

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Rodinná edice

Komponenty

Ahoj! Jmenuji se Uwe Rosenberg a jsem designérem této hry. Provedu vás pravidly a poskytnu vám rady.



1 hrací deska (s políčky akcí)



2 rozšíření hrací desky
(s dalšími políčky na obou stranách)



1 počítadlo kol



5 žetonů žebřání 1 kohout



4 počáteční domy



12 dřevěných/jílových místností



44 žetonů „1 jídlo“



7 žetonů „5 jídel“



16 velkých pastvin



20 malých pastvin/polí



11 vybavení



9 žetonů násobení



10 chlívů



20 členů rodiny
(5 v každé barvě)



18 ovcí



15 prasat



13 krav



25 obilí



30 dřev



25 jílů



15 rákosů

Žetony násobení

Následující komponenty jsou omezeny: členové rodiny, chlívky, místnosti, pastviny a pole. Jestliže dojdou, nemůžete získat další. Zboží a jídlo není omezeno; jestliže vám dojde, můžete místo něj použít žetony násobení, které vám hra poskytuje.

Příprava hry



Položte hrací desku doprostřed stolu a umístěte počítadlo kol na políčko 1.

Žetony žebřání a násobení budete potřebovat jenom zřídka. Umístěte je někam k okraji hrací desky.



Přiložte příslušné rozšíření hrací desky. Symbol by měl odpovídat počtu hráčů. V tomto příkladu je deska nastavena pro hru tří hráčů.



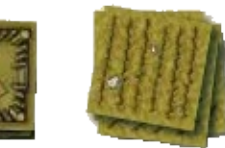
Umístěte všechna zvířata (*ovce, prasata a krávy*), materiály (*dřevo, jíl a rákos*), obilí, chlévy a žetony jídla vedle hrací desky. Budou tvořit společnou zásobu pro všechny hráče.

Každý hráč by si měl zvolit barvu a umístit si před sebe počáteční dům své barvy.

Umístěte místnosti vedle hrací desky. Měly by být dřevěnou stranou nahoru.



Každý hráč by si měl vzít dva členy rodiny své barvy a každého z nich umístit do jedné místnosti svého počátečního domu. Zbývající členy rodiny nechte ve společné zásobě; získáte k nim přístup v průběhu hry.



Umístěte větrný mlýn, košíkářství, hrnčířství, truhlářství a skladiště po řadě vedle políček 7, 9, 10, 11 a 14. Zbývající vybavení umístěte nad hrací desku.

Umístěte pole a pastviny vedle desky. Chcete-li, můžete pastviny roztřídit podle velikosti.

Náhodně stanovte začínajícího hráče. Tento hráč obdrží žeton kohouta a 2 jídla. Všem ostatním hráčům dejte po 3 jídlech.



O čem je tato hra?




Vaším úkolem bude postavit farmu pro sebe a svou rodinu. Na začátku máte pouze dřevěný dům s pouhými dvěma místnostmi, které poskytují přístřeší pro první dva členy vaší rodiny (farmáře a jeho ženu). V průběhu hry budete moci do svého domu přidávat další místnosti, aby se vaše rodina mohla rozrůstat. Čím více členů rodiny budete mít, tím více akcí budete moci provádět. Současně však také budete muset nakrmit svou rodinu během sklizně. Abyste to mohli učinit, budete muset orat pole a chovat zvířata. S tím vším vám mohou pomoci určitá vybavení.

Po 14 kolech hra končí a hráč, jehož farma vynesla nejvíce bodů, zvítězí.

Průběh hry

Agricola: Family Edition se hraje na 14 kol a každé kolo se skládá ze tří fází: příprava, práce a návrat domů. Mezi některými koly nastane sklizeň.

Fáze přípravy

Na začátku každého kola (*včetně 1. kola*) musíte umístit nová zboží na hrací desku všude, kde je zobrazena barevná šipka . Umístěte tam tolik zboží, kolik udává číslo nalevo od zboží. Proveďte to i tehdy, když tam už nějaké zboží je. Neumísťujte prasata a krávy, dokud se k nim nedostane počítadlo kol (*po řadě v 6. a 8. kole*). Pak začněte umísťovat i je.

