

Uwe Rosenberg AGRICOLA

ALL CREATURES
BIG AND SMALL

THE
BIG
BOX

від Уве Розенберга для 2-х гравців віком 10+



СУТЬ ГРИ

Ви – фермери, що вирощують вівець, свиней, корів та коней. Три робітники допомагають вам у цьому. Щораунду, у ваш хід, робітники відправляються на робочі місця для того, щоб огородити пасовище, звести хлів чи стайню, розвиваючи таким чином вашу ферму. Переможцем стане фермер, що виростить найбільше тварин та збудує найкорисніші споруди.

ПРО ЦЕ ВИДАННЯ

"Agricola: All Creatures Big and Small" вперше була видана у 2012 році. Редакція під назвою "Велика коробка" є доопрацьованою версією оригінальної гри та її 2-х доповнень. Додатково, це видання включає в себе реалістичні фігурки ресурсів та робітників, що замінили кольорові диски. Правила не змінилися, гра містить лише незначні правки у формулюваннях та описах особливих будівель.

ОГЛЯД ГРИ

Ілюстрація нижче показує можливий стан вашої ферми наприкінці гри. Текст у віконцях допоможе зрозуміти, що вас очікує. Всі деталі будуть описані на наступних сторінках правил.

Розділіть ферму на пасовища. Це дозволить розводити вівець, свиней, корів та коней. **Тварини** – головне джерело переможних балів.

Тварин можна тримати в будівлях: така стайня вміщує 5 тварин.

Стіни будівель виконують роль **огорожень** для прилеглих пасовищ.

Тільки **2 тварини** одного виду можуть перебувати на **1 полі пасовища**.

Повністю розвинуті **розширення для ферми** дають бонуси.

Будівлі також приносять бали: такий хлів дасть 1 переможний бал.

Особливі будівлі приносять особливу користь.

Годівниці подвоюють кількість тварин на пасовищі чи в будівлі.

Лише **1 тварина** може перебувати на неогороженому полі з годівницею.



видавлювані компоненти



1 ігрове поле (що складається з комірок дій)



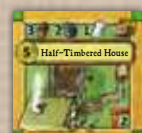
2 ферми (по одній на гравця)



5 розширень для ферми



5 жетонів Stall "хлів" (зі Stable "стайня" на звороті)



4 базові будівлі (жовтого кольору на звороті)



54 спеціальні будівлі (зеленого кольору на звороті)



1 жетон першого гравця



9 жетонів заміни (3 шт. "4 дерева", по 1 шт. "4 каміння", "4 очерети", "4 вівці", "4 свині", "4 корови", "4 коня")

дерев'яні компоненти



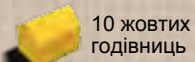
6 робітників кольорів гравців (3 червоного та 3 синього)



26 жовтих огорожень



37 жетонів ресурсів (17 дерева, 15 каміння, 5 очерету)



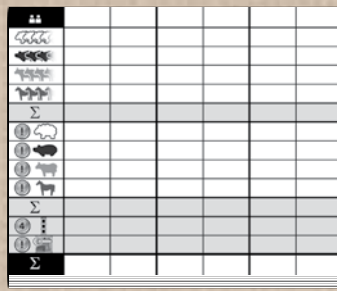
10 жовтих годівниць



65 тварин (22 вівці, 16 свиней, 13 корів, 14 коней)

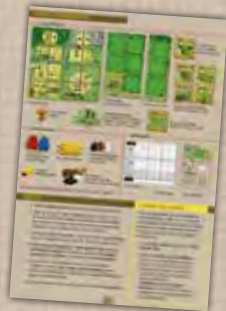
Тварини та ресурси разом називаються **товарами**.

додатково



1 блокнот підрахунку балів

5 пластикових пакетів



ці правила гри

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Розмістіть **ігрове поле** в центрі.
2. Кожен гравець отримує **ферму** та кладе її так, щоб **дорога** була знизу, а **ліс**, відповідно, зверху. Також гравці беруть по **3 робітники** вибраного кольору, що кладуться поряд з фермою.
3. Кожен гравець отримує **9 огорожень**. Решта **8 огорожень** кладуться поряд з ігровим полем ближче до Expand "розширення" дії на полі.
4. Розмістіть поряд з ігровим полем **4 розширення для ферми**, **4 Stall/Stable** "хлів/стайня" жетони, **10 годівниць** та всі товари (ресурси і тварини). Це буде **спільний запас**.
5. Розмістіть **4 базові будівлі** (жовтого кольору на звороті): Half-Timbered House "фахверковий будинок", Open Stable "хлів з загонем", Shelter "навіс" та Storage "комора" в лінію поряд одна з одною знизу ігрового поля.
6. Гравець, який останнім гладив коня, отримує **жетон першого гравця**.

