

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

17. století – těžké časy pro sedláky

hra zemědělství a rozvoje pro 1 – 5 hráčů od 12 let od Uwe Rosenberga
herní doba: asi půl hodiny na hráče, méně ve variantě rodinné hry

Někde ve střední Evropě, kolem roku 1670... Morové epidemie, které řádily již od 14 století, byly konečně překonány. Tvář civilizovaného světa je postupně obnovována. Lidé staví a renovují své domy, obdělávají pole a po dlouhé době sklízí první bohaté úrody. Rozvíjí se i chov hospodářských zvířat a lidé začínají jíst více masa, což je zvyk, který přetrval dodnes.

HERNÍ MATERIÁL

HERNÍ PLÁNY:

- 5 herních plánů hráčů (farmy)
- 3 herní plány akcí
- 1 herní plán velkých vybavení

120 KARET:

- 35 žlutých karet profesí
- 35 oranžových karet malých vybavení
- 10 červených karet velkých vybavení
- 14 modrých karet kol – v každém kole přichází do hry nová akce
- 16 zelených karet akcí – různé akce pro různé počty hráčů
- 5 šedých karet žebrání
- 5 karet přehledu hry a bodování

DŘEVĚNÉ HERNÍ KOMPONENTY:

- 5 větších kruhových žetonů členů rodiny, 4 chlévy (domečky) a 15 plotů (hranoly) v každé z pěti barev hráčů (modrá, zelená, červená, přírodní a fialová)
- 33 menších kruhových hnědých žetonů dřeva
- 27 menších kruhových světle hnědých žetonů jilu
- 15 menších kruhových bílých žetonů rákosu
- 18 menších kruhových černých žetonů kamene
- 27 menších kruhových žlutých žetonů obilí
- 18 menších kruhových oranžových žetonů zeleniny
- 21 bílých figurek ovcí
- 18 černých figurek divokých prasat
- 15 hnědých figurek krav
- 1 žlutý žeton začínajícího hráče (žlutý váleček)

A JEŠTĚ:

- 24 kartiček dřevěných/jilových chýší
- 33 kartiček zoraných polí a kamenných domů
- 36 žlutých kartonových žetonů jídla s číslem 1 (dále jenom jídlo)
- 9 žetonů násobení (lze využít na zvířata, suroviny nebo jídlo)
- 3 kulaté žetony host/nárok
- 1 bloček s tabulkami na zapisování skóre



MINDOK

PŘÍPRAVA HRY A ROZLOŽENÍ HERNÍHO MATERIÁLU

7. KARTY KOL:

Roztřídte modré karty kol do balíčků podle etap hry. Zamíchejte každý balíček zvlášť a poskládejte je na sebe do jednoho balíčku, karta etapy 6 dolů, na ni karty etapy 5 atd. Karty etapy 1 nahoru. Karty kol přinášejí postupně do hry nové možnosti akcí.
Na obrázku je již na herním plánu umístěna karta pro první kolo hry. (Náhodně vybraná karta I. etapy.)



6. KARTY AKCÍ:

Vytřídte z balíčku zelených karet akcí ty, které odpovídají počtu hráčů, ve kterém hrajete a položte je na místa na levém herním plánu. Nepoužité karty akcí vraťte do krabice. Na pořadí, ve kterém karty vyložíte, nezáleží. Při hře tří hráčů vyložte 4 karty, při hře čtyř nebo pěti hráčů vyložte 6 karet. Při hře jednoho nebo dvou hráčů nebudou vyloženy žádné karty.
PRO VARIANTU RODINNÉ HRY OTOČTE KARTY AKCÍ NAHORU STRANOU SE SYMBOLEM RODINNÉ HRY.
Na obrázku jsou již na místech akcí umístěny žetony zboží pro první kolo hry.



5. KARTY VELKÝCH VYBAVENÍ:

Umístěte 10 červených karet velkých vybavení lícem nahoru na herní plán velkých vybavení. Pokud je v průběhu hry již koupeno 9 velkých vybavení, otočte herní plán velkých vybavení a poslední zbývající kartu umístěte na vyhrazené místo na druhé straně.



4. ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ:

Zvolte, nebo vyberte náhodně, začínajícího hráče. Ten obdrží žetony začínajícího hráče a 2 jidla. Všichni další hráči obdrží 3 jidla. V průběhu hry se žetony začínajícího hráče automaticky nepřesouvá k dalším hráčům. Přesouvá se pouze k tomu hráči, který si vybere akci začínající hráče.



Vybavení	1 hráč	2 hráči	3 hráči	4 hráči	5 hráči
občerstvení	1	2	3	4	5
ohníť	1	2	3	4	5
kama	1	2	3	4	5
studa	1	2	3	4	5
jilová pec	1	2	3	4	5
kamenná pec	1	2	3	4	5
truhliřství	1	2	3	4	5
hrdčářství	1	2	3	4	5
košíkářství	1	2	3	4	5



3. PŘEHLEDOVÉ KARTY:

Každý hráč si vezme 1 přehledovou kartu a položí si ji před sebe. Na jedné straně přehledové karty najdete přehled etap hry, na druhé straně najdete přehled bodování na konci hry. V průběhu hry žádné bodování neprobíhá.



8. KARTY ŽEBRÁNÍ:

Šedé karty žebřání umístíte do balíčku licem nahoru vedle herních plánů akcí.

9. ŽETONY JÍDLA:

Žetony jídla umístíte na hromádku vedle herních plánů, tak aby je všichni hráči měli po ruce.

10. DŘEVĚNÉ ŽETONY:

Žetony stavebních materiálů (dřevo, jíl, råkosu a kamene), dalších surovin (obilí a zeleniny) a zvířat (ovce, divoká prasata, krávy) rozřídíte dle jednotlivých druhů a umístíte na hromádky vedle herních plánů.

11. DALŠÍ HERNÍ MATERIÁL:

Kartičky chýší, polí a domů a žetony násobení rozřídíte dle jednotlivých druhů a umístíte na hromádky vedle herních plánů.

12. Na levé straně

žlutých karet profesí

je čtvercový (modrý či fialový) symbol označující počet hráčů, při kterém se daná karta použije. 1+ znamená hru 1 – 5 hráčů, 3+ hru 3 – 5 hráčů, 4+ hru 4 – 5 hráčů.

Karty, které se v této hře nepoužijí, vraťte zpět do krabice. Při hře 4 – 5 hráčů použijte kompletní balíček karet profesí. Zamíchejte karty, rozdejte každému hráči 7 karet, hráči si je mohou prohlédnout. Zbylé karty vraťte do krabice. **VE VARIANTĚ RODINNÉ HRY SE KARTY PROFESÍ NEPOUŽIJÍ.**



13. Oranžové karty malých vybavení

zamíchejte a rozdejte každému hráči 7 karet, hráči si je mohou prohlédnout. Zbylé karty vraťte do krabice.

VE VARIANTĚ RODINNÉ HRY SE KARTY MALÝCH VYBAVENÍ NEPOUŽIJÍ.

Karty profesí a malého vybavení jsou rozděleny na 3 balíčky.