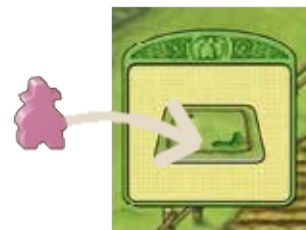
To by měl provádět vždy jen jeden hráč, abyste na nějaké políčko nezapomněli nebo je nedoplnili dvakrát.



Fáze prací

Počínaje hráčem, který má kohouta, každý hráč umístí jednoho ze svých členů rodiny na některé políčko akce na hrací desce. Pokračujte v pořadí po směru hodinových ručiček, až všichni hráči umístí na políčka akcí všechny své členy rodiny.

Na každém políčku akce je zobrazena akce, kterou políčko poskytuje. Tuto akci musíte okamžitě vykonat. Jakmile je políčko akce obsazeno, je zablokováno a bude znovu dostupné až v příštím kole.




Fáze návratu domů

Na konci kola si vezměte své členy rodiny z políček akcí zpět a umístěte je zpátky do svého domu.

Pak posuňte počítadlo kol o jedno políčko dopředu. Tím se odemkne další políčko akce. (*Políčka akcí podél cesty, na které se počítadlo kol ještě nedostalo, nejsou ještě dostupná.*)



Sklizeň

Vždy, když počítadlo kol překročí symbol sklizně , hra se pozastaví a vyhodnotí se sklizeň. To se děje na konci 4., 7., 9., 11., 13. a 14. kola. Během sklizně musíte nasytit své členy rodiny, ale sklizeň přináší také určité výhody. Podrobnosti viz stranu 11.

Políčka akcí

Po umístění svého člena rodiny na políčko akce tuto akci vykonáte. Ikony vám připomenou, co které políčko dělá, ale podrobný popis každého políčka akce poskytuje následující text.

Políčka materiálů

Je-li na políčku akce šipka, vezměte si všechno zboží, které se na něm nahromadilo, a umístěte si je do své zásoby.



Na podobných políčkách akcí si vezměte tolik zboží, kolik udávají čísla na políčku, a umístěte si je do své zásoby.

Ikony na tomto políčku akce znamenají, že si můžete dvakrát zvolit jeden ze zobrazených materiálů.



Můžete si vzít například 1 dřevo a 1 jíl, nebo 2 rákosy.



Svou farmu můžete rozvíjet v pěti oblastech: plánování a ubytování rodiny, živení rodiny, farmaření, chov zvířat a vybavení.

Plánování a ubytování rodiny

Abyste mohli provádět více než dvě akce, musíte rozšířit svou rodinu. V tom vám pomohou následující políčka akcí.

Toto políčko akce vám umožňuje získat nového člena rodiny. Musíte však mít pro všechny své členy rodiny dostatek místností. Abyste mohli rozšířit rodinu ze dvou členů na tři, musíte napřed postavit novou místnost. Nového člena rodiny si umístíte na políčko akce a vezmete si jej na konci kola, když se všichni vaši členové rodiny budou vracet domů.



Ve vašem počátečním domě je místo právě pro dva členy rodiny, s nimiž začínáte hru. Abyste mohli získat třetího člena, musíte do svého domu přidat aspoň jednu místnost. Vaši členové rodiny vyžadují svou místnost, i když nejsou doma, protože byli umístěni na políčka akcí!



Toto políčko bude dostupné od 12. kola. Poskytuje nového člena rodiny bez ohledu na to, kolik máte místností. Toto je jediný způsob, jakým můžete mít více členů rodiny, než místností. Nového člena rodiny umístíte na políčko akce, odkud si jej vezmete v průběhu fáze návratu domů.



Prosím všimněte si, že vaši členové rodiny nemohou provádět akce v kole, v němž se narodí!

3 Na konci hry má každý člen rodiny hodnotu 3 body.



Na jednom políčku akce získáte v jedné akci jenom jednoho člena rodiny, i kdybyste měli volné místnosti pro více členů. Navíc je počet členů vaší rodiny omezen na pět. Máte-li už ve hře všech pět svých členů rodiny, nemůžete tato políčka akcí nadále využívat.

Abyste mohli rozšířit svůj dům, využijte následující políčka akcí.