ГРА ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ

Граючи вперше, дотримуйтесь описаної процедури підготовки до гри. Пізніше, щоб збільшити варіативність та глибину гри, можете спробувати наступні зміни:

Використовуйте **5 розширень для ферми** та **5 Stall/Stable** "хлів/стайня" жетонів.

До 4-х базових будівель **випадковим** чином додайте ще **4 особливі будівлі** (із зеленим зворотом). (Таким чином, всього в грі прийматимуть участь 8 будівель).

Досвідчені гравці можуть додавати **8 випадкових особливих будівель**. (Тобто в грі буде 12 будівель разом).

ХІД ГРИ

Гра триває 8 раундів, кожен з яких складається з наступних 4-х етапів:

- I. Етап заготівлі ресурсів.
- II. Етап роботи.
- III. Етап повернення додому.
- IV. Етап розмноження тварин.

Після 8-ми раундів гравці підбивають підсумки гри та визначають переможця.

I. Етап заготівлі ресурсів

На початку кожного з 8-ми раундів потрібно заповнити товарами ті комірки ігрового поля, які позначені коричневими стрілочками, навіть якщо там вже є товар з минулого раунду.

Увага! На комірки без стрілочки ресурси не додаються в принципі.

На 4 особливі комірки для тварин (які вирізняються наявністю другої тваринки в дужках) товари додаються згідно наступних правил:

- Якщо комірка порожня, додається лише 1-й товар, товар в дужках ігнорується.
- Якщо комірка вже містить 1 чи більше товар, додається товар, зазначений в дужках.



Ця комірка накопичує 1 камінь за раунд.



Ця комірка не накопичує товарів взагалі.



Приклад: В 1-му раунді ви кладете 1 очерет. Якщо в цьому раунді очерет ніхто не забере, то в наступних вже кладеться по 1-й вівці. Як тільки товари хтось забирає, слідуєчого раунду кладеться 1 очерет, потім 1 вівця, і так далі.



Увага! Не забудьте додати жовту огорожу зі спільного запасу на комірку Expand "розширення". Пам'ятайте, що кількість огорож в загальному запасі вказує на те, скільки раундів лишилося грати.

II. Етап роботи

Етап роботи є головним в грі. Починаючи з першого гравця (про що говорить наявність у нього жетона півника), фермери по черзі відсилають по 1-му своєму робітнику за раз на комірку ігрового поля, одразу виконуючи дію, зазначену на цій комірці, і дотримуючись наступної умови:

Заборонено займати комірку, якщо неможливо виконати хоча б одну з вказаних на ній дій. (Комірки дій детально описані на сторінках 6 та 7).

Важливо! Комірка, зайнята робітником, вважається заблокованою для інших до кінця етапу роботи. Етап роботи закінчується, коли всі 6 робітників відіслано на робочі місця.



Отримані з комірки ресурси (дерево/каміння/очерет) гравці забирають собі. Ліміту ресурсів в запасі фермера немає.

Натомість отримані з комірки тварини потрібно одразу розмістити на фермі. Пасовища, будівлі та годівниці в цьому допоможуть (тим більше, що переганяти тваринок можна коли завгодно і як завгодно). Інакше тваринки втечуть, повернувшись в спільний запас. (Правила тваринництва описані на наступних 2-х сторінках).

III. Етап повернення додому

Після завершення усіх справ, робітники повертаються на свої ферми.

IV. Етап розмноження тварин

Тварини приносять приплід в кінці кожного раунду. Якщо у вас є щонайменше 2 тварини одного виду, вони народжують 3-тю. Навіть, якщо батьки живуть в різних частинах ферми. За умови, що новий тваринці є місце на фермі. Інакше вона одразу тікає до спільного запасу. Нажаль, розмножується лише одна пара, а не кожна наявна у вашому господарстві. Тому отримати ви можете тільки 1-не ягня/порося/теля/лоша, байдуже, що пар тварин на вашій фермі може бути більше.



