

# Ура Уве Розенберга

# АГРИКОЛА

XVII век: новый расцвет сельского хозяйства.

Agricola (лат.) — земледелец

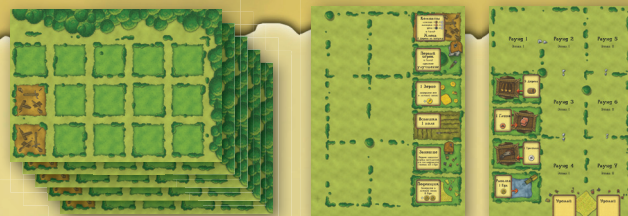
Огородно-скотоводческая игра Уве Розенберга для 1—5 игроков в возрасте от 12 лет. Партия продлится около получаса на участника, в семейном режиме — быстрее.

Европа, конец XVII века. Наконец-то утихла чума, которая опустошала континент с 1348 года. Цивилизация постепенно возрождается: земледельцы расширяют свои усадьбы, вспахивают новые поля и, наученные неурожаем последних лет, заводят все больше домашнего скота.

## Компоненты

### Игровые планшеты:

- 5 планшетов усадьбы для игроков (с ячейками на лицевой стороне и один — с примером игры на обороте)
- 3 игровых планшета с ячейками раундов и действий (в том числе один с альтернативным оборотом для семейной игры и два с примерами)
- 1 планшет особых улучшений (с правилами подсчета очков на обороте)



### 360 карт:

- 169 желтых карт занятий (66 карт для 1—5 игроков; 41 карта для 3—5 игроков; 62 карты для 4—5 игроков)
- 139 оранжевых карт простых улучшений (в том числе 7 карт развития особых или простых улучшений)
- 10 красных карт особых улучшений
- 14 синих карт раундов с действиями, которые становятся доступными в ходе игры
- 16 зеленых карт действий с действиями, доступными в зависимости от числа игроков
- 5 серых карт попрошайничества
- 5 карт-памяток
- 2 титульные карты колоды (колода I, колода K)



### Деревянные фишки:

- по 5 родичей (диски), 4 хлева и 15 изгородей каждого из пяти цветов (синий, зеленый, красный, лиловый, некрашеное дерево)
- 33 круглые темно-коричневые фишки дерева
- 27 круглых светло-коричневых фишек глины
- 15 круглых белых фишек тростника
- 18 круглых черных фишек камня
- 27 круглых желтых фишек зерна
- 18 круглых оранжевых фишек овощей
- 21 фишка овец
- 18 фишек свиней
- 15 фишек коров
- 1 маркер первого игрока



### А также:

- 33 коричневых/серых жетона поля/дома
- 24 коричневых/красных жетона хижины/мазанки
- 36 желтых жетонов еды
- 9 жетонов умножения (применяются к животным, ресурсам и еде)
- 3 маркера заявки/гостя
- 1 блокнот для подсчета очков





## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы начинаете партию, распоряжаясь судьбой супружеской пары, обитающей в деревянной хижине. По ходу игры у вас будет множество возможностей повысить уровень жизни этой семьи. Перестраивайте их жилище, распахивайте новые поля, выращивайте животных. В каждом из 14 раундов игры **каждый родич** сможет предпринять **ровно одно действие**. Он будет добывать ресурсы для внедрения новинок в труд и быт, приводить скот на ферму, обеспечивать семью едой. **Только один родич может взяться за то или иное действие в раунде** — тот, кто первым занимает ячейку действия, закрывает ее для других. С каждым новым раундом доступных ячеек становится больше (см. «Фазы игры»). Одной из главных ваших забот будет планирование семьи: чем больше у вас родичей, тем больше действий вы сможете выполнить за один раунд, но всех — даже новорожденных — надо кормить. В конце игры побеждает тот, чья усадьба развита лучше прочих (см. «Подсчет»). Очки начисляются за запасы зерна и овощей, количество полей, выпасов и огороженных хлевов, за поголовье овец, свиней и коров, за расширение и развитие жилища, за количество родичей, за внедренные улучшения и освоенные занятия. Игрок теряет по 1 очку за каждую неиспользованную ячейку усадьбы. *На обороте трех игровых планшетов есть примеры игры с наглядным объяснением правил.*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите три игровых планшета так, как показано на рисунке справа. Выберите цвет и заберите себе компоненты этого цвета (родичей, хлева и изгороди) и планшет усадьбы. Все это выложите перед собой; как будет сориентирован планшет, значения не имеет. На каждую строительную ячейку усадьбы выложите жетон хижины: это будут первые комнаты вашего жилища. Потом в каждой комнате разместите по родичу (см. рисунок справа вверху). Оставшиеся компоненты вашего цвета отложите в сторону. Рассортируйте жетоны комнат и прочие компоненты и сложите их рядом с игровой зоной.




**Первую партию в «Агриколу» настоятельно рекомендуем вести по правилам семейной игры (см. стр. 8): в этом случае игроки не пользуются картами занятий и простых улучшений, а ячейки действий будут немного другими, чем в обычной игре.**

## КАРТЫ

Разберите карты в соответствии с цветом рубашек. В зависимости от числа игроков используются разные зеленые карты действий (Б). Также в игре участвуют синие карты раундов (А), желтые карты занятий (В), оранжевые карты простых улучшений (Г), красные карты особых улучшений (Д), серые карты попрошайничества (Е) и памятки (Ж).

**А.** Разберите **карты раундов** на отдельные стопки этапов. Перетасуйте стопки и сложите по порядку этапов так, чтобы внизу оказалась карта этапа VI, а сверху — четыре карты этапа I. Карты раундов привносят в игру новые действия (они перечислены на памятках и в «Приложении», раздел 1.2).

**Б.** Если в партии участвуют от 3 до 5 игроков, возьмите соответствующий набор **карт действий** и выложите их лицом вверх на деления в левой части первого игрового планшета. Порядок, в котором вы их кладете, роли не играет. В партии на троих на столе должно быть четыре карты, если же игроков четверо или пятеро, карт нужно шесть. *Подробнее об этих картах рассказано в «Приложении», раздел 1.3.* В дуэльных и сольных играх зеленые карты действий не применяются вообще.

**В.** Число в левой части желтой **карты занятия** показывает, на скольких игроков за столом она рассчитана. Занятия со знаком  участвуют во всех партиях, от сольной до полной, на пятерых соперников. Если на карте стоит знак , это занятие уже не для одного и даже не для двоих. Наконец, только в партиях, собравших четверых или пятерых игроков, участвуют занятия со знаком . Уберите ненужные карты занятий: полная колода используется только в игре вчетвером или впятером. Перетасуйте колоду занятий и сдайте каждому по 7 карт. Игроки берут полученные занятия на руки и могут их изучить. Оставшиеся карты занятий отложите в сторону.



*Важно: термин «родич» в правилах и на картах относится к деревянным дискам (см. рисунок).*

*«Игрок» — это человек, принимающий участие в игре.*

*Наконец, «соперник» — любой другой игрок, кроме того, кто выполняет действие.*



## Обороты

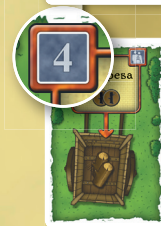
Оборот левого игрового планшета нужен для упрощенной семейной игры. На обороте двух других дан пример партии: при объяснении правил игры он поможет проиллюстрировать ваши слова.

Обороты двух планшетов усадьбы можно использовать для хранения компонентов общего резерва, если эти планшеты не участвуют в игре.



Карты занятий и простых улучшений делятся на три колоды: **базовая колода (Е)**, **колода влияния (I)** и **составная колода (К)**.

Чтобы разнообразить игровой процесс, можете играть картами только из одной колоды, взять понемногу из каждой или просто замешать все три колоды в одну. Символ колоды находится в правой части карты.







**Г.** Перетасуйте оранжевые карты простых улучшений. Каждый игрок получает на руку 7 карт простых улучшений и может их изучить. Оставшиеся карты простых улучшений отложите в сторону.



**Д.** 10 красных карт особых улучшений выложите лицом вверх на планшет особых улучшений. Как только будет внедрено девятое особое улучшение, переверните планшет на обратную сторону со схемой подсчета и отдельной ячейкой для десятого особого улучшения.