Ubytování

Tato políčka akcí vám umožňují přidávat místnosti k vašemu domu. První políčko vám umožňuje stavět dřevěné místnosti za cenu 5 dřev a 2 rákosy za jednu. Druhé políčko vám umožňuje stavět jílové místnosti za cenu 3 jíly a 1 rákos za jednu.

Celý váš dům musí být vystavěn ze stejného materiálu. Než tedy budete moci přidávat jílové místnosti, budete muset své dřevěné místnosti renovovat. Vezměte si nové místnosti ze společné zásoby a přiložte si je ke svému domu (*příslušnou stranou nahoru*).

Jestliže chcete, můžete tato políčka také využít ke stavbě chlévů. Každý chlév stojí 2 dřeva a umístíte si jej na nebo vedle některé své pastviny. Na každé pastvině může stát pouze jeden chlév. Pro více informací o chlévech viz pravidla o chovu zvířat na straně 7.



Nemusíte stavět místnosti, abyste mohli stavět chlévy, a naopak. Můžete provést obojí, ale nemusíte. Je-li váš dům zcela obklopen jinými destičkami, už k němu nemůžete přidávat další místnosti.

Renovace

Toto políčko akce přeměňuje váš dřevěný dům na jílový. Za 3 jíly a 1 rákos otočte **všechny své místnosti** na jílovou stranu. Tato akce vám navíc poskytne chlév zdarma.

1 Na konci hry má každá jílová místnost hodnotu 1 bod.



Černá šipka znamená, že tuto akci můžete provést, kolikrát chcete. Znaménko plus znamená, že si uvedený počet předmětů vezmete ze společné zásoby zdarma.

Například na políčku renovace si vezmete jeden chlév. Je-li na políčku více než jedna akce, můžete provést jen jednu nebo obě v jakémkoli pořadí.



Živení rodiny



Abyste uživili svou rodinu během sklizně, potřebujete jídlo (viz stranu 11).

Následující políčka akcí poskytují jídlo zdarma.

Začínající hráč

Umístíte-li člena rodiny na toto políčko, vezmete si kohouta a 1 jídlo. V dalším kole budete hrát jako první.



Hráč, který má kohouta, hraje pořád jako první, dokud si od něj někdo jiný kohouta nevezme, což je možné jen na tomto políčku akce.



Rybaření

Toto políčko vám umožňuje vzít si všechno nahromaděné jídlo.



Obilí

Toto políčko vám umožňuje vzít si 1 obilí ze společné zásoby.

Obilí na konci hry nepřináší žádné body, ale při shodném počtu bodů rozhoduje o vítězi.



Farmaření

Ačkoli obilí má cenu 1 jídla, když je sníte přímo, je mnohem lepší je použít k setbě při farmaření. Farmaření je ovšem náročné: potřebujete nejen získat obilí, ale také zorat pole a pak zasít. To všechno stojí akce. Během sklizně se vám obilí sklídí automaticky (viz stranu 11).



Pro farmaření používejte následující políčka akcí.

Zorání pole

Tato akce vám umožňuje vzít si pole ze společné zásoby a umístit je vedle některé vaší destičky.



Zasetí

Umístěte až na 3 svá pole po jednom obilí ze své zásoby. Pak na každé z těchto polí přidejte 2 obilí ze společné zásoby.

Zaseté obilí zůstává na vašich polích, dokud není sklizeno (viz stranu 11). Do té doby s ním nemůžete manipulovat.



Zorání pole a zasetí

Tato akce vám umožní současně přidat nové pole a zasít až na tři pole.

Na konci hry má každé pole a každé obilí na destičce pole hodnotu 1 bod.



Chov zvířat



Stejně jako farmaření je i chov zvířat velmi důležitou součástí této hry. Ve hře jsou tři druhy zvířat: ovce, prasata a krávy. Musíte je chovat ve chlévech a na pastvinách. Budete-li mít dost místa, budou se množit a plodit potomky (viz strany 11-12).



K chovu zvířat používejte následující políčka akcí.

Ploty

Tato akce vám umožňuje postavit libovolné množství pastvin. Každá pastvina stojí určité množství dřeva, které je uvedeno na její destičce. Zaplaťte toto dřevo do společné zásoby a umístěte zakoupené pastviny před sebe, vedle některé své destičky.



Například tato pastvina stojí 3 dřeva a umožňuje vám uchovávat 2 zvířata stejného druhu.

