



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

ОПИСАНИЕ

"Ещё больше зданий, больших и малых" продолжает обустройство фермы, начавшееся в "Больше зданий, больших и малых". Второе дополнение к "Агриколе: О всех созданиях, больших и малых" предлагает опытным игрокам новые особые здания.

СОСТАВ ИГРЫ

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

и эти правила

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Базовые правила изменяются следующим образом:

- Используйте **5 планшетов расширения фермы** и **5 жетонов стойла/хлева**.
- Случайным образом возьмите **4 особых здания** из этого дополнения и **4 особых здания** из базовой игры.
- Если вы хорошо освоились с особыми зданиями из первого дополнения, можете случайным образом взять ещё 4 жетона оттуда, всего получится 12 особых зданий.
- Смежными считаются объекты, примыкающие друг к другу по-горизонтали или по-вертикали.
- В некоторых зданиях можно размещать животных лишь определённого вида.
- *Особые здания разных наборов различаются рубашками: на обороте жетонов базовой игры ничего нет, у первого дополнения была птица, а здесь – пугало.*

Примечание: здания упорядочены по своим англоязычным названиям.



"Сельский совет" (Assembly Hall | Gemeinschaftshaus)

В любой момент игры (даже вне фазы работы) вы можете отдать сопернику одну изгородь из личного запаса. Сразу же после этого можете бесплатно построить другую изгородь из личного запаса.



"Амбар" (Barn | Scheune)

Следующее стойло, которое вы постройте после "Амбара", можете сразу же бесплатно улучшить до хлева. В "Амбаре" можно разместить одно животное.



"Строители" (Building Firm | Baubetrieb)

В любой момент игры (даже вне фазы работы) вы можете заплатить 2 камня, чтобы заменить кормушку на стойло. Стойло следует установить на ту же ячейку фермы, где была кормушка, и там не должно быть другого здания. При этом она может находиться внутри огороженного выпаса.



"Скотный двор" (Byre-dwelling | Wohnstallhaus)

"Скотный двор" строится поверх коттеджа, его нельзя установить в другом месте. На "Скотном дворе" можно разместить до четырёх животных одного вида. (Обратите внимание, это уже третье здание, улучшающее коттедж; другие два – "Обшитый дом" и "Сруб"). Все они могут улучшить только базовый коттедж, но не друг друга).



"Мастерская" (Carpenter's Workshop | Werkstatt)

Каждый раз выполняя действие "Стойло", вдобавок к нему вы можете бесплатно построить две изгороди из личного запаса. В "Мастерской" можно разместить одно животное.



"Скотный рынок" (Cattle Market | Viehmarkt)

В любой момент игры (даже вне фазы работы) вы можете сколько угодно раз обменять 1 тростник на 1 животное на ваш выбор. На "Скотном рынке" можно разместить до двух животных одного вида.



"Кладовая" (Conservatory | Anlehnhaus)

Построив "Кладовую", вы можете сразу же построить ещё одно особое здание, которое нужно будет расположить смежно с ней. Вы должны выплатить строительные расходы за оба здания. В "Кладовой" можно разместить одну овцу, но не других животных.



"Угловой дом" (Corner Houses | Eckhaus)

"Угловой дом" можно построить лишь в одном из углов вашего планшета фермы. В конце игры он принесёт 4 очка, но после постройки "Углового дома" вы больше не сможете расширить свою ферму. Теперь, выполняя действие "Расширение", вы не получаете планшет расширения, только изгороди. В "Угловом доме" можно разместить до трёх животных одного вида.



"Пристройка к коттеджу" (Cottage Extension | Hüttenausbau)

"Пристройку к коттеджу" можно построить лишь в первом раунде игры вашим вторым действием (т.к. первым вы должны получить дерево). В конце игры она принесёт 4 очка, но теперь вы должны строить все здания смежно – включая коттедж, стойла, хлева и особые здания. В "Пристройке к коттеджу" можно разместить до трёх животных одного вида.



"Коровник" (Dairy Farm | Rinderfarm)

На каждой смежной с "Коровником" незанятой ячейке вы можете разместить до двух коров. В самом "Коровнике" тоже можете разместить до двух коров, но не других животных.



"Поместье" (Estate | Gusthof)

Построив "Поместье", сразу же возьмите лошадь. В конце игры "Поместье" принесёт 3 очка, если вы построили как минимум 3 других особых здания (не считая "Поместья", коттеджа и его улучшенных версий, т.е. всего 5 особых зданий). В противном случае – 0 очков. В "Поместье" можно разместить до двух лошадей, но не других животных. *Примечание. Обычное стойло и обычный хлев не являются особыми зданиями. Кормушка не является зданием.*



"Раздаточный пункт" (Feeding Station | Futterstation)

Теперь все ваши полностью закрытые выпасы без кормушек могут вместить ещё одно животное того же вида, т.е. выпас размером в 1 ячейку вместит 3 животных, в 2 ячейки – 5 животных и т.д. В самом "Раздаточном пункте" можно разместить одно животное.



"Сток сена" (Hayrick | Heustock)

Для "Стога сена" не нужны строительные материалы. Все хлева и все особые здания со словом "хлев" в названии (н-р, "Открытый хлев"), которые обычно вмещают 5 животных одного вида, могут теперь как вариант вместить 3 животных одного вида и 3 животных другого (но не 6 одинаковых). Кормушка удваивает эти значения как обычно, так что вы можете разместить в хлеву с кормушкой либо 10 животных одного вида, либо 6 одного и 6 другого.