Приклад: Ви отримаєте лише 1-не ягня, навіть якщо маєте пару вівців в хліві та іншу пару в іншому хліві.

Порада! Етап розмноження тварин чудово грається обома гравцями одночасно.

Кінець раунду

Розмноження тварин знаменує кінець поточного раунду. З 1-го по 7-й раунди ви продовжуєте гру етапом заготівлі ресурсів, тобто починаєте наступний раунд. А закінчується гра після 8-го раунду (деталі на сторінці 8 "Кінець гри та підрахунок").

Увага! Жетон першого гравця не перехідний. Щоб бути першим, фермеру потрібно виконати відповідну дію (деталі на сторінці 6).

ПРАВИЛА ТВАРИННИЦТВА

Тримати тварин потрібно на пасовищах та в призначених для цього будівлях. Годівниці, при цьому, збільшують потенціал фермерських споруд.

Розміщення тварин на пасовищах

Пасовищами вважаються огорожені поля ферми. Огорожі зводять по краях полів. Стіни будівель теж виконують роль огорож. **Кожне поле пасовища може вмістити 2 тварини одного виду.** Тільки тварини одного виду можуть бути на одному пасовищі.



Приклад: Це пасовище складається з 2 полів ферми та огорожене стіною хати з одного боку та 5-ма огорожами з інших боків. Таке пасовище вміщує 4 тварини одного виду.

Фермеру дозволяється мати неогорожені пасовища. **Неогорожені пасовища не можуть містити тварин.** Дозволяється також розділяти вже огорожені великі пасовища, розміщуючи огорожу всередині.

Ігрове поле містить 2 комірки для виконання дії зведення огорожі (сторінка 6): одна дозволяє зводити дерев'яну огорожу, інша – кам'яну стіну. Обидві виконують ту ж саму роль та розрізняти в ході гри дерев'яну огорожу та кам'яну стіну немає необхідності.

Зауважте! Будувати огорожі можна лише із власного запасу. На початку гри фермер має 9 огорож, поповнити запас яких можна з комірки Expand "розширення" (сторінка 7).

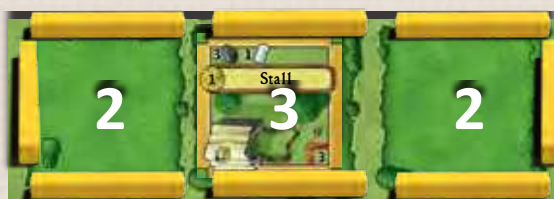
Розміщення тварин у будівлях

Більшість будівель також призначені для тримання тварин. Зазвичай, будівлі розміщують на вільних полях ферми гравця. Стіни виконують роль огорожі, що може значно полегшити процес огородження пасовищ (приклад слідує).



Приклад: Збудований раніше хлів дозволяє створити велике пасовище лише з допомогою 4-х огорож, таким чином економлячи огорожі, яких в грі обмаль, для майбутніх пасовищ.

Будівлі можна зводити всередині повністю огорожених пасовищ, навіть на полях з годівницями, але не з іншими жетонами (дивитися також "Годівниці для тварин" на сторінці 5).



Приклад: Це пасовище з 3-х полів розділили хлівом, що дозволяє замість 6-ти тварин 1-го типу тепер тримати там $2+3+2=7$ тварин 3-х різних типів (окремо).

Демонтувати огорожі на фермі заборонено! Якщо при розміщенні будівля торкається зведених раніше огорож, то ніякого додаткового ефекту при цьому немає.

Порада! Далекоглядною стратегією є часткове огородження пасовищ з метою пізніше закрити їх стінами будівель. Так можна зекономити огорожі.

В грі є 3 типи будівель: хліви, стайні та особливі будівлі. Кожна будується з окремої комірки дії ігрового поля (дивитися сторінки 6 та 7).

Хліви та стайні

Хлів та стайня – це 2 боки одного жетона. Першим будується хлів, який згодом можна оновити до стайні.

Хлів може вміщати до 3-х тварин одного виду, про що говорить цифра в правому нижньому куті жетона. Для будування хліва знадобиться 3 каміння та 1 очерет. Хлів дає 1 переможний бал.