Základní balíček (E), balíček pro interaktivní hru (I) a balíček pro komplexní hru (K).

V této základní hře najdete základní karty z balíčku E.

Další balíčky karet najdete v rozšíření hry. Pro první hry určitě použijte základní karty balíčku E. V dalších hrách můžete použít další balíčky, které najdete v rozšíření hry, nebo tyto balíčky i promíchat. Každá karta má na pravé straně označení balíčku, do kterého patří.

1. HERNÍ PLÁNY:

Umístíte 3 herní plány akcí vedle sebe doprostřed stolu podle obrázku na této dvoustraně. Vedle nich umístíte také herní plán velkých vybavení. Herní plány akcí slouží v průběhu celé hry jako místo pro výběr akce, kterou hráč v každém svém tahu provede.

První (levý) herní plán akcí má jednu stranu, která se používá při běžné hře a druhou stranu, která slouží pro zjednodušenou rodinnou hru (a je takto i označena). Další dva herní plány akcí mají na své druhé straně přehledy hry, které vám mohou pomoci při vysvětlování pravidel.



PRO PRVNÍ HRU DOPORUČUJEME VARIANTU RODINNÉ HRY. PRO TUTO VARIANTU OTOČTE LEVÝ HERNÍ PLÁN NAHORU STRANOU SE SYMBOLEM RODINNÉ HRY.

2. KOMPONENTY HRÁČE:

Každý hráč si vybere jednu barvu a vezme si 1 herní plán hráče (farmu) a položí si jej před sebe na stůl. Na vyznačená místa na farmě umístíte 2 kartičky dřevěných chýší a na každou z nich 1 žeton člena rodiny. Další žetony členů rodiny, chlévy a ploty zůstávají prozatím v zásobě hráče.

Druhé strany herních plánů farem, pokud nehraje plný počet hráčů, mohou být použity jako podložky pro společnou zásobu herního materiálu. Dva herní plány mají na rubové straně pouze odlišnou grafiku, kterou můžete využít, pokud se vám víc líbí.

PŘEHLED HRY

Malá farma – dřevěná chýše se dvěma místnostmi a dva lidé, kteří v této chýši žijí – to je vše, co hráči mají na začátku hry. Jednotlivé akce na herním plánu nabízejí hráčům velké množství možných cest k prosperitě a ke zvýšení kvality života na farmě. Je možné vylepšovat bydlení, obdělávat pole a sklízet z nich úrodu, chovat a rozmnožovat domácí zvířata.

V každém ze 14 kol hry přibude do hry další nová možnost akce. V každém kole může každý člen rodiny hráče vykonat právě jednu akci. Tyto akce mohou hráči přinést suroviny, jako například dřevo a jíl, rozšířit či zrenovovat bydlení na farmě, rozšířit rodinu hráče a také přinést dostatek jídla pro zásobení celé rodiny.

V každém kole hry může být každá akce zvolena pouze jedním hráčem, je tedy potřeba akce dobře naplánovat. Hodně důležité je rozšíření rodiny, protože každý potomek hráči přinese více akcí do příštích kol. Na druhou stranu spotřebuje větší rodina více jídla. Vítězem hry se stane hráč, který vybuduje nejlépe prosperující farmu (viz závěrečné vyhodnocení, strana 10). Vítězné body hráči dostanou za počet polí, pastvin a chlévů na nich, za obilí, zeleninu, ovce, divoká prasata a krávy. Každé nevyužité políčko na farmě naopak hráče stojí 1 bod. Další body se přidělují za chýši či dům, za členy rodiny a za zahraniční karty vybavení a profesí.

Příklady různých herních situací najdete na straně 12 těchto pravidel a také na zadních stranách tří herních plánů.



HRY LZE HRÁT VE DVOU VARIANTÁCH – V ZÁKLADNÍ VARIANTĚ PLNÉ HRY A VE ZJEDNODUŠENÉ VARIANTĚ RODINNÉ HRY.

ZAHÁJENÍ HRY

Zvolte nebo náhodně vyberte začínajícího hráče. Ten obdrží **žeton začínajícího hráče** a **2 jídla**. Všichni další hráči obdrží **3 jídla**. V průběhu hry se **žeton začínajícího hráče automaticky nepřesouvá** k dalším hráčům. Přesouvá se pouze k tomu hráči, který si vybere akci **začínající hráč** (viz obrázek).

PRŮBĚH HRY

Hra se skládá z jednotlivých etap, které jsou rozděleny na kola. Etap je celkem 6, kol je celkem 14 (první etapa má 4 kola, druhá etapa 3, třetí až pátá po 2 a poslední šestá etapa má jen 1 kolo). Každé kolo probíhá stejným způsobem a skládá se z následujících 4 fází: **Začátek kola, doplnění zboží, práce (provedení akcí) a návrat domů**. Na konci každé etapy, tedy na konci 4., 7., 9., 11., 13. a 14. kola proběhne navíc sklizeň.

FÁZE 1: ZAČÁTEK KOLA – VYLOŽTE NOVOU KARTU KOLA

Otočte horní kartu z balíčku modrých karet kol a umístěte ji na místo označené číslem tohoto kola na herních plánech akcí. Karta představuje novou akci, která je od tohoto kola přístupná všem hráčům. Může být využita v tomto kole a také ve všech kolech následujících. Je možné, že na místě pro kartu kola leží nějaké žetony zboží (toto umožňují některé karty profesí a vybavení). **Pokud jsou na místě pro kartu nového kola nějaké žetony zboží, hráči si je v tuto chvíli rozeberou**. Veškeré akce, které mají být provedeny na začátku některého z kol, nebo na začátku každého kola (akce způsobené vyloženými kartami profesí a malého vybavení), provedte v tuto chvíli.

FÁZE 2: DOPLNĚNÍ – DOPLŇTE ZBOŽÍ

Mnohé z akcí přinášejí do hry v každém kole nové zboží (suroviny, zvířata, jídlo). Ve fázi doplnění doplňte žetony surovin a jídla a figurky zvířat na příslušná místa akcí na herních plánech akcí (na předtištěné akce, na karty akcí i na karty kol). Pokud již nějaké žetony na akci jsou, přidejte nové žetony k nim. **Červená šipka** ukazuje, které žetony budou na dané místo doplněny a kolik jich bude. „3 dřeva“ znamená, že v každém kole budou na tuto akci umístěny 3 žetony dřeva. „1 kráva“ znamená, že na začátku každého kola bude na tuto akci umístěna 1 figurka krávy atd. Na místa akcí **rybolov** a **komedianti** přibývá v každém kole 1 jídlo. Všechny žetony berte ze společné zásoby. Žetony se na akci mohou nahromadit za více kol. Není žádný limit maximálního počtu žetonů na jedné akci. **Pokud na místě akce není šipka** (například akce **vzít 1 obilí, nádeník**) žetony na tuto akci nepřibývají. Při využití této akce hráč vždy bere právě jen na akci zobrazené žetony.

PRO PRVNÍ HRU DOPORUČUJEME VARIANTU RODINNÉ HRY, KTERÁ VÁM UMOŽNÍ ZÁKLADNÍ SEZNÁMENÍ S PRAVIDLY.

Pro tuto variantu otočte levý herní plán nahoru stranou se symbolem rodinné hry. Použijte také zelené karty akcí s tímto symbolem. Ve hře jsou některé akce lehce odlišné než v plné hře, ale základní princip hry se nijak nemění. Ve hře se nepoužijí žluté karty profesí a oranžové karty malých vybavení. Veškeré odkazy na tyto karty v pravidlech můžete pro variantu rodinné hry ignorovat (více viz varianta rodinné hry, strana 11).

Herní materiál rozložte podle obrázku na předchozí dvoustraně.

Do začátku nemají hráči u sebe žádné žetony zboží. Každý má pouze 3 žetony jídla (začínající hráč pouze 2 žetony jídla).



Žeton začínajícího hráče se přesouvá pouze při využití akce začínající hráč.



Oráč v následujících kolech přinese hráči pole, husinec 1 jídlo po následující 4 kola.



FÁZE 3: PRÁCE (PROVEDENÍ AKCÍ)

Začínající hráč vezme jeden ze svých žetonů členů rodiny, umístí jej na některou akci, kterou si zvolil, a **ihned tuto akci provede** (umístění člena rodiny + provedení akce = využití akce). Na tahu je další hráč po směru hodinových ručiček, který provede totéž. Postupně, po směru hodinových ručiček, se hráči střídají v tahu do té doby, než **všichni** hráči využijí **všechny** své členy rodiny.

Na každé akci může být v průběhu kola pouze 1 člen rodiny (akci, kterou si již vybral některý z předchozích hráčů, již není možné v tomto kole využít).

Získá-li hráč suroviny (dřevo, jíl, rákos, kámen, obilí a zelenina) a nebo jídlo, umístí si žetony do své zásoby vedle svého herního plánu, viditelně pro ostatní hráče.

Naopak zvířata nemohou být umístěna do zásoby hráče, ale musí být umístěna v souladu s pravidly přímo na farmu (viz akce D, strana 8). Zvířata, pro která na farmě není místo, musí být vrácena do společné zásoby, nebo ihned přeměněna na jídlo - například pomocí ohniště nebo kamna.

Hráč, který zahraje kartu profese nebo malého vybavení z ruky, nebo zahraje (koupí si) kartu velkého vybavení z herního plánu velkých vybavení, by měl nahlas přečíst text této karty. Někdy jsou se zahráním karty spojené náklady určené symboly a texty jednotlivých karet.

Některé akce nabízejí hráčům více možností, hráč musí jasně říci, kterou možnost zvolí.

Hráč nesmí obsadit akci bez toho, aby tuto akci opravdu provedl.

FÁZE 4: NÁVRAT DOMŮ

Poté, co všichni hráči použili všechny své členy rodiny k provedení akcí, vezmou žetony členů rodiny z míst akcí a umístí je zpět do svých chýší nebo domů.

ČAS SKLIZNĚ


Na konci každé etapy hry – na konci kol 4, 7, 9, 11, 13 a 14 (naznačeno na herních plánech akcí) proběhne sklizeň. V průběhu sklizně musí být rodina hráče zásobena jídlem - nakrmena. Sklizeň se skládá ze tří období, které proběhnou v následujícím pořadí: Období polí, období krmení rodiny, období rozmnožování (zvířat).


1. OBDOBÍ POLÍ

Pokud hráč někdy dříve v průběhu hry zoral pole a zasel, má na farmě alespoň jednu kartičku zoraného pole a na ní ležící žetony obilí nebo zeleniny, musí sklízet (viz také akce zorat pole, strana 7). Hráči si přesunou 1 žeton obilí nebo zeleniny z každého osetého pole (viz obrázek) do svojí zásoby. Mohou také dostat jídlo díky svým dřívě zahráným kartám profesí a vybavení.

2. OBDOBÍ KRMENÍ RODINY

V tomto období musí hráči zásobit svou rodinu jídlem. Hráč, který nemá dostatek jídla, může na jídlo přeměnit suroviny či zvířata. Základním zdrojem jídla mohou být obilí a zelenina. **Každý žeton obilí či zeleniny může být kdykoli přeměněn na 1 jídlo. Zvířata sama o sobě žádné jídlo neznamenaají.** Ohniště, kamna a další karty vybavení a profesí umožňují hráčům přeměnit obilí a zeleninu na více jídla a také na jídlo přeměnit zvířata.

Pozor: Vybavení se symbolem  umožňuje přeměnu obilí na jídlo pouze ve fázi práce při provedení akce *péči chléb*. Pomocí tohoto vybavení není možné přeměnit obilí na jídlo v průběhu sklizně.

Vybavení se symbolem  umožňuje přeměnu zvířat a zeleniny na jídlo **kdykoli**.

Na konci období krmení rodiny musí hráč zaplatit **2 jídla za každého člena rodiny**.

V tomto kole narozený potomek rodiny – ten, který ještě nebyl zapojen do práce (viz akce potomstvo, strana 7), spotřebuje pouze 1 jídlo. Během dalších sklizní už spotřebuje také 2 jídla.

ŽEBRÁNÍ

Hráč, který nemůže, nebo nechce, vyprodukovat dostatek jídla, **si musí vzít 1 kartu žebření za každé chybějící jídlo**. Každá karta žebření znamená na konci hry minus 3 body. Hráči se nikdy nemohou vzdát členů své rodiny.

Pojmy používané na kartách profesí a vybavení:

Využití akce – umístění člena rodiny na místo akce a provedení této akce.

Provedení akce – efekt akce, kterého je možné dosáhnout buď umístěním člena rodiny na místo akce, nebo bez umístění člena rodiny pomocí některých karet profesí a vybavení.

Příklad: Hráč, který si vybral akci stavba místnosti a/nebo chlévů si může zvolit, zda postaví další místnosti domu, nebo chlévy, nebo obojí. Naopak při akci potomstvo a poté malé vybavení musí hráč nejdříve rozšířit svoji rodinu a až poté může zahrát kartu malého vybavení. Nemůže v rámci této akce pouze zahrát vybavení.



Zvláštní možnosti zajištění jídla pro rodinu přinášejí některé karty velkého vybavení. Truhlářství, hrnčářství a košíkářství umožňují v průběhu sklizně přeměnit na jídlo suroviny – dřevo, jíl a rákos (viz velká vybavení str. 9).



Na konci hry hráči ztratí 3 body za každou kartu žebření, kterou mají před sebou. Tyto body započítají do kategorie body za karty.

-3

3. OBDOBÍ ROZMNOŽOVÁNÍ (ZVÍŘAT)

Hráč, který má na farmě alespoň 2 zvířata stejného druhu, dostane právě 1 zvíře tohoto druhu navíc - mládě. Ovšem pouze pokud má pro toto zvíře na své farmě (případně na některé kartě vybavení) místo. Pokud hráč nemá na farmě místo, mládě se nenarodí (viz také akce D, strana 8). I když má hráč více než 2 stejná zvířata, dostane pouze 1 mládě. Nově narozená mláďata, ani zvířata – rodiče, nesmí být ihned přeměněna na jídlo. Zvířata se rozmnožují bez ohledu na to, kde přesně jsou na farmě umístěna, tedy i když jsou umístěna každé jinde.

KONEC HRY

Hra končí po 14. kole. Na konci 14. kola ještě proběhne sklizeň a poté si hráči spočítají body. Pokud ještě není herní plán velkého vybavení otočen, otočte ho na druhou stranu, kde je přehled bodování. Postupně si zapište všechny své vítězné body do bločku pro zapisování skóre a sečtěte je. Kompletní přehled bodování najdete na stranách 8 a 9 těchto pravidel a také na přehledových kartách. **Zvítězí hráč, který získal nejvíce bodů.**

AKCE

Každý hráč má farmu, která se skládá z 15 políček. Dvě z těchto políček jsou již na začátku obsazena dřevěnou chýší. Zbývajících 13 políček může hráč během hry libovolně využít. Hráči mohou rozšiřovat a renovovat svoji dřevěnou chýši (A). Rozšířená chýše umožňuje narození potomka (B). Hráči mohou zorat a osít svá pole (C) a stavět ploty pro chov zvířat (D).

A – ROZŠÍŘENÍ DŘEVĚNÉ CHÝŠE, RENOVACE NA JÍLOVOU CHÝŠÍ/KAMENNÝ DŮM

Na začátku hry má každý hráč dřevěnou chýši se dvěma místnostmi. Hráči mohou rozšířit svoji chýši o další místnosti. Ty musí stranou, nikoli pouze rohem, sousedit s již existujícími místnostmi. (viz obrázek vpravo). K tomuto slouží akce *stavba místností a/nebo chlévů*. **Nové místnosti musí vždy postaveny ze stejného materiálu jako zbytek chýše nebo domu.** Dřevěná chýše může být vždy rozšířena pouze o další dřevěnou místnost, jílová chýše o jílovou místnost a kamenný dům pouze o kamennou místnost.

Rozšíření dřevěné chýše stojí 5 dřev a 2 rákosy (na střeche) za místnost, jílové chýše 5 jílu a 2 rákosy za místnost a rozšíření kamenného domu 5 kamenů a 2 rákosy za místnost. Hráč, který si zvolí akci *stavba domu a/nebo chlévů*, může postavit tolik místností, kolik chce, a na kolik má potřebné suroviny. Každá místnost stojí 5 základních surovin (dřeva, jílu, nebo kamenů) a 2 rákosy.

V průběhu hry může být dřevěná chýše zrenovována na jílovou chýši a jílová chýše zrenovována na kamenný dům. První možnost akce *renovace* se objeví ve druhé etapě hry, tedy mezi koly 5 – 7.

První renovace chýše, tedy z dřevěné na jílovou, stojí hráče tolik jílu, kolik má chýše hráče místností a k tomu 1 rákos (na střeche). Kartičky dřevěných chýší otočte nahoru stranou jílových chýší.

Druhá renovace jílové chýše na kamenný dům stojí hráče tolik kamenů, kolik má chýše hráče místností a k tomu 1 rákos (na střeche). Kartičky hliněné chýše nahraďte kartičkami kamenného domu.

Hráč musí vždy renovovat kompletní chýši, není možné renovovat pouze jednotlivé místnosti.

DALŠÍ AKCE PŘI STAVBĚ A PO RENOVACI

Navíc, nebo místo stavby místností, může hráč pomocí této akce postavit až 4 chlévy, každý za 2 dřeva. Chlévy slouží jako přístřešek pro zvířata (viz strana 8).

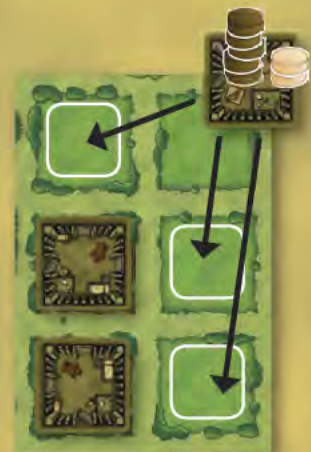
Akce *renovace* umožňuje vždy jen jednu renovaci. Dvojitá renovace ze dřevěné chýše na kamenný dům v rámci jedné akce není možná. Akce *renovace* z druhé etapy hry umožňuje hráči navíc vyložit velké nebo malé vybavení. Hráč nemůže koupit pouze vybavení a nevyužít akci renovace. Druhá akce *renovace*, která přichází do hry v posledním kole hry, umožňuje hráči navíc po renovaci postavit ploty (viz akce D, strana 8). I zde hráč nemůže postavit ploty bez toho, aby nejdříve provedl renovaci.



Hráčům, kteří mají 3 a více zvířat stejného druhu se nenarodí více než jedno nové zvíře - mládě. Pro mládě je místo ve chlévě.

Vítězné body hráči dostanou za počet polí, pastvin a chlévů na nich, za obilí, zeleninu, ovce, divoká prasata a krávy. Každé nevyužitě políčko na farmě naopak hráče stojí 1 bod. Další body se přidělují za chýše či dům, za členy rodiny a za zahraniční karty vybavení a profesí.

Kompletní přehled bodování najdete na straně 10 těchto pravidel a také na přehledových kartách.



Každý člen rodiny potřebuje v chýši (domě) svou vlastní místnost (výjimka viz akce *potomstvo*).



B – POTOMSTVO

V druhé etapě hry, mezi koly 5 – 7, přichází do hry akce *potomstvo a poté 1 malé vybavení*. Před tím, než hráč využije tuto akci, musí mít ve své chýši (domě) místo pro nového člena rodiny. Musí tedy mít více místností, než má v tu chvíli členů rodiny. Po akci *potomstvo* může hráč vyložit jedno malé vybavení. Akce *potomstvo* (i bez místa v chýši nebo v domě) přichází do hry v etapě 5, tedy v kole 12 nebo 13. Touto akcí může hráč rozšířit svoji rodinu bez ohledu na počet místností v chýši nebo v domě.

Hráč, který provede akci *potomstvo*, umístí nového člena své rodiny – potomka, na tuto akci.



Ve fázi **návrat domů** na konci kola si hráč vezme potomka k sobě a umístí ho do volné místnosti ve své chýši (domě). Pokud tento potomek (díky akci z etapy 5) nepotřebuje svoji vlastní místnost (a hráč volnou místnost nemá), umístí ho hráč do místnosti společně s jiným členem rodiny. Pokud hráč volnou místnost má, nebo ji později postaví, potomek ji okamžitě obydlí. Hráč, který využije akci *potomstvo*, bude mít od příštího kola jednoho člena rodiny a tedy i jednu akci navíc. Nového člena rodiny **není možné** využít k akci v tom kole, ve kterém se narodil, musí nejdříve vyrůst. **Maximální možný počet členů rodiny je 5.** Hráč, který již má 5 členů rodiny, nemůže akci *potomstvo* využít.

C – ORBA POLÍ, OBIÍ A ZELENINA



Hráč, který si vybere akci *zorat 1 pole*, si vezme 1 kartičku zoraného pole ze společné zásoby a umístí ji na některé volné políčko na svojí farmě. Pokud již má hráč nějaké zorané pole, musí nové zorané pole sousedit stranou s alespoň jedním již existujícím zoraným polem.

Hráč, který si zvolí akci *vzít 1 obilí*, si vezme ze společné zásoby 1 žeton obilí do své zásoby. Stejně je možné vzít si 1 zeleninu pomocí akce *vzít 1 zeleninu*, která přichází do hry v etapě 3 (kola 8 a 9).



Akce *zasít a/nebo péci chléb* umožňuje hráči zasít obilí a zeleninu na **libovolný počet prázdných zoraných polí**. Hráč si vezme 1 obilí ze své zásoby a umístí ho na prázdnou kartičku zoraného pole. K tomu vezme 2 obilí ze společné zásoby a umístí je na první obilí. Místo obilí může hráč na některá z prázdných zoraných polí zasít zeleninu. Vezme si 1 zeleninu ze své zásoby a umístí ji na prázdnou kartičku zoraného pole. K tomu vezme 1 zeleninu ze společné zásoby a umístí ji na tu první. Nově zaseté pole obilí má na sobě 3 žetony, nově zaseté pole zeleniny 2 žetony (viz obrázek vpravo).



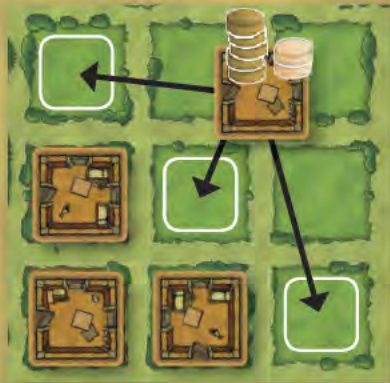
Obilí a zelenina se sklízí pouze v průběhu sklizně (viz průběh hry, čas sklizně, strana 5). Obilí či zelenina v zásobě hráče mohou být vždy i bez jakéhokoli vybavení přeměněny na 1 jídlo. Se správným vybavením (obilí pouze pomocí akce *péci chléb* – viz níže) i na více jídel.

V etapě 5 (kola 12 a 13) přichází do hry akce *zorat 1 pole a/nebo zasít*, která umožňuje zorat pole a současně zasít na libovolný počet prázdných zoraných polí. Je-li zorané pole po několika sklizních vyprázdněno, může být znovu oseto. Sklizené pole již není třeba orat.

PEČENÍ CHLEBA

Pokud hráč zvolí akci *zasít a/nebo péci chléb*, může se rozhodnout, co udělá s některými nebo všemi žetony obilí, které má v tu chvíli ve své zásobě. Kromě toho, že je může zasít, jak bylo popsáno výše, nebo je může ponechat ve své zásobě, může je využít k pečení chleba a přeměnit je v jídlo. Pečení chleba vyžaduje příslušné vybavení. Ohniště umožňuje přeměnit každé obilí na 2 jídla, kamna na 3 jídla, kamenná pec až 2, obilí každé na 4 jídla a jílová pec jen 1 obilí na 5 jídel (viz také karty velkých vybavení, strana 9).

Příklad: Hráč si vybere akci stavba místností a postaví třetí místnost dřevěné chýše. Za to zaplatí 5 dřev a 2 rákosy. Poté zvolí akci renovace, zaplatí 3 jíly a 1 rákos a otočí 3 kartičky dřevěné chýše na stranu jílové chýše. V dalším průběhu hry si vybere opět akci stavba domu, zaplatí 5 jílu a 2 rákosy a rozšíří jílovou chýši o další místnost.



Později by hráč mohl dále rozšířit jílovou chýši (za 5 jílu a 2 rákosy) nebo ji zrenovovat na kamenný dům (za 4 kameny a 1 rákos).



Když hráč zvolí akci zasít, na prázdné kartičce zoraného pole se z jednoho obilí stanou 3, z jedné zeleniny 2. Na již sklizené pole je možné znovu stejným způsobem zasít opět obilí nebo zeleninu, bez ohledu na to, co na něm bylo zaseto předtím.

Příklad: Hráč má 2 prázdné kartičky zoraných polí, ve své zásobě má 1 obilí a 1 zeleninu. Použije je jako osivo a zaseje je na svá pole při akci zasít a/nebo péci chléb. Po zasetí jsou na jednom poli 3 obilí a na druhém poli 2 zeleniny. Při každé z následujících dvou sklizní dostane hráč z těchto polí 1 obilí a 1 zeleninu. Poté je pole se zeleninou opět prázdné. Mezi tím hráč zorat ještě 1 pole a v tuto chvíli si znovu vybere akci zasít a/nebo péci chléb. Zaseje 2 sklizené zeleniny na 2 prázdná pole. Na třetí zorané pole nic zasít nemůže, protože na něm je ještě 1 obilí. Může ještě použít své vybavení a ze dvou obilí ve své zásobě upéct chléb.

D – CHOV ZVÍŘAT: PLOTY, CHLÉVY, OVCE, DIVOKÁ PRASATA A KRÁVY

Hráč může na své farmě chovat právě 1 zvíře v chýši (domě) jako domácího mazlíčka, bez ohledu na druh zvířete, druh domu, nebo počet místností. Zvíře nezabírá životní prostor členům rodiny. Pokud chce hráč chovat více zvířat, musí postavit chlévy a/nebo ohradit pastviny.

Akce *ploty* umožňuje hráči vyměnit dřevo ze své zásoby za ploty v poměru 1:1. Ploty musí být postaveny okamžitě. Staví se na hranicích mezi poličky farmy a ploty ohraničují jednotlivé pastviny. Polička farmy uvnitř pastvin jsou při bodování považována za využitá (viz *závěrečné vyhodnocení strana 10*). Pastvina je uzavřená, pokud má ploty na všech svých stranách, strana herního plánu farmy, chlévy, pole, ani místnosti chýše či domu se jako ploty nepočítají. **Ploty je možné postavit jen tehdy, vytvoří-li úplnou, uzavřenou pastvinu nebo více pastvin.** Již postavené ploty nemohou být v průběhu hry odebrány ani přesunuty. Pokud hráč již nějakou pastvinu ohradil, musí s ní nová pastvina alespoň jednou stranou polička sousedit. Jeden plot může ohraničovat více pastvin a již existující pastvina, složená z více poliček může být později ploty rozdělena na více pastvin.

Každý hráč může postavit maximálně 15 plotů. Zoraná pole ani místnosti chýše (domu) nesmí být oploceny. Na každé pastvině mohou žít pouze zvířata jednoho typu, tedy buď ovce, nebo divoká prasata, nebo krávy. Na každém poličku pastviny mohou žít až 2 zvířata. Na pastvině o velikosti jednoho polička mohou tedy žít 2 zvířata.

Na pastvině o velikosti dvou poliček 4 zvířata atd. V průběhu hry mohou být zvířata na farmě kdykoli libovolně přesouvána, pokud jsou vždy dodržena všechna pravidla. Hráč může také zvířata vrátit do společné zásoby bez náhrady, pokud si chce uvolnit místo pro jiná zvířata.

STAVBA CHLÉVŮ

Chlévy můžete postavit pomocí akce *stavba místností a/nebo chlévů* (viz *strana 6*). Každý chlév stojí 2 dřeva. Umístění chléva na pastvině **zdvojnásobuje kapacitu celé pastviny** (viz *příklad na straně 12*). Chlév může být postaven na kterémkoli poličku farmy, na kterém není zorané pole nebo místnost chýše (domu). Chlévy nemusí být oploceny. Mohou být postaveny a oploceny později. V každém neoploceném chlévě může žít 1 zvíře. Zvířata se rozmnožují vždy až na konci sklizně, v období rozmnožování (viz *strana 6*). Poličko farmy s neoploceným chlévem se na konci hry považuje za využitě.

KARTY PROFESÍ A VYBAVENÍ

Na začátku hry dostane každý hráč do ruky 7 karet profesí a 7 karet malého vybavení. Ve variantě rodinné hry tyto karty nerozdávějte. Hraje se bez nich.



KARTY PROFESÍ

Pomocí akce *1 profese* může hráč vyložit jednu kartu profesí z ruky lícem nahoru před sebe na stůl.

Využití akce *1 profese* předtištěné na herním plánu je pro každého hráče poprvé zdarma a poté vždy stojí 1 jídlo.



Při hře 3 – 5 hráčů je ve hře ještě jedna akce *1 profese*, její cena závisí na počtu hráčů (viz *karty akcí*). Efekt vyložené karty profesí platí pro hráče ihned po vyložení této karty. Karty, které mají hráči v ruce, nemají ve hře žádný efekt.

Karty *rolník*, *akrobat* a *nosič ryb* (karty z rozšíření hry) na sobě mají vpravo dole zobrazen symbol nároku. Když hráč splní příslušnou podmínku, umístí žeton nároku na příslušné pole, což mu může přinést další zisk.

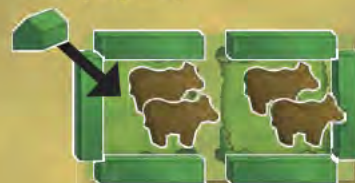
KARTY VYBAVENÍ

Ve hře je kromě karet malého vybavení také 10 karet velkého vybavení. Zatímco karty malého vybavení přijdou do každé hry jiné, v každé hře je k dispozici stejných 10 karet velkého vybavení, které mohou všichni hráči využít (viz *strana 9*).

Karty velkého vybavení budou použity i pro variantu rodinné hry.



11 plotů tvoří pastviny. V jedné jsou 2 ovce (tato pastvina je plná), ve druhé jedno divoké prase (ještě je volné místo pro jedno) a v té největší jsou 3 krávy (ještě je volné místo pro jednu).



Poté, co je na této pastvině postaven chlév, bude na ní místo pro další 4 zvířata.




Nosič ry (rozšíření): Kdykoli hráč umístí svého člena rodiny na akci 1 rákos, umístíte žeton nároku na akci rybolov. Pokud na akci rybolov ještě zbývá jídlo ve fázi návrat domů, tento hráč ho získá.



Akce *1 velké nebo malé vybavení* umožňuje hráči zahrát 1 velké nebo 1 malé vybavení. Totéž umožňuje i akce *renovace*. Malé vybavení může být koupeno i v kombinaci s dalšími akcemi – *začínající hráč* a *potomstvo*. Akci *potomstvo* a *poté 1 malé vybavení* nelze využít pouze k zakoupení malého vybavení, hráč musí nejdříve rozšířit svoji rodinu.

Pravý horní roh karet vybavení ukazuje počet stavebních materiálů (výjimečně i jiného zboží nebo jídla) – **cenu**, kterou je třeba zaplatit při zakoupení této karty. Některé karty malého vybavení nevyžadují žádnou platbu, takovou kartu je možné při využití těchto akcí vyložit zdarma. Některé karty mají v **levém horním rohu podmínku**, kterou musí hráč nejdříve splnit (např. mít vyložené 3 profese).



Mnoho karet velkého i malého vybavení přináší na konci hry vítězné body. Ty jsou na kartách zobrazeny **na levé straně** pod obrázkem. Symbol bonusových bodů ve spodní části karty značí to, že karta může na konci hry přinést ještě další vítězné body navíc. To je vždy popsáno v textu na kartě.


 Některé karty malého vybavení se předávají mezi hráči. Taková karta je vždy hráčem zahrána, provede se její efekt a poté je předána do ruky dalšího hráče po levé straně. Toto je vždy naznačeno symbolem hnědých šipek na kartě. Pokud některou kartu malého vybavení tímto způsobem využili všichni hráči, odstraňte ji ze hry.


Sedm karet malého vybavení jsou karty vylepšení. K zahrání těchto karet nejsou potřeba pouze zobrazené suroviny, ale také již dříve zahraná karta vybavení, kterou hráč v tu chvíli musí zahodit.

KARTY VELKÝCH VYBAVENÍ

Ve hře je 10 karet velkých vybavení. Je možné je koupit pomocí akce *1 velké vybavení* (samostatně nebo po akci *renovace*). Mají svůj vlastní herní plán, na kterém jsou v průběhu hry vyloženy. Pokud již bylo v průběhu hry koupeno 9 karet velkých vybavení, otočte jejich herní plán na druhou stranu. Na té je přehled závěrečného vyhodnocení a místo pro poslední kartu velkého vybavení.

Karty velkých vybavení mohou hráčům ve hře přinést velmi významné výhody. Především umožňují přeměnu surovin na jídlo. V dolních rozích některých karet najdete symboly  a . Tyto symboly najdete i na některých kartách malého vybavení (viz *rozšíření hry*).

 – Obilí (stejně jako zelenina) může být kdykoli přeměněno na jídlo v poměru 1 žeton za 1 jídlo. Karty s tímto symbolem umožňují pouze při provedení akce péci chléb přeměnit žetony obilí na více jídla.

 – Karty s tímto symbolem umožňují přeměnit zvířata na jídlo.

Ohniště a kamna – hráč může mít více z těchto karet současně. Dvě ohniště se liší pouze cenou (2 jíly/ 3 jíly). Výhodu má tedy hráč, který koupí ohniště dříve. Stejně je to s kamny (4 jíly/5 jíly), která je možné postavit buď samostatně, nebo pokud již hráč má ohniště, může ho vylepšit na kamna. Postaví kamna zdarma a vrátí ohniště zpět na herní plán velkých vybavení. To může být později znovu některým z hráčů koupeno. Každé ohniště a kamna mají na konci hry hodnotu 1 vítězného bodu. Především ale v průběhu hry umožňují přeměňovat zboží na jídlo. Pomocí nich je možné přeměnit zeleninu na více než 1 jídlo. Také je možné přeměnit zvířata na jídlo, což bez příslušného vybavení možné není. Kromě toho umožňují hráči využít akci péci chléb a tedy přeměnit obilí na více jídel.

Jílová pec a kamenná pec umožňují hráči péci chléb ještě lépe. Také přinášejí na konci hry 2, respektive 3 body. Hráč navíc může provést akci péci chléb ihned, když si pec koupí. Pece stojí 3 jíly a 1 kámen, respektive 3 kameny a 1 jíl. Některé karty malého vybavení umožňují pece vylepšit.

Truhlářství, hrnčířství a košíkářství mohou hráči přinést jídlo v průběhu hry a body na konci hry za dřevo, jíl a rákos. Při každé sklizni může být příslušný stavební materiál přeměněn na 2 nebo 3 jídla (podle karty) Na konci hry může hráč dostat až 3 body za příslušný stavební materiál ve své zásobě.

Studna stojí 3 kameny a 1 dřevo a poskytuje hráči 1 jídlo v každém z příštích pěti kol hry (nebo méně, pokud už do konce hry 5 kol nezbyvá). Především ale přináší na konci hry 4 vítězné body.



POČTY HERNÍHO MATERIÁLU

Jediné části herního materiálu, jejichž počet je záměrně omezen, je 5 žetonů členů rodiny, 4 chlévy a 15 plotů každého hráče. Další herní materiál může být nahrazen nebo mohou být použity žetony násobení. Pokud položíte některou surovinu, obilí, zeleninu nebo zvíře na žeton násobení, bude se počítat jako 4 nebo 5 žetonů, podle strany, kterou použijete. Na jedné straně žetonů násobení je zobrazen symbol jídla, jelikož to bude právě jídlo, které bude třeba nejčastěji znásobit.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Po skončení 14. kola hry a po poslední sklizni proběhne závěrečné vyhodnocení. Přehled vyhodnocení najdete na kartách přehledu hry a také na zadní straně herního plánu velkých vybavení. Všichni hráči postupně dostanou body za následující kategorie:

Zoraná pole: Hráči dostanou body za všechna zoraná pole na své farmě, bez ohledu na to, jestli jsou tato pole prázdná, nebo je na nich zaseto obilí, či zelenina. Každý hráč, který nemá žádné, nebo má 1 zorané pole, ztrácí 1 bod. Za každé další zorané pole získá hráč 1 bod, maximálně 4 body za 5 a více zoraných polí. Hráči tedy dostanou -1/1/2/3/4 body za 0-1/2/3/4/5+ zoraných polí.

Pastviny: Hráči dostanou body za počet uzavřených pastvin, nikoli za počet políček farmy, která jsou oplocena. Velikost jednotlivých pastvin není pro bodování podstatná. Každý hráč, který nemá žádné pastviny, ztrácí 1 bod. Za každou pastvinu získá hráč 1 bod, maximálně 4 body za 4 a více pastvin. Hráči tedy dostanou -1/1/2/3/4 body za 0/1/2/3/4 pastviny.

Obilí a zelenina: Hráči dostanou body za obilí a zeleninu ve svojí zásobě a na zoraných polích na své farmě. Každý hráč, který nemá žádné obilí, ztrácí 1 bod. Hráči dostanou -1/1/2/3/4 body za 0/1/4/6/8+ obilí. Každý hráč, který nemá ani jednu zeleninu, ztrácí 1 bod. Hráči tedy získají -1/1/2/3/4 body za 0/1/2/3/4+ zeleniny.

Zvířata: Počítají se zvlášť ovce, divoká prasata a krávy. Za každý druh ztrácí každý hráč, který nemá ani jedno zvíře tohoto druhu ztrácí 1 bod. Hráči dostanou -1/1/2/3/4 body za 0/1/4/6/8 ovcí, -1/1/2/3/4 body za 0/1/3/5/7 divokých prasat a -1/1/2/3/4 body za 0/1/2/4/6 krav.

Nevyužitá políčka farmy: Hráči nedostanou žádné body navíc za políčka farmy, která využili. Naopak každý hráč ztrácí 1 bod za každé políčko své farmy, které nevyužil. Políčko je považováno za využité, pokud je na něm postavena místnost chýše nebo domu, pokud je součástí oplocené pastviny, pokud je na něm kartička zoraného pole, nebo pokud je na něm postaven neoplocený chlév. Jinak řečeno nevyužitá políčka je prázdné políčko, které není součástí oplocené pastviny.

Oplocené chlévy: Hráči neztratí žádné body, pokud nemají žádné chlévy. Za každý chlév uvnitř oplocené pastviny na své farmě získá hráč 1 bod. Za neoplocené chlévy hráči žádné body nedostanou. Výhoda neoplocených chlévů je v tom, že zabírají nevyužitá políčka farmy.

Chýše, domy: Každý hráč získá 1 bod za každou místnost své jílové chýše (hráč se čtyřmi místnostmi jílové chýše získá 4 body) nebo 2 body za každou místnost svého kamenného domu (hráč se čtyřmi místnostmi kamenného domu získá 8 bodů). Za místnosti dřevěné chýše nezískají hráči žádné body.

Členové rodiny: Každý hráč dostane 3 body za každého člena své rodiny.

Body za karty: Některé karty malých a velkých vybavení mají na levé straně zobrazen žlutý symbol, který znamená počet vítězných bodů, které hráč za tuto kartu dostane na konci hry, pokud ji má vyloženou.

Každý hráč ztratí 3 body za každou kartu žebrání, kterou má na konci hry u sebe.

Body navíc: Některé karty vybavení a profesí přinášejí hráčům na konci hry body navíc. Způsob zisku bodů najdete vždy v textu karty. Karty přinášející body navíc mají ve spodní části symbol bodů navíc.



-1	1	2	3	4
0-1	2	3	4	5+
0	1	2	3	4+
0	1-3	4-5	6-7	8+
0	1	2	3	4
0	1-3	4-5	6-7	8+
0	1-2	3-4	5-6	7+
0	1	2-3	4-5	6+

Na kartách přehledu hry a také na zadní straně herního plánu velkých vybavení najdete přehled bodování.



VARIANTA RODINNÉ HRY (PRO 1 – 5 HRÁČŮ OD 10 LET)

V této zjednodušené verzi Agricoly se nepoužijí karty profesí a malého vybavení. Hráči tedy nemají v ruce žádné karty. Levý herní plán akcí otočte na stranu označenou Agricola jako rodinná hra. Při hře 2 – 5 hráčů platí všechna pravidla základní hry s těmito změnami:

- Otočte první (levý) herní plán akcí na druhou stranu označenou symbolem rodinné hry.
- Ve hře 3 – 5 hráčů použijte karty akcí označené symbolem rodinné hry.
- Akce *malé vybavení* u akcí *potomstvo* a *začínající hráč* se neprovádějí.
- Akce *1 velké nebo malé vybavení* je omezena pouze na velké vybavení.
- Akce *profese* se ve hře neprovádějí.

VARIANTA SÓLO (PRO 1 HRÁČE OD 12 LET)

Jediný hrající hráč začíná s 0 žetony jídla. Hraje běžným způsobem kolo po kole. Místa pro karty na levém herním plánu akcí zůstanou prázdná, stejně jako při hře dvou hráčů. Jinak se hraje stejně jako při hře více hráčů s těmito drobnými výjimkami:

- Každý dospělý člen rodiny během sklizně spotřebuje 3 jídla místo 2. Nově narozený potomek spotřebuje 1 jídlo, stejně jako v základní hře.
- Pole akce *3 dřeva* poskytuje v každém kole pouze 2 dřeva místo 3.
- Pokud má být malé vybavení posláno dalšímu hráči, odstraňte jej ze hry.

Sólová hra je zajímavá především pokud hrajete sérii více her. Po ukončení první hry vyberte jednu z karet profesí, kterou jste v průběhu hry zahráli a ponechte ji lícem nahoru před sebou. Tato profese pro vás bude trvalou profesí pro všechny následující hry. Do každé další hry si přidejte jednu další trvalou profesí z profesí zahranych ve hře předcházející. Počet profesí v ruce pro každou hru snižte o počet trvalých profesí. Ve hře tedy bude vždy celkem sedm profesí.

Protože každou další hru začínáte s více trvalými profesemi, je třeba si do každé další hry dát vyšší cíl. V první hře 50 bodů, pak 55, 59, 62, 64, 65, 66 a 67 bodů. Po osmé hře série sólových her končí. (Můžete samozřejmě hrát i další se sedmi trvalými profesemi a pro každou další hru zvýšit cílový počet bodů o 1 bod.)

Na začátku každé hry v sérii si vezměte 1 jídlo za každé 2 body (zaokrouhleno dolů), o které jste překročili cílový počet bodů v předchozí hře. Všechny karty z předchozí hry, kromě trvalých profesí, zamíchejte zpět do balíčků.

Pokud chcete hru posunout ještě dále, můžete si vybrat karty do ruky a také předem v rámci jednotlivých etap hry určit pořadí karet kol. V průběhu vývoje hry bylo zaznamenáno dosažení 120 bodů. Pokud se vám podaří dosáhnout více než 100 bodů, napište zprávu o svojí hře na adresu agricola@mindok.cz. Napište, jestli jste použili balíček karet E, I, nebo K (viz rozšíření hry).

DODATEK č. 1: SLOVNÍČEK POJMŮ

Tato pravidla i karty v této základní hře a v rozšíření používají některé pojmy, které nemusí být jednoznačné jasné. Pro přesné vysvětlení některých pojmů použijte následující přehled

Člen rodiny: Žeton člena rodiny v barvě hráče

Hráč: Člověk, který hraje Agricola

Spoluhráči: Všichni ostatní hráči kromě vás

Pastvina: Jedno nebo více políček farmy, které jsou obestavěny ploty

Farma: Herní plán hráče, rozdělený celkem na 15 políček

Nevyužité políčko farmy: Každé políčko farmy, na kterém není místnost chýše (domu), nebylo zorané na pole, není oploceno, ani na něm nestojí chív

Zorané pole: Kartička, kterou hráč umístí na políčko své farmy, nejčastěji po využití akce zorat pole. Dá se na ni zasít obilí nebo zelenina

Stavební materiál: Dřevo, jíl, rákos, kámen - kruhové žetony

Suroviny: Dřevo, jíl, rákos, kámen (stavební materiály) a také obilí a zelenina - kruhové žetony

Zvířata: Ovce, divoká prasata a krávy - bílé, černé a hnědé figurky

Zboží: Dřevo, jíl, rákos, kámen (stavební materiály) a také obilí a zelenina a také zvířata

Karty kol: Karty s modrou rubovou stranou. Jsou rozděleny podle etap hry. V každém kole hry přinášejí do hry jednu novou akci, v každé hře jsou stejné, jejich pořadí se mění pouze v rámci jednotlivých etap hry

Karty akcí: Karty se zelenou rubovou stranou. Jsou rozděleny podle počtu hráčů. Každá z nich znamená akci, která je pro hráče dostupná po celou hru. Ve hře stejného počtu hráčů jsou vyloženy vždy stejné karty. Na rubové straně obsahují akce pro variantu rodinné hry

Vybavení (karty vybavení): Karty s červenou a oranžovou rubovou stranou. V průběhu hry je hráči mohou vyložit a získat tím výhodu do dalšího průběhu hry. Dělí se na malé vybavení (oranžový rub) a velké vybavení (červený rub)

Malé vybavení: Karty s oranžovou rubovou stranou. Na začátku hry jich má každý hráč v ruce sedm, během hry je může postupně vykládat, zejména při využití akce 1 malé vybavení (samostatně nebo ve spojení s jinou akcí). Po vyložení přináší vybavení hráči určitou výhodu do dalšího průběhu hry, případně na konci hry

Velké vybavení: Karty s červenou rubovou stranou. Jsou vyloženy na herním plánu velkých vybavení. Hráči je mohou v průběhu hry koupit a vyložit, zejména při využití akce 1 velké vybavení (samostatně nebo ve spojení s jinou akcí). Po vyložení přináší vybavení hráči určitou výhodu do dalšího průběhu hry, případně na konci hry

Profese (karty profesí): Karty se žlutou rubovou stranou. V průběhu hry je hráči mohou vyložit a získat tím výhodu do dalšího průběhu hry

Na začátku hry jich má každý hráč v ruce sedm, během hry je může postupně vykládat při využití akce 1 profese

Využití akce: Umístění člena rodiny na místo akce a provedení této akce

Provedení akce: Efekt akce, kterého je možné dosáhnout buď umístěním člena rodiny na místo akce nebo bez umístění člena rodiny pomocí některých karet profesí a vybavení



Ve variantě rodinné hry použijte herní plán akcí a karty akcí označené symbolem rodinné hry.

Další upřesnění k textům jednotlivých karet profesí a vybavení a také odpovědi na další otázky k pravidlům najdete na stránce hry Agricola na www.hrajeme.cz.

PODĚKOVÁNÍ

Jak celé mezinárodní vydání Agricoly, tak samotné vydání české znamená ve světě moderních společenských her velmi unikátní projekt, na kterém se podílela velká spousta lidí. Poděkování si zaslouží mimo jiné především tyto lidé: Uwe Rosenberg - autor hry, Hanno Girke a jeho firma Lookout games za první vydání a také náročnou koordinaci vydání druhého v osmi jazykových verzích zároveň, Klemens Franz za mnoho práce na grafice všech jazykových verzí, Dale Yu za přínosné připomínky k sólo variantě hry, Melissa Rogerson za překlad do Angličtiny a ujasnění mnoha detailů, všichni další překladatelé do různých jazyků, především Przemyslaw Korzeniewski z polské firmy Lacerta za ujasnění mnohých detailů, stovky hráčů po celém světě, kteří přispěli k tvorbě a doladění hry. Ondřej „Osvold“ Svoboda za skvělý český překlad karet profesí a vybavení, především jejich názvů, Monika „Dilli“ Dillingerová za dlouhé hodiny strávené zpřehledňováním a ujasňováním pravidel a formulací na kartách a velkou morální podporu, Helča Kovaříková za kompletní českou grafiku, Marián „Gimli“ Matušák za překlad do Slovenštiny, Zdeněk „Křen“ Petruj a Karel Vlasák za připomínky k přehlednosti pravidel, lidé z herní komunity kolem serveru hoyfjand.cz, kteří nás všechny v práci na Agricole intenzivně povzbuzovali, mnozí další, se kterými jsme ještě před českým vydáním Agricoly hráli a povídali si o ni. S jakýmkoli dotazy ohledně Agricoly se obraťte e-mailem na agricola@mindok.cz

