkül elfoglalni.

4. FÁZIS: HAZATÉRÉS

A játékosok összeszedik ember-korongjaikat a három játéktábláról és azokat visszateszik a szobáikba.

BETAKARÍTÁSI FÁZIS

A 4., 7., 9., 11., 13. és 14. körök végén betakarításra kerül sor (lásd a 2. és 3. játéktábla alján.). Betakarításkor a családtagokat el kell látni étellel. A betakarítási fázis három szakaszból áll.

BETAKARÍTÁS 1. SZAKASZA: ARATÁS

A játékosok minden beültetett szántóföldjükről elvesznek egy – és csakis egy – gabonát illetve zöldséget (lásd ábra) és azt saját készletükbe maguk elé helyezik. Ezután végrehajthatják idevonatkozó mesterség és fejlesztés kártyáik akcióit.

BETAKARÍTÁS 2. SZAKASZA: TÁPLÁLÁS

A játékosoknak családtagjaik száma szerint ételpontokat kell leadniuk. Amennyiben nem rendelkeznek elég ételpontal, erőforrásaikat ételpontra válthatják.

A gabona és a zöldség egy az egyben váltható ételpontra akármikor a játék folyamán. Az állatok „nyersen” nem válthatók ételpontra. A tűzhelyek, a sütők, kemencék, valamint a megfelelő kis fejlesztések illetve mesterségek lehetővé teszik, hogy a gabonát és zöldséget a játékosok jobb átváltási áron váltsák ételpontokra. Ezek az eszközök lehetővé teszik állatok ételpontra váltását is. A játékosoknak végül **családtagonként 2 ÉP-t** kell leadniuk. Ha valaki a betakarítás megelőző utolsó körbe a családbővítés akcióit választotta, akkor az újszülött számára 2 helyett **csak 1 ÉP-t** kell leadnia.

KOLDULÁS

Ha valaki az erőforrások átváltásával sem tud, vagy nem akar megfelelő mennyiségű ételpontot leadni, annyi kolduláskártyát kell elvennie és maga elé nyíltan letennie, ahány ételponttal kevesebbet adott le az elvártnál.

BETAKARÍTÁS 3. SZAKASZA: SZAPORODÁS

Azok a játékosok, akiknek valamelyik állatfajtából 2 vagy annál több darab van, kapnak 1 darab megfelelő típusú állatot. Ez a kedvezmény csak akkor jár, ha a bárány, malacot vagy borjút a játékos el tudja helyezni. A megszületett fiatal állatokat csak a következő körtől lehet táplálásra felhasználni. A szaporulat a szülő állatok elhelyezésétől függetlenül jár és elhelyezhető a szülőállatoktól külön helyen is (lásd ábra). Ilyen módon egy játékos minden állatfajtából legfeljebb 1 állatot szerezhet körönként.

A JÁTÉK VÉGE

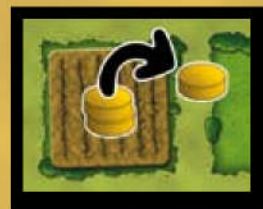
A játék a 14. kört követő betakarítási fázissal ér véget. Ezután következik az értékelés. Az értékelés a nagy fejlesztések tábla hátoldalán található értékelés táblázat alapján történik. A pontokat célszerű a pontozófüzetbe pontozási kategóriánként feljegyezni és ezután összegezni. A pontozás a táblázat alapján értelemszerű (a fontos kivételt lásd a jobboldali ábrán). Az értékelési kategóriák részletes leírása a mellékletben megtalálható. (lásd 8. oldal).

A nyertes a legtöbb pontot szerző játékos.

A VÁLASZTHATÓ AKCIÓK

Minden játékos egy 15 mezőből álló udvarral rendelkezik. A játék elején ebből kettőt a kétszobás faház foglalja el. A maradék 13 szabad mező a játékos rendelkezésére áll. A játékosok új szobák építésével bővíthetik házukat illetve felújíthatják azt (A). A felépített szabad szobák teszik lehetővé a családbővítést (B). A játékosok ezenkívül szánhatnak és vehetnek (C) illetve kerítést építve állatokat tarthatnak (D).

Példa: Az a játékos, aki az istállóépítés „Hausbauten und/oder Ställe“ akcióit választja, az megteheti, hogy nem épít házat csak istállót. Ezzel szemben a „családbővítés után kis fejlesztés” (nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung) akció esetén a játékos nem teheti meg, hogy figyelmen kívül hagyja a család bővítést és csak kis fejlesztést hajt végre.

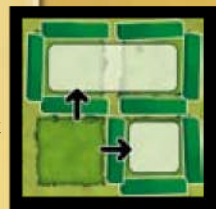


További lehetőségként a család táplálására ajánljuk az Asztalost (Tischlerei), Fazekast (Töpferei) és a Kosárfonót (Korbflechtereit). Ezek a nagy fejlesztés kártyák lehetővé teszik, hogy az aratás alatt a játékos a fát, agyagot, nádat elcserélje élelemre. Lásd függelék 9. oldal

A játék végén a játékosok minden kolduláskártyájuk miatt 3 pontot veszítenek el. Ennek számítása az értékelési kategóriák „Kártyákért járó pontok” részben található.



Akinek 3 vagy több azonos állatfajból való állata van, sem kap egynél több bébi állatot. Ez egy hely a bébi állatok az istállóban.



Értékeléskor a bekerített legelők számítanak, nem az egyes legelőmezők. Ebben a példában 2 legelő van (nem 3!)

A játékosok összes búza és zöldség jelzőjét meg kell számolni – azt is ami a játékos talonjában, és azt is ami a mezőkön.

A „fel nem használt mezők” alatt az udvarban levő olyan mezőket értjük, amiket nem fedtek le szoba lapkával, nem szántottak fel, nem kerítették be kerítéssel, és amin nincs istálló.

A – ÚJ SZOBÁK ÉPÍTÉSE, HÁZ FELÚJÍTÁSA VÁLYOG MAJD KŐ HÁZZÁ.

A játékosok kétszobás faházukat újabb szobákkal bővíthetik. Az újonnan épített szoba(k)nak vízszintesen vagy függőlegesen érintkezniük kell a már meglévő szobákkal (lásd jobboldali ábra). A ház bővítését az „építés” („Hausbauten“) akció teszi lehetővé, amely az első játéktábla tetején található (lásd a lentí ábrán). **Csak a már meglévő szobákkal megegyező típusú szobával lehet a házat bővíteni.** Faház tehát csak fa szobával, vályogház csak vályogszobával, kőház pedig kő szobával bővíthető.