**Е.** Серые карты попрошайничества положите лицом вверх рядом с игровой зоной.

**Ж.** Каждый игрок получает памятку и кладет ее перед собой. На одной стороне перечислены этапы и раунды игры, на другой — правила подсчета очков в конце партии. По ходу игры очки не начисляются (за редким исключением).



Подсчет	1 этап	2 этап	3 этап	4 этап	5 этап
Сыры	1	2	3	4	5
Зерно	1	2	3	4	5
Овощи	1	2	3	4	5
Еда	1	2	3	4	5
Сыры	1	2	3	4	5
Зерно	1	2	3	4	5
Овощи	1	2	3	4	5
Еда	1	2	3	4	5

В семейной игре желтые карты занятий и оранжевые карты простых улучшений не нужны. Кроме того, некоторые ячейки действий при таком варианте отличаются от обычной игры (см. оборот левого игрового планшета и стр. 9). За этими исключениями, все правила полной игры остаются в силе.



Маркер первого игрока передается, только если выбрано действие «Первый игрок».

### ПЕРВЫЙ ИГРОК

Выберите того, кто будет ходить первым, дайте ему маркер первого игрока и 2 еды. Остальные получают по 3 еды. Маркер первого игрока не передается автоматически к следующему игроку в конце раунда — он переходит к тому игроку, который выбирает действие «Первый игрок» (см. рисунок).



### ХОД ИГРЫ

Партия состоит из шести этапов и четырнадцати раундов. Каждый раунд состоит из четырех фаз. В конце каждого этапа (после 4-го, 7-го, 9-го, 11-го, 13-го и 14-го раундов) происходит сбор урожая. На игровых планшетах эти стадии отмечены словом «Урожай».

**ФАЗА 1: НАЧАЛО.** ВСКРОЙТЕ КАРТУ РАУНДА.

Переверните верхнюю карту раунда и положите ее на соответствующую ячейку игрового планшета. С этого момента и во всех последующих раундах действие, предоставленное этой картой, доступно для всех игроков.

Затем выполняются все действия, которые надо осуществлять в начале каждого или с наступлением какого-то конкретного раунда.

Некоторые карты предписывают игроку положить на ячейки раундов те или иные предметы. Если на ячейке наступившего раунда есть фишки либо жетоны, их забирают те игроки, благодаря чьим занятиям или улучшениям эти предметы были выложены. *Больше о функциях карт читайте на стр. 7.*

**ФАЗА 2: ПОПОЛНЕНИЕ.** РАЗЛОЖИТЕ РЕСУРСЫ.

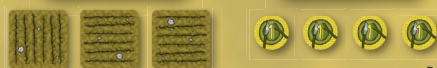
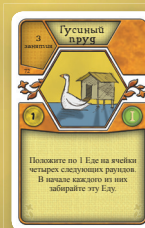
Положите ресурсы и еду на те ячейки действий, которые того требуют (это могут быть как напечатанные на планшетах ячейки, так и карты действий и раундов). Вы можете опознать такие ячейки по красным стрелкам. Если на ячейке уже есть жетоны или фишки, новые ресурсы добавляются к старым.

Надпись «3 Деревя» на ячейке означает, что каждый раунд на это деление надо выкладывать по 3 фишки дерева, «1 Корова» — по одной фишке коровы, и т. п. Ячейки действий «Рыбалка» и «Бродячие артисты» получают по 1 жетону еды каждый раунд. Эти ресурсы вы берете из общего резерва. Верхней границы накопления ресурсов на ячейке нет — они могут копиться много раундов.

**ФАЗА 3: РАБОТА**

Начиная с первого игрока и передавая право хода по часовой стрелке, вы поочередно выставляете по одному родичу из жилища на ячейку выбранного действия и тут же его выполняете. Это продолжается, пока все родичи не будут расставлены по ячейкам действий. Вы можете выставить только одного родича за ход. Каждую ячейку занимает только один родич, и он не вправе отказаться от выполнения указанного на ней действия.

Есть ячейки, которые дают вам несколько действий на выбор или требуют от вас выполнить одно действие перед возможным вторым. Получая строительные ресурсы, зерно, овощи или еду, складывайте их в личный запас перед собой, на виду у соперников. Животных в личный запас не складывают: если есть возможность, их надо сразу выгонять на выпасы (см. действие Г, стр. 6). Если вы получили животное, но не можете отправить его на выпас, верните его в общий резерв или немедленно пустите на еду при помощи улучшения с символом



«Пашарь» принесет вам в будущем несколько полей, а «Гусиный пруд» даст по 1 еде в начале четырех следующих раундов. Разыгрывая такие карты, кладите фишки или жетоны на нужные ячейки раундов.



Действие «Бродячие артисты» доступно только в игре на четверых или пятерых. В семейной игре родичи могут получить еду еще и из «Кладовой».

Карты действий описаны в «Приложении», раздел 1. Одни карты дают вам выбор из нескольких действий, а другие позволяют совершить добавочное действие после выполнения обязательного.



Разыгрывая карты с руки или внедряя особое улучшение (см. стр. 10), обязательно зачитайте текст карты вслух, чтобы соперники знали о ее эффекте. Вы не вправе скрывать от соперников принадлежащие вам фишки и жетоны, а также разыгранные карты.

#### Фаза 4: Возвращение домой

Заберите родичей с планшетов и верните в жилище.

#### Урожай



Во время урожая вам предстоит накормить своих родичей. Урожай собирают в конце каждого этапа игры (см. «Приложение», раздел 7), то есть, после 4-го, 7-го, 9-го, 11-го, 13-го и 14-го раундов, как указано на игровых планшетах. Каждый урожай состоит из трех последовательных фаз.

#### Фаза урожая 1: Полевая

Заберите в личный запас по 1 фишке зерна или овоща с каждого засеянного поля (см. рисунок). Также вы можете получить добавочные жетоны еды за разыгранные ранее карты занятий и улучшений.

#### Фаза урожая 2: Пропитание семейства

В конце этой фазы вы должны накормить семью: отдайте в общий резерв по 2 еды за каждого родича. Отпрыску, появившемуся в текущем раунде (новорожденному, обычно за счет действия «Прибавление в семействе»), нужен всего 1 жетон еды, но это пока: при следующем урожае он уже будет питаться как все.

Каждую фишку зерна или овоща можно в любой момент обменять на 1 жетон еды. «Очаги» и «Плиты повара», а также многие другие занятия и улучшения позволяют в любой момент более экономно готовить еду из овощей. Улучшения с символом  нужны для забоя скота и приготовления мясных блюд. Символом  отмечены улучшения, необходимые для изготовления хлеба, но пользоваться ими вы можете лишь тогда, когда один из ваших родичей выбрал действие «Выпечка хлеба». Животные не могут стать едой без предварительной обработки.

#### Попрошайничество

Если вы не смогли или не захотели произвести достаточное для пропитания семьи количество еды, вы обязаны взять карту «Попрошайничество» за каждый жетон еды, которого не хватило вашим домочадцам. Вы не вправе избавляться от своих родичей, чтобы избежать необходимости кормить их. В конце игры вы теряете по 3 очка за каждую карту «Попрошайничество».

#### Фаза урожая 3: Приплод

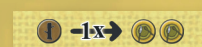
Если в вашем хозяйстве есть 2 животных одного вида, получите приплод — еще одно животное того же вида, но только если в вашем хозяйстве есть место для ягненка, поросенка или теленка (на выпасах, в хлевах или на специфических картах, например, «Скотный двор», «Питомник» или «Лесной выпас»). Скот нельзя пускать на еду сразу после получения приплода (например, чтобы избавиться от необходимости содержать новых животных). Если животное нельзя разместить на вашей усадьбе, оно просто убегает в общий резерв. Скот плодится независимо от того, где находятся животные, — родители могут быть в разных местах усадьбы.

#### Конец игры

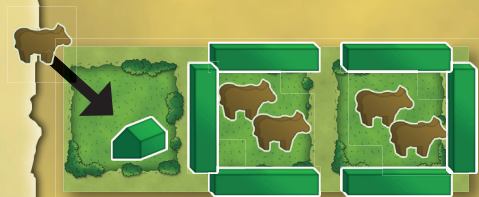
Партия завершается после урожая в конце 14-го раунда (этап VI), а затем игроки подсчитывают очки. Краткие правила подсчета указаны на обороте планшета особых улучшений и на карте-памятке, а в деталях процесс описан на стр. 8. Записывайте результаты подсчета в блокноте. Тот, кто наберет больше очков, станет победителем партии. Для разрешения ничейного исхода дополнительных критериев нет: если несколько игроков набрали одинаково большое количество очков, они делят победу. Однако вы можете сыграть еще одну партию, чтобы определить лучшего фермера (по сумме очков, например).