Na pastvinách se rovněž nachází symbol tlapky, který stanovuje, kolik zvířat se na pastvinu vejde. Máte-li ve své zásobě chlév, můžete jej umístit na novou pastvinu.



1 Na konci hry má každá pastvina hodnotu 1 bod. Také chlév na pastvině má hodnotu 1 bod.

Vezměte si všechna zvířata, která se nahromadila na jednom z těchto políček akcí. Musíte je okamžitě umístit na pastviny nebo převést na jídlo. Převod zvířat na jídlo vyžaduje specifická vybavení, která budou vysvětlena dále.



Ovčí trh



Prasečí trh



Kravský trh

1 Na konci hry má každé zvíře hodnotu 1 bod.

Na každé pastvině může být chován omezený počet zvířat, který je stanoven číslem vedle symbolu tlapky na destičce. Všechna zvířata na pastvině musejí být stejného druhu.

• Na pastvině s chlévem lze chovat **dvakrát tolik zvířat**, než je uvedeno na destičce.



V tomto příkladu lze na této pastvině chovat až osm zvířat stejného druhu.

• V každém chlévě mimo pastvinu lze chovat právě jedno zvíře.

• Ve svém počátečním domě můžete chovat **právě jedno zvíře**.



Ve svém domě nemůžete chovat 1 zvíře na místnost, ale jen 1 zvíře celkem.



V tomto chlévě žije kráva.



1 Na konci hry má každý chlév na pastvině hodnotu 1 bod. Chlévy mimo pastviny nemají bodovou hodnotu.

Postavíte-li ohniště nebo kamna, můžete si kdykoli vyměňovat zvířata za jídlo, třeba hned poté, co si je vezmete z políčka akce.

Na této stránce je popsáno, jak postavit ohniště a kamna, stejně jako ostatní vybavení.



Ohniště

Ohniště vám umožňuje vyměňovat si ovce a prasata každé za 2 jídla a krávy za 3 jídla. Rovněž vám umožňuje vyměnit si 1 obilí a 1 dřevo za 2 jídla.



Kamna

Kamna vám umožňují vyměňovat si 1 ovci za 2 jídla, 1 prase za 3 jídla a 1 krávu za 4 jídla. Rovněž vám umožňuje vyměnit si 1 obilí a 1 dřevo za 3 jídla.



Vezmete-li si z políčka akce zvířata, která si nemůžete nikam uschovat ani je vyměnit za jídlo, musíte přebývajících zvířata vrátit do společné zásoby.

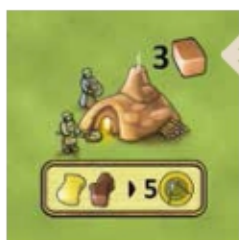


Vybavení

Vybavení jako výše zmíněná ohniště a kamna vám pomáhají živit členy rodiny výměnou zvířat za jídlo a pečením chleba. Větrný mlýn mění obilí na jídlo, aniž byste je museli péct.



Abyste mohli postavit vybavení, umístěte jednoho svého člena rodiny na políčko akce tohoto vybavení a zaplaťte cenu uvedenou v pravém horním rohu. Pak si vezměte příslušnou destičku a přiložte ji k jiné destičce, kterou máte před sebou.



Cena vybavení je uvedena v pravém horním rohu.

Tato jílová pec stojí 3 jíly.



Na tomto políčku akce můžete postavit jedno z vybavení, která jsou umístěna nad hrací deskou: ohniště, kamna nebo jílovou pec.



Prosím všimněte si, že ceny ohnišť, kamen a jílových pecí se liší i mezi nimi samotnými.

Můžete postavit obě kopie téhož vybavení, ale v jedné akci smíte postavit jen jedno vybavení.



Tato políčka akcí poskytují pouze vybavení, které je na nich umístěno.

Poté, co je destička vybavení z políčka akce odebrána, se políčko akce samozřejmě stane bezcenným.



1 Na konci hry má každé vybavení hodnotu 1 bod.

Kdykoli proveditelné akce

Ve hře se vyskytují dva druhy akcí:

- akce, které můžete vykonat, když umístíte člena rodiny na políčko akce,
- akce, které můžete vykonat kdykoli, kdy chcete, bez umístění člena rodiny.

