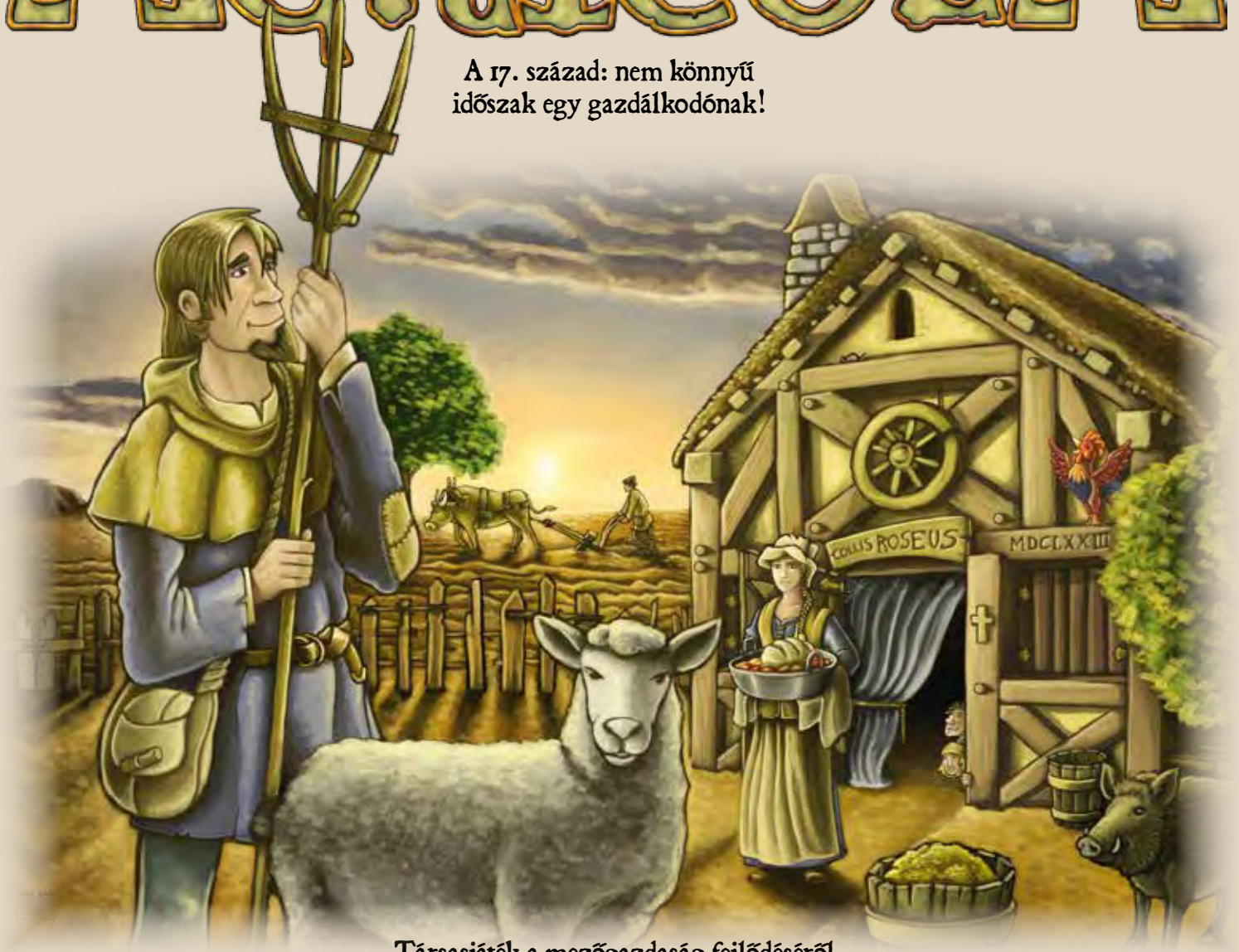


Uwe Rosenberg

# AGRICOLA

A 17. század: nem könnyű  
időszak egy gazdálkodónak!



Társasjáték a mezőgazdaság fejlődéséről  
1-4 játékos számára 12 éves kortól

Játékidő: körülbelül 30 perc játékosonként

## Alapötlet

Közép-Európa, 1670 körül. A régóta tomboló pestist végre sikerült legyőzni. A civilizált világ új erőre kap. Az emberek bővítik és fejlesztik egyszerű faházait. A földeket fel kell szántani, be kell vetni, majd a termést le kell aratni. A családok köleskásán, kenyéren és zöldségeken élnek. A korábbi időszak éhezése több hús fogyasztására ösztönözte őket *(amely szokást, növekvő gazdagságunk okán, a mai napig folytatunk)*.

A játék végén a leggazdagabb játékos nyer. Érdekes módon, a meg nem evett jószágok hozzájárulnak a gazdagsághoz.



2016 Gamer Café Kft.  
2030 Érd, Budai út 28.



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

# Játékelemek

## Fa játékelemek

- 18 fehér birka
- 15 fekete vadmalac
- 13 barna marha
- 30 barna „fa” építőanyag jelölő
- 24 aranybarna „agyag” építőanyag jelölő
- 14 fehér „nád” építőanyag jelölő
- 16 fekete „kő” építőanyag jelölő



- 24 sárga „gabona” terményjelölő
- 16 narancssárga „zöldség” terményjelölő
- 1 sárga kezdőjátékos jelölő



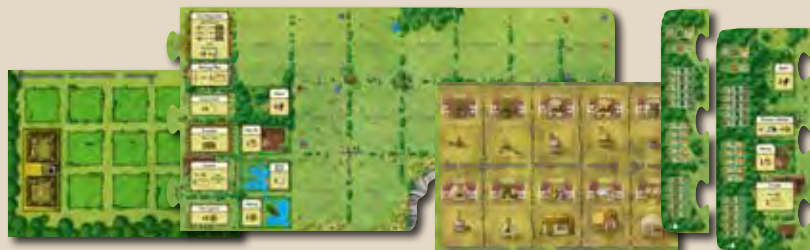
A játékosok színeiben:

- 4x 15 kerítéselem
- 4x 4 istálló
- 4x 5 ember



## Játéktáblák

- 4 nagy birtoktábla (minden játékosnak egy)
- 1 nagy játéktábla
- 1 tábla a nagy fejlesztéseknek
- 2 játéktábla toldás (pontozási áttekintővel és – az egyik esetben – akciómezőkkel többszemélyes játékokhoz)



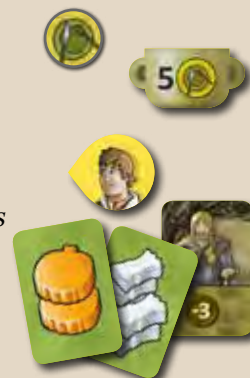
## Lapkák

- 23 faház/szántóföld lapka
- 16 vályogház/kőház lapka
- 2 játékváltozat lapka (az egyik a 2 fős, a másik a 3-4 fős játékokhoz)
- 1 „Másodállás” akciómező a lapok nélküli játékhoz (háttoldalán az akciómezők áttekintésével)



## Jelölők

- 36 „1 étel” jelölő
- 8 „5 étel” jelölő
- 3 sárga javaslat jelölő (a gyors bemutatóhoz)
- 10 többszöröző lapka (háttoldalukon koldulás jelölővel)



## 120 kártya

- 14 akciómező kártya a 6 játékszakaszhoz
- 10 bordó „nagy fejlesztés” kártya
- 48 sárga „mesterség” kártya
- 48 narancssárga „kis fejlesztés” kártya



## Egyéb tartozékok

- 1 pontozófüzet
- 10 átlátszó tasak a játékelemek rendszerezéséhez ez a 12 oldalas szabálykönyv egy 12 oldalas függelék

Név			
Föld Tőke			
Pénzes			
Érték			
Vegyes			
Száraz			
Víz Szár			
Csúsz			
Ünnepek Helyszínei Színek			
Érték			
Chop Roma			
Szép Roma			
Régi			
Bonum Roma			
Teljes			

# Előkészületek

Először a 2-4 fős játék szabályait mondjuk el, az egyszemélyes játék szabályai az utolsó lapon található.

## Amit magad előtt látsz

Válassz egy színt, és vedd el a hozzá tartozó 5 embert, 4 istállót és 15 kerítéselemet!



Helyezz magad elé egy birtoktáblát, s tegyél egy-egy embert a faház két szobájába! A maradék 3 ember, az istállók és a kerítéselemek képezik a készletedet. (A nem használt színek játékelemeit és a megmaradt birtoktáblákat tedd vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség!)





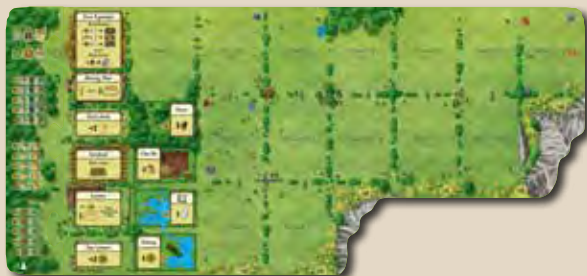
## Szoba és szántóföld lapkák

Helyezd a vályogszoba/kőszoba lapkákat a tábla mellé! Készíts két kupacot a faház szoba lapkákból, az egyik felénél a faház oldala legyen felül, a másikon pedig a szántóföld oldal!

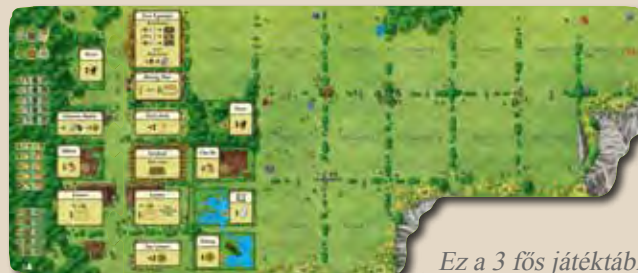


## A játéktábla az akciómezőkkel

Tedd a játéktáblát középre! Keresd meg a játékosok számához illő játéktábla toldást, és a megfelelő oldalával csatlakoztasd a játéktáblához!



Így kell kinéznie a kétszemélyes táblának.



Ez a 3 fős játéktábla.

Sorsold ki véletlenszerűen, hogy ki kapja a kezdőjátékos jelölőt! Ez a játékos 2 ételt kap, a többiek hármat: (●●) (●●●).

## Fejlesztések és mesterségek

### Nagy fejlesztések

Helyezd a bordó („nagy”) fejlesztéseket a megfelelő helyekre a kiszolgáló táblán! Figyelj arra, hogy 2 tűzhely és 2 sütő van!

### Kis fejlesztések

Keverd össze a narancssárga fejlesztéseket, és minden játékosnak adj belőle 7 darabot!

### Mesterségek

A sárga mesterségkártyák bal oldalán egy négyzet alakú mezőben szereplő szám jelzi, hogy hány játékosnál használandó az adott lap. Az [1+] jelenti az 1-4 fős partikat, a [3+] utal a 3-4 fős játékokra, a [4+] pedig a 4 fősekre. A létszám által nem indokolt kártyákat tedd vissza a dobozba! A többi kártyát keverd meg, és ossz belőle mindenkinek 7 lapot!

### Akciómező kártyák

Keverd össze a 14 akciómező kártyát, és a hátoldalon található számok szerint válogasd szét őket! Ez 6 kupacot jelent, melyeket helyezz egymásra felülről lefelé növekvő sorrendben! Ezáltal az 1. szakasz kártyái a 2. szakasz kártyái fölött lesznek, és így tovább...



Tedd az állatokat (birka, vadmalac, marha), az építőanyagokat (fa, agyag, nád, kő), a terményeket (gabona, zöldség), és az ételjelölőket elérhető közelségbe!

A többszöröző lapkák, hátukon a koldulás jelölővel, csak ritkán használatosak. Tedd őket a tábla mellé, ha mégis szükség lenne rájuk!