Пример: игрок выбрал действие «Комнаты и (или) хлева».

Он может не тратить ресурсы на расширение дома, а построить хлев для скота. Напротив, взяв действие «Прибавление в семействе, затем простое улучшение», он не вправе игнорировать рост семьи и сразу внедрять улучшение.



Для пропитания семьи есть и еще кое-какие возможности: постройте «Столярку», «Гончарную» или «Плетельную мастерскую». Эти особые улучшения позволяют вам во время урожая превращать в еду дерево, глину и тростник (см. «Приложение», раздел 2).



Если у вас 3 и больше животных одного вида, вы все равно получите только 1 голову приплода. В этом примере теленок размещается в хлеву.



## ДЕЙСТВИЯ

В основе вашего благосостояния лежат четыре основных действия: А) расширение и перестройка жилища; Б) увеличение количества родичей; В) вспашка полей и сев; Г) огораживание выпасов.

### ДЕЙСТВИЕ А. РАСШИРЕНИЕ И ПЕРЕСТРОЙКА ЖИЛИЩА

В начале партии семья каждого игрока обитает в деревянной хижине из двух комнат. Вы можете выполнить действие «Комната» или «Комнаты» (см. рисунок), чтобы расширить хижину. Новые помещения должны прямо (то есть, не по диагонали) примыкать к старым (см. рисунок).

Вы можете построить столько комнат, сколько считаете нужным: предела нет.

**Новые комнаты строятся с применением того же ресурса, что и остальное жилище.** В деревянной хижине новые комнаты будут из дерева, в мазанке — из глины, в каменном доме — из камня.

За новую комнату в хижине отдайте 5 фишек дерева и 2 фишки тростника (крыша); комната в мазанке стоит 5 фишек глины и 2 фишки тростника, каменный дом расширяется за 5 фишек камня и 2 фишки тростника.

По ходу игры жилище можно **перестроить**: сделайте из хижины мазанку или из мазанки — дом. Первое действие «Перестройка» появится на этапе II (раунды с 5-го по 7-й).

Для перестройки хижины в мазанку вам придется потратить по 1 фишке глины за каждую комнату и 1 фишку тростника — крышу подновить. Просто переверните жетоны хижины на другую сторону, и получите мазанку.

Перестройка мазанки в каменный дом потребует камня — по 1 фишке за комнату, — плюс одну фишку тростника для крыши. Замените жетоны глинобитных комнат мазанки жетонами комнат из камня.

**Вы обязаны перестраивать жилище целиком и сразу.** Нельзя обновлять комнаты по одной за раз.

«Перестройка» дает право только на одно такое действие. Перестроить хижину в каменный дом за один ход не выйдет.

### ХЛЕВА

Заняв ячейку «Комнаты и(или) хлева» на левом игровом планшете, вы можете вместо или помимо расширения жилища построить до четырех хлевов. Каждый хлев стоит 2 фишки дерева и дает кров вашему скоту (см. стр. 7).

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ПОСЛЕ ПЕРЕСТРОЙКИ

Действие «Перестройка» этапа II позволит вам после перестройки внедрить особое или простое улучшение — только не забывайте, что перестроить жилище вы обязаны! Вторая карта «Перестройка» входит в игру в последнем раунде партии (см. рисунок) и позволяет вам огородить выпасы (см. стр. 6) после основного действия.

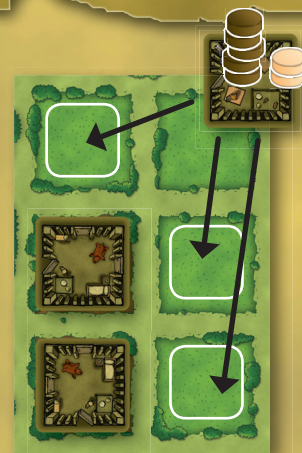
### ДЕЙСТВИЕ Б. ПРИБАВЛЕНИЕ В СЕМЕЙСТВЕ

На этапе II (раунды с 5-го по 7-й) появляется действие «Прибавление в семействе, затем простое улучшение». Прежде чем выбирать его, убедитесь, что в вашем жилище достаточно места для отпрыска. Иными словами, **комнат у вас должно быть больше, чем родичей.** После появления потомства вы можете выбрать простое улучшение для внедрения (см. стр. 7).

На этапе V (с 12-го по 13-й раунды) в игру входит карта действия «Неожиданное прибавление в семействе». Оно позволит вашей семье завести ребенка, невзирая на наличие свободных комнат в жилище.

Игрок, выбравший «Прибавление в семействе», выставляет новорожденного отпрыска на ячейку действия (см. рисунок слева).

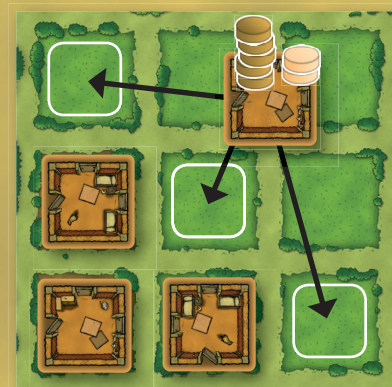
В фазе **возвращения домой** поставьте нового родича в его комнату или в любую другую, если свободного места для него нет. Со следующего раунда в вашем хозяйстве появится еще один взрослый родич, способный выполнять действия; пока же, то есть, в том раунде, когда вы выбрали действие «Прибавление в семействе», отпрыск не работает, а только ест и растет. В вашей семье может быть не более пяти родичей. Если у вас в усадьбе уже обитает пять родичей, вы не вправе выбрать действие «Прибавление в семействе».



Каждому родичу нужна своя комната (за редкими исключениями).



Пример: Клава взяла действие «Комнаты» и пристроила третью комнату к своей хижине за 5 дерева и 2 тростника (верхний рисунок). Затем она выбирает «Перестройку», отдает 3 глины, 1 тростник и преворачивает три жетона хижины: теперь у нее в усадьбе трехкомнатная мазанка. Позже действием «Комнаты» она расширяет мазанку за 5 глины и 2 тростника (см. нижний рисунок).



Затем она может добавить пятую комнату или перестроить мазанку за 4 камня и 1 тростник. Жетоны мазанки заменяются жетонами каменного дома, и все последующие комнаты будут из камня.





Выбрав действие «**Вспашка**», выложите на пустую ячейку своей усадьбы жетон поля. Если у вас уже есть вспаханные поля, новое должно примыкать к любому старому. Всякий раз при вспашке вы можете использовать не более одного пахотного улучшения.

Действие «**1 Зерно**» приносит в ваш личный запас одну фишку зерна. То же самое, только с фишкой овоща, происходит при выборе действия «**1 Овощ**», которое появляется на этапе III (8-й и 9-й раунды).



Действие «**Посев**» необходимо, чтобы засеять одно или несколько свободных полей. Возьмите фишку зерна из личного запаса и положите на пустое (незасеянное) поле, затем добавьте туда же 2 фишки зерна из общего резерва.


Помимо или вместо зерна вы можете сажать овощи тем же действием: возьмите по одной фишке овоща из личного запаса и из общего резерва и положите обе на незасеянное поле. Поле, засеянное зерном, вмещает три фишки, овощное поле — две (см. рисунок *вверху справа*).

Зерно и овощи с засеянных полей вы собираете во время урожая (см. стр. 4). Если эти продукты находятся в вашем личном запасе, каждую такую фишку можно в любой момент превратить в 1 жетон еды, а при наличии нужных улучшений — в несколько.

Если вы забрали с поля последнюю фишку, его можно засеять вновь «**Посевом**» — после урожая поле не надо вспахивать заново. На этапе V (12-й или 13-й раунды) появится действие, которое позволит вам вспахать одно поле и тут же засеять одно или несколько пустых полей (см. рисунок).