Стайня – це вдосконалений хлів, для будування якого потрібно на вибір 5 дерева чи 5 каміння, після сплати жетон хліва потрібно перевернути на інший бік, таким чином перетворивши його в стайню. **Стайня вміщає до 5 тварин одного виду** і дає 4 бали.



Особливі будівлі

Подібно хлівам та стайням, більшість особливих будівель дозволяють утримувати тварин. Також деякі будівлі дають певний миттєвий ефект, інші – постійний, що приносить користь до кінця гри.



Всі ефекти особливих будівель описано на сторінках 9-12.

Хата

На початку гри на вашій фермі є лише 1 хата з 1 місцем для домашньої тваринки в ній. В ході гри ви можете вдосконалити вашу хатку, наприклад, звівши на її місці фахверковий будинок (Half-Timbered House), що дозволить тримати там більше тваринок.



Годівниці для тварин

Встановлення годівниці в будівлі чи на пасовищі подвоює кількість тварин, що можна там тримати.



$$3 \times 2 = 6$$

$$(2+2) \times 2 = 8$$

$$1 \times 2 = 2$$

Приклад: Stall "хлів" з годівницею дозволяє тримати в ньому 6 тварин одного виду.
1-на годівниця будь-де на пасовищі збільшує місткість всього пасовища: тепер там може пастися 8 тварин одного виду.
Cottage (хата) з годівницею дозволяє мати 2 домашні тварини.

Якщо на полі, що не належить до повністю огороженого пасовища, поставити годівницю, то там можна буде тримати 1 тварину.



Приклад: Вільно стояча годівниця може прогодувати 1-го коня.

- На 1-му полі вашої ферми можна розмістити лише 1-ну годівницю. На великих пасовищах дозволяється ставити стільки годівниць, скільки полів займає пасовище, при цьому кожна годівниця збільшуватиме місткість пасовища вдвічі.

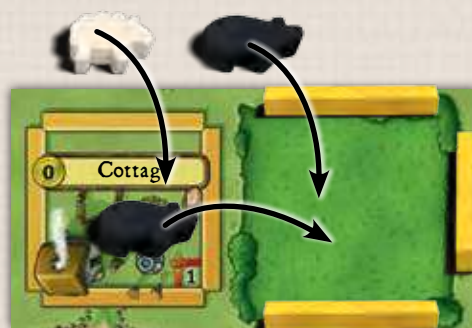


Приклад: Завдяки 2 годівницям на пасовищі з 2-х полів можна тримати 16 тварин одного виду (місткість в 4 тварини подвоюється годівницею і знову подвоюється другою годівницею).

- Дозволяється огорожувати пасовище навколо вільно стоячої годівниці. Ефект годівниці одразу застосується до пасовища.
- Дозволяється будувати хлів чи інші особливі будівлі на полі, де вже є годівниця. Ефект годівниці одразу застосовується.
- Дозволяється оновлювати хлів з годівницею до стайні з годівницею. Годівниця нікуди не зникає.

Перегін тварин

Зведені будівлі, як і огороження, переносити чи руйнувати заборонено. Напротивагу, тварин дозволяється **переганяти** по фермі та навіть **прибирати** з ферми будь коли, щоб найкращим чином використати все доступне місце.



Приклад: Ви щойно отримали свиню та вівцю. Свою домашню свинку доцільно переганяти на пасовище, і лишити разом з новою свинкою. Тепер вівцю можна тримати в хаті.

Комірки для дій на ігровому полі

Стіни

Побудуйте на фермі довільну кількість огорож (щонайменше 1) зі свого запасу. Перші 2 – безкоштовно, наступні – оплативши 2 каміння за кожну.

Огорожі

Побудуйте на фермі довільну кількість огорож (щонайменше 1) зі свого запасу, оплативши 1 дерево за кожну.

Годівниці

Побудуйте на фермі довільну кількість годівниць (щонайменше 1) зі спільного запасу. Перша – безкоштовно, наступні – оплативши 3 дерева за кожну. Годівниці дозволено будувати на комірках без годівниць, всередині чи ззовні пасовищ та у будівлях.