"Склад стройматериалов" (Home Depot | Baustoffdepot)

Каждый раз получая дерево, камень и тростник одновременно (н-р, ячейкой действия "3 дерева"). Если там пусто, дополнительное дерево вы не получаете. На "Складе стройматериалов" можно разместить одну лошадь, но не других животных.



"Постоялый двор" (Inn | Gasthaus)

Построив "Постоялый двор", сразу же возьмите лошадь. На постройку "Постоялого двора" нужно отдать свинью и корову. На "Постоялом дворе" можно разместить до двух свиней, но не других животных.



"Хранилище" (Materials Outlet | Baustoffhalle)

"Хранилище" строится на месте обычного хлева. Особые здания с "хлевым" в названии не подойдут ("Открытый хлев" нельзя заменить "Хранилищем"). Нельзя построить "Хранилище" в другом месте фермы. Построив "Хранилище", сразу же возьмите 4 дерева и 3 камня. В "Хранилище" можно разместить одну лошадь, но не других животных.



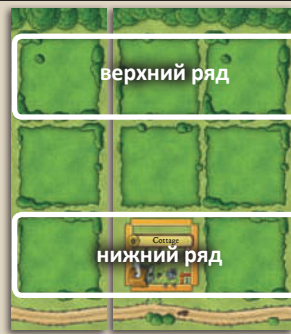
"Контора" (Office | Kontor)

"Контора" ничего не даёт во время игры. В конце игры вы теряете по 2 очка за каждое здание у леса (т.е. в верхнем ряду вашей фермы). Вы можете таким образом потерять больше очков, чем получите за "Контору". В "Конторе" можно разместить две лошади, но не других животных.



"Управа" (Manor | Landsitz)

"Управа" ничего не даёт во время игры. В конце игры вы теряете по 2 очка за каждое здание у дороги (т.е. в нижнем ряду вашей фермы, включая коттедж или его улучшенную версию). Вы можете таким образом потерять больше очков, чем получите за "Управу". В "Управе" можно разместить до двух животных одного вида.



"Экоферма" (Organic Farm | Biohof)

Построив "Экоферму", добавьте во все выпасы, где находится ровно одно животное, ещё по одному того же вида. Это не относится к зданиям, содержащим одно животное.



"Временный загон" (Pen | Hutweidenhütte)

"Временный загон" ничего не даёт во время игры. В конце игры животные во "Временном загоне" не участвуют в подсчёте очков (и не приносят дополнительных очков). "Временный загон" не считается выпасом (для "Экофермы" и "Раздаточного пункта"). Во "Временном загоне" можно разместить до четырёх животных одного вида.



"Хижина" (Reed Hut | Schilfhütte)

У вас должно быть 3 тростника, чтобы построить "Хижину", несмотря на то, что, построив её, вы получаете их обратно. "Хижина" не приносит очков в конце игры. В "Хижине" можно разместить до трёх животных одного вида.



"Барак" (Servant's Cottage | Knechtthütte)

Построив "Барак", вы можете сразу же бесплатно построить две изгороди из своего личного запаса, а также можете заплатить 2 дерева, чтобы построить кормушку (и то, и другое – разовый эффект). В "Бараке" можно разместить одно животное.



"Земство" (Steward's Office | Rentamt)

В конце каждой фазы работы после размещения всех рабочих вы можете выполнить ещё одно незаблокированное действие. (Таким образом, каждый раунд вам доступно четыре действия вместо трёх, и поэтому "Земство" даёт штраф в 3 очка). В "Земстве" можно разместить одно животное.



"Резчик по камню" (Stone Carver's Workshop | Steinhauerei)

В конце каждого раунда вы можете положить ровно 1 камень на это здание. Этот камень больше нельзя использовать в других целях. В конце игры "Резчик по камню" принесёт по 2 очка за каждый свой камень.



"Лавка" (Trading Station | Handelshof)

Один раз перед каждой фазой приплода вы можете обменять два разных строительных материала на одно животное на свой выбор. В "Лавке" можно разместить одну корову, но не других животных.



"Дровосеки" (Timber Shop | Holzhandlung)

Каждый раз, когда весь верхний ряд ячеек действия на игровом поле оказывается занят, сразу же возьмите 3 дерева. Вы получаете дерево сразу же после того, как занимается четвёртая по счёту ячейка. (В верхнем ряду располагаются: "Первый игрок и 1 дерево", "3 дерева", "1 камень" и "2 камня").



"Сельский плотник" (Woodworking Shop | Hofzimmerei)

Позволяет сразу же бесплатно строить полученные вами изгороди (н-р, действием "Расширение"). У "Сельского плотника" можно разместить до двух животных одного вида.

Z-MAN
games

info@zmangames.com
www.zmangames.com

©2013 Lookout Games
Все права сохраняются.
Англоязычное издание:
©2013 Z-Man Games
31 rue de la Coopérative,
Rigaud, Québec
J0P 1P0 Canada

Иллюстрации: Клеменс Франц
Особая благодарность Габриэле
Голдшмидт, Лассе Голдшмидт, Талке
Хилген, Гансу-Расмусу Стейнке, Хейке
Лопес и Майклу Лопесу за чрезвычайно
тщательное тестирование игры.

Перевод на русский и вёрстка:
Александр Лисовский (alpasy@gmail.com)