**ВЫПЕЧКА ХЛЕБА КАК ДОБАВОЧНОЕ ДЕЙСТВИЕ ПРИ ПОСЕВЕ**

Выбрав действие «**Посев и (или) выпечка хлеба**», вы можете распорядиться зерном из вашего личного запаса так, как вам угодно. Его можно посеять (см. выше) на свободных полях, пустить на изготовление еды или оставить про запас. Выпечка хлеба (второй вариант) требует наличия на вашей ферме пекарского улучшения с символом . 1 зерно превратится в 2 еды в «Очаге» или в 3 еды — на «Плите повара». В «Каменной печи» вы приготовите по 4 порции еды из 1 или 2 фишек зерна, а «Кирпичная печь» сделает целых 5 порций, но максимум из 1 зерна (*больше об особых улучшениях читайте в «Приложении», раздел 3*).

**ДЕЙСТВИЕ Г. СКОТОВОДСТВО: ОГОРАЖИВАНИЕ ВЫПАСОВ, ХЛЕВА, ОВЦЫ, СВИНЬИ И КОРОВЫ**

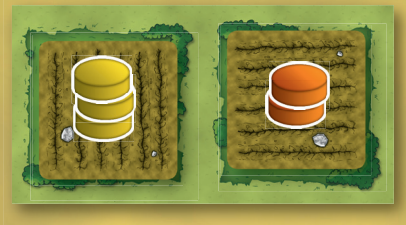
Независимо от вида и размера жилища, вы можете содержать в нем одно животное в качестве любимого питомца семьи. Этот питомец не лишает родичей места.

Чтобы содержать больше скота, придется огораживать выпасы. На каждом таком участке вашего хозяйства может пастись только один вид скота (свиньи, овцы или коровы). Одна ячейка выпаса вмещает 2 головы скота: к примеру, выпас из двух ячеек вмещает четырех коров, а будет ячеек три, тогда и стадо можно будет увеличить до шести голов.


В любой момент партии вы можете перегонять свой скот между выпасами, пока на них хватает места. Вы вправе отпускать скот на волю в любой момент (если надо освободить пастбище для животных другого типа). В самом конце урожая вас ждет приплод (см. стр. 4).

Действие «**Изгороди**» разрешает вам немедленно обнести выпас изгородями: за каждую из них надо отдать 1 фишку дерева. Изгородь ограничивает выпас, ставить ее надо между ячейками усадьбы. Благодаря этому у смежных выпасов может быть общая изгородь. Все ваши выпасы должны примыкать друг к другу сторонами (не по диагонали). Изгороди можно ставить только так, чтобы при этом создавался полностью огороженный выпас с заборами со всех сторон. Ни края планшета, ни хлева, ни поля, ни комнаты изгородями не считаются. Вы не можете поставить больше 15 изгородей. Нельзя полностью огораживать поля и комнаты. Построенные изгороди не уничтожаются. Вы можете разделить существующий выпас на несколько более мелких, добавляя изгороди (см. пример в «Приложении», раздел 1.2).

Огороженная ячейка усадьбы считается занятой (см. «Подсчет»).



*Зерно превращается в три зерна, овощ становится двумя. «Посев» позволяет засеять несколько полей сразу. Неважно, чем было засеяно поле ранее: если с него собран весь урожай, высевать можно все, что угодно.*

*Пример: у Якова 2 пустых поля и по фишке зерна и овоща в личном запасе. Он высаживает их на полях с помощью действия «Посев и (или) выпечка хлеба». После посева на одном поле лежит 3 зерна, на втором — 2 овоща. В двух следующих урожаях Яков получает с этих полей по одной фишке. После второго сбора овощное поле опустеет. Яков вспахивает новое поле и снова выбирает действие «Посев и (или) выпечка хлеба». На этот раз он высаживает 2 собранных овоща на свободные поля. Третье все еще с зерном, на нем ничего не посеешь. Яков применяет пекарское улучшение с символом , чтобы сделать хлеб из двух фишек зерна, которые он снял с поля во время урожая.*



*11 изгородей огораживают 3 выпаса. На одном две овцы (выпас полон), на другом одна свинья, большой выпас (нижний) предоставлен в распоряжение трех коров.*



## ХЛЕВА

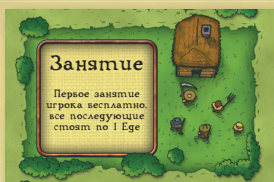
За счет действия «**Комнаты и (или) хлева**» вы можете построить хлев за 2 дерева. Хлев можно разместить на любой ячейке усадьбы без комнаты, поля или другого хлева. Каждый хлев внутри выпаса увеличивает его вместимость вдвое. В хлеву вне огороженного пространства можно содержать 1 любое животное. Впоследствии такой хлев можно огородить, чтобы получить выпас повышенной вместимости.

## КАРТЫ ЗАНЯТИЙ И УЛУЧШЕНИЙ

В начале партии каждый игрок получает на руку 7 карт занятий и 7 карт простых улучшений.

Играя карту с руки или внедряя особое улучшение, вы должны **зачитать текст карты вслух**, чтобы соперники знали об эффекте карты.

### КАРТЫ ЗАНЯТИЙ



Чтобы разыграть такую карту, выберите действие «**Занятие**» и выложите выбранную карту лицом вверх на стол перед собой.

Выбирая ячейку «**Занятие**» на левом игровом планшете, вы осваиваете свое первое занятие бесплатно, а за каждое следующее надо отдать жетон еды. При 3—5 игроках доступна дополнительная ячейка «**Занятие**» с другой стоимостью освоения (см. соответствующую карту действия).



Сыгранная карта занятия оказывает на вас свой эффект сразу, как только выложена на стол. Карты в вашей руке на игру не влияют. На некоторых картах занятий присутствует символ **заявки** («Селянин», «Акробат», «Рыбак с сетью»). Если владелец такого занятия выполняет определенное условие, на нужную ячейку действия кладется жетон заявки так, чтобы стрелка указывала на игрока с заявкой.

### КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Помимо простых улучшений, в игре есть десять особых. Если состав простых улучшений в каждой партии случаен, то особые всегда одни и те же. Внедрить особое улучшение в своей усадьбе может любой. *Подробнее об этом читайте в «Приложении», раздел 2.*

Внедрить улучшение (то есть, заплатить за карту и выложить ее перед собой) вы можете действием «**Простое или особое улучшение**», в том числе после перестройки. Также простое улучшение внедряется в связке с некоторыми другими действиями через ячейки «**Первый игрок**» и «**Прибавление в семействе**».

Помните: нельзя внедрить ваше улучшение действием «**Прибавление в семействе**, затем простое улучшение», не взяв сперва отпрыска. Эта ячейка разрешает думать о развитии технологий только после прироста населения (см. действие Б на стр. 5). В верхнем правом углу карты улучшения проставлена **цена** внедрения, то есть, какие фишки надо отдать, чтобы разыграть карту. Зерно и овощи, нужные для внедрения, берутся из личного запаса, а не с полей. Ряд карт улучшений (например, «Плита повара») дает вам два варианта оплаты на выбор: две цены разделены косой чертой. Порой у простых улучшений есть **требования** к усадьбе, перечисленные в верхнем левом углу карты. Чтобы внедрить такое улучшение, вам надо обладать запасом определенных фишек, жетонов или разыгранных карт. Естественно, если ваша усадьба выполняет требования с избытком (к примеру, в ней **больше** полей или карт, чем надо), это никак не мешает внедрению улучшения.

Многие улучшения в конце игры приносят вам **очки**. Их количество указано слева под картинкой. Если по центру карты в нижней части стоит символ **бонусных очков**, прочитайте текст карты, чтобы узнать, на каких условиях и в каком объеме приносит добавочные баллы данное улучшение.



Некоторые карты простых улучшений (**переходящие карты**) передаются после розыгрыша следующему по часовой стрелке игроку. Такая карта отмечена стрелками по обе стороны от картинке, а текст на ней объясняет, как использовать улучшение.



С хлевом выпас вмещит еще четыре головы скота.



Допустим, вы сыграли занятие «**Рыбак с сетью**». Отныне вы, отправляя вашего родича за тростником, будете класть зеленый маркер заявки на ячейку «**Рыбалка**». Если на ней останется еда до фазы возвращения домой, эту еду получите вы.



Если карта требует для внедрения наличия в усадьбе поля с зерном или овощами, вам не разыграть такое улучшение, пока не засеете нужное поле. Пустое вспаханное поле в счет не идет.