1 fa szoba építése 5 fába és 2 nádba (a tetőhöz) kerül, 1 vályog szoba építése 5 agyagba és 2 nádba, 1 kő szoba építése pedig 5 kőbe és 2 nádba kerül.

Faház vályogházzá, majd később kőházzá fejleszthető a „felújítás” („Renovierung“) akció segítségével, amely először az 5.-7. körök valamelyikében kerül játékba.

Faház vályogházzá fejlesztésének ára annyi agyag, ahány szobás a faház, és 1 nád (szintén a tető miatt). Ilyenkor a szobalapokát a vályogszoba oldalára kell fordítani.

Vályogház kőházzá fejlesztésének ára annyi kő, ahány szobás a faház és 1 nád. Kőházzá fejlesztéskor a vályogszoba lapokát kőszoba lapokra kell cserélni. **A házakat csak teljes egészében lehet felújítani.** Nem lehetséges tehát, hogy csak annyi szobát újítson fel valaki, amennyi nyersanyag van.

ÉPÍTÉSSEL („HAUSBAUTEN“) ÉS FELÚJÍTÁS („RENOVIERUNG“) EGYÜTT VÉGREHAJHATÓ AKCIÓK

Amikor valaki az „építés” akciót („Hausbauten“) (lásd ábra) választja, akárhány szobát építhet, amennyiben rendelkezik szobánként 5 nyersanyaggal (a ház típusa szerint 5 fa, 5 agyag vagy 5 kő) és szobánként 2 náddal. A szobaépítésen felül vagy helyett a játékos istálló(ka)t is építhet istállónként 2 fáért. Az istállók további állatok elhelyezését teszi lehetővé (lásd 7. oldal teteje). Egy játékos legfeljebb 4 istállót építhet a játék folyamán. Amikor valaki a „felújítás” akciót („Renovierung“) választja, egyszerre csak egy felújítást hajthat végre. Nem újítható fel tehát egy faház egyenesen kőházzá. A körkártyák között két felújítás akciót tartalmazó kártya van. Ezek közül az első (lásd ábra) lehetővé teszi a felújítás végrehajtása után egy (kicsi vagy nagy) fejlesztés kijátszását (lásd 7. oldal). A felújítás akciót ilyenkor kötelező végrehajtani. A 14. körben kerül játékba a második felújítás akciót tartalmazó körkártya (lásd ábra). Ez lehetővé teszi, hogy a játékos a felújítás után kerítést is építsen (lásd D pont a 6. oldalon).

B – CSALÁDBŐVÍTÉS

A játék folyamán mindenkinek legfeljebb annyi embere lehet, ahány szobája van. Az 5.-7. körben játékba kerülő „családbővítés után kis fejlesztés” („nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung“) akció végrehajtásához a játékosnak legalább eggyel több szobával kell rendelkeznie, mint ahány családtagja van. Ennek az akciónak a választása esetén a családbővítés után egy kis fejlesztés is kijátszható (lásd 7. oldal).

A 12. vagy 13. körben játékba kerülő „családbővítés külön szoba nélkül” („Familienzuwachs auch ohne Platz in Hütte/Haus“) akció lehetővé teszi, hogy a játékos anélkül bővítsen családját, hogy megfelelő mennyiségű szobával rendelkezne.



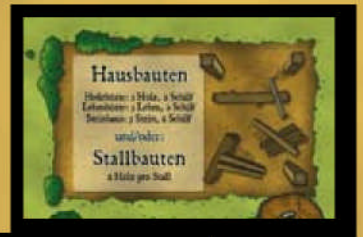
Amikor egy játékos az egyik családtagját valamelyik családbővítés („Familienzuwachs“) akciómegőre helyezi, az új családtagot jelképező korongot rátesszük az elsőre. (lásd baloldali ábra).

Hazatérés fázisban mindkét családtag hazatér és a korongokat a megfelelő szobákra helyezzük. Ha az új családtagnak nincs saját szobája, akkor egy másik családtaggal közös szobába rakjuk. A családbővítést választó játékosok tehát a következő körtől kezdve egyl több „felnőtt” családtaggal rendelkeznek. Figyelem, a családbővítés kiválasztásának körében **még nem jár a plusz akció**, mert az újszülöttek először fel kell nőnie.

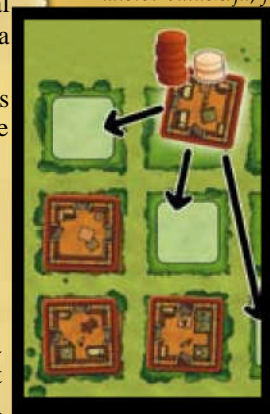
Minden játékosnak legfeljebb 5 embere lehet, így az a játékos, akinek már 5 családtagja van, nem választhatja a „családbővítés” akciót.



A háztartásban levő minden embernek szüksége van saját szobára (Kivétel: lásd családbővítés)



Példa: A játékos az építés (Hausbauten) akciót választja és három szobát épít egy fa kunyhóban 5 fa és 2 nád segítségével (lásd ábra). Ezután a felújítás (Renovierung) akciót választja, fizet 3 agyagot és



1 nádat megfordítja a fakunyhó 3 szobáját, hogy az agyagkunyhó oldalt mutassa. Később a játékos az építés (Hausbauten) akciót választja újra, fizet 5 agyagot és 2 nádat és kibővíti az agyagkunyhót 1 szobával. (lásd a képen balra)

Ezután a játékos megint növelheti a kunyhót vagy kifizet 4 követ és 1 nádat használva ismét a felújítást (Renovierung) és kicseréli a négy kunyhó lapkát négy kő kunyhó lapkára – plusz szobákat már csak a kőház szinten tud hozzáadni.

C – SZÁNTÓFÖLD: SZÁNTÁS, VETÉS, ARATÁS



Az „1 szántás” („1 Acker pflügen“) akció segítségével a játékos elhelyezhet egy szántóföld lapkát az udvara egyik szabad területére. Ha már van szántóföldje, akkor az új szántóföldnek a régi szántóföldekkel vízszintesen vagy függőlegesen érintkeznie kell.

Az „1 gabona” („1 Getreide nehmen“) akció segítségével a játékos 1 gabonát vehet a bankból, és saját készletébe maga elé helyezheti. Ugyanígy a 8.-9. körben játékba kerülő „1 zöldség” („1 Gemüse nehmen“) akció segítségével 1 zöldséget vehet a bankból.

