

AGRICOLA

SEDLÁCI Z BLAT

Ještě v minulém století byla těžba rašeliny vyřezáváním zcela běžným způsobem, jak zajistit vytápění domácností ve venkovských oblastech. Rašeliniště a lesy byly také využívány k rozšiřování oblastí orné půdy. Ve hře „Agricola – Sedláci z blat“ hráči začínají s kartičkami močálů a lesů na své farmě. Musejí využít speciální akce k tomu, aby odstranili lesy a močály a tím si rozšířili prostor pro svá pole a své pastviny. Odstraňování lesů a močálů přináší dřevo a rašelinu, které hráči potřebují k vytápění svých chýší a domů. Speciální akce, které mohou hráči využít bez umístění svých členů rodiny, přináší do hry úplně nový druh dynamiky a rozhodování.

Hratelné pouze se základní hrou Agricola. Ke hře je nutná znalost pravidel základní hry Agricola.

HERNÍ MATERIÁL

- A** 2 rozšíření herního plánu velkých vybavení
- B** 1 místo akce ošetřovna
- C** 25 dřevěných figurek koní
- D** 27 žetonů paliva
- E** 42 kartiček lesů/močálů
- F** 6 kartiček zoraných polí
- G** 10 karet speciálních akcí
- H** 14 karet velkých vybavení
- I** 9 startovních karet
- J** 118 karet malých vybavení (ve 2 balíčcích)
- K** 2 karty označení balíčků
- L** 6 žetonů využití se symbolem „nepoužívá se“ na druhé straně
- M** 4 žetony využití se symbolem postele na druhé straně
- N** 1 žeton hrobky
- O** 1 žeton se zelenou šipkou a – 1 bodem na druhé straně
- P** 1 bloček pro zapisování bodů



PŘÍPRAVA HRY

Úrovně náročnosti

Toto rozšíření hry Agricola nabízí 3 úrovně náročnosti hry.

- 1. úroveň hry je stejná jako rodinná verze základní hry. Hráči nemají v ruce žádné karty.
- 2. úroveň hry se hraje s herními plány a kartami akcí rodinné verze základní hry. Navíc má každý hráč v ruce 7 karet malých vybavení. (Pro začátek doporučujeme 3 karty ze základní hry a 4 karty z balíčku základních karet (E) z tohoto rozšíření.) Je ale jen na dohodě hráčů, jakým způsobem zkombinujete karty ze základní hry a rozšíření. (Karty malých vybavení je možné vyložit pomocí akce 1 velké nebo malé vybavení a nebo pomocí speciální akce černý trh.)
- Na 3. úrovni se tato hra hraje s kompletními pravidly základní hry Agricola. Každý hráč má tedy v ruce 7 karet malých vybavení a 7 karet profesí. To, jak namícháte karty malých vybavení ze základní hry a z rozšíření je pouze na vás. 3 karty ze základní hry a 4 karty z rozšíření určitě nejsou špatná volba. (Zkušeným hráčům Agricoly doporučujeme začít rovnou touto variantou.)

Rozdělení kartiček lesů a močálů

Každý hráč si náhodně vylosuje **jednu startovní kartu** a podle této karty rozmístí 3 kartičky močálů a 5 kartiček lesů na svůj herní plán farmy.

Karty speciálních akcí

Levý horní roh a také zadní strana karet speciálních akcí ukazují počet hráčů, ve kterém se tyto karty použijí. Umístěte příslušné karty speciálních akcí vedle herních plánů akcí doprostřed stolu.



Přední a zadní strana karty speciálních akcí.

Ve hře jsou dvě stejné karty koňská jatka a dvě stejné karty kuchyně. Na začátku hry je umístíte pod ohniště a kamna.

Nové karty velkých vybavení

Přidejte 14 nových karet velkých vybavení k desíti kartám ze základní hry. Levý horní roh nových karet ukazuje umístění těchto karet při přípravě hry. Pod 10 karet velkého vybavení ze základní hry umístěte po jedné nové kartě velkého vybavení.

Umístěte rašelinový milíř a myslivnu na rozšíření herního plánu velkých vybavení. Pod ně umístěte muzeum blat a hřebčín.

Žetony využití

Umístěte žetony využití doprostřed stolu vedle herních plánů. V průběhu hry mohou být tyto žetony umístěny na některé karty malých vybavení poté, co jsou zahrány. Označují to, kolikrát je ještě možné efekt karty malého vybavení využít.

Další žetony

Na druhé straně žetonů využití najdete symboly postele a symboly „nepoužívá se“. Žetony se symbolem postele se využijí, pokud členové vaší rodiny onemocní (viz strana 5). Žetony „nepoužívá se“ využijete ve variantě hry (viz strana 7). Speciální žetony jsou ve hře pro karty malých vybavení rodinná hrobka a lesní stezka.



Každý hráč má na začátku hry jiné rozložení kartiček lesů a močálů. Různá rozložení jsou vyvážená – hráč, který má lesy a močály blíže svému domu má naopak více místa pro pastviny a pole.

Při hře 2/3/4/5 hráčů použijte pouze 2/2/3/4 karty. Ostatní karty vraťte do krabice, nebudou pro tuto hru třeba.



Nové karty velkých vybavení jsou umístěny pod ty původní, nejsou na začátku hry k dispozici – proto není nutné před začátkem hry detailně vysvětlovat jejich funkce. Jediné 2 karty, které jsou k dispozici od začátku hry, jsou hřebčín a milíř.



PRŮBĚH HRY

Pokud není řečeno jinak, platí kompletní pravidla základní hry Agricola. Zvolte začínajícího hráče. Ten do začátku hry dostane 2 jídla, všichni ostatní hráči dostanou 3 jídla.

POZOR: Pro první kolo hry nevykládejte kartu kola náhodně, ale vždy vyložte kartu kola 1 malé nebo velké vybavení. Ostatní karty kol vykládejte stejně jako v základní hře.

Kartičky močálů a lesů

Tam, kde se v těchto pravidlech, nebo na kartách mluví o močálu, nebo lesu, jedná se vždy o jednu kartičku močálu nebo lesa. Pojem les nebo močál pro více kartiček pohromadě se ve hře nikde nepoužívá. Aby odstranili ze své farmy močály a lesy, musí hráči v průběhu hry využít speciální akce.

Močály ani lesy nesmí být oploceny, nesmí na nich být postaveny chlévy, místnost chýše či domu, zoráno pole, ani na nich nesmí být chována žádná zvířata.

Některé karty malých vybavení umožňují překrytí kartiček močálů a lesů dalšími kartičkami močálů nebo lesů.

V takovém případě se jak v průběhu, tak při bodování na konci hry, počítají pouze kartičky, které leží nahoře.

Velká vybavení

Kamna mohou být vyložena za vrácení ohniště. Při hraní s rozšířením je důležité vrátit ohniště přesně na to místo, kam na herním plánu velkých vybavení patří.

Kuchyně může být vyložena za vrácení ohniště nebo kamen. Při hraní s rozšířením je důležité vrátit ohniště nebo kamna přesně na to místo, kam na herním plánu velkých vybavení patří.

Malá vybavení

Rozšíření Sedláci z blat obsahuje velké množství karet malých vybavení. Tyto karty vypadají stejně jako karty v základní hře:

- Podmínky pro vyložení karty najdete v levém horním rohu. (Na stranách 6 a 7 těchto pravidel najdete vysvětlení jednotlivých podmínek.)
- Cenu, včetně toho, jestli má být karta vrácena nebo odhozena, za vyložení karty najdete v pravém horním rohu karty.
- Symbol hvězdičky * označuje, že v textu karty najdete ještě další informaci týkající se podmínky.

Zahrané karty malých vybavení musejí zůstat vyložené na stole před hráči až do konce hry. Hráč nemůže žádnou z karet zahodit poté, co využil její efekt. Některé karty malých vybavení ovlivňují setí obilí a zeleniny. Dejte si pozor zejména na následující věci:

- Stejně jako při hraní základní hry spolu musejí všechna zoraná pole sousedit. (Výjimkou je karta malého vybavení paseka.)
- Hráči musejí v období polí sklizně sklízet (sklizeň není dobrovolná).
- Karta, která umožňuje provedení akce zasít, neumožňuje automaticky provedení akce péci chléb.

Běžné a speciální akce

Je velmi důležité rozlišit běžné a speciální akce. Když je hráč na tahu, může, stejně jako v základní hře, vzít jednoho svého člena rodiny, umístit ho na kterékoliv místo akce a tuto akci provést (= **běžná akce**). Místo toho si může hráč vzít **jednu kartu speciálních akcí** a provést **jednu z akcí**, které jsou na této kartě zobrazeny.

Na provedení speciální akce hráč nepotřebuje žádného člena rodiny. Členové rodiny hráče v tu chvíli zůstávají v chýši/domě a mohou být využiti pro provedení akcí ještě v průběhu tohoto kola.



nebo



Na začátku hry hráči nemají žádné palivo.

Karty pro kola 2 – 4, stejně jako pro všechna další kola hry, se losují stejně jako v základní hře.

Tato základní pravidla mohou být, stejně jako mnohá další, změněna textem jednotlivých karet malých vybavení.

Například karta houština umožňuje umístit kartičky lesů přes sebe. Karta slatinný les zase kartičky lesů na kartičky močálů. Tato políčka se dvěma kartičkami se na konci hry počítají jako běžné lesy. (například pro kartu myslivna).

Ohniště s cenou 2 jily musí být vráceno na místo pro ohniště s cenou 2 jily. Ohniště s cenou 3 jily musí být vráceno na místo pro ohniště s cenou 3 jily. Na toto vrácení nemá vliv, jestli je ještě na místě karta koňská jatka nebo ne. Koňská jatka mohou takto být opět zakryta.

Pokud vykládáte kuchyni a vrátíte kamna, samozřejmě si nejdříve vezměte kuchyni a až poté vraťte kamna.



Naproti tomu, stojí-li na kartě psáno: Zahodte Vesnický kostelík ze hry, odložte kartu velkého vybavení Vesnický kostel do krabice.

Pro rozlišení mají karty malých vybavení z rozšíření šedé pozadí za textem.

Když hráč bere kartu speciální akce z místa vedle herních plánů, umístí si tuto kartu **licem nahoru** před sebe na stůl. Pokud v tomto kole chce některou akci z této karty využít další hráč, musí za tuto akci zaplatit **2 jídla do společné zásoby**. Druhý hráč si vezme kartu, provede jednu z akcí na ní zobrazených a umístí kartu před sebe na stůl **licem dolů**. Tato karta již nemůže být v průběhu tohoto kola využita dalším hráčem – každá karta speciálních akcí může být v každém kole využita maximálně dvakrát. Na konci kola všechny karty speciálních akcí otočte licem nahoru a vraťte je vedle herních plánů.

POZOR: Kartu speciálních akcí si můžete vzít pouze do té doby, dokud ještě máte ve svém domě/chýši alespoň jednoho člena rodiny.

Speciální akce

Ve hře je celkem 7 speciálních akcí. Ty jsou rozděleny mezi jednotlivé karty speciálních akcí v závislosti na počtu hráčů. Ve hře jsou dle počtu hráčů 2 – 4 karty. Označení počtu hráčů, při kterém se daná karta použije, najdete na rubové straně a také v levém horním rohu karty.



Řezat rašelinu

VeźmĚte jednu kartičku močálu ze své farmy a vraťte ji zpátky do společné zásoby. KromĚ toho, že si uvolníte 1 políčko na svĚm herním plánu farmy, dostanete také **3 paliva** ze společné zásoby. Tuto akci nemůžĚ využít hráč, který nemá na své farmĚ ani jednu kartičku močálu.



Mýtít les

VeźmĚte jednu kartičku lesa ze své farmy a na stejné místo umístĚte kartičku zoranĚho pole. Kartičku lesa vraťte do společné zásoby. Všechna zoraná pole na vaší farmĚ spolu musejí sousĚdit. Proto není akce mýtít les vĚždy možná. Tuto akci nemůžĚ využít hráč, který nemá na své farmĚ ani jednu kartičku lesa.



Kácet stromy

VeźmĚte jednu kartičku lesa ze své farmy a vraťte ji zpĚt do společné zásoby. KromĚ toho, že si uvolníte 1 políčko na svĚm herním plánu farmy, dostanete také **2 dřeva** ze společné zásoby. Tuto akci nemůžĚ využít hráč, který nemá na své farmĚ ani jednu kartičku lesa.

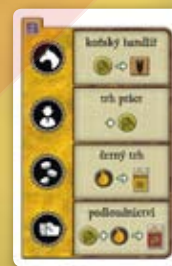
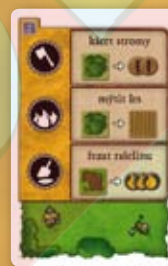


Koňský handlĚř

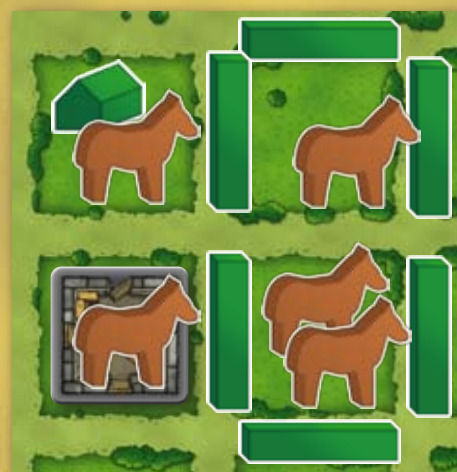
VeźmĚte si jednu figurku konĚ ze společné zásoby (POZOR: pokud hraje 2 nebo 5 hráčů, musĚte za konĚ zaplatit 1 jídlo). StejnĚ jako ostatní zvířata, musejí být konĚ chováni na vaší farmĚ. Pravidla pro chov a rozmnořování konĚ jsou stejná jako pro chov ostatních zvířat. KonĚ mohou být přemĚněni na jídlo pomocí velkých vybavení koňská jatka a kuchyně a také některých malých vybavení.



Dokud má hráč alespoň jednoho člena rodiny v chýši/domĚ a je k dispozici ještě alespoň jedna karta speciálních akcí, hráč se můžĚ vĚždy rozhodnout, jestli provede běžnou akci, nebo speciální akci. Žetony členů rodiny se používají pouze pro běžné akce. Hráč před sebou můžĚ mít libovolné množství karet speciálních akcí. Ovšem nemůžĚ nikdy využít žádnou z akcí z karty, kterou již má před sebou. Tyto akce mohou využít pouze ostatní hráči.



Tento hráč nesmĚ využít akci mýtít les, protože nemá na své farmĚ les, který by sousĚdil s jeho zoraným polem.





Trh práce

Vezměte si jedno jídlo ze společné zásoby. Pokud hrají 3 hráči, vezměte si 2 jídla ze společné zásoby.



Černý trh

Akci černý trh můžete využít, pouze pokud hrajete s kartami malých vybavení. Zaplatíte jedno palivo do společné zásoby a zahrajte jednu kartu malého vybavení z ruky. Musíte zaplatit plnou cenu tohoto vybavení a musíte splňovat podmínky pro jeho vyložení.



Podloudnictví

Zaplatíte jedno palivo a jedno jídlo do společné zásoby a zahrajte jednu kartu (malého nebo) velkého vybavení. Musíte zaplatit plnou cenu tohoto vybavení a musíte splňovat podmínky pro jeho vyložení.

K čemu je potřebné palivo?

Palivo hráči využívají k vytápění svých chýší/domů.

Vytápění místností

V průběhu fáze krmení rodiny každé sklizně musí hráč kromě nakrmení své rodiny ještě vytopit svoji chýši/dům. Za každou místnost dřevěné chýše musí hráč zaplatit 1 palivo. Hráč, jehož rodina žije v jílové chýši, musí zaplatit celkem o 1 palivo méně, než je počet místností jeho chýše. Hráč, který žije v kamenném domě, musí zaplatit celkem o 2 paliva méně, než je počet místností jeho domu.

Palivo může být kdykoli nahrazeno dřevem.

Je to stejné jako v základní hře, kde můžete kdykoli nahradit jídlo obilím nebo zeleninou. „Kdykoli“ zahrnuje i konec hry před závěrečným vyhodnocením, například kvůli zisku bodů navíc za rašelinový milíř.

Ošetřovna

Za každé palivo, které hráč nemůže zaplatit za vytápění své chýše/domu, dostane 1 žeton postele. Umístí tento žeton (nebo žetony) na své členy rodiny. Hráč nemůže mít více žetonů postelí, než má členů rodiny.

Člen rodiny, který má na sobě žeton postele, v příštím kole onemocní. Takový člen rodiny může udělat pouze jedinou akci – jít do ošetřovny. Hráč vrátí do společné zásoby žeton postele z tohoto člena rodiny a dostane jedno jídlo ze společné zásoby.

Na místo akce ošetřovna může být v každém kole umístěn libovolný počet členů rodiny.

Člen rodiny může využít akce ošetřovna (hráč dostane 1 jídlo), i když na sobě nemá žeton postele.

Hráči se mohou kdykoli rozhodnout svým palivem a dřevem vytopit méně místností, než mohou.

Za každé palivo, který není hráč schopen zaplatit za vytápění při závěrečné sklizni, jeden z členů jeho rodiny není schopen vstát z postele při závěrečném vyhodnocení. Za takového člena rodiny nedostane hráč při závěrečném vyhodnocení 3 body, ale pouze 1 bod.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Pro zápis závěrečného vyhodnocení použijte novou tabulku pro zápis bodů. Hodnocení je stejné jako v základní hře. K tomu dostane hráč 1 bod za každého koně na své farmě (počet bodů za koně není nijak omezen). Hráči, který nemá žádného koně, se odečte 1 bod. Za člena rodiny, který má na sobě žeton postele, dostane hráč pouze 1 bod.

Políčka farmy, na kterých zůstaly kartičky lesů a močálů, se počítají jako využitá.



Příklad: tento hráč má 3 místnosti dřevěné chýše a 2 členy rodiny. Za vytápění musí platit 3 paliva (ne pouze 2 za členy rodiny).



Příklad: Tento hráč má 4 členy rodiny ve 2 místnostech kamenného domu. Za vytápění platí 2 minus 2 paliva, tedy 0.



Hráč může přímo chtít, aby některý z členů jeho rodiny onemocněl, například pokud má malé vybavení, které ho motivuje k návštěvě ošetřovny.

Karty tažní koně a slatinný tažný kůň z tohoto rozšíření, stejně jako karta kůň ze základní hry se při vyhodnocení jako koně nepočítají.

PRAVIDLA PRO SÓLO HRU

Pravidla základní hry pro sólo hru zůstávají v platnosti. S jedinou výjimkou: Pokud hrajete verzi rodinné hry (v těchto pravidlech jako úroveň 1 a 2), na místo akce začínající hráč neumísťuje žádné jídlo. Pravidla rozšíření Sedláci z blat se mění pouze v jednom bodě: Použijte všech 10 karet speciálních akcí. Při přípravě hry je zamíchejte do balíčku a tento balíček dejte doprostřed stolu lícem dolů.

Začátky kol

Na začátku kola otočte horní kartu z balíčku karet speciálních akcí. Pokud ale zůstala nevyužitá karta z minulého kola, rozhodněte se, zda ji necháte ve hře pro toto kolo a neotočíte žádnou novou kartu, nebo ji vrátíte dospodu balíčku karet speciálních akcí a místo ní otočíte horní kartu. (Na zadní straně každé karty je naznačeno, jaké speciální akce tato karta umožňuje.) Je-li balíček karet speciálních akcí vyčerpán, použijte pro každé další kolo poslední použitou kartu speciálních akcí.

Kolo

V každém kole může hráč použít právě jednu speciální akci z karty, která je právě k dispozici. Tuto kartu pak vraťte do krabice, ve hře již nebude použita. Jednou za kolo může hráč zabránit zahození karty tím, že zaplatí 2 jídla do společné zásoby. Karta zůstane lícem nahoru a nahlíží se na ni, jako by v tomto kole nebyla využita.

Cíl hry

Cílem sólo hry bez karet v ruce (úroveň 1) je dosáhnout skóre 65 bodů.

Cílem sólo hry s kartami malých vybavení v ruce (úroveň 2) je dosáhnout skóre 70 bodů.

Cílem sólo hry s kartami malých vybavení i profesí v ruce (úroveň 3) je dosáhnout skóre 72 bodů.

PODMÍNKY PRO VYLOŽENÍ KART VYBAVENÍ

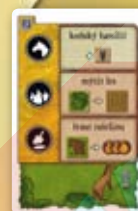
Podmínka pro vyložení karty vybavení je zobrazena v levém horním rohu karty. Tato podmínka musí být splněna v okamžiku vyložení karty. V dalším průběhu hry již tato podmínka nemusí být splněna a na efekt vyložené karty nemá žádný další vliv. Jednotlivé podmínky jsou zde rozděleny podle oblastí, ke kterým se vztahují na podmínky vztahující se ke kartám vybavení, ke kartičkám a chovu zvířat. Jsou také podmínky, které se vztahují k pořadí kola, které se právě hraje a také podmínky vztahující se k domu/chýši hráče.

Podmínky vztahující se k vybavení

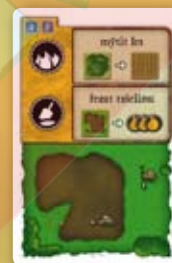
- „X velkých vybavení“
- hráč musí mít před sebou na stole vyložených alespoň X karet velkých vybavení.
- „X malých vybavení“
- hráč musí mít před sebou na stole vyložených alespoň X karet malých vybavení.
Pro tuto podmínku se velká vybavení nepočítají.
- Karty vylepšení malých vybavení se počítají jak jako malá, tak jako velká vybavení (viz barva na kartách).
- „X vybavení“
- hráč musí mít před sebou na stole vyložených alespoň X karet vybavení.
Není důležité, zda to jsou velká či malá vybavení.
- Karty, které se po zahrání posílají do ruky dalšímu hráči, se jako karty na stole samozřejmě nepočítají. Hráč, který prozatím zahrál pouze takovou kartu vybavení, stále splňuje podmínku „nemít žádná vybavení“.
- „Max. 1 vybavení“ – Hráč musí mít před sebou na stole vyloženou pouze 1 nebo žádnou kartu vybavení. Tato podmínka se nevztahuje na karty vybavení, které se po zahrání posílají do ruky dalšímu hráči.



Hráč v sólo hře jinak hraje podle pravidel ze základní hry. Začíná bez jídla, na místo akce 3 dřeva se na začátku každého kola umísťují pouze 2 dřeva a dospělí členové rodiny spotřebují při každé sklizni 3 jídla (nově narození spotřebují 1 jídlo).



Protože se hráč může rozhodnout pro vrácení karty speciálních akcí dospodu balíčku, může rozhodnout, která karta přijde do hry jako poslední. Tuto kartu může hráč využít v posledních pěti kolech hry (kola 10 – 14), proto je tato karta poměrně důležitá.



PODMÍNKY PRO VYLOŽENÍ KART VYBAVENÍ

Podmínka pro vyložení karty vybavení je zobrazena v levém horním rohu karty. Tato podmínka musí být splněna v okamžiku vyložení karty. V dalším průběhu hry již tato podmínka nemusí být splněna a na efekt vyložené karty nemá žádný další vliv. Jednotlivé podmínky jsou zde rozděleny podle oblastí, ke kterým se vztahují na podmínky vztahující se ke kartám vybavení, ke kartičkám a chovu zvířat. Jsou také podmínky, které se vztahují k pořadí kola, které se právě hraje a také podmínky vztahující se k domu/chýši hráče.

Podmínky vztahující se k vybavení

- „X velkých vybavení“
- hráč musí mít před sebou na stole vyložených alespoň X karet velkých vybavení.
- „X malých vybavení“
- hráč musí mít před sebou na stole vyložených alespoň X karet malých vybavení.
Pro tuto podmínku se velká vybavení nepočítají.
- Karty vylepšení malých vybavení se počítají jak jako malá, tak jako velká vybavení (viz barva na kartách).
- „X vybavení“
- hráč musí mít před sebou na stole vyložených alespoň X karet vybavení.
Není důležité, zda to jsou velká či malá vybavení.
- Karty, které se po zahrání posílají do ruky dalšímu hráči, se jako karty na stole samozřejmě nepočítají. Hráč, který prozatím zahrál pouze takovou kartu vybavení, stále splňuje podmínku „nemít žádná vybavení“.
- „Max. 1 vybavení“ – Hráč musí mít před sebou na stole vyloženou pouze 1 nebo žádnou kartu vybavení. Tato podmínka se nevztahuje na karty vybavení, které se po zahrání posílají do ruky dalšímu hráči.



Barva ohraničení obrázku karty a symbolů listů na okrajích ukazuje, že kostel je také velké vybavení.



Karty, které jsou po zahrání posílány dalšímu hráči, jsou na stranách označeny oranžovými šipkami.

Podmínky vztahující se ke kartičkám

- Kartičky, které jsou překryty jinou kartičkou, se pro splnění podmínky nikdy nepočítají.
- „1 les“ – Hráč musí mít na své farmě alespoň 1 kartičku lesa.
- „X lesů“ - Hráč musí mít na své farmě alespoň X kartiček lesa.
- „Max. X lesů“ – Hráč nesmí mít na své farmě více než X kartiček lesa (kartičky lesa, které jsou zakryty jinými kartičkami, se nepočítají).
- „Právě X lesů“ – Hráč nesmí mít na své farmě ani více ani méně než X kartiček lesa (kartičky lesa, které jsou zakryté jinými kartičkami, se nepočítají).
- Stejně podmínky se mohou vztahovat i ke kartičkám močálů a zoraných polí.



Podmínky vztahující se k chovu zvířat

- „1 kůň“ – Neznamená mít pouze 1 koně, ale alespoň 1 koně. To platí i pro ostatní zvířata. Podmínky „Mít právě 1 zvíře“ a „Mít 1 zvíře“ zahrnují i zvíře, které hráč chová na kartě večerní pastvina jiného hráče.
- Pro podmínky „1 zvíře“ a „1 kůň“ se nezapočítávají karty malých vybavení tažní koně a slatinný tažný kůň.
- „1 pastvina s chlévem“ – Hráč musí mít alespoň 1 pastvinu s alespoň 1 chlévem. Tento chlév musí být uvnitř pastviny – oplocený.



Podmínky vztahující se k pořadí kol

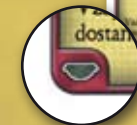
- „Ne po X. kole“ – Tato karta nesmí být zahrána po skončení kola X. Může být ale zahrána v průběhu kola X nebo dříve.
- „Ne před X. kolem“ – Tato karta nesmí být zahrána před začátkem kola X. Může být ale zahrána v průběhu kola X nebo později.
- Věta „Tato karta nesmí být zahrána v průběhu kola, po kterém následuje sklizeň“, je příliš dlouhá na to, aby se vešla do místa pro podmínky. Proto je umístěna v textu karty.



Tato karta nesmí být zahrána v kole, po kterém následuje sklizeň. Všichni hráči musí a vy smíte ihned přenést...


Podmínky vztahující se k chýši/domu

- „Alespoň 3 místnosti“ – Hráč musí mít alespoň 3 dřevěné, jílové nebo kamenné místnosti. (Karta malého vybavení chýše na blatech se jako místnost nepočítá.)
- „Jílová chýše nebo kamenný dům“ – Rodina hráče musí žít v jílové chýši nebo v kamenném domě.
- „Kamenný dům“ – Rodina hráče musí žít v kamenném domě.



VARIANTA

Speciální pravidlo pro palivo

Ohniště, kamna, koňská jatka a kuchyně jsou velká vybavení určená pro přípravu jídla (označuje je symbol  v levém dolním rohu). Hráč, který vyloží vybavení určené pro přípravu jídla, umístí na toto vybavení žeton „nepoužívá se“. Hráč nesmí toto vybavení využít dříve, než vrátí žeton do společné zásoby. To může udělat kdykoli, ale musí za to zaplatit jedno palivo.

- Hráč, který vylepšuje již fungující vybavení, dostane nové vybavení, které funguje.
- Hráč, který vylepšuje vybavení, které se prozatím nepoužívá, dostane nové vybavení, které se prozatím nepoužívá.

Doporučujeme ke kartě milovník z balíčku pro komplexní hru přidat podmínku „Ne před 3. kolem“.



Agricola: Sedláci z blat je rozšíření ke hře Agricola - vítězce řady herních ocenění od roku 2008, kdy byla poprvé vydána.

Autor: Uwe Rosenberg

Editoři: Uwe Rosenberg a Hanno Girke (Lookout games)

Grafika a ilustrace: Klemens Franz, Andrea Kattinig

Autor děkuje všem, kteří se podíleli na vydání hry, včetně více než 160 hráčů, kteří se podíleli na jejím testování.

Český překlad: Pavel "Pogo" Prachař, Korektury MINDOK

Poděkování: Monika "Dilli" Dillingerová za několikanásobné korektury pravidel i textů na kartách, neúnavné porovnávání německé a anglické verze původní hry a dlouhou řadu připomínek, díky kterým je toto rozšíření lepší, Zdeněk "Křen" Petrůj za překlady názvů všech karet a také řadu korektur textů karet a pravidel. Marián "Gimli" Matušák za překlad pravidel do slovenštiny, řada dalších hráčů, kteří si s námi rozšíření v průběhu testů zahráli.

S jakýmkoli dotazy ohledně Agricoly se obraťte e-mailem na agricola@mindok.cz, nebo do diskuzních fór na www.hrajeme.cz.

WWW.HRAJEME.CZ

- INFORMACE O HRÁCH • VYHLEDÁVÁNÍ • RECENZE •
- ŽEBŘÍČKY • KLUBY • AKCE • TURNAJE •
- INTERNETOVÝ OBCHOD •

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
101 00, Praha 10
www.mindok.cz

LOOKOUT GAMES

© 2009 Lookout Games
www.lookout-games.de