### • Javaslat lapkák

A 3 sárga javaslat jelölőt tapasztalatlan játékosokkal vagy kisebb gyermekekkel való játék esetén használjuk (lásd a Függelék 1. oldalát). Általában nem lesz rájuk szükség.

- **A „Másodállás” és a többi játékváriációs tábla**  
Lásd a Függelék 1. és 8. oldalát a „Másodállás” és a másik két játékváriációs tábla használatáról. Az alapjátékban nem lesz rájuk szükség.

# Áttekintés

Egy **Agricola** parti 14 körből áll. Minden körben minden egyes emberedet elhelyezed **pontosan egy akciómezőre**, végrehajtva az ott kínált akciót. Az elérhető akciók a játéktáblán láthatók. Az óramutató járásával egyezően, minden játékos elhelyezi pontosan egy emberét egy akciómezőn, amíg mindenki el nem helyezte az összes emberét. Szükségszerűen akadályozni fogjátok egymást, mert minden körben minden akciómezőt csak egy ember használhat. Ne vedd vissza az embereidet, amíg az összes ember le nem került a táblára! Feladatod, hogy ételt gyűjts a család számára, és fejleszd a birtokodat, hogy az minél több pontot érjen.

A következő ábra bemutatja, hogy mit is tehetsz a birtokodon, és mi érhet pontokat. A szabályok olvasása során bármikor visszatérhetsz ehhez a dupla oldalhoz, hogy jobban átláthasd, amit olvastál. Ez a két oldal nem tartalmaz egyetlen szabályleírást sem, amit ne találhatnál meg máshol.



## Ami a birtokodon történik

Így nézhet ki a birtokod a játék végén:

A játékot mindössze 2 szobával kezded. Ebben a példában 2 újabb szobával bővült a ház a játék során.

Minden szoba egy ember számára biztosít helyet. Ebben a házban mégis ötven lehetnek, mivel a játék vége felé a helyhiány már nem számít.

Ennek a háznak kezdetben fából készültek a szobái, de immáron kőházként pompázik, miután kétszer átépítették. Az efféle luxus sok pontot ér a játék végén.

Pontosan 1 háziállatot tarthatsz a házban, és ez a játék során nem is változik.

Több állat fér el az istállóban és a legelőkön.

A földművelés fáradtságos. Fel kell szántani a földeket, vetőmagokat kell szerezni és el kell őket ültetni. Végül bőséges termés a jutalmad.

Lehetnek gabona-földjeid, zöldséges-kerted, de parlagon is maradhatnak földek, míg be nem ülteted őket.

Fejlesztheted a birtokodat házáépítéssel, földműveléssel és állatok nevelésével. A művelési ágak területeinek szomszédosaknak kell lenniük, a szobáknak a szobákkal, a szántóföldnek a szántófölddel, legelőnek a legelővel.

A legelő mérete határozza meg a befogadóképességét. (Az állattenyésztésről bővebben majd később.)





## Egy pillantás a pontozófüzetre

A játékot a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri. A következő ábra nagyjából bemutatja, hogyan szerezhetsz pontokat. A zárójelben lévő szám az adott kategória összesített pontszámát mutatja. (A pontozás szabályai a 12. oldalon találhatóak, és részletesebben megtalálhatók a Függelék 11. és 12. oldalán.)

Minden kőházban lévő szoba 2 pontot ér (8)

A 4 szántóföldért 3 pont jár (3).

Együttesen érnek pontot a készletedben és a földeken lévő gabonáid. Ugyanez vonatkozik a zöldségekre is. A táblázat szerint 4 gabona 2 pontot ér, míg 1 zöldség 1 pontot (3).

Minden személy 3 pontot ad (15).

Veszítesz 1 pontot minden használaton kívüli mezőért a birtokodon (-2).

Veszítesz 1 pontot minden hiányzó állatfajtaért (-1 a marháért).

Minden legelő (mérettől függetlenül) 1 pontot ér (2)

Az összes istálló, ami legelőn található 1 pontot hoz (1).

A 6 vadmalac 3 pontot ér (3).

A 8 birkáért 4 pont jár (4).

Össességében ez a birtok 36 pontot ér.

## Fejlesztések és mesterségek

A kártyák teszik az **Agricola** játékkalkalmakat teljesen egyedivé. 3 féle kártya létezik. A kis fejlesztések narancssárgák, a nagy fejlesztések bordók, a mesterségek pedig sárgák.

3 újabb példa, mely kiegészítheti a fenti pontozást:

Pontokat kapsz a kis- és nagy fejlesztések oldalára nyomtatott értékek szerint. A Szövőszék 1, az Asztalosműhely pedig 2 pontot ér (3).

Néhány lap további pluszpontokat hozhat, de ezek bizonyos feltételekhez lehetnek kötve. A Szövőszék a birkáért ad pluszpontokat. 8 birka 2 további pontot hoz. Az Asztalosműhely pedig lehetővé teszi, hogy a készletedben maradt fákat pluszpontokra cseréld: 4 fáért 1 pontot adnak (3).

A mesterségek is érhetnek pontokat. A Hencső legfeljebb 9 pluszpontot hozhat a kijátszott fejlesztésekért. Sajnos, jelen esetben, a Szövőszék és az Asztalosműhely nem elegendő, hogy pontot érjenek (0).

30 pontos eredmény már tiszteletre méltónak számít, ha valaki először játszik az Agricola játékkal. A tapasztalt játékosok 40 és afeletti pontokért küzdenek.

A 42 pontos végeredmény szándékos. Ez egy olyan pontszám, amit magam is jónak gondolnék (Ha nem csak úgy összeraktam volna).



# A játék menete

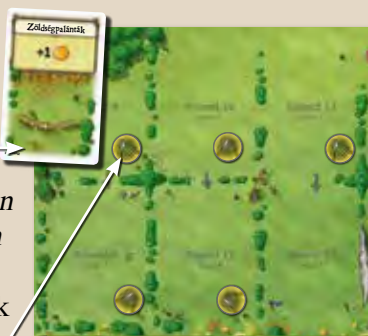
Mind a 14 kör 4 fázisból áll, melyeket egymás után hajtunk végre. A munka fázisban helyezük el az embereinket, hogy akciókat hajtsunk végre. Minden kör némi előkészülettel kezdődik.