Хлів

Побудуйте на фермі 1 (і тільки 1) хлів, поклавши жетон Stall/Stable "хлів/стайня" стороною Stall "хлів" догори, та заплативши 3 каміння та 1 очерет. Хліви дозволено будувати на комірках без інших будівель, окрім годівниць, що зберігаються, позитивно впливаючи на місткість хліва.

Стайні

Перебудуйте довільну кількість (щонайменше 1) своїх хлівів у стайні, заплативши 5 дерева або 5 каміння за кожен. Дозволено платити деревом за перебудову одного хліва, каменем – іншого, але **комбінувати дерево та камінь (наприклад, 3 дерева + 2 каменю) заборонено**. Тварини чи годівниці на будівлі зберігаються.

Особливі будівлі

На ігровому полі є 2 відповідні комірки. Туди можна відправити 2 робітники, допустимо навіть одного і того ж гравця.

Побудуйте на фермі 1 (і тільки 1) доступну особливу будівлю, заплативши її вартість, що зазначена на жетоні цієї будівлі. Особливі будівлі дозволено зводити на комірках без інших будівель, окрім годівниць, що зберігаються. Пильнуйте, деякі будівлі мають передумови для зведення (як от, Open Stable "хлів з загонем" перебудовує Stall "хлів", тож спершу треба мати той хлів).

Увага! Заборонено будувати Stall/Stable "хлів/стайня" цією дією.

Перший гравець та 1 дерево

Ця комірка акумулює 1 дерево за хід.

Заберіть все накопичене дерево собі та, разом, жетон першого гравця (*півника*), щоб наступного раунду (*але не цього*) встати раніше за усіх та ходити першим.



3 дерева

Ця комірка акумулює 3 дерева за хід.
Заберіть все накопичене дерево собі.

1 камінь

Ця комірка акумулює 1 камінь за хід.
Заберіть все накопичене каміння собі.

2 каміння

Ця комірка акумулює 2 каміння за хід.
Заберіть все накопичене каміння собі.

Будівельні ресурси

Заберіть рівно 1 дерево, 1 камінь та 1 очерет зі спільного резерву собі.

Розширення

Ця комірка акумулює 1 огорожу за хід.
Заберіть всі накопичені огорожі собі.

Додатково, ви можете збільшити свою ферму, взявши відповідне розширення (якщо все ще наявне) та розмістивши його зліва чи справа ферми так, щоб дорога і ліс на фермі та на її новому розширенні співпадали. Віднині ферма та її розширення – одне ціле, всі правила гри поширюються на вашу нову розширену ферму.

Очерет та свиня

Ця комірка накопичує 1 вівцю щораунду, якщо не порожня. Якщо порожня, спочатку кладеться 1 очерет.

Заберіть всі накопичені товари собі, за умови, що вівець ви можете розмістити на фермі. Решта вівців (або всі) розбігаються, повертаючись до загального резерву.

Свиня та вівця

Ця комірка накопичує 1 вівцю щораунду, якщо не порожня. Якщо порожня, спочатку кладеться 1 свиня.

Заберіть всіх накопичених тварин собі, за умови, що ви можете їх розмістити. Решта тварин (або всі) розбігаються, повертаючись до загального резерву.

Корова та свиня

Ця комірка накопичує 1 свиню щораунду, якщо не порожня. Якщо порожня, спочатку кладеться 1 корова.

Заберіть всіх накопичених тварин собі, за умови, що ви можете їх розмістити. Решта тварин (або всі) розбігаються, повертаючись до загального резерву.

Кінь та вівця

Ця комірка накопичує 1 вівцю щораунду, якщо не порожня. Якщо порожня, спочатку кладеться 1 кінь.

Заберіть всіх накопичених тварин собі, за умови, що ви можете їх розмістити. Решта тварин (або всі) розбігаються, повертаючись до загального резерву.

ЯКЩО ЗАКІНЧИЛИСЯ КОМПОНЕНТИ

Кількість товарів (тобто, жетонів ресурсів та тварин) у грі необмежена. У випадку, якщо жетони ресурсів чи тваринок закінчилися, потрібно використовувати відповідні **жетони заміни**, що можна обмінювати назад будь-коли. Інакша ситуація з годівницями (всього 10 штук), жетонами Stall/Stable "хлів/стайня" (4 чи 5 штук), розширеннями для ферм (4 чи 5 штук) та особливими будівлями (4, 8 або 12 штук). Їх кількість обмежена правилами, введеними на початку гри (згідно звичайних правил чи правил для досвідчених гравців). Зауважте, що Open Stable "хлів з загonom" – це оновлення для звичайного хліва. Отже, жетон хліва знову стане доступним, коли його замінить хлів з загonom.

КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Гра закінчується після етапу розмноження тварин в кінці 8-го раунду. (Нагадаємо, що дізнатися, скільки раундів лишилося до кінця гри, можна по кількості жовтих огорож в загальному запасі: щораунду 1 огорожа переходить на ігрове поле). Отже, час взяти блокнот для підрахунку балів:

- **Підрахуйте кількість тварин кожного виду.** 1 тварина – це 1 бал, незалежно від її виду. Сума буде вашим базовим рахунком за тваринництво.



- **Підрахуйте бонусні бали згідно таблиці нижче.** (Ця таблиця також надрукована на усіх сторонах нижньої половинки ігрової коробки). Це буде вашим бонусним рахунком за тваринництво.



- Візьміть до уваги, якщо кількість тварин одного виду менша рівня 3, ви отримуєте штраф -3 бали.
- Після 13-ї вівці, 11-ї свині, 10-ї корови та 9-го коня, ви отримуєте +1 бонусний бал за кожну наступну тварину.

- **Додайте бали за розширення для ферми:** кожне повністю розвинуте (задіяно всі 3 поля) розширення дає додатково 4 бали. Це ваш рахунок за фермерство.



	-3	1	2	3	4	5	6	...
Sheep	0-3	8-10	11-12	13	14	15	16	...
Pig	0-3	7-8	9-10	11	12	13	14	...
Cow	0-3	6-7	8-9	10	11	12	13	...
Horse	0-3	5-6	7-8	9	10	11	12	...

- Поле на фермі вважається розвинутим, якщо на ньому є будь-який жетон, є годівничка, або саме поле є частиною повністю огороженого пасовища.
- Поле ферми не вважається розвинутим, якщо воно є частиною неогороженого чи частково огороженого пасовища.
- Розширення ферми, яке не є повністю розвинутим, не приносить балів взагалі.
- Підрахунок балів за розширення ферми проводиться незалежно від того, чи була повністю розвинута стартова ферма.
- Повністю розвинута стартова ферма не приносить додаткових балів. Тільки те, що на ній, вартує балів.

- **Будівлі приносять таку кількість балів, яка вказана на самих жетонах будівель.**



(Нагадаємо, що будівлі – це хліви, стайні та всі особливі будівлі). Це ваш рахунок за будівництво. **Увага!** Деякі будівлі, як от Storage "комора", приносять різну кількість балів, про що зазначено на самому жетоні.

Приклад: Ілюстрація ферми з першої сторінки цих правил принесла б таку кількість балів:



People	12
Sheep	7
Pig	5
Cow	0
Horse	0
Σ	24
! Sheep	2
! Pig	1
! Cow	0
! Horse	-3
Σ	0
4 (Farm)	8
! (Storage)	10
Σ	42

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Ваш фінальний рахунок – це сума рахунку за тваринництво, бонусного рахунку за тваринництво, рахунку за фермерство та рахунку за будівництво. Переможцем буде гравець з більшою кількістю балів. У випадку нічиєї, перемагає гравець, що не був стартовим гравцем на початку гри.

АВТОРИ

Дизайнер: Уве Розенберг

Доопрацьоване видання: Г'жеґ'ож Кобена

Ілюстрації та графічний дизайн: Клеменс Франц | atelier198

Переклад українською: Ярослав "Yaro" Грабар,

h.yaroslav@gmail.com, 2020 рік.

Це доопрацьоване видання базується на роботі Андреаса Одендала, Габріеля Голдшмідта, Тальке Штайнке та Бернда Ляутеншленджа, які відредагували оригінальні правила гри та їх англійський переклад від Патріка Конера. Велика їм подяка, а також більш ніж 60-ти гравцям, що тестували та допомагали в створенні оригінальної гри!



© 2018 Lookout GmbH

Адреса:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

В разі пошкодження чи втрати компонентів, відвідайте:
parts.asmodeena.com

Якщо виникли питання чи побажання, пишіть:
buero@lookout-games.de