



"Агрикола: Больше зданий, больших и малых"
Игра Уве Розенберга для двух игроков старше 13 лет

ОПИСАНИЕ

"Больше зданий, больших и малых" - дополнение к самостоятельной игре на двоих "Агрикола: О всех созданиях, больших и малых". Сюда включены новые особые здания, меняющие ход игры.

СОСТАВ ИГРЫ

Картонные компоненты:

- 1** планшет расширения фермы
- 27** особых зданий
- 1** жетон стойла (с хлебом на обороте)

и эти правила

ДОПОЛНЕНИЕ

В игре с данным дополнением действуют следующие изменения:

- Доступны **5** планшетов расширения фермы.
- Появляется **5-й жетон стойла**.
- В игре теперь **8 жетонов особых зданий**:
4 из базовой игры и 4 из данного дополнения.
Перемешайте жетоны дополнения и случайным образом возьмите 4.
(На рубашке жетонов дополнения изображена птица).

Примечание. Смежными называются объекты, примыкающие друг к другу по-горизонтали или по-вертикали. В некоторых зданиях можно размещать животных лишь определённого вида.

Редакторы:

Ханно Гирке, Талке Хилген,
Ганс-Расмус Стейнке

Иллюстрации:

Клеменс Франц | atelier 198

Перевод на русский и вёрстка:

Александр Лисовский
(alpasy@gmail.com)

© 2012 Lookout Games
Сделано в Германии
Англоязычное издание:
Z-Man Games, Inc. © 2012
3250, F.X. Tessier,
Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 5V5

Для вопросов, отзывов
и предложений:
info@zmangames.com

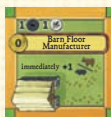
Z-MAN
games
www.zmangames.com

Примечание: здания упорядочены по своим англоязычным названиям.



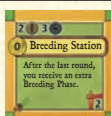
"Скупщик животных" (Animal Trader | Kehlhof)

В любой момент фазы работы можете сколько угодно раз обменять двух животных разных видов на одно животное другого вида. *(Нельзя таким образом освободить место для новорождённых во время фазы приплода).* На жетоне "Скупщика животных" можно разместить до двух животных одного вида.



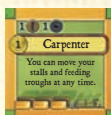
"Сарай" (Barn Floor Manufacturer | Tennenmeisterei)

Построив "Сарай", сразу же возьмите свинью или корову.



"Загон для разведения" (Breeding Station | Zuchtstation)

В конце игры владелец этого здания получает дополнительную фазу приплода. Другими словами, в конце последнего раунда ваши животные принесут приплод дважды. В "Загоне для разведения" можно разместить до двух животных одного вида.



"Плотник" (Carpenter | Bauschreinerei)

В любой момент вы можете перемещать по ферме свои стойла и кормушки. Это также относится ко всем другим зданиям со словом "стойла" в названии, такими как "Стойла для коров" и "Стойла для свиней" (но не к хлеву).



"Скотоводческая ферма" (Cattle Farm | Rinderhof)

Каждый раз, добавив планшет расширения к своей ферме, можете обменять одно из своих животных на корову. На "Скотоводческой ферме" можно разместить до трёх коров, но не других животных.



"Усадьба" (Country House | Landhaus)

Построив "Усадьбу", сразу же возьмите корову. Помимо этого, сразу же добавьте планшет расширения к вашей ферме, если они ещё остались. В "Усадьбе" можно разместить до трёх животных одного вида.



"Стойла для коров" (Cow Stall | Kuhstall)

В конце игры "Стойла для коров" принесут 4 очка, если у вас есть как минимум 11 коров. В противном случае – 0 очков. Построив "Стойла для коров", сразу же возьмите корову. В здании можно разместить до трёх коров, но не других животных. "Стойла для коров" считаются стойлами, их можно улучшить до хлева соответствующим действием.



"Конура" (Dog House | Hundezwinger)

На каждой неиспользуемой ячейке в среднем и нижнем ряду фермы можно разместить по овце, как будто там есть неиспользуемые кормушки. *(Имеются в виду дальние от леса участки).*



"Пруд" (Duck Pond | Ententeich)

"Пруд" можно построить только если на вашей ферме есть как минимум 6 неиспользуемых ячеек. Построив "Пруд", сразу же возьмите 1 тростник из общего запаса.





"Сельпо" (Farm Store | Hofladen)

"Сельпо" должно быть построено у дороги. *(Дорога изображена внизу фермы).* Построив "Сельпо", сразу же возьмите 1 строительный материал и 1 животное на ваш выбор. В "Сельпо" можно разместить одну овцу, но не другое животное.



"Колодец" (Farm Well | Hofbrunnen)

Если это возможно, в начале 6-го, 7-го и 8-го раунда перед тем, как первый игрок выставит своего первого рабочего, бесплатно постройте одну кормушку.



"Кормохранилище" (Feed Storehouse | Futterlager)

В конце игры "Кормохранилище" принесёт 3 очка, если у вас есть как минимум 5 кормушек. В противном случае – 0 очков. Построив "Кормохранилище", сразу же бесплатно постройте одну кормушку.



"Строитель заборов" (Fence Manufacturer | Zaunmeisterei)

Построив "Строителя заборов", сразу же выполните действие "Заборы". Не выставляйте на ячейку этого действия рабочего. Как обычно, заплатите за заборы деревом. Ячейка действия "Заборы" не будет после этого заблокирована. На жетоне "Строителя заборов" можно разместить одно животное.



"Поле кормовой свёклы" (Fodder Beet Field | Futterrübenfeld)

"Поле кормовой свёклы" можно построить только если у вас есть как минимум по 2 животных каждого вида. Построив "Поле кормовой свёклы", сразу же возьмите 1 овцу, 1 свинью, 1 корову и 1 лошадь.



"Сеновал" (Hay Rack | Heuschober)

Построив "Сеновал", сразу же возьмите 1 овцу, 1 корову и 1 лошадь.



"Подсобка" (Home Workshop | Heimwerkstatt)

В начале каждой фазы приплода можете заплатить 3 камня и 1 тростник, чтобы построить ровно одно стойло. *(Это происходит вне фазы возвращения домой и не требует рабочего).*



"Пункт осеменения" (Insemination Center | Besamungsstation)

В конце каждого раунда в фазе приплода от вас требуется иметь только 1 животное каждого вида, чтобы получить соответствующего новорождённого.



"Столярка" (Joinery, Tischlerei)

В начале каждой фазы приплода можете заплатить 2 дерева, чтобы сразу же построить кормушку.



"Большая пристройка" (Large Extension, Großer Anbau)

В конце игры "Большая пристройка" принесёт по 2 очка за каждое смежное с ней здание, т.е. от 0 до 8 очков. В "Большой пристройке" можно разместить до двух животных одного вида.



"Сруб" (Log House | Blockhütte)

"Сруб" строится поверх коттеджа. В конце игры он принесёт 4 очка, если в вашем личном запасе осталось как минимум 4 дерева. В противном случае – 0 очков. В "Срубе" можно разместить до четырёх животных одного вида.



"Стойла для свиней" (Pig Stall | Schweinestall)

В конце игры "Стойла для свиней" принесут 4 очка, если у вас есть как минимум 13 свиней. В противном случае – 0 очков. Построив "Стойла для свиней", сразу же возьмите свинью. В здании можно разместить до трёх свиней, но не других животных. "Стойла для свиней" считаются стойлами, их можно улучшить до хлева соответствующим действием.



"Конный завод" (Ranch | Reiterhof)

Каждый раз получая жеребца в фазе приплода, вы можете построить одну бесплатную изгородь из личного запаса. На "Конном заводе" можно разместить до двух лошадей, но не других животных.



"Загон для молодняка" (Rearing Station | Aufzuchtstation)

"Загон для молодняка" позволяет вам разместить в нём 1 овцу, 1 свинью, 1 корову и 1 лошадь. При этом в фазе приплода вы должны переместить этих животных в другие части вашей фермы, чтобы освободить место для новорождённых.



"Лесопилка" (Sawmill | Sägewerk)

Если у вас есть "Лесопилка", платите на 1 дерево меньше при строительстве кормушки, стойла или особого здания, требующего дерева.



"Малая пристройка" (Small Extension | Kleiner Anbau)

В конце игры "Малая пристройка" принесёт по 2 очка за каждое смежное с ней здание, т.е. от 0 до 8 очков. В "Малой пристройке" можно разместить одно животное.



"Конюшня" (Stud | Gestüt)

На каждой смежной с "Конюшней" незанятой ячейке можно разместить до двух лошадей. В самой "Конюшне" тоже можно разместить до двух лошадей, но не других животных.



"Вольер для кабанов" (Wild Boar Pen | Wildschweingehege)

На каждой неиспользуемой ячейке в верхнем ряду фермы (ближайшем к лесу) можно разместить по свинье, как будто там есть неогороженные кормушки. В самом "Вольере для кабанов" можно разместить до двух свиней, но не других животных.