## 1. Előkészítés fázis

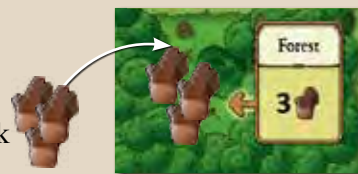
A legtöbb akciómező már a táblára van nyomtatva. Minden körben azonban egy új akciómező lép a játékba. Húzz egy lapot az akciómezők paklijából, és tedd a következő kör helyére! (A „Másodállás” lapka hátoldalán található egy áttekintés, hogy a játék egyes szakaszaiban melyik akciólapok kerülhetnek elő.)

Ha vannak árucikkek a körkártya helyén, melyek kártyák hatására kerültek oda (lásd a 10-11. oldalt), akkor most megkapod ezeket.

Ezután helyezd a jelölt mennyiségű árucikket a világosbarna nyíllal jelölt akciómezőkre, akkor is, ha a korábbi körökből maradtak ott jelölők. Ezeket a helyeket „gyűjtőhely”-eknek nevezzük.



Amikor megépül a „Kút”, helyezz egy-egy ételt a következő 5 körkártya helyére.



Ebben a példában 3 fát helyezünk az előző körből megmaradt 3 fa mellé.

## 2. Munka fázis

A kezdőjátékoskal kezdve (az óramutató járását követve), helyeztetek egy-egy embert egy akciómezőre, amíg mindenki el nem helyezte az összes játékba került emberét!\* Ha egy akciómező már foglalt, nem használható azt a kör hátralévő részében. (Minden akciómezőt egy körben csak egy ember használhat.) Minden esetben azonnal végrehajtjuk az akciómező által biztosított akciót. Néhány akciómező több akciót is lehetővé tesz. Csak akkor használhatsz egy akciómezőt, ha legalább az egyik akciót igénybe veszed.

*\*A játék előrehaladtával néhány játékosnak több embere lesz, mint másoknak. Hagyd ki azokat, akiknek már nincsen emberük, és haladj tovább azokkal a játékosokkal, az óramutató járása szerint, akiknek még van!*

### A munka fázis részletezve

Megkülönböztetünk állandó akciómezőket és gyűjtőhelyeket. Az állandó akciómezők minden körben pontosan ugyanazokat az akciókat nyújtják. A gyűjtőhelyek halmozzák az árucikkeket, ekképpen különböző mennyiséget biztosítanak a különböző körökben.



Ha egy gyűjtőhelyet használasz, vedd el az összes ott található árucikket, és tedd a saját készletbe!



Itt csak azután építhetsz egy fejlesztést, ha már felújítottál.

Néhány állandó akciómező több akciót is biztosít, melyeket tetszőleges sorrendben lehet végrehajtani („és/vagy”). Más mezők megkövetelik, hogy sorrendben hajtsd őket végre („és azután”). Utóbbi esetben az első akciót végre kell hajtani, és csak utána használható a másik lehetőség.

A függelék 6. oldalán egy részletes leírást találsz az állandó akciómezőkről. A szabálykönyvben csupán az akciómezők hatásait és azok összefüggéseit mutatjuk be.



## 3. Hazatérés fázis

Miután az összes ember a táblára került, tegyék vissza őket a szobájukba!

## 4. Aratás fázis

Némely körök aratással végződnek, melyben begyűjtjük a gabonát és a zöldségeket, megetetjük a családot és fialtatjuk az állatokat.

Az aratást részletesen elmagyarázzuk a 9. oldalon.

Ez a szimbólum jelzi a játéktáblán, hogy mely körök végződnek aratással.



A munka fázisban próbáljuk megvalósítani azokat a célokat, melyekről az áttekintő részben szó volt. Ahogyan már említettük, három fő fejlesztési irány van, melyeket nem szabad elhanyagolni, de ezek csak a játék eltérő szakaszaiban válnak majd fontossá: a házépítés és családtervezés, az állattenyésztés és a földművelés. A következőkben beszéljünk ezekről!





# Házépítés és családtervezés



A játék elején a faházad csak két ember számára ad helyet. Ha bővíteni szeretnéd a családot, hogy ennek segítségével több feladatot hajthass végre, először a házat kell bővíteni. Ehhez építőanyagokra – kezdetben fára és nádra – lesz szükség, melyeket olyan gyűjtőhelyekről lehet beszerezni, mint az „Erdő” és a „Nádas”.

## Szobák építése

Használd a „Birtokbővítés” akciómezőt, és hajtsd végre a „Szobaépítés” akciót, kifizetve a szükséges építőanyagokat: **5 fát és 2 nádat!** Vegyél el egy faszobát ábrázoló lapkát, és tedd közvetlenül a meglévő szobák mellé!

### A szobaépítés részletei

- Ha van elég építőanyagod, egyetlen akcióval több szobát is építhetsz, egyiket a másik után.



A Birtokbővítés akciómező

- Ha már nem tudsz szabályosan elhelyezni egy új szobát a birtokon, akkor nem építhetsz több szobát.

Most már több szobád van, mint embered – ez az előfeltétele a „Családbővítés csak szobával” akciónak. Amikor ezt az akciót hajtod végre, helyezz egy új embert a készletből a másik mellé, aki végrehajtotta az akciót! A „Hazatérés” fázisban tedd ezt az új embert a saját szobájába: minden ember egy szobát foglal el! A következő körtől egy akcióval többet hajthatsz végre. A család bővítése az 5., 6. vagy 7. körben válik elérhetővé (függően attól, hogy a „Tervezett gyermekáldás” akciómező mikor kerül játékba).



A két ember az anyát és gyermekét szimbolizálja.

## Átépités

Az 5., 6. vagy 7. körben a „Ház átépítése” akciómező is játékba kerül. Ezen a mezőn egy „Átépités” akciót hajthatsz végre, amely a faháznál értékesebb vályogházzá alakítja át a házat. Helyezz vályogszobákat a táblára nyomtatott faház szobáira, és cseréld ki az esetlegesen hozzáadott szobákat vályogszobákra! Ehhez 1 nádat kell fizetned a tető felújítására, és 1 agyagot minden szobáért.