Ряд простых улучшений — **карты развития**. Внедрить такое улучшение можно, только если вдобавок к обычной цене вы сбросите карту ранее внедренного улучшения. Сброшенные особые улучшения возвращаются на планшет, откуда их может внедрить на своей ферме любой игрок (и даже его прежний хозяин). Простые улучшения после сброса удаляются из игры.

### ПОДСЧЕТ

В конце 14-го раунда наступает время считать очки. На каждой памятке и на обороте планшета особых улучшений вы найдете основные правила подсчета победных очков. Очки выдаются в нескольких категориях, и счет ведется в каждой из них отдельно и последовательно.

**Поля:** пересчитайте все жетоны полей в вашей усадьбе, как засеянные, так и пустые. Если у вас 1 поле или их нет вообще, вы теряете 1 очко. Каждое поле сверх первого приносит 1 очко. Максимум, что вы можете получить, — 4 очка за пять и большее количество полей. Итого:  $-1/1/2/3/4$  очка за  $0—1/2/3/4/5+$  полей.

**Выпасы:** очки начисляются за выпасы, то есть, огороженные территории, а не за количество огороженных ячеек усадьбы. Размер каждого отдельно взятого выпаса роли не играет. Каждый выпас приносит 1 очко. Максимум — 4 очка за четыре и большее количество выпасов. Без выпасов вы теряете 1 очко.

Итого:  $-1/1/2/3/4$  очка за  $0/1/2/3/4+$  выпаса.

**Зерно и овощи:** подсчитайте, сколько фишек зерна и овощей находится на ваших полях и в личном запасе. Без зерна вы теряете 1 очко. Иначе получите  $1/2/3/4$  очка за  $1/4/6/8+$  фишек зерна. Если овощей нет, спишите 1 очко со своего счета. Если же овощи есть, получите по одному очку за фишку до максимума в 4 очка.

**Скот:** вы теряете по очку за каждый вид скота, который отсутствует в хозяйстве. В общем, формула такая:  $-1/1/2/3/4$  очка за  $0/1/4/6/8+$  овец;  $-1/1/2/3/4$  очка за  $0/1/3/5/7+$  свиней и  $-1/1/2/3/4$  очка за  $0/1/2/4/6+$  коров.

**Пустые ячейки усадьбы:** за использование ячеек добавочных очков не дают, зато вы теряете по 1 очку за каждую пустую ячейку в усадьбе. Если ячейка занята комнатой вашего дома либо хлевом, окружена изгородями или отдана под поля, вашему счету она не угрожает. Отнимает очко только пустая неогороженная ячейка.

**Огороженные хлева:** получите 1 очко за каждый хлев внутри выпаса. Если хлев не огорожен, очко за него не полагается. Отсутствие хлевов в вашем хозяйстве не лишает вас очков. Неоспоримый плюс неогороженного хлева в том, что им можно занять пустую ячейку и таким образом избежать потери очков.

**Дом и родичи:** получите 1 очко за каждую комнату в мазанке (если в вашей мазанке 4 комнаты, вам начисляется 4 очка) или 2 очка за каждую комнату в каменном доме (8 очков за 4 комнаты). Комнаты в хижине очков не дают. За каждого родича вам выдается 3 очка до максимума 15 очков (у вас не может быть больше пяти родичей).

**Очки за карты:** в желтом круге у левого края некоторых карт улучшения указано, сколько очков они приносят. Сложите очки за все внедренные улучшения и добавьте к общему счету. Затем отдайте 3 очка за каждую карту «Попрошайничество», оставшуюся у вас на конец партии.

**Бонусные очки:** прочитайте ваши разыгранные карты улучшений и занятий. Многие дают бонусные очки в конце партии при определенных обстоятельствах. Карты с бонусными очками отмечены особым символом в нижней части.

### КОЛИЧЕСТВО КОМПОНЕНТОВ

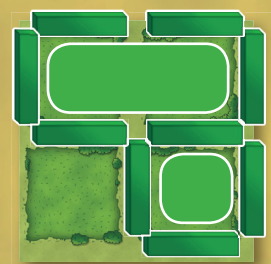
Компоненты, количество которых намеренно ограничено, — это родичи, хлева и изгороди (5, 4 и 15 штук на игрока). Если другие детали игры закончатся, смело вводите для них замену. В этом вам помогут жетоны умножения с множителем 3 или 4 на одной стороне и 5 на другой. На некоторых жетонах пропечатаны еда и зерно. Если надо умножить другой продукт, положите его фишку на жетон.

### СЕМЕЙНАЯ ИГРА (ДЛЯ 1—5 СОПЕРНИКОВ В ВОЗРАСТЕ ОТ 10 ЛЕТ)

В упрощенной версии игры не применяются карты занятий и простых улучшений: на руках у вас не будет карт.

Левый игровой планшет переверните «семейной» стороной вверх. При 3—5 игроках используются только карты действий с символом семейной игры.

Действие «**Особое или простое улучшение**» сводится к внедрению только особых улучшений. А все прочие правила остаются теми же, что и в полной игре.



При подсчете считайте очки за огороженные выпасы, а не за ячейки, отведенные под выпас. В примере у вас 2 выпаса, а не 3. А вот ваши зерно и овощи идут вам в плюс всегда, убраны они в личный запас или остались неубранными на полях фермы.



Пустой ячейка усадьбы считается, если она не закрыта жетоном комнаты или поля, не огорожена изгородями или не может похвалиться хлевом.



5 еды (пропечатанные)



5 глины (жетон + фишка)



3 зерна (пропечатанные)



4 овцы (жетон + фишка)



**СОЛЬНАЯ ПАРТИЯ** (НА ОДНОГО ИГРОКА В ВОЗРАСТЕ ОТ 12 ЛЕТ) Соло-партию вы начинаете без еды. Левые ячейки на левом планшете остаются пустыми, как в дуэльной игре. Прочие правила те же, что в обычной игре. Проходите раунды один за другим. Разыграв улучшение, которое надо передать соседу слева, просто выведите его из игры.

**Исключения:** взрослый родич потребляет 3 еды при каждом урожае (новорожденным по-прежнему хватает 1 еды). Ячейка «3 Деревя» получает только по 2 фишки дерева в каждом раунде.

#### СЕРИЯ СОЛЬНЫХ ИГР

После первой партии выберите одно из сыгранных занятий. Теперь это ваше постоянное занятие: выкладывайте его на стол перед началом каждой последующей партии, не расходуя действия. Вы сможете применять свойства этого занятия с самого начала игры так, словно сыграли эту карту. В каждой новой партии выбирайте еще одно занятие и добавляйте его в число постоянных. Сокращайте количество занятий на руке так, чтобы в сумме с постоянными в начале каждой сольной партии у вас было семь занятий. Все постоянные занятия выкладываются на стол лицом вверх в начале нового матча серии. По мере того, как с каждой партией у вас растет число постоянных занятий, увеличивается количество очков, нужных для победы. Если в первой игре вам надо набрать 50 очков, во второй придется добыть 55, потом 59, 62, 64, 65, 66 и 67 очков. Соло-серия заканчивается восьмой игрой, хотя вы можете продолжить процесс, играя совсем без занятий на руке и увеличивая победный порог на одно очко за каждую новую партию. В начале новой игры серии получайте 1 еду за каждые 2 очка, на которые превышен победный минимум в предыдущей партии (округляя вниз). Карты, которые в прошлой игре не стали постоянными занятиями, замешивайте в колоду. Играя в одиночку, вы можете выбрать занятия и улучшения по своему вкусу и даже разложить карты раунда в определенном порядке. Попробуйте также ограничиться только одной из трех колод (Е, I или К).

#### ПРИЛОЖЕНИЕ

0. Русское издание	9
1. Ячейки действий	9
2. Особые улучшения	10
3. Простые улучшения	11
4. Карты занятий	13
5. Фишки	16
6. Варианты	16
7. Карты урожая	16
8. Авторы	16

#### 0. ПАРА СЛОВ О РУССКОМ ИЗДАНИИ

Работая над русским изданием «Агриколь», мы существенно переработали и расширили 3 и 4 раздела «Приложения», где подробно описаны карты простых улучшений и занятий, а также рассмотрено их взаимодействие. При этом мы учитывали самые свежие пояснения и толкования, опубликованные автором игры Уве Розенбергом и издателями на официальном интернет-форуме «Агриколь». Таким образом, все различия русской версии «Приложения» по сравнению с более ранними зарубежными изданиями — результат изменения официальной позиции разработчиков игры.