A „vetés” („Aussäen“) akció segítségével a játékos 1 vagy több szántóföldjére vethet gabonát vagy zöldséget a következő

módon: a játékos 1 gabonát a készletéből rátesz valamelyik üres szántóföldjére és erre a gabonára két másik gabonát helyez a bankból. Zöldség vetésekor 1 zöldséget tesz készletéből valamelyik üres szántóföldjére és arra 1 zöldséget helyez a bankból. A frissen bevetett szántóföldjein így három gabona vagy 2 zöldség korong található (lásd jobboldali ábra).

Az elvetett gabonát és zöldséget a betakarítás fázisban aratjuk le (lásd a játék menete – betakarítás, 4. oldal). Aratásnál a mindegyik szántóföldről csak a legfelső gabona illetve zöldség korongot vesszük le, így az elvetett gabona és zöldség 3 illetve 2 körön keresztül terem 1-1 termést. A játékos akármikor 1-1 ÉP-re válthatja a készletében található gabonát és zöldséget, míg a megfelelő fejlesztések segítségével egy ilyen termény akár 1-nél több ÉP-t is érhet.

A 12.-13. körben játékba kerülő körkártya segítségével lehetővé válik egy akción belül egy terület felszántása és a szabad szántóföldek bevetése is (lásd ábra). Ha az egyik szántóföldről az utolsó termést is learattuk, a „vetés” („Aussäen“) akció segítségével a szántóföld újra bevethető, nem kell szükséges újra felszántani.

KENYÉR SÜTÉS AKCIÓ

A „vetés és/vagy kenyér sütés” („Aussäen und/oder Brot backen“) akció választásakor a játékos eldöntheti, hogy mit kíván tenni a készletében található gabonákkal. A gabonáinak egy részét üres szántóföldjeibe elvetheti (lásd fentebb), egy részét a „kenyérsütés” („Brot backen“) akcióval ÉP-re válthatja, a maradékot pedig a készletében hagyhatja. Kenyérsütéshez rendelkeznie kell megfelelő fejlesztéssel. Tűzhelyen (Feuerstelle) a gabonát gabonánként 2 ÉP-re, míg sütő (Kochstelle) segítségével 3 ÉP-re lehet váltani. Kőkemencében (Steinofen) legfeljebb 2 gabona gabonánként 4 ÉP-re váltható, míg agyagkemencében (Lehmofen) legfeljebb 1 gabona 5 ÉP-re váltható (lásd nagy fejlesztések a mellékletben, 9. oldal).

D – ÁLLATTARTÁS: KERÍTÉSÉPÍTÉS, KARÁMOK, ISTÁLLÓK, ÁLLATOK ELHELYEZÉSE

A házban, a szobák számától függetlenül egy állat tartható mint háziállat. A háziállat egy ember által elfoglalt szobába is kerülhet.

A játékosok karámok körbekerítésével további állatokat tudnak elhelyezni. A „kerítés” („Zäune“) akció segítségével kerítésenként 1 fáért karámokat keríthet körbe magának.

A kerítésket az udvar területeinek élei mentén lehet építeni és karámokat kerítenek körbe. A körbekerített területek használatban lévő területeknek számítanak. Egy karám körbekerítettnek számít, ha minden oldalról kerítés zárja le. Az udvartábla széle, istállók szántóföldek vagy a ház szobái nem számítanak kerítésnek. Kerítés csak úgy építhető, hogy az építés befejeztével körbekerített karámok jöjjenek létre.

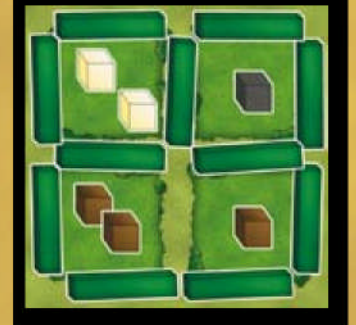
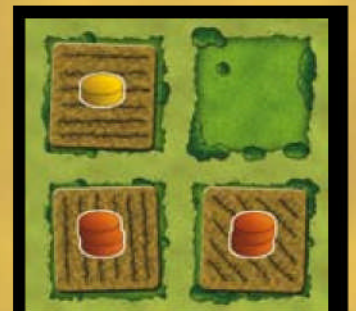
A már felépített kerítéseket nem lehet lebontani. Aki már rendelkezik karámmal, új karámaint csak úgy építheti, hogy azok a már meglévő karámjaival határosak legyenek. Egy kerítés darabka mindkét oldalán le tud zárni egy karámot. Megengedett, hogy kerítésépítéssel meglévő karámokat több karámmra osszunk fel (lásd az erre vonatkozó ábrát a mellékletben, 9. oldal).

Minden játékos legfeljebb 15 kerítést építhet. Szántóföld illetve ház nem keríthető be. Minden karámban csak egyfajta állatot lehet elhelyezni, azaz csak birkákat, csak vaddisznókat illetve csak szarvasmarhákat. Egy karámban területenként 2 állat fér el: az 1 területet magába foglaló karámban 2, a két területet magába foglaló karámban 4, a 3 területet magába foglaló karámban 6 állat fér el, és így tovább. A játék folyamán az állatok bármikor rendezhetők az elhelyezésükre szolgáló helyeken, az elhelyezési szabályok betartásával.



1 gabonából 3 lesz, 1 zöldségből 2. A játékos használhatja a vetés (Aussäen) akciót arra, hogy több üres földet bevessen. Az lényegtelen, hogy előzőleg gabonát vagy zöldséget vetettek abba a földbe. Miután a teljes aratás megtörtént, újra lehet vetni.

Példa: A játékosnak van 2 üres földje, és van a talonjában 1 gabonája és 1 zöldsége. A gabonát és a zöldséget elveti és ülteti ezeken a földeken felhasználva a „vetés és/vagy kenyérsütés” (Aussäen und/oder Brot backen) akciót. A vetés 3 gabonája lesz az egyik földjén és 2 zöldsége a másikon. A következő két aratáskor így 1-1 gabonát és zöldséget aratásonként. Ezután a zöldség föld üres lesz. A játékos felszánt egy új földet és megint a „vetés és/vagy kenyérsütés” (Aussäen und/oder Brot backen) akciót választja. Ülteti a két learatott zöldségét a 2 üres földbe. Nem tud semmit ültetni a harmadik földjére, mert azon még van egy gabona. Felhasznál egy fejlesztést, hogy a két gabonájából kenyeret süssön.



A 11 kerítés létrehoz 3 karámot. Az egyikben két fehér birka van (a karám teli van), a másikban egy fekete vaddisznó van, és a legnagyobb karámban (alul) 3 barna marha van.

ISTÁLLÓÉPÍTÉS

A karámon belül található istálló **megduplázza** a karám befogadóképességét (lásd a 12. oldali ábrán is). Istállót istállónként 2 fáért lehet építeni az „építés” („Hausbauten und/oder Stallbauten“) akció segítségével. Az istálló minden olyan területre építhető, ahol nincs szántó föld vagy szoba. A megépített istállókat nem lehet lebontani. 1 területen csak 1 istálló állhat. Nem bekerített területre is lehet istállót építeni és az istállót utólag kerítéssel körbe lehet keríteni. A nem bekerített istállókban **1 állat** helyezhető el.

Az állatok a betakarítás fázis legvégén, a szaporodás szakaszban szaporodnak (lásd 4. oldal).



Az istállóépítés után újabb 4 állat számára lesz hely.

MESTERSÉG ÉS FEJLESZTÉS KÁRTYÁK

A játék elején minden játékos 7 mesterség és 7 kis fejlesztés kártyát kap.

MESTERSÉ GKÁRTYÁK

Az „1 mesterség” („1 Ausbildung“) akciómezők segítségével egy játékos kijátszhat egy mesterség kártyát saját maga elé helyezve azt, képpel felfelé.



Az első játéktáblára nyomtatott „1 mesterség” („1 Ausbildung“) akciómező választásakor az első mesterség ingyenes, a további mesterségek elsajátítása pedig 1 ÉP-be kerülnek. 3-5 játékos esetén egy második mesterség akciókártya is játékba kerül, amely a játékoszámtól függő áron teszi lehetővé mesterségkártyák kijátszását (lásd megfelelő akciókártyák).



A mesterségkártyák szövege a kártya kijátszásától fogva érvényes a játékos számára. A játékosok kezében található kártyáknak kijátszás előtt nincs hatása. A Landwirt, Akrobat és Netzer mesterségkártyákra rajzolt igény jelző mutatja, hogy az igényjelzők segítségével érvényesíthető a kártyák hatása.



FEJLESZTÉS KÁRTYÁK

Míg egy adott parti folyamán a játékosok számára különböző kis fejlesztések állnak rendelkezésre, addig a 10 nagy fejlesztés kártya minden partiban játékban van és ezek minden játékos számára elérhetőek.

A nagy fejlesztések részletes leírása a melléklet 3. fejezetében található.

Nagy fejlesztések végrehajtását az „1 kicsi vagy nagy fejlesztés” („1 große oder kleine Anschaffung“) akció teszi lehetővé. Ez az akció két körkártyán található meg:

az első az 1.-4. körök valamelyikében kerül játékba, a második pedig a „felújítás” („Renovierung“) akcióval párosítva a 5.-7. körök valamelyikében jelenik meg. Ennek a második akciómezőnek a kiválasztásakor felújítást mindenképpen kötelező végrehajtani.

Kis fejlesztések kijátszhatók az „1 kicsi vagy nagy fejlesztés” („1 große oder kleine Anschaffung“) akciómezők segítségével, valamint kijátszhatók a „kezdőjátékos” („Startspieler und/oder 1 kleine Anschaffung“) illetve a „családbővítés” („nach Familienzuwachs auch 1 kleine Anschaffung“) akciók végrehajtása után.

A fejlesztés kártyák jobb felső sarkában található a fejlesztés ára, azaz azon termények listája, amelyet a kártya kijátszásakor a játékosnak a bank irányába ki kell fizetnie. Egyes fejlesztés kártyák kijátszásának előfeltétele is van, ezt a kártya bal felső sarkán található szöveg jelzi. A fejlesztés kártyákat kijátszásakor a játékosok képpel felfelé maguk elé teszik. A legtöbb fejlesztés kártya a játék végén pontot ér, ennek mértékét a kép bal alsó sarkánál található szám jelzi. Egyes kártyák a rendes pontértékükön felül többletpontok szerzésére is feljogosítanak. A kártyákért járó többletpontokat a kártya szövegében leírtak alapján kell kiszámolni. A többletpontokat adó kártyák alján sárga megkülönböztető szimbólum található.

Egyes kis fejlesztések vándorkártyák: kijátszásuk pillanatában fejtik ki hatásukat, ezután a játékos baloldali szomszédja kezébe kerülnek. Ezt a kártyán található kép melletti barna nyíl is jelzi.

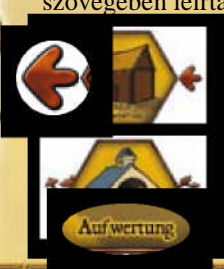
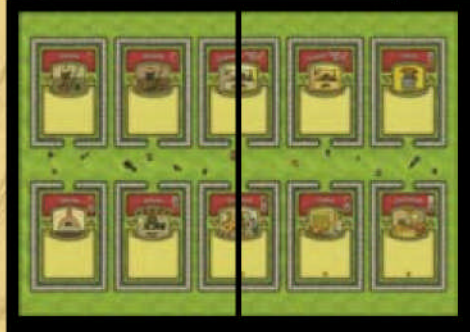
A kis fejlesztés kártyák között 7 darab úgynevezett „tökéletesítés” kártya is van. Ezek kijátszásakor vissza kell adni egy, korábban már kijátszott fejlesztés kártyát.

Amikor egy kártyán a talon (Vorrat) kifejezés szerepel, akkor mindig a központi talonra gondolunk, hacsak a kártya speciálisan nem állítja másként.



A Netzer jelentése: Amikor valaki nádat gyűjt, a zöld igényjelzőt a „halászat” („Fischfang“) akciómezőre helyezzük. Ha van még ÉP a halászat mezőn a hazatérés fázisban, azt a Netzer tulajdonosa kapja meg.

1-3 játékos esetén a nagy fejlesztés kártyákat a két fentmaradó udvartábla hátoldalára is lehet helyezni.



ERŐFORRÁS JELZŐK ELFOGYÁSA ESETÉN

Az 5 családtagon, 4 istállón és 15 kerítésen kívül nincs korlátozás arra vonatkozóan, hogy egy játékos mennyi erőforrást birtokolhat. Ha az erőforrás jelzők elfogynak, a többszöröző lapkák segítségével kell jelezni az erőforrások mennyiségét. A többszöröző lapkák egyik oldala ÉP-k illetve nyersanyagok és termények többszörözésére szolgál, míg a zöld oldalára forítva 4 állat jelzésére használható. A lapkát használatkor a megfelelő oldalára kell fordítani és rá kell helyezni egyet a többszörözni kívánt erőforrásból. Az ÉP-k előre rá vannak nyomtatva a többszöröző lapkára, így ha nem helyezünk semmit a lapkára, 5 ÉP-nek felel meg.

EGYEDÜL JÁTSZHATÓ JÁTÉKVÁLTOZAT (1 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 12 ÉVES KORTÓL)

A játékos 0 ÉP-vel indul, és az akciókat egymás után hajtja végre. Az első játéktábla baloldala – akárcsak a kétszemélyes játék esetén – üres marad. A játék a rendes szabályok szerint folyik azzal a kivétellel, hogy a családtagok táplálására családtagonként 2 helyett 3 ÉP-t kell leadni betakarítási fázisban. (Az újszülöttek itt is 1 ÉP-vel kell táplálni.) A „3 fa” („3 Holz“) akciómezőre 3 helyett 2 fa kerül körönként. Ha egy kis fejlesztés szövege arra szólít fel, hogy a kártyát baloldali szomszédunk kezébe adjuk, a kártyát el kell távolítani a játékból.

CSALÁDI JÁTÉKVÁLTOZAT (1-5 JÁTÉKOS RÉSZÉRE, 10 ÉVES KORTÓL)

Az Agricola egyszerűsített változatában a mesterség és kis fejlesztés kártyákta nem használjuk, így a játék közben változott lapok nélkül zajlik.

Az első játéktáblát a hátoldalára, az „Agricola családi változat” („Agricola als Familienspiel“) feliratot tartalmazó oldalára fordítjuk.

A családi változatban 2-5 játékos esetén minden kör elején 1 ÉP-t helyezünk a „kezdőjátékos” („Startspieler“) mezőn található raktárra (lásd a játéktáblán található kis fehér nyíl). Az akciómezők kis fejlesztés („kleine Anschaffung“) részét figyelmen kívül kell hagyni. Ahol „kicsi vagy nagy fejlesztés” („große oder kleine Anschaffung“) akció szerepel, ott értelemszerűen csak nagy fejlesztést lehet végrehajtani. A „mesterség” akciókat szintén figyelmen kívül kell hagyni. Egyéb tekintetben mindenhol az alapjáték szabályai érvényesülnek.



Az alsó sorban található jelzők 4 szarvasmarhát és 5 agyagot jelölnek.

Ha valaki több egyszemélyes játékot játszik egymás után, megeheti, hogy az egymás után következő játékokban mindig 1 mesterség kártyával többet játszik ki az elején, miközben a kis fejlesztés kártyák számát csökkenti eggyel. Ezután minden játékban vesz egy mesterség kártyát, amit a játék során kijátszik a fix mesterség talonba. Miután így mindegyik játékban egyre több mesterség lesz, a játék pont célja is növekedik: az első játékban 50 pont, a másodikban 55, aztán 59, 62, 64, 65 stb.

A későbbi játékok kezdésénél annyi ételt kap, ahány ponttal túl lépte az előző játékban megadott célpontot.



Ha kell egy játék!
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Béke tér 4/d
Email: info@compaya.hu
Honlap: www.compaya.hu

A fordítás Szunyi, Detti és Dunda munkája

Függelék

A függelék 8 részből áll:

1. Értékelés	8	5. Mesterség kártyák	11
2. Akciómezők	8	6. Változatok	12
3. Nagy fejlesztések	9	7. Aratás alatt kijátszott kártyák	12
4. Kis fejlesztések	9	8. Credits	12

1. Értékelés

A 14. kör utáni aratás után következnek az értékelés. Az összegző kártya és a nagy fejlesztés tábla hátoldala, ami egy értékelő táblázat, ad segítséget az értékeléshez. A következő kategóriákat kell értékelni, egyiket a másik után:

Szántóföld: Minden szántóföldet, ami a játékos udvarában van, értékelni kell, függetlenül attól, hogy épp üres vagy beültetett. 0 vagy 1 szántóért 1 mínuszpont jár, 2 szántóért 1 pont, 3 földért 2, 4 földért 3 és 5 vagy több földért 4 pont jár.

Karám: Pont az elkerített területekért („karám“) jár, és nem a farm bekerített mezőért („karám mező“). A különböző karámok mérete nem számít. Akinek nincs karámja, az mínusz 1 pontot kap. Minden egyes karám 1 pontot ér, de maximum csak 4 pont kapható. Azaz ha valakinek 5 vagy több karámja van, akkor is csak 4 pontot kap.

Gabona és zöldség: Minden a játékosnál található gabonát és zöldséget értékelni kell – nem számít, hogy a földeken van vagy a talonjában. Akinek nincs gabonája, az mínusz 1 pontot kap. 1/4/6/8 gabonáért pedig 1/2/3/4 pont jár. Akinek nincs zöldsége, az mínusz 1 pontot kap. Minden egyes zöldség 1 pontot ér, de maximum csak 4 pont kapható. Azaz ha valakinek 5 vagy több zöldsége van, akkor is csak 4 pontot kap.

Állatok: Minden állatfajt külön kell értékelni, amelyikből nincs a játékosnak, azért mínusz 1 pontot kap. 1/2/3/4 pont jár 1/4/6/8 birkáért, 1/3/5/7 vaddisznóért, és 1/2/4/6 marháért.

Fel nem használt mezők: Nem jár plusz pont a felhasznált mezőkért. Minden fel nem használt mezőért 1 mínusz pont jár. Egy mezőt akkor tekintünk „használatnak”, ha van rajta szoba lapka, ha be van kerítve, ha szántóföld van rajta, vagy ha egy bekerített istálló található rajta. Más szavakkal „fel nem használt mező” az, amelyik üres és bekerítetlen.

Bekerített istállók: A játékos nem veszít pontot, ha nincs istállója. Minden bekerített istálló 1 pontot ér. Nem jár pont a bekerített istállóért. A nem bekerített istállóknak is van haszna a játékos számára: így nem kap mínusz pontot a fel nem használt mezőért.

Minden agyagkunyhó beli szobáért 1 pont jár. Azaz ha a játékosnak 4 szobája van az agyagkunyhóban, 4 pontot kap érte.

Minden kőház beli szobáért 2 pont jár. Azaz ha a játékosnak 4 szobája van a kőházban, 8 pontot kap érte.

A fakunyhó szobáért nem jár pont.

Minden családtag 3 pontot ér, maximum 15 pont kapható értük.

Kártyáért járó pontok: A kis és nagy fejlesztés kártyáért annyi pont jár, amennyi a kártya baloldalán látható sárga körben fel van tüntetve. Valamint 3 mínusz pont jár minden egyes koldus kártyáért (Bettelkarten).

Bónuszpont: A mesterség és fejlesztés kártyák szövegében fel van tüntetve, hogy lehet a bónuszpontokat megszerezni értük. Azon kártyák alján, amelyekért jár bónuszpont, fel van tüntetve egy bónusz jel.

2. Az akciómezők

Néhány akció a játéktáblára van nyomtatva (2.1.), a többi pedig a kártyákon van. A játék során új körkártyákat (2.2.) kell minden körben húzni, valamint a játékosok számának függvényében akár 6 plusz kártyát tehetnek a játék kezdetén ki. (2.3.)

2.1. A játéktábla mezőire nyomtatott akciók

A táblára nyomtatott akciómezők minden játék esetén ugyanazok. Ez csak az egy játékos verzióban és családi játékban, ahol nincs a kézben kártya, változik meg. (Lásd a szabály). **Akciómező fehér nyíllal:** Azok a játékosok, akiknek családtagja ezt a mezőt használja, megkapja az összes nyersanyagot, állatot és ételt ami ezen a mezőn van. Ételt a következő mezőkön található: „Lagerhaus” (csak a családi verzióban, ahol nincs a kézben kártya), „Fischfang” és „Kleinkunst”. Ezeket leszámítva, az akciómezők arról az árutól vannak elnevezve, ami a mezőn található.

Az összes most következő akciómezőre igaz az az alapszabály, hogy a játékosok csak akkor használhatják őket, ha legalább az egyik akció felhasználták róluk.

Építés és/vagy istállók (Hausbauten und/oder Stallbauten): A játékos családtagja építhet bármennyi szobát és/vagy legfeljebb 4 istállót. Minden istálló ára 2 fa, és azonnal le is kell tenni egy bekerített vagy bekerítetlen, de üres udvar mezőre. A bekerített istálló megduplázza a karám kapacitását. Minden udvar mezőn csak 1 istálló lehet. Minden a karámban levő mezőn állhat egy istálló. A karám kapacitása ekkor többszöröződik: 4x, 8x stb. Egy nem bekerített istállóban legfeljebb 1 állat lehet, és később is bekeríthető. A házépítés teljesen ki lett vesztve a szabályban (lásd akciók, A pont). Az új szobákat a már lent levőkkel élel szomszédosan kell tenni.

Kezdőjátékos és/vagy kis fejlesztés (Startspieler und/oder kleine Anschaffung): A játékos megkapja vagy megtartja a kezdőjátékos jelzőt. És még kijátszhat 1 kis fejlesztés kártyát is a kezéből: néhány kis fejlesztés kártyát képpel felfele maga elé kell tenni, néhányat a következő játékos (tőle balra) kezébe kell adni. (Utazáskártyák (Wanderkarten), lásd szabály, 7. oldal). Az összes kártyát hangosan fel kell olvasni. A kis fejlesztés kártyákat fel lehet javítani nagy fejlesztéssé.

1 gabona szerzése (Getreide nehmen): A játékos kap egy gabonát a központi talonból, és azt a sajátjába teszi. A gabonát nem veheti el azonnal, mégha van szántófölde, akkor sem. Ahhoz, hogy elveszthesse ezt, a „vetés” (Aussäen) akciókat kell választania (lásd függelék 2.2. és a 6. oldalon, az Akciók közül a C pontban).

1 „Acker pflügen” - Szántás: A játékos letesz egy szántóföld mezőt egy kerítés nélküli, tetszőleges szabad mezőre. Akinek már van szántóföldje, az új szántóföldet vízszintesen vagy függőlegesen csak a régi mellé teheti (lásd Akciók, C pont, 6. oldal). A már felszántott mezőket utólagosan nem lehet újra elsimítani (vagyis a szántóföld mezőket újra eltávolítani), hogy egy bekerítést vagy egy szobaépítést lehetővé tegyünk.

1 „Ausbildung” - Fejlesztés: A játékos 1 fejlesztéskártyát a kezéből kijátszik, nyíltan maga elé teszi, és hangosan felolvassa. Minden játékos az első fejlesztéskártyát ingyen játszhatja ki, minden további akciókártya kijátszása 1 ÉP-ba kerül (lásd 7. oldal)

„Tagelöhner” - Napidíj: A játékos 2 ÉP-ot kap a közös készletből.

2.2. Akciómezők, melyek a körkártyák segítségével a különböző fázisok során kerülnek játékbá

A játék 6 fázisból áll. Az 1. fázis 4 körből, a 2. fázis 3 körből, a 3-5. fázis 2-2 körből, a 6. fázis 1 körből áll. Minden körben egy újabb akciómező kerül játékbá, amit már az adott körben is ki lehet használni. Mind a 6 fázis 1-1 betakarítással ér véget.

Az akciómezőket a fázisok sorrendjében mutatjuk be.

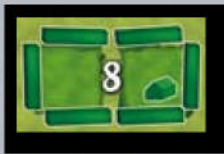
„Aussäen und/oder Brot backen” – Vetés és/vagy kenyérsütés (1. fázis): A vetést már korábban bemutattuk (lásd: Akciók, C pont, 6. oldal). A vetés során nem kell minden egyes szabad szántóföldet bevetni, maradhatnak szántóföldek szabadon is. A kenyérsütés során a játékos gabonát válthat át a saját készletéből, tehát nem a saját szántóföldjein lévő gabonából, egy tűzhely vagy egy sütő segítségével 2 illetve 3 ÉP-ra. A különböző sütőfejlesztések (többek között a nagy fejlesztések között található agyag- és kősütő) lehetőséget nyújtanak a játékosnak több ÉP megszerzésére.

„1 große oder kleine Anschaffung” – 1 kis- és 1 nagyfejlesztés (1. fázis): A játékos végrehajthat egy kis- vagy nagyfejlesztést. A nagyfejlesztések piros kártyákon vannak, és minden játékos számára elérhetőek. A kisfejlesztések narancs kártyákon vannak. Minden játékos kezében vannak kisfejlesztés kártyák, amiket csak ő használhat fel.

„1 Schaf” – 1 Birka (1. fázis): Minden kör feltöltési fázisában 1 birka kerül erre a mezőre. Aki az akciómezőről a birkákat elveszi, vagy a saját udvarába kell tennie, (lásd Akciók, D pont, 6. oldal) vagy a tűzhelyen, sütőben, kemencében, a hentesnél vagy a mézsárosnál ÉP-ra cseréli. Azokat a birkákat, amelyeket nem tudunk elhelyezni vagy becserélni, vissza kell tenni a közös készletbe.

„Zäune” – Kerítések (1. fázis): Az egyszerű felépített kerítéseket már nem szabad lebontani. Az épületek nem jelentik a karámok természetesen határát – az épületek mellett is kerítéssel kell elválasztani a karámokat. Ez érvényes az udvar szélére, szántóföldre és az istállókra is. Megengedett egy karám utólagos felosztása egy új kerítéssel (lásd példa).

Fát 1:1 arányban lehet kerítéselmele cserélni. A bekerített karámokban való állattartás leírása az Akciók fejezet D pontjában a 6. oldalon található.



Példa: A baloldalon egy istállóval ellátott karám látható. Ebben a karámban 8 állat helyezhető el. A jobboldalon a karámot utólag kettéválasztották. Az első karámban 2, a második karámban az istállóval együtt 4 állat tartható.



„1 Stein” – 1 kő (2. fázis): Ez az akciómező egy a 2.1. pontban leírt egyszerű nyersanyagmező. A 4. fázisban (10.-11. körben) kerül a játékba a 2. kőlapka.

„Nach Renovierung auch große oder kleine Anschaffung” – Felújítás után kis- vagy nagyfejlesztés (2. fázis): A felújítás leírása az Akciók fejeze, A pontjában található. A kis- vagy nagyfejlesztésre csak a felújítás után kerülhet sor. Nem lehet a felújításmezővel egy lépésben mindkét felújítást (vályogház-felújítás és kőház felújítás) közvetlenül egymás után végrehajtani.

„Nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung” – Családbővítés után kisfejlesztés (2. fázis): Családbővítés ezzel az akciómezővel csak akkor valósítható meg, ha a játékosnak több szobája van, mint ahány családtagja. Lényegtelen, hogy a családbővítésre hogyan kerül sor, és hogy a családtagok a játéktáblán vagy az udvaron vannak. Nem lehet a családbővítésről lemondani, és csak a kisfejlesztést végrehajtani. A „Vendég” – egy kisfejlesztés során előkerülő kártya – nem számít családtagnak. A családbővítés leírása az Akciók fejezet B pontjában, az 5. oldalon található, a kisfejlesztés leírása pedig a 7. oldalon.

„1 Gemüse nehmen” – 1 zöldség elvétele (3. fázis): A játékos elvesz egy zöldséget a közös készletből és a saját készletébe teszi, a gabonához hasonló módon. Az éppen megszerzett zöldséget nem ültetheti el azonnal. Az ültetéshez egy emberét a „Vetés” akciómezőre kell tennie.

„1 Wildschwein” – 1 vaddisznó (3. fázis): Ez az akciómező megegyezik az „1 birka” kártyával, csak a birkák helyett itt vaddisznók kerülnek a játékba.

„1 Stein” – 1 kő (4. fázis): Ez az akciómező egy egyszerű nyersanyagmező (lásd fent).

„1 Rind” – 1 marha (4. fázis): Ez az akciómező megegyezik az „1 birka” kártyával, csak a birkák helyett itt marhák kerülnek a játékba.

„1 Acker pflügen und/oder Aussäen” – 1 szántóföld építése és/vagy bevetése (5. fázis): A játékos leépíthet egy szántóföldet és be is vetheti. Minden szabad szántóföldbe gabonát vehet vagy zöldséget ültethet a saját készletéből (lásd Akciók fejezet C pont, 6. oldal). Nem kötelező az összes szabad szántóföld bevetése, maradhatnak szántóföldek szabadon is.

„Familienzuwachs auch ohne Platz” – Családbővítés szabad hely nélkül (5. fázis): A másik családbővítéssel ellentétben ez a családbővítés a szobák számától független. Ezen az akciómezőn pl. lehetséges háromszoros családbővítéssel 5 családtaggal csak két szobában élni. Figyelem, aki ezen az akciómezőn bővítette a családját a megfelelő mennyiségű hely rendelkezésre állása nélkül, és ezután egy új szobát épített, nem hajthat végre további hagyományos családbővítést. Az újonnan szerzett helyre azokat a családtagokat kell áttenni, akiknek eddig nem volt saját helyük.

„Nach Renovierung auch Zäune” – Felújítás után kerítésépítés (6. fázis): A 14. kör az egyetlen, amelyben 2 felújításmező van (hogy több játékos is még kőházhoz jusson) Csak aki felújít építhet kerítéselmeleket is. Alapvetően nem lehet egy lépésben mindkét felújítást egy akcióban végrehajtani.

2.3. Különleges akciómezők, amik a játékosok számától függenek

Az 1-2 játékos esetén továbbra is ugyanazok a szabályok érvényesek, mint a 3-5 játékos esetén. Azért, hogy a 3-5 játékos esetén minden körben elegendő akciómező álljon rendelkezésre, a játékosok további mezők közül választhatnak. Ezeket a következőkben bemutatjuk, kivéve azokat, amelyek egyszerűen nyersanyagot vagy ÉP adnak.

„1 Ausbildung” – 1 mesterség (3 játékos esetén): A játékos kijátszik egy mesterség kártyát a kezéből, és felfordítja maga elé teszi. A mesterség 2 ÉP-ba kerül ezen a mezőn, tehát drágább mint a másik mesterségmezőn (lásd Függelék 2.1 pont.).

„1 Schilf, 1 Stein und 1 NW nehmen” – 1 nád, 1 kő és 1 ÉP elvétele (4 játékos esetén): A játékos elvesz 1 nádat, 1 követ és 1 ÉP-ot a közös készletből és a saját készletébe teszi.

„1 Ausbildung” – 1 mesterség (4 játékos esetén): A játékos kijátszik egy mesterség kártyát a kezéből, és felfordítja maga elé teszi. A játékos első két mestersége ezen az akciómezőn 1 ÉP-ba kerül, minden további mesterség 2 ÉP-ba kerül.

„1 Schilf, zusätzich 1 Stein, 1 Holz nehmen” – 1 nád, emellett 1 kő és 1 fa elvétele (5 játékos esetén): Ezen az akciómezőn a különleges az, hogy minden körben 1 nád az akciókártyára kerül. Emellett még 1 kő és 1 fa jár – a kő és a fa azonban nem gyűlik ezen a mezőn.

5 játékos esetén van 3 akciómező, amelyen a játékosnak választania kell 2 akciólehetőség közül. Ezeket az akciómezőkre is minden körben csak egy ember tehető.



„Tiere nehmen” – Állatok elvétele (5 játékos esetén): A játékos, aki ezt az akciómezőt használja ki (lásd a képet balra), 3 akció közül választhat. Vagy elvesz 1 birkát és 1 ÉP-ot, vagy 1 vaddisznót, vagy 1 marhát 1 ÉP-ot fizet. Az állatot a közös készletből veszi el, és azonnal az udvarra teszi, vagy egy megfelelő fejlesztéssel (tűzhely, sütő, kemence) illetve mesterséggel (hentes, mézsáros) ÉP-ra váltja át.

„Entweder 1 Ausbildung oder ab Runde 5 Familienzuwachs” – 1 mesterség vagy az 5. körtől családbővítés (5 játékos esetén): A játékos kijátszik egy mesterségkártyát a kezéből, és felfordítja maga elé teszi. A játékos első két mestersége ezen a mezőn 1 ÉP-ba kerül, minden további 2 ÉP-ba. Az 5. körtől (beleértve az 5. kört is) a játékos ezen a mezőn mesterség helyett családot bővíthet.

„Entweder 1 Hausbau oder Kleinkunst” – 1 házépítés vagy egy kisfejlesztés (5 játékos esetén): Aki ezt az akciómezőt használja, választhat egy szoba építése és egy kisfejlesztés közül. Ellentétben a „Házépítés és/vagy istállóépítés” akciómezővel („Hausbauten und/oder Stallbauten”) ezen a mezőn csak egy szoba építhető. A kisfejlesztés mezőre minden körben 1 ÉP kerül. Ha a játékos a házépítést választja, az ÉP a mezőn maradnak. Ezeket ebben a körben senki más sem választhatja, mivel az akciómező már foglalt.

3. A nagy fejlesztések

10 nagyfejlesztés kártya van a játékban. Ezen a kártyáknak van külön játéktáblájuk, ahová a kártyák kerülnek. Minden kártyának saját helye van ezen a táblán. Miután 1 kivételével az összes nagyfejlesztés kártya eladásra került, a táblát megfordítjuk. A hátoldalán még egyszer látható az értékeslés menete. A 10. nagyfejlesztéskártyának saját helye van az értékelés oldalán. Ez a kártyát még mindig meg lehet szerezni.

„Feuer- und Kochstellen” – Tűzhelyek és sütők: Egy játékosnál lehet több tűzhely és sütő is. A két tűzhely csak az árukban különbözik. Az olcsóbb 2 agyagba, a drágább 3 agyagba kerül. A két sütő is csak az árukban különbözik. Az olcsóbb 4 agyagba, a drágább 5 agyagba kerül. Aki nem szeretne ilyen sok agyagot a sütőjébe befektetni, vehet egy tűzhelyet és egy további nagyfejlesztéskártya segítségével sütőre cserélheti. Aki a tűzhelyt sütőre cseréli, elvesz egy sütőt és a tűzhely nagyfejlesztés kártyát visszateszi a többi nagyfejlesztés közé. A tűzhelyt így újra meg lehet szerezni. A tűzhely és a sütő is 1 pontot ér. Tűzhellyel és sütővel a zöldség több mint 1 ÉP-ot ér, a játékos itt állatokat is becserélhet, és az ahhoz szükséges akciómezővel kenyert is süthet (lásd Függelék 2.2 pont), ami a gabonáját értékesebbé teszi. A tűzhely és a sütő abban különbözik, hogy a sütő kenyérsütésnél, valamint zöldség, vaddisznó és marha értékelésénél 1 ÉP-t többet ad, mint a tűzhely.

„Lehmfen und Steinofen” - Agyagkemencék és kőkemencék: hatékonyabb kenyérsütést tesznek lehetővé és 2 illetve 3 pontot érnek. Kenyeret sütni közvetlenül a kemence megszerzése után azonnal lehetséges. A kemencék 3 agyagba és 1 kőbe, illetve 1 agyagba és 3 kőbe kerülnek. Kemence, sütőde vagy sütőház kisfejlesztéssel válthatók át.

„Tischlerei, Töpferei und Korbflechterei” – Asztalos-, fazekas- és kosárfonóműhely pótlólagos fa-, agyag- és nádértékelési lehetőséget nyújtanak. Minden betakarításnál maximum 1 megfelelő nyersanyagot lehet 2 illetve 3 ÉP-ra beváltani. A játék végén a sok egyforma nyersanyagért akár 3 pont is kapható. 3 pontnál többet nem lehet kapni értük. A műhelyek 2 kőbe és mellé 2 fába, 2 agyagba illetve 2 nádba kerülnek. A játék végén 2 pontot érnek.

„Der Brunnen” – A kút 5 körön keresztül 1 ÉP-ot ad. Ha kevesebb, mint 5 kör van hátra, a hátralévő körök számának megfelelően kevesebb ÉP-ot ad. Sokkal mjelentősebb, hogy a kút a játék végén 4 pontot ér. A kút 3 kőbe és 1 fába kerül.

4. A kis fejlesztések

A 166 mesterség kártya (lásd 5. fejezet) és a 136 kisfejlesztés kártya 3 pakliba osztható. Ez a fejezet elmagyarázza a kisfejlesztésekkel kapcsolatos gyakran ismételt kérdéseket. A következő rövidítéseket használjuk: A kezdő kártyák az (E) szimbólumot, az interaktív kártyák az (I) szimbólumot, míg a komplex kártyák a (K) szimbólumot kapták. (A paklikat egymással lehet kombinálni.) Több fejlesztés pontot ér és lehetőséget kínál plusz pont megszerzésére. A pontérték számmal van jelölve. A plusz pontokat S betű jelöli. A felértékeléseket/átváltásokat Aw betűk jelöli. Vannak olyan kisfejlesztéskártyák, amelyeket kijátszásuk után a baloldali szomszédnak kell továbbadni. Ezt a „vándorkártyát” W betű jelöli. A Taverna minden játékosnál akciómezőként (Af) szolgál, amikor kijátszásra kerül. További kisfejlesztéskártyák udvarmezőként (Hf) használhatóak.

Több kisfejlesztéskártyának feltétele van, pl. 2 szántóföld vagy 2 mesterség. Magától értetődik, hogy ez a feltétel akkor is teljesül, ha egy játékosnak több mint 2 szántóföldje vagy mestersége van.