Később ismét átépítheted a házat, 1 nádat és szobánként 1 követ fizetve, kőházzá változtatva azt. (Ehhez fordasd át a vályog szobalaplapkát a másik oldalukra!)

Ezek a kőszobák lecserélik a vályogszobákat



### Az átépítés részletei

- Átépitésnél az házad összes szobáját fel kell újítanod. Nem lehetséges a ház részleges átépítése.

Mihelyst vályogházban laksz, már csak vályogszobákkal bővítheted az otthonod. Ilyenkor, ha a „Birtokbővítés” akciót használod 5 agyagot és 2 nádat kell fizetned az új szobákért. A későbbiekben, ha már kőházban élsz, 5 követ és 2 nádat.

## Az utolsó körök akciómezői

A játék vége felé új lendületet nyerhet a család bővítése. A 12. vagy a 13. körben belép a játékba a „Késői gyermekáldás” akciómező. Ez magával hozza a „Családbővítés akár szoba nélkül is” akciót, amely lehetővé teszi a család bővítését anélkül, hogy előbb szobát kellenet építened.



### A családbővítés részletei

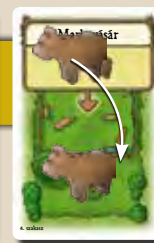
- Ha egy új szobát építesz az után, hogy használtad a „Családbővítés akár szoba nélkül is” akciót, az egyik ember azonnal beköltözik az új szobába. Most megint nem hajthatsz végre „Családbővítés csak szobával” akciót, hiszen újfent nincsen elegendő szoba.

A játék utolsó körében egy második Átépités akció kerül a játékba.



A „Birtok korszerűsítése” akció az állattenyésztési lehetőségeket is bővíti (lásd a következő részt).

# Állattenyésztés



Az állattenyésztés főszerepet játszhat a család etetésében. Állatokat gyűjtőhelyekről szerezhetsz. Vedd el az összes jószágot, amikor egy ilyen mezőt használsz!

## Állattartási lehetőségek

A „Birkavásár” gyűjtőhely az 1. és 4. kör között, a „Malacvásár” a 8. vagy a 9. körben, a „Marhavásár” pedig a 10. vagy a 11. körben kerül játékba.

A terményekkel és az építőanyagokkal ellentétben, az állatokat nem egyszerűen a készletünkbe tesszük, hanem **helyet kell biztosítani nekik a birtokon**, különben a jószágok elköborolnak! Ennek megakadályozására számos lehetőség kínálkozik.

A „Kerítéselemek építése” akció lehetővé teszi egy vagy több mező lekerítését, ezáltal egy legelőt létrehozva. Minden játékosnak 15 kerítéseleme van. Minden legelőn csak **egyféle állat** lehet. A legelő minden mezőjén **2 állat** fér el.

Tarthatok **pontosan egy**, tetszőleges fajtájú állatot háziállatként az egyik szobában



Megduplázhatsz a legelő befogadóképességét egy istálló építésével. Minden játékosnak 4 istállója van.



A legelőn kívüli istállóban **pontosan 1 állat** fér el. Később persze ezt még körbe lehet keríteni.

A legelők lekerítéséhez használd a „Kerítés” akciómezőt. Minden kerítéselem, amit a „Kerítéselemek építése” **akcióval** építesz le, 1 fába kerül. Egyetlen akcióval tetszőleges számú legelőt keríthetsz le, ha van elég fád. Az első legelőt bárhol lekerítheted a birtokodon, amíg a mezők üresek és összefüggők. Az ezek után lekerített legelőknek viszont szomszédosnak kell lenniük az egyik korábbi legelővel. A kerítéseket csak úgy lehet leépíteni, hogy teljesen körbezárjanak egy legelőt, minden oldalán kerítéssel.

## A kerítésépítés részletei

- A szomszédos legelőket határoló kerítések közösek.
- Amikor a „Kerítéselemek építése” akciót használod, feloszthatsz egy már meglévő legelőt, a legelőn belüli kerítések építésével
- A ház körvonalai nem számítanak kerítésnek (*noha ez meglehetősen tematikus lenne*), ahogyan a szántóföldek sem.
- Ha egy kerítés már felépült, később nem lehet lebontani.

Építhetsz istállókat is, darabját 2 fáért, ha az „Istállók építése” akciót választod a „Birtokbővítés” akciómezőn. (Ez ugyanaz az akciómező, amivel szobát is építhetsz. Lásd a 7. oldalon.)


## Az istállóépítés részletei

- Egy mezőre legfeljebb egy istálló kerülhet. A mezőn nem lehet semmilyen lapka.
- A szobáknak, szántóföldeknek és legelőknek szomszédosaknak kell lenniük a többi szobával, szántófölddel és legelővel. Ez a szabály nem vonatkozik az istállókra.
- Ha egy akcióval több istállót építesz, azok nem egyszerre, hanem egymás után épülnek fel.
- Egyes kártyák különleges képességekkel ruháznak fel istállókat (lásd a 10-11. oldalakat). Minden istállónak legfeljebb egy ilyen tulajdonsága lehet.



Két istálló ezen a 2x1-es legelőn kétszer duplázza meg a befogadóképességet. 4 állat helyett, így már 16 állat fér el a legelőn\*.

\*Csakúgy, mint a való életben a nagyüzemi gazdálkodásnak, ennek sincs sok értelme a pontozás szempontjából.

Ha rendelkezel egy  jellel ellátott fejlesztéssel (lásd a 10. oldalon a Tűzrakóhelyet és a Tűzhelyet), közvetlenül étellé alakíthatod a gyűjtőhelyről beszerzett állatokat. Ekkor nem kell számukra helyet biztosítani a birtokodon.

**Bármikor végrehajtható akció:** az állataid az egyetlen olyan vagyontárgyaid, amit bármikor szabadon áthelyezhetsz a birtokodon belül (igazodva az állattartás szabályaihoz). Az összes többi dolog (szobák, szántók, kerítések, istállók) nem mozgatható. Az állatokat – hasonlóan az összes többi árucikkhez – bármikor visszaadhatod a közös készletbe.