К сожалению, в некоторые карты русского издания вкрались ошибки, допущенные в американской и европейской версиях игры. Названия таких карт выделены в тексте «Приложения» **красным цветом**, после чего идут все необходимые пояснения. Мы рекомендуем ознакомиться с этими пунктами «Приложения» до начала игры, а к остальным обращаться по мере надобности.

#### 1. ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ

Действия прописаны либо на планшете (1.1), либо на карте. В каждом раунде игры вы открываете новую карту раунда (1.2). В зависимости от количества соперников, в начале партии на стол выкладывается до 6 добавочных карт действий (1.3).

**Нельзя занять ячейку действия и не выполнить его!**

##### 1.1. ДЕЙСТВИЯ, ПРОПИСАННЫЕ НА ПЛАНШЕТАХ

Эти действия остаются одинаковыми в любой партии, за исключением сольного и семейного варианта (см. правила).

**Ячейки со стрелками:** если ваш родич встает на такую ячейку, заберите с нее все ресурсы, еду или скот, которые там есть. Еда чаще всего обретается в ячейках «Рыбалка» и «Бродячие артисты», а в семейном варианте — еще и в «Кладовой». В названии остальных ячеек указано, какие фишки на них надо класть.

**Комнаты и (или) хлева:** в ходе игры вы можете построить любое количество комнат в своем жилище и максимум 4 хлева. Выставляйте постройки на поле сразу, как только их возвели.

Отдайте за хлев 2 дерева. Его можно поставить как на огороженный выпас, так и на ячейку усадьбы без изгородей. Хлев на огороженном выпасе удваивает число животных, которых здесь можно содержать. На каждой ячейке не может быть больше одного хлева, однако вы вправе поставить несколько хлевов на разных ячейках одного выпаса. Два хлева на выпасе увеличивают его вместимость в 4 раза от обычной, три — в 8 раз и т. п. Неогороженный хлев вмещает только одну голову скота, впоследствии вы можете окружить его изгородями.

**Строительство жилища** полностью описано в правилах (действие А). Напомним, что новая комната должна примыкать стороной (не углом) к уже существующей.

**Первый игрок и (или) простое улучшение:** вы забираете (или сохраняете) маркер первого игрока, после чего можете внедрить простое улучшение с руки.

**1 Зерно:** возьмите из общего резерва в личный запас фишку зерна. Вы не можете сразу же посеять зерно, даже если у вас есть свободное вспаханное поле, — для этого требуется действие «Посев» (см. «Приложение», раздел 1.2 и правила, действие В).

**Вспашка 1 поля:** выберите пустую неогороженную ячейку усадьбы и положите на нее жетон поля. Если у вас уже есть поля, новый жетон должен примыкать стороной (не углом) к любому ранее вспаханному полю (см. правила, действие В). Вспаханное поле нельзя «запустить», то есть, убрать этот жетон вы уже не сможете.

**Занятие:** сыграйте карту занятия с руки, то есть, выложите лицом вверх на стол перед собой и зачитайте ее текст вслух. Первую карту занятия вы играете бесплатно, за каждую последующую отдавайте 1 жетон еды (см. правила).

**Поденщик:** возьмите в личный запас 2 еды из общего резерва в обычной игре или 1 еду и 1 строительный ресурс в семейной партии.

##### 1.2. ДЕЙСТВИЯ НА КАРТАХ РАУНДОВ

Партия длится 14 раундов, сгруппированных в 6 этапов: в первом этапе четыре раунда, во втором — три, этапы с третьего по пятый состоят из двух раундов, а в шестом всего один. С каждым раундом открывается новое действие, которое становится доступным для всех игроков вплоть до конца игры. Каждый этап завершается урожаем.

**Посев и (или) выпечка хлеба** (этап I): о посеве рассказано в правилах, действие В. Вы не обязаны засеивать все пустые поля вашей усадьбы — какие-то участки могут остаться без зерна или овощей.

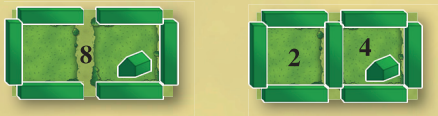
**Выпечка хлеба** — это переработка зерна из вашего личного запаса (брать зерно с полей нельзя) в еду при помощи пекарского улучшения с символом 🍞. Так, «Очаг» или «Плита повара» могут дать 2 или 3 еды за одно зерно, а разнообразные печи способны делать еще больше хлеба.

**Особое или простое улучшение** (этап I): можете внедрить в своем хозяйстве особое или простое улучшение. Особые улучшения (красные карты) могут быть внедрены любым игроком. Простые улучшения (оранжевые карты) разыгрываются с руки и могут быть внедрены только их владельцем.



**1 Овца** (этап I): каждый раунд в фазе 2 («Пополнение») кладите на эту ячейку овцу из общего резерва. Выбрав это действие, заберите с нее всех овец и загоните их на выпасы (см. правила, действие Г) или пустите на еду с помощью улучшений. Овцы, которых вы не можете содержать или забить, возвращаются в резерв.

**Изгороди** (этап I): отдайте 1 дерево за каждую устанавливаемую изгородь. Если вы поставили изгородь на планшет, снять ее уже нельзя. Помните, что жилище не служит ограждением выпаса: он должен быть огорожен по всем сторонам, к чему бы они ни примыкали — к комнате, полю или краю планшета. Добавляя изгороди, вы можете разделить выпас на несколько более мелких (см. пример). *Содержание скота на выпасе описано в правилах, действие Г.*



*Пример: слева выпас с хлевом. На нем можно содержать до 8 голов скота. После разделения (справа) образовалось два выпаса. Хлев остался на правом, и тот вмещает до 4 голов, а на левом теперь больше двух животных не разместит.*

**1 Камень** (этап II): эта карта становится обычной ресурсной ячейкой (см. раздел 1.1). На этапе IV (10-й и 11-й раунды) в игре появится второе действие с камнем.

**Перестройка, затем простое или особое улучшение** (этап II): перестройка описана в правилах (действие А). Эту ячейку для внедрения улучшения вы можете выбрать только в том случае, если готовы перестроить жилище. За одно действие провести две перестройки и получить каменный дом вместо деревянной хижины вы не вправе.

**Прибавление в семействе, затем простое улучшение** (этап II): вы можете использовать эту ячейку для получения нового родича, только если у вас больше комнат, чем родичей. Каким образом ваша семья увеличивалась до этого и где находятся родичи в момент выбора ячейки, значения не имеет. Вы не можете игнорировать прибавление в семействе и внедрить простое улучшение.

Гость, приходящий к вам в усадьбу при розыгрыше одноименного простого улучшения, родичем не считается.

*Прибавление в семействе описано в правилах, действие Б; простые улучшения собраны в «Приложении», раздел 3.*

**1 Овощ** (этап III): возьмите из общего резерва в личный запас фишку овоща. Как и с зерном, сразу посадить овощ вы не можете — придется позже поставить домочадца на ячейку «Посев».

**1 Свинья** (этап III): точно тот же принцип действия, что и у «Овцы», только в игре появляется свинья, а не овца.

**1 Камень** (этап IV): обычная ресурсная ячейка (см. выше).

**1 Корова** (этап IV): действует так же, как «1 Овца», только в игре появляется корова.

**Вспашка 1 поля и (или) посев** (этап V): вы можете вспахать одно поле и затем засеять одно или несколько полей зерном и овощами (см. правила, действие В).

**Неожиданное прибавление в семействе** (этап V): в отличие от других карт прироста населения, это действие не требует наличия свободных комнат в вашем жилище. Теоретически, применив это действие трижды, вы можете поселить семью из 5 человек в двухкомнатном «особняке». Важно: воспользовавшись этим действием, вы не сможете применить другие карты прибавления в семействе, пока не расширите жилище и комнат не станет больше, чем родичей. Новые комнаты сначала отойдут тем, у кого раньше своего места в жилище не было.

**Перестройка, затем изгороди** (этап VI): 14 раунд уникален тем, что только в нем доступны два действия перестройки (и поэтому не один игрок получает шанс построить каменный дом). Прежде чем ставить изгороди, вы обязаны перестроить жилище. Действие дает вам право только на одну перестройку (либо хижину в мазанку, либо мазанку в дом, но не то и другое сразу).