Využití vybavení *(kdykoli)*

Máte-li vybavení, můžete je používat kdykoli, třeba i okamžitě poté, co je postavíte. K tomu, abyste použili vybavení, **nemusíte** umisťovat člena rodiny.

Ve hře je osm různých vybavení.

Vybavení nad hrací deskou

Ohniště a kamna vám umožní vyměňovat zvířata za jídlo a péci chléb. Jílové pece umožňují pouze péci chléb.



Ohniště

Toto vybavení vám umožní kdykoli vyměňovat zvířata za jídlo tak, jak je uvedeno na destičce.

Můžete také péci chléb výměnou 1 obilí a 1 dřeva za 2 jídla.



Kamna

Toto vybavení vám umožní kdykoli vyměňovat zvířata za jídlo tak, jak je uvedeno na destičce.

Můžete také péci chléb výměnou 1 obilí a 1 dřeva za 3 jídla.



Jílová pec

Toto vybavení vám umožní péci chléb výměnou 1 obilí a 1 dřeva za 5 jídel.



Vybavení na hrací desce

Košíkářství

Během každé sklizně vám toto vybavení umožňuje vyměnit si 1 rákos za 3 jídla. Smíte to udělat jen jednou za sklizeň. Na konci hry vám toto vybavení umožní obdržet 1 bod za každé 2 rákosy ve vaší zásobě.



Ilustrace na destičce zobrazuje, jak z ní můžete získat body: na konci hry má každá dvojice rákosů hodnotu 1 bod.

Hrnčířství

Během každé sklizně vám toto vybavení umožňuje vyměnit si 1 jílu za 2 jídla. Smíte to udělat jen jednou za sklizeň. Na konci hry vám toto vybavení umožní obdržet 1 bod za každé 2 jíly ve vaší zásobě.

Truhlářství

Během každé sklizně vám toto vybavení umožňuje vyměnit si 1 dřevo za 2 jídla. Smíte to udělat jen jednou za sklizeň. Na konci hry obdržíte 1 bod za každá 2 dřeva ve vaší zásobě.

Větrný mlýn

Během každé sklizně vám toto vybavení umožňuje vyměnit si 1 obilí za 3 jídla. Smíte to udělat jen jednou za sklizeň. Na konci hry vám toto vybavení umožní obdržet 1 bod za každá 2 obilí ve vaší zásobě.

Skladiště

Na konci hry si zde můžete uložit své zbývající dřevo, jílu, rákos a obilí. Za každá 3 zboží jakýchkoli druhů obdržíte 1 bod.

Vaření kaše

(kdykoli)

Kdykoli si můžete vyměnit 1 obilí za 1 jídlo.

Jen aby bylo jasno: pro zvířata toto neplatí! Bez ohniště nebo kamen můžete svá zvířata jediné nechat přežívat, aniž z nich získáte jakékoli jídlo. Rovněž si všimněte, že jídlo nemůžete zasít. Proto raději neměňte obilí na jídlo, dokud je nebudete opravdu potřebovat.



Přemístění zvířat

(kdykoli)

Na své farmě si kdykoli můžete přemístit zvířata, abyste lépe využili prostor ve svých chlévech a pastvinách (viz stranu 7). Jen zajistěte, aby všechna vaše zvířata byla nakonec ubytována, jinak vám utečou.



Připomínám:

- Žádná z těchto akcí nevyžaduje umístění člena rodiny.
- Můžete vlastnit obě kopie stejného vybavení.
- Můžete utrácet jediné obilí ze své zásoby. K obilí na svých polích nemáte přístup.

Konec kola

Fáze návratu domů

Když fáze prací skončí, vaši členové rodiny se vrátí domů. Vezměte si je z hrací desky a umístěte je do jejich místností.



Ke konci hry možná budete muset umístit více členů rodiny do jedné místnosti. To pro vás nebude mít žádné důsledky.




Pak posuňte počítadlo kol o jedno políčko dopředu a doplňte políčka akcí se šipkou.



Jako první hraje hráč, který má kohouta. Jestliže si v předchozím kole nikdo nevybral akci kohouta, hraje jako první stejný hráč. To trvá tak dlouho, dokud některý hráč neumístí svého člena rodiny na políčko akce kohouta.



Sklizení

Pokaždé, když se počítadlo kol přesune přes symbol sklizně , přerušte hru a vyhodnoťte sklizeň, jak je podrobně popsáno níže.



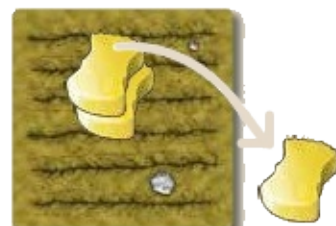
Při sklizni sklídíte obilí ze svých polí a vaše zvířata se rozmnoží. Také ovšem budete muset nakrmit své členy rodiny.



Sklizeň přichází po 4., 7., 9., 11., 13. a 14. kole. Skládá se ze tří fází.

1. Fáze polí

Nejprve sklíďte obilí ze svých polí. Z každého svého pole vezměte 1 obilí a uložte si je do zásoby. Jestliže na poli ještě nějaké obilí zbylo, nechte je tam do příští sklizně. (Do té doby k němu nebudete mít přístup.)



2. Fáze živení rodiny

Pak musíte uživit své členy rodiny. Každý člen vyžaduje 2 jídla. Máte-li však 2 členy rodiny na stejném políčku akce, nevyžadují 4 jídla, ale jen 3.



Připomínám: Můžete si vyměňovat obilí ze své zásoby za 1 jídlo. Pečením chleba ovšem získáte víc.



Nemůžete-li zaplatit dostatek jídel, musíte si vzít tolik žetonů žebřání, kolik jídel vám chybí.



Pamatujte, že svá vybavení můžete používat kdykoli, i během fáze živení rodiny. Můžete tedy péci chleba nebo vyměňovat zvířata za jídlo i tehdy, když máte nasytit svou rodinu. Protože za každý žeton žebřání ztratíte 3 body, měli byste si rozhodně zajistit dostatek jídel.

-3 Na konci hry ztratíte za každý žeton žebřání 3 body.

3. Fáze rozmnožování zvířat

Nakonec se rozmnoží vaše zvířata. Máte-li dvě nebo více zvířat stejného druhu, obdržíte právě jedno další zvíře stejného druhu. Toto nově narozené zvíře musíte okamžitě někam umístit nebo vrátit.



V tomto příkladu dostanete 1 prase, i když jeho rodiče nežijí spolu.



Nezáleží na tom, kde na vaší farmě vaše zvířata žijí. Také dostanete pouze nejvýše 1 zvíře od každého druhu, ne 1 zvíře za každou dvojici zvířat. Nemůžete-li novorozené zvíře nikam umístit, nedostanete je. Nemůžete novorozené zvíře ihned vyměnit za jídlo.



Na této pastvině žijí 4 ovce a je zde místo pro 4 další ovce. Dostanete však jen 1 novorozenou ovci (ne 2).



Konec hry a bodování

Po 14. kole následuje poslední sklizeň. Pak hra skončí.

Sečtěte si body:

- Každý člen rodiny ve vašem domě má hodnotu 3 body. Za každý žeton žebřání ztratíte 3 body.
- Každá destička před vámi kromě dřevěných místností má hodnotu 1 bod.



To platí pro pastviny (bez ohledu na velikost), pole, jílové místnosti a všechna vybavení.

- Každé obilí na vašich polích a každé zvíře na vaší farmě má hodnotu 1 bod. Materiály a obilí ve vaší zásobě nemají bodovou hodnotu, pokud nemáte příslušná vybavení.

Každé vybavení má hodnotu 1 bod, protože je to destička. Následující vybavení mohou přinést body navíc: větrný mlýn, skladiště, košíkářství, hrnčířství a truhlářství (viz stranu 10).



- Každý chlév na pastvině má hodnotu 1 bod.

Vítězí hráč, který má nejvíce bodů. Nastane-li shoda, pak vítězí hráč ve shodě, který má nejvíce jídel. Je-li stále shoda, rozdělí se o výhru více hráčů.

MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076



Máte-li některé součásti poškozené anebo vám chybějí, prosím kontaktujte nás na:

custserv@mayfairgames.com

Můžete nám také zavolat na: 1-847-677-6655

www.mayfairgames.com

Překlad do češtiny: Otmar Onderek

© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Německo.
Všechna práva vyhrazena.