# Földművelés

A földek megművelése előkészületet igényel. Először is használnod kell az „1 mező felszántása” akciót, hogy egy szántóföld lapkához juthass. Az első szántóföld lapkát bármelyik üres területre leteheted a birtokodon. Ettől kezdve a szántóföldeknek a már meglévő szántóföldekkel szomszédosaknak kell lenniük. Másodszer, szükséged lesz vetőmagra. A „Gabonamagok” akciómező elérhető a kezdetektől, amely lehetőséget ad a vetőmagként szolgáló gabona megszerzésére.



A Földművelés akcióhelyen két dolgot is tehetsz: felszánthatsz 1 mezőt és/vagy vethetsz.



A játékban később, zöldségek válnak elérhetővé, mint második fajta termék. Ha van vetőmag a készletedben és van bevetetlen földed, akkor végrehajthatsz egy **„Vetés” akciót** a megfelelő akciómezőn, mely az 1. és a 4. kör között kerül a játékba. Vetéskor helyezz egy gabonát vagy zöldséget egy bevetetlen földre a saját készletedből, majd gabona esetén 2, zöldség esetén 1 terményt helyez a földre a közös készletből (lásd az ábrát)! A termények az aratásig a földeken maradnak. Egyetlen „Vetés” akcióval akárhány bevetetlen földre ültethetsz.

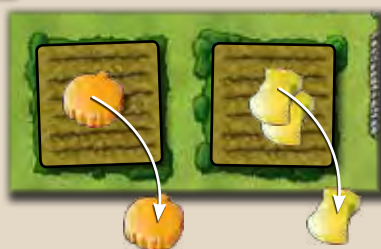


Vetés után minden új gabonaföld 3, a zöldségföldek pedig 2 terményt tartalmaznak.

A zöldségek a 8. vagy a 9. körben válnak elérhetővé a „Zöldségpalánták” akciómezőn.



Aratás aratást követ, lassan, de biztosan be fogod gyűjteni a terményeket a földekről: minden aratásnál minden egyes földedről 1 terményt vehetsz le, és helyezheted a készletedbe.



Minden aratás kezdetén 1 terményt veszel le a földjeidről, és teszed a készletedbe. (az ábra szerint).

## A földművelés részletei

- Vetéskor kedvedre válogathatsz a készletedben lévő terményekből, hogy mit ültess.
- Az akciómezőkről megszerzett termények már teljes értékű termények, nem feltétlenül kell őket ehhez elültetni.
- Vetéskor nem kötelező az összes üres szántóföldedet beültetni, maradhatnak földek parlagon is.
- Amint egy szántóföld lapkát lehelyeztél, azt nem lehet mozgatni többé (például hogy helyet csinálj egy szobának).
- A földjeiden lévő terményekhez nem férsz hozzá, amíg be nem takarítod őket, nem mozgathatod őket a készletedbe (lásd a következő részt). Ennek ellenére, a játék végi pontozás során, a földeken lévő, le nem aratott termények is számítanak (lásd a 12. oldalon).

## Aratás

Aratás a 4., 7., 9., 11., 13. és 14. körök végén van, amit egy-egy szimbólum jelöl a játéktáblán. Minden aratás 3 időszakból áll, amelyeket sorrendben kell végrehajtani.

### Szántóföldi időszak

Le kell vened pontosan 1 terményt minden egyes földedről, és a készletedbe helyezni. Nem megengedett az aratás kihagyása, egyetlen földön sem.

### Etetési időszak

Minden játékba hozott ember 2 ételt fogyaszt.\*

Kivétel: ha pont az aratás körében bővítetted a családot, akkor az újszülött (aki nem hajtott végre még akciót) egy étellel is beéri. A készletedben lévő gabona és zöldség egy ételnek számít.



Készíthetsz kását a gabonából...

...és elfogyaszthatod a zöldségeket főzés nélkül.



A „Színpad” gyűjtőhely csak a 4 személyes játékokban elérhető.

\*Ha nincsen elegendő étel a család etetéséhez, akkor koldulnod kell a hiányzó ételekért. Egy koldusjelölőt kapsz minden egyes hiányzó ételért. A végső pontozásnál -3 pontot kapsz minden koldusjelölőért, és mivel nincsen mód a későbbiekben megszabadulni tőlük, mindenképpen bizonyosodj meg róla, hogy meg tudod etetni az embereket!



### Az etetés részletei

- Ahogyan láthatod a plusz emberek plusz akciókat jelentenek, ugyanakkor ételt is igényelnek.
- Szerezhetsz ételt a „Halastó”, a „Napszám” és a „Színpad” akciómezőkről is.
- A termények sokkal több ételt jelenthetnek, ha rendelkezel vagy fejlesztéssel, melyről a következő részben lesz szó.
- Az állatokat csak a fejlesztés segítségével lehet étellé alakítani. Nem jelentenek ételt önmagukban.

### Fialási időszak

A család megetetése után a jószágaid szaporodnak.

Amennyiben **legalább 2, azonos fajtájú** állatod van, akkor pontosan 1 olyan fajta állatot kapsz a közös készletből, de csak akkor, ha tudsz helyet biztosítani az újszülött számára. (A szülőállatoknak nem feltétlenül kell azonos helyen élniük.) Kifejezetten tilos a szülőállatot vagy az újszülött állatot étellé alakítani a fialási időszakban. Minden aratáskor **fajtánként legfeljebb egy** újszülött állatot kaphatsz.

# Nagy fejlesztések



10 nagy fejlesztés van a játékban. Bármelyiket megszerezheted. Ha egy nagy fejlesztést megszerezted, a játék végéig használhatod. A nagy fejlesztések pontokat is érnek, amelyet egy sárga karikában lévő szám jelez.

A nagy fejlesztések megépítésére szolgáló mező a „Nagy fejlesztések” akciómező. A „Ház átépítése” akciómezőn a nagy fejlesztés csak egy plusz akció.



A fejlesztés kártyák jobb felső sarkában található az építés költsége. A kártya kijátszásához ki kell fizetned a jelzett mennyiségű építőanyagot.



A fő szerepe a nagy fejlesztéseknek, hogy a különböző árucikkeket étellé lehessen alakítani: az állatokat és a zöldségeket megfőzzük, a gabonából kenyeret sütünk, az építőanyagokból pedig kézműves termékek készülnek, melyeket aztán ételre cserélünk.

A Tűzrakóhelyek a legolcsóbb nagy fejlesztések: az egyik 2, a másik 3 agyagba kerül.

## Tűzrakóhelyek és Tűzhelyek

Két Tűzrakóhely és két Tűzhely van a játékban, amelyek közül az egyik 1 agyaggal olcsóbb, mint a másik. Az állatok és zöldségek tetszőleges időpontban történő étellé alakítására használjuk őket. Hogy melyik állatért mennyi étel jár, a lapon látható. (A Tűzhelyek kicsit hatékonyabbak a Tűzrakóhelyeknél, de drágábbak is.)

### A Tűzrakóhelyek és Tűzhelyek részletei

- Nagy fejlesztés akciót végrehajtva lecserélheted a Tűzrakóhelyedet egy Tűzhelyre az építőanyag költség kifizetése nélkül.
- Minden kártya, ami lehetővé teszi állatok és zöldségek ételre váltását, egy jellel rendelkezik a bal alsó sarkában.

Barmikor becserélheted a készletedben lévő gabonát vagy zöldséget 1 ételre (lásd a 9. oldalon), de több ételt kapsz a gabonáért, ha „Kenyérstűtés” akciót hajtasz végre. A Tűzrakóhely 2, a Tűzhely pedig 3 ételt ad minden egyes megsütött gabonáért.

A „Terményhasznosítás” akciómezőn eldöntheted, hogy mi legyen a készletedben lévő gabonával. Elvetheted egy szántóföldön (lásd a 9. oldalon) vagy étellé alakíthatod egy jellel ellátott fejlesztéssel.

### Kemencék

A kenyérstűtésre alkalmas fejlesztések jobb alsó sarkában egy jel látható. A Tűzrakóhelyen és a Tűzhelyen kívül az Agyagkemencén és a Kőkemencén is megtalálható ez a jel. A kemencék felépítésekor azonnal végrehajthatsz egy „Kenyérstűtés” akciót. (Célszerűen akkor érdemes felépíteni a kemencéket, amikor már van gabonád.) A „Terményhasznosítás” akciómező szintén biztosítja ezt a lehetőséget.

Ha nálad van az Agyagkemence és egy Tűzhely is, a „Kenyérstűtés” akcióval egy gabonát 5 ételre válthatsz, és tetszőleges számú további gabonát cserélhetsz 3 ételre.



## Kézműves épületek

Az Asztalosműhely fát, a Fazekasműhely agyagot, a Kosárfonó műhely pedig nádat dolgoz fel. Aratásonként egyszer, ezek a fejlesztések lehetővé teszik, hogy fát, agyagot és nádat (sorrendben 2, 2 és 3) ételre cserélj. A pontozás során (lásd a 12. oldalt), a megmaradt építőanyagokat pluszpontokra válthatod.

### Kút

A pontozásnál az Asztalosműhely 1 pluszpontot ad 3 vagy 4 megmaradt fáért, 5 vagy 6 fáért 2 pluszpont jár, 7 vagy több fáért pedig 3 pluszpont.

A tizedik nagy fejlesztés a Kút. Tulajdonosának 5 körön át biztosít egy-egy ételt. Felépítésekor a következő 5 körkártya helyére tegyél egy-egy ételt (ha még lehetséges)! Ezen körök elején megkapod az ételt.

A nagy fejlesztések részletesebb magyarázatát megtalálod a függelék 2. oldalán.





# Kézben tartott kártyák

A nagy fejlesztések mindenki számára láthatók a kiszolgáló táblán. A kis fejlesztéseket és a mestersegeket azonban kijátszásukig kézben tartod, hatásuk ekkortól lép életbe. Mindaddig, amíg egy kártya kézben van, nincs hatása a játékra. A kijátszott kártyák megváltoztathatják a szabályokat. A kártyán lévő szövegek mindig előnyt élveznek a szabálykönyvhöz képest.

A játék során már nem fogsz újabb kártyákat húzni, ezért abból a 7 mesterség és 7 kis fejlesztés kártyából kell a legtöbbet kihoznod, amit a játék elején kaptál.



Példa: Amikor kijátszod ezt a lapot, azonnal kapsz 2 gabonát, 3 agyagot, 2 nádat vagy 2 birkát, függően attól, hogy 1, 2, 3 vagy 4 személy játssza a játékot.

## A kézben tartott kártyák részletei

- Ha egy kártya szövegében az szerepel, hogy „amennyiben a/b/c feltétel teljesül A/B/C előnyökhöz jutsz” (lásd a *Kézműves épületek* részt is a 10. oldalon), akkor egyszerre legfeljebb egy feltétel teljesülhet, vagyis a esetben A, b esetben B vagy c esetben C, (más, gyakran használt kifejezésekről lásd a függelék 3-6. oldalát.)

## Kis fejlesztések

Amikor a „Nagy vagy kis fejlesztés” akciót választod, eldöntheted, hogy egy nagy fejlesztést építesz vagy egy kis fejlesztést játszol ki. Kijátszhatsz egy kis fejlesztést a „Találkozóhely” akciómézőn (lásd a 12. oldalt) is, amikor megszerzed a kezdőjátékos jelölőt, vagy amikor bővíted a családot a „Tervezett gyermekáldás” akciómézőn (lásd a 7. oldalon).

Ahogy a nagy fejlesztéseknél, itt is a jobb felső sarokban találod a kijátszás költségét. Ezen felül, néhány kis fejlesztésnek előfeltételei is lehetnek, csak akkor játszhatod ki a lapot, ha a feltételnek megfelelsz. Az előfeltételek csak valaminek a meglétét követelik meg, befizetni semmit sem kell.