### 1.3. Действия на картах действий

В партии на 3—5 игроков появляются дополнительные действия, которые гарантируют, что ячеек в раунде хватит всем. Действия, которые дают ресурсы и еду, вам уже знакомы, а остальные мы подробно разберем ниже.

**Занятие** (3 игрока): выбрав это действие, можете сыграть карту занятия с руки. За него придется отдать 2 еды, что дороже, чем розыгрыш занятия за счет любой другой ячейки (см. «Приложение», раздел 1.1).

**1 Тростник, 1 Камень и 1 Еда** (4 игрока): возьмите по фишке тростника и камня и жетон еды из общего резерва.

**Занятие** (4 игрока): выбрав это действие, можете сыграть карту занятия с руки. Если это ваше первое или второе занятие, отдайте 1 еду, последующие будут стоить по 2 еды.

**1 Тростник, кроме того получите 1 Камень и 1 Дерево** (5 игроков): в каждом раунде кладите на эту ячейку фишку тростника. При выборе этого действия заберите тростник, а также возьмите из общего резерва по фишке камня и дерева (эти ресурсы не накапливаются). В игре на пятерых три ячейки предлагают вам действия на выбор. К ним по-прежнему применяется правило, согласно которому одну ячейку можно выбрать только раз за раунд: поставив своего родича на такую ячейку и выполнив одно из предложенных действий, вы не дадите соперникам выбрать остальные.



**Скот** (5 игроков): поставив родича на эту ячейку, выберите одно из трех действий. Вы можете получить либо овцу и еду, либо свинью, либо корову (если отдадите жетон еды). Как всегда, скот берется из общего резерва. Выставляйте его на выпас или забивайте, пуская скотину на еду с использованием подходящего занятия (например, «Мясник» или «Колбасник») либо улучшения с символом ♣.

**Либо Занятие, либо (с 5-го раунда) Прибавление в семействе**

**(5 игроков):** можете сыграть карту занятия с руки. Если это ваше первое или второе занятие, отдайте 1 еду, последующие занятия стоят по 2 еды. Начиная с 5 раунда эта ячейка позволяет вместо занятия выбрать прибавление в семействе. «Семейная» сторона этой карты вместо освоения занятия приносит 2 любых строительных ресурса.

**Комната или Бродячие артисты** (5 игроков): каждый раунд кладите на эту ячейку жетон еды. Выбрав это действие, ваш родич может либо построить комнату (в отличие от других действий строительства, только одну за ход), либо взять всю накопившуюся здесь еду. Если вы решили строить комнату, еда остается на ячейке и соперники не могут на нее претендовать, так как ячейка занята вашим родичем.

### 2. Особые улучшения

В игре 10 карт особых улучшений. Для них есть специальный планшет, на который перед партией эти карты и выкладываются, каждая в свою ячейку. Когда игроки внедрят девять из десяти улучшений, переверните планшет: на обороте будет таблица подсчета очков и ячейка под десятую карту особого улучшения, которую все еще можно купить.

**Очаги и Плиты повара:** вы можете установить у себя в усадьбе несколько таких улучшений. Два очага отличаются только ценой внедрения: за один надо отдать 2 фишки глины, другой чуть дороже — 3 глины. Две плиты повара также разнятся в цене (4 против 5 фишек глины) и идентичны по сути. Выбрав действие «Особое улучшение», вы можете развить «Очаг» до «Плиты повара»: для этого возьмите с планшета карту «Плита повара» и верните туда «Очаг» (он снова доступен для приобретения). Эти улучшения приносят по 1 очку. Они помогают сделать больше еды из овощей и позволяют готовить мясную пищу. Также с ними вы можете печь хлеб (см. «Приложение», раздел 1.2), превращая зерно в еду по более выгодному курсу. Разница между двумя улучшениями в том, что при выпечке хлеба, приготовлении овощей, свинины и говядины «Плита повара» дает на 1 еду больше, чем «Очаг».

**Кирпичная и Каменная печи:** с ними вы более эффективно печете хлеб. Улучшения приносят 2 и 3 очка, соответственно. Сразу после внедрения печи вы можете выпечь хлеб (единообразно, не откладывая это действие на потом).

«Кирпичная печь» стоит 3 глины и 1 камень, а «Каменная печь» — 1 глину и 3 камня. Некоторые простые улучшения могут развить эти печи в более выгодные пекарские приспособления.

**Столярка, Гончарная и Плетельная мастерские:** служат для переработки дерева, глины и тростника. При каждом урожае до 1 фишки такого ресурса может быть превращено в 2 или 3 еды (зависит от карты). В конце игры вы сможете получить до 3 бонусных очков, если обладаете запасами соответствующего материала. Внедрение



любой мастерской стоит 2 камня плюс 2 дерева, глины или тростника. Каждая мастерская дает 2 очка при подсчете.

**Колодец:** приносит 1 еду в течение максимум пяти раундов. Что еще важнее, в конце игры он дает 4 победных очка. Его внедрение стоит 3 камня и 1 дерево.

### 3. Простые улучшения

169 карт занятий (см. «Приложение», раздел 5) и 139 карт простых улучшений разбиты на три колоды. Для начала разберемся с простыми улучшениями. Буква на карте показывает, к какой колоде относится данное улучшение (*колоды можно сочетать между собой*):

- Е базовая колода
- I колода влияния
- К составная колода

Многие улучшения приносят победные очки, а также дают возможность получить бонусные очки. Базовая ценность карты в победных очках указана в ее левой части, а так же в ее описании (число в скобках).

В описании карт используются следующие сокращения:

- Б карта позволяет заработать бонусные очки
- Р карта развития
- П переходящая карта (передается по часовой стрелке)
- Д карта работает как ячейка действия
- У карта работает как ячейка усадьбы

**Амбар (К, 1):** полную стоимость «Амбара» надо выплатить либо деревом, либо глиной, комбинировать эти ресурсы нельзя. Не дает зерна за текущий и предшествующие раунды. Когда вы берете зерно за «Амбар», карты «Телега с зерном», «Ковш для зерна», «Сдельщик», «Подхалим», «Продавец семян», «Зеленщик», «Зазывала» и «Полевой сторож» не применяются.

**Аркан (I):** выставив своим ходом сразу двух родичей, владелец этой карты сможет воспользоваться третьим в свой следующий ход в том же раунде. «Аркан» не позволяет выставить на поле больше двух родичей за один ход, однако вы можете применять его несколько раз в раунд (если у вас хватает родичей).

**Балансирный плуг (К):** разыграв эту карту, положите на нее 2 жетона поля и убирайте по одному при каждом применении «Балансирного плуга». Вы можете вспахать два поля вместо трех. При каждой вспашке вы вправе использовать только один плуг или «Борону».

**Башмаки (Е):** приносит 2 очка, даже если вы получаете бонусные очки за «Общинный дом», «Поместье» или «Старостину дочку».

**Бобовое поле (Е, 1, У):** «Тяпка», «Мастер сева» и «Средняк» действуют на эту карту как на обычное поле. При внедрении улучшений считается овощным полем, если засеяно.

**Борона (I):** каждый соперник может воспользоваться «Бороной» раз за игру. Для этого его родич должен выбрать действие «Вспашка».

При вспашке вы не вправе использовать «Борону» вместе с другими плугами. Вы не вправе запрещать соперникам применять вашу «Борону».

**Ветряная мельница (Е, 2):** ее применение не считается выпечкой хлеба.

**Верша (I):** не приносит еду за тростник, полученный за счет карт «Тростниковая биржа», «Добрые соседи», «Скупщик тростника» или «Сборщик тростника».

**Голубятня (Е, 2):** не приносит еды за текущий и предшествующие раунды.

**Гость (I, П):** гостя в вашем хозяйстве будет изображать перевернутый жетон заявки. Гость считается еще одним родичем. Если у вас в семье пять родичей, гость на один раунд станет шестым. Гость не учитывается при расчете свободного места в жилище.

**Грабли (I, Б):** плуг — это любое улучшение со словом «плуг» в названии. Сброшенные (например, как плата за «Статую мадонны») улучшения не считаются внедренными.

**Деревенский колодец (I, 5, Р):** «Колодец» приносит вам по одной фишке еды в течение пяти раундов. Эта еда остается на планшете даже после того, как вы возвращаете «Колодец», чтобы внедрить «Деревенский колодец» и разложить еще 3 фишки еды. Если «Колодец» будет внедрен снова, он принесет еду еще раз.



**Деревянная крыша (К):** позволяет расходувать при постройке новых комнат и дерево, и тростник — например, по одной фишке дерева и тростника вместо двух фишек тростника.

**Деревянный журавль (I, 1):** не дает дополнительный камень за действия «1 Тростник, 1 Камень и 1 Еда» или «1 Тростник, кроме того получите 1 Камень и 1 Дерево».

**Доильный загон (I, 2):** животные в комнатах и на картах улучшений идут в счет так же, как и скот в хлевах и на выпасах. При урожае свойство карты применяется до розыгрыша эффектов «Веретена», «Маслобойки», «Табурета доярки» и «Ткацкого станка».

**Дом отдыха (I, 8):** стоит 3 дерева и 2 тростника либо 3 глины и 2 тростника. «Черепичная крыша», «Деревянная крыша» и «Соломенная крыша» не изменяют стоимости этого улучшения. В 14 раунде вы не участвуете в рабочей фазе (фаза 3), но можете воспользоваться действиями в начале раунда (фаза 1). «Церковный староста» не приносит вам бонусных очков.

**Дровяная печь (Е, 2):** считается печью (может быть развита до улучшения, которое требует вернуть печь).

**Ездовой плуг (Е):** разыграв эту карту, положите на нее 2 жетона поля и убирайте по одному при каждом применении «Ездового плуга». Вы можете вспахать два поля вместо трех. При каждой вспашке вы вправе использовать только один плуг или «Борону».

**Жернов (Е):** в сочетании с «Пекарем» при каждом урожае приносит не более 2 добавочных жетонов еды.

**Залежи глины (I, Д, Б):** приносит бонусные очки в ходе игры. Чтобы не забыть, сразу записывайте их в блокнот для подсчета очков.

**Заросли (I, 1):** когда вы требуете с соперника 1 дерево за ваши «Заросли», он имеет право передумать и выбрать другое действие.

**Каменная биржа (К, П):** вы не можете купить 1 камень, заплатив 1 дерево или 1 глину, или 2 камня, заплатив 1 дерево и 1 глину.

**Книжная полка (К, 1):** в сочетании с «Письменным столом» приносит по 3 еды за каждое освоенное занятие. «Покровитель» даст еще по 2 еды.

**Коза (К, 1):** поместите на карту по 1 жетону еды за каждый предстоящий урожай, чтобы не забыть про этот бонус. Вы не вправе выпустить козу на волю, чтобы освободить место в жилище для другого питомца. Эта карта не считается скотом, в том числе при внедрении «Навоза» и «Навозной жижи».

**Козлы (К):** если вы ставите указанные изгороди бесплатно за счет других карт, вы не получаете в качестве компенсации права поставить бесплатно другие изгороди (не перечисленные на карте).

**Кормление скота (I):** для выполнения требований этого улучшения подходят любые поля, засеянные зерном и овощами, в том числе карты улучшений. Чтобы освободить место для нового скота, вы можете вернуть прежних животных в резерв. При этом не можете забить старый или новый скот.

**Кормушка (Е):** имеет значение только общее число огороженных ячеек усадьбы, но не отдельных выпасов.

**Кривой плуг (К):** разыграв эту карту, положите на нее 1 жетон поля и уберите его, когда примените «Кривой плуг». Вы можете вспахать два поля вместо трех. При каждой вспашке вы вправе использовать только один плуг или «Борону».

**Кувшин (I):** дает вам 4 еды, а соперникам по 1 еде при каждом внедрении «Колодца» или «Деревенского колодца» любым игроком. Если при розыгрыше «Кувшина» в усадьбах уже внедрены «Колодец», и «Деревенский колодец», еда выдается в удвоенном размере.

**Курятник (I, 1):** строится либо за 2 дерева и 1 тростник, либо за 2 глины и 1 тростник.

**Кухня (I, Р):** при внедрении вы должны отказаться либо от «Плиты повара» либо от «Поварской плиты».

**Лесной выпас (К, 1, У):** свиньи на этой карте идут в счет при начислении очков за свиней.

**Лестница (I):** если вы строите несколько комнат сразу, «Лестница» удешевляет каждую из них.

**Лопата пекаря (К):** срабатывает всякий раз, когда вы осваиваете занятие, в том числе с помощью «Кукольника» и «Просветителя».

Полученную еду нельзя использовать для оплаты только что освоенного занятия.

**Лошадь (К, Б):** не нужно содержать (на выпасе, в хлеве, в доме или на другой карте улучшения). Не считается скотом, в том числе при внедрении «Навоза» и «Навозной жижи».



**Метла (К):** новые карты набирайте из той же колоды, откуда раздавали улучшения в начале игры.

**Навоз (I):** вы получаете полевую фазу урожая после каждого раунда. Если решите убирать урожай, снимайте его со всех полей сразу. «Доильный загон», «Веретено», «Маслобойка», «Табурет доярки» и «Ткацкий станок» приносят добавочную еду только во время обычного урожая.

**Навозная жижа (К):** уже засеянные поля не получают преимуществ от «Навозной жижи» при ее внедрении, пока не придет пора засеивать их вновь. Действие этой карты распространяется на «Бобовое поле», «Поле репы», «Салатную грядку» и «Рощу». Ее эффект складывается с эффектом «Тяпки», «Ящика с рассадой», «Мастера сева» и «Середняка». Срабатывает при использовании «Хранилища зерна».

**Надел (К, У):** предоставляет вам два дополнительных участка для посева зерна. При посеве вы не обязаны засеивать оба. Сеять зерно можно только на пустом участке. Карты, позволяющие при посеве выставить на поле дополнительные фишки зерна (например, «Мастер сева» или «Середняк»), действуют и на «Надел».

**Оборотный плуг (Е):** разыграв эту карту, положите на нее 1 жетон поля и уберите его, когда примените «Оборотный плуг». Вы можете вспахать два поля вместо трех. При каждой вспашке вы вправе использовать только один плуг или «Борону».

**Обшитый дом (Е, Б):** при подсчете не приносит очков, если вы не построили каменный дом или внедрились «Поместье». Бонусные очки за «Обшитый дом» и «Старосту» суммируются.

**Отвальный плуг (I):** дважды за игру, выбрав действие «Вспашка 1 поля» (но не «Вспашка 1 поля и (или) посев») можете вспахать два поля вместо одного. Разыграв эту карту, положите на нее 2 жетона поля и убирайте по одному при каждом применении «Отвального плуга». При каждой вспашке вы вправе использовать только один плуг или «Борону».


**Пастуший посох (I):** не применяется, если выпас размером 4 или более ячеек появился в результате разделения более крупного выпаса (например, размером 5 или 6 ячеек).

**Пастуший рожок (Е):** не действует на тот хлев, где работает «Старший конюх».

**Пекарный цех (I, 4, Р):** печь — это любое улучшение со словом «печь» в названии. «Пекарный цех» не считается печью и не может быть развит до «Пекарни».

**Пекарня (К, 5, Р):** печь — это любое улучшение со словом «печь» в названии. «Пекарня» не считается печью и не может быть развита до «Пекарного цеха».

**Пивоварня (К, 2):** обмен зерна на еду не считается выпечкой хлеба.

**Племенные свиньи (К, П):** можете немедленно забить полученную свинью, то есть, приготовить из нее еду при помощи улучшения с символом  или за счет занятия.

**Поварская плита (К, 1):** внедряя ее, вы должны отказаться либо от «Очага», либо от «Простого очага».

**Погремушка (К):** применение этого улучшения не считается посевом.

**Подаяние (I, П):** текущий раунд не считается завершенным. Вы не вправе играть эту карту, если освоили хотя бы одно занятие.

**Подпорки (Е):** это улучшение устанавливает новую базовую цену комнаты. При строительстве каждой комнаты вы вправе использовать только одну подобную карту. Совместно с «Подпорками» можно применять карты, *изменяющие* цену строительства («Черепичную крышу», «Кирпичника» и т. п.). Строя несколько комнат сразу, вы можете заплатить за одни комнаты обычную цену (5 глины и 2 тростника), а за другие — установленную за счет «Подпорок» (2