



Uwe Rosenberg AGRICOLA

MORE BUILDINGS BIG AND SMALL

Uwe Rosenbergől, 2 játékos részére, 13 éves kortól

ÁTTEKINTÉS

*A **More Buildings Big And Small** az önálló 2-játékos **Agricola - All Creatures Big And Small** kiegészítője. A kiegészítő a játékot befolyásoló új különleges épületeket tartalmaz.*

JÁTÉKELEMEK

lapkák

- 1 farm bővítmény
- 27 különleges épület
- 1 "Beálló" / "Istálló" lapka

valamint ez a szabályfüzet

A KIEGÉSZÍTŐ

Amikor ezzel a kiegészítővel játszotok, akkor a következő változások lépnek érvénybe:

- **5 farm bővítmény** érhető el.
- Egy 5. "Beálló" is bekerül a játékba.
- **8 különleges épület** kerül játékba – 4 az alapjátékból, 4 pedig ebből a kiegészítóből. Keverd össze a kiegészítő lapkait és véletlenszerűen húzz fel 4-et.
(A kiegészítő lapkáinak hátoldalán egy madár van).

Megjegyzés: A szomszédos vízszintes, vagy függőleges szomszédságot jelent. Egyes épületekben csak bizonyos fajta állatok tarthatók.

Szerkesztette:

Hanno Girke, Thalke Hilgen,
Hans-Rasmus Steinke

Illusztráció:

Klemens Franz | atelier 198

© 2012 Lookout Games

Made in Germany

English language publisher:

Z-Man Games, Inc. © 2012

3250, F.X. Tessier,

Vaudreuil-Dorion

Québec, Canada, J7V 5V5

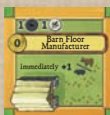
Kérdés, megjegyzés és
kérés esetén ide írj:
info@zmailgames.com

Z-MAN
games
www.zmailgames.com

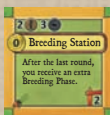
Fordította: fki (fki@freemail.hu) v.1.0.
Unofficial fan content



Állatkereskedő: A Munka Fázis során bármikor és bármennyiszer átválthatasz 2 különböző típusú állatot 1 másik típusú állatra. (A Szaporodási Fázis során ezt nem teheted meg, hogy így biztosíts helyet az újszülötteknek.) Legfeljebb 2 azonos típusú állatot tarthatsz az Állatkereskedő lapján.



Csúrpadló Iparos: Azonnal vegyél el 1 sertést vagy 1 szarvasmarhát, amikor felépítet a Csúrpadló Iparost.



Ellető Telep: A játék végén végrehajthatasz egy további Szaporodási Fázist. Más szóval, az állataid kétszer szaporodnak az utolsó kör végén. Legfeljebb 2 azonos típusú állatot tarthatsz az Ellető Telepen.



Ács: Bármikor áthelyezheted a beállódait és vályúidat a farmodon. Ez igaz minden más olyan épületre is, amelyik valamilyen „beálló” (de nem istálló), mint például a Szarvasmarha Beálló és a Sertés Beálló.



Marha Farm: Minden alkalommal, amikor farm bővítményt csatolsz a farmodhoz, akkor egy állatodat átválthatod 1 szarvasmarhára. Legfeljebb 3 szarvasmarhát tarthatsz a Marha Farmon, más fajta állatot azonban nem.



Falusi Ház: Azonnal vegyél el egy 1 szarvasmarhát, amikor felépítet a Falusi Házat. Továbbá azonnal csatolj egy farm bővítményt a farmodhoz, amennyiben maradt még. Legfeljebb 3 azonos típusú állatot tarthatsz a Falusi Házban.



Szarvasmarha Beálló: A játék végén a Szarvasmarha Beálló 4 pontot ér, ha van legalább 11 szarvasmarhád. Máskülönben 0 pontot ér. Azonnal vegyél el 1 szarvasmarhát, amikor felépítet a Szarvasmarha Beállót. Legfeljebb 3 szarvasmarhát tarthatsz itt, más fajta állatot azonban nem. A Szarvasmarha Beálló beállónak minősül, és mint ilyen, a megfelelő akcióval Istállóvá fejleszthető.



Kutyái: Tarthatsz 1 birkát minden egyes be nem kerített mezőn, a középső és az alsó sorban ugyanúgy, mintha bekerítetlen vályú volna ott. (Ezek a sorok nem szomszédosak az erdővel.)



Kacsaúsztató: A Kacsaúsztató csak akkor építhető meg, ha legalább 6 fel nem használt farm mezővel rendelkezel. Azonnal vegyél el 1 nádat a készletből, amikor a Kacsaúsztató felépült.





Gazdabolt: A Gazdaboltot egy úttal szomszédos mezőre kell építeni. (Az út a farmod alatt húzódik.) Azonnal vegyél el 1 tetszőleges építési anyagot, valamint 1 tetszőleges állatot, amikor felépíted a Gazdaboltot. 1 birkát tarthatsz a Gazdaboltban, más állatot azonban nem.



Kút: Amennyiben lehetséges, a 6., 7. és 8. kör elején ingyen 1 vályút, mielőtt meg a kezdőjátékos letenné az első munkását.



Takarmányraktár: A játék végén a Takarmányraktár 3 pontot ér, ha rendelkezzel legalább 5 vályúval. Máskülönben 0 pontot ér. Azonnal építs ingyen 1 vályút, amikor felépítet a Takarmányraktárt.



Kerítéskészítő: Miután felépítetted a Kerítéskészítőt, azonnal hajts végre egy „Karámok” akciót. Ilyenkor ne helyezz munkást az akciómezőre. Fizesd ki a szokásos mennyiségű fát a kerítésekért. A „Karámok” akció ilyenkor nem válik foglalttá. 1 állatot tarthatsz a Kerítéskészítő lapján.



Takarmányrépa Föld: A Takarmányrépa Föld csak akkor építhető meg, ha minden fajta állatból legalább 2 példánnyal rendelkezel. Azonnal vegyél el 1 birkát, 1 sertést, 1 szarvasmarhát és 1 lovat, amikor megépítet a Takarmányrépa Földet.



Szénátároló: Azonnal vegyél el 1 birkát, 1 sertést, 1 szarvasmarhát és 1 lovat, amikor megépítet a Szénátárolót.



Házi Műhely: Minden Szaporodási Fázis elején fizethetsz 3 követ és 1 nádat, hogy felépíts pontosan 1 beállót. (Ez a Hazatérés Fázison kívül történik, és nem szükséges hozzá munkás.)



Megtermékenyítő Központ: A Szaporodási Fázisban, minden kör végén az egyes állatfajtákból 1 példány is elegendő, hogy egy adott fajtaból újszülött jöjjön világra.



Asztalos Műhely: Minden Szaporodási Fázis elején fizethetsz 2 fát, hogy azonnal megépíts egy vályút.



Nagy Bővítőmenny: A játék végén 2 pontot ér a Nagy Bővítőmenny vízszintes és függőleges szomszédságába épített minden egyes épület, azaz összesen 0-8 pontot. Legfeljebb 2 azonos típusú állatot tarthatsz a Nagy Bővítőmennyen.



Gerendaház: A Gerendaház a házikóra épül. A játék végén 4 pontot ér, amennyiben rendelkezel legalább 4 fával a készletedben. Máskülönben 0 pontot ér. Legfeljebb 4 azonos típusú állatot tarthatsz a Gerendaházban.



Sertés Beálló: A játék végén a Sertés Beálló 4 pontot ér, ha van legalább 13 sertésed. Máskülönben 0 pontot ér. Azonnal vegyél el 1 sertést, amikor felépítetted a Sertés Beállót. Legfeljebb 3 sertést tarthatsz itt, más fajta állatot azonban nem. A Sertés Beálló beállónak minősül, és mint ilyen, a megfelelő akció segítségével Istállóvá fejleszthető.



Tanya: Mindig, amikor a Szaporodási Fázis során kapsz 1 újszülött lovat, akkor ingyen felépíthetsz egy kerítést a készletedből. Legfeljebb 2 lovat tarthatsz a Tanyán, más fajta állatot azonban nem.



Állattenyésztő Telep: Az Állattenyésztő Telep lehetővé teszi, hogy legfeljebb 1 birkát, 1 sertést, 1 szarvasmarhát és 1 lovat tarts itt. A Szaporodási Fázis során azonban át kell tudnod helyezni őket máshová, hogy legyen hely az újszülött állatoknak.



Fűrészmalom: Ha a birtokodban van a Fűrészmalom, akkor 1 fával kevesebbet kell fizetned, amikor vályút, beállót, vagy más olyan különleges épületet építesz, amelyekhez fára van szükség.



Kis Bővítőmenny: A játék végén 2 pontot ér a Kis Bővítőmenny vízszintes és függőleges szomszédságába épített minden egyes épület, azaz összesen 0-8 pontot. Legfeljebb 1 azonos típusú állatot tarthatsz a Kis Bővítőmennyen.



Méntelep: 2 lovat tarthatsz minden, ezzel az épülettel vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos üres mezőn. Legfeljebb 2 lovat tarthatsz magán a Méntelepen is, más fajta állatot azonban nem.



Vadkan Ól: Tarthatsz 1 sertést a farm felső sorának (ez erdőhöz legközelebbi sor) minden egyes üres mezőjén, mintha azok bekerítetlen vályús mezők volnának. Legfeljebb 2 sertést tarthatsz a Vadkan Ólban, más fajta állatot azonban nem.