A nagy fejlesztések háttere bordó, a kis fejlesztéseké narancssárga.



Számos kis fejlesztés és mindegyik nagy fejlesztés pontot hoz a játék végén. A sárga karikában található szám mutatja meg, hogy a lap hány pontot ér. Ahogy a kézműves épületek (lásd a 10. oldalon), úgy néhány kis fejlesztés is adhat feltételtől függő pontszámot.

A pluszpont jelzés  emlékeztet a lehetséges pluszpontokra. A Szövőszék egy pontot ad minden 3 birkáért.

A Szövőszék önmagában 1 pontot ér. 



A lap kijátszásának előfeltétele, hogy legalább 2 mesterség legyen már előtted kijátszva.

Néhány kis fejlesztés **továbbadás** kártyaként működik. Amikor kijátszod, végrehajtod a rajta szereplő utasításokat, majd a bal oldali szomszédodnak adod, aki a kézben tartott lapjai közé teszi. Ezt egy balra mutató nyíl jelöli a lapokon.

Az „Árusítóhely” egyszerűen becseréli egy gabonát egy zöldségre..



## Mesterségek

Az „Iskola” akcióméző lehetővé teszi pontosan 1 mesterség kijátszását a kezedből, magad elé helyezve a lapot. A „Napszám” akcióméző fölött lévő „Iskola” akciómézőn az első mesterség ingyenes. Minden további mesterség 1 ételbe kerül. A 3 és 4 fővel játszott partikban van egy másik „Iskola” akcióméző is. A háromfős partikban 2 ételbe kerül minden ott kijátszott mesterség, a négyfős partikban az első két mesterség 1 ételbe kerül, a továbbiak 2 ételbe. Ez a költség a „tandíj”. (Néhány mesterségnek további költsége is van, ezekről a lapon lévő szövegek tájékoztatnak.)



A Komornyik egy különleges lap. Ez a lap egy kihívást jelent a játékosok számára, hogy vajon ki építi a legtöbb szobát. A kihívást megnyerő játékos 3 pluszpontot kap (döntetlen esetén többen is megkaphatják a pontokat).

A mesterségekről és a kis fejlesztésekről további részletek találhatóak a függelék 2-3. oldalán.



## Kezdőjátékos

A kezdőjátékos kiléte nem változik automatikusan körről-körre a játék során. Ha kezdőjátékos szeretnél lenni, használnod kell a „Találkozóhely” akciómezőt. *(Ha senki sem használja az akciót, akkor a kezdőjátékos jelölő marad a jelenlegi tulajdonosánál.)*



A „Találkozóhely” akciómező használatakor egy kis fejlesztést is kijátszhatsz.

## A játék vége és a győztes

A játék a 14. kör végén, az utolsó aratás után ér véget.

A játéktábla oldalán lévő táblázat mutatja, hogy mire kaphatsz pontokat a játék végén.

Gyakorlatilag minden pontot ér, az étel kivételével.

Az első sorban látható, hogy 0-1 szántóföld lapka 1 mínuszpontot ér, 2 szántóföld lapka 1 pontot hoz, 3 szántóföld lapka 2 pont, és így tovább... Hasonló módon pontozódnak a legelők, a gabona, a zöldség és az állatok is.

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

### A pontozás részletei

- Az, hogy a kártyákon található árucikkek érnek-e pontot vagy sem, az adott kártya szövegezésétől függ. A pontos szabályokat lásd a függelék utolsó oldalain.
- A gabona és a zöldség pontozásánál számold össze a terményeket a készletedben, a földeken, és a magukat szántóföldnek nevező kártyalapokon!
- A helyet adó lapokon lévő állatok és emberek is számítanak a pontozáskor, kivéve, ha a lap másképpen rendelkezik.



A játékok során majd megismerkedsz a konkrét pontszámokkal. Fontos észben tartani, hogy a birtok minden üresen maradt mezője 1 mínuszpontot jelent a végelszámolásnál.

Továbbá pontot kapsz a házért, az emberekért, az előtted lévő fejlesztésekért és

még a bekerített istállókért is. A függelék utolsó oldalain részletes leírást találsz a pontozási kategóriákról.

A legtöbb pontot elérő játékos nyer. Döntetlen esetén, az nyer, akinek **több építőanyaga** maradt a készletében. Ha továbbra is egyenlő az állás, akkor a felek megosztják a győzelmet.



## A játékelemek száma

Csupán az 5 ember, a 4 istálló és a 15 kerítéselem száma van szándékosan korlátozva. Ha valamelyik árucikk kifogy, használj a többszöröző lapkákat, vagy helyettesítsd valamivel! Van néhány többszöröző lapka a dobozban: 2 zöldség, 3 gabona, 4 állat *(minden fajtából egy)* és 5 építőanyag *(szintén minden fajtából)*.



Az állatokat lehet „négszerezni”. Ezen a dupla legelőn 4 vadmalac van.



Ez a lapka 2 zöldséget jelent a szántóföldön

## Egyszemélyes játék

Egyedül játszva étel nélkül kezd a játékot. Egymás után játszod a köröket, a kétszemélyes szabályok szerint, a következő kivételekkel. A felnőtteknek 3 ételre van szükségük az etetésnél *(a gyermekek továbbra is beérik 1 étellel)*. Az „Erdő” gyűjtőhelyre minden körben 3 helyett csak 2 fa kerül. Amikor továbbadás lapot játszol ki, amit a bal oldali szomszédodnak adnál, az most kiesik a játékból. *(Lásd a „Játéksorozatok” részt a függelék 10. oldalán.)* Ha szeretnéd, összeválogathatod a kezdedben lévő kártyákat, sőt, az akciómezők sorrendjét is meghatározhatod.

**A játék tervezője:** Uwe Rosenberg  
**Kártyatesztelés:** Chris Deotte  
**Megvalósítás, kivitelezés, grafika és a szabály szerkesztése:** Klemens Franz

**Tördelés:** Andrea Kattinig  
**Magyar fordítás:** Kisvári Attila  
**Lektorálás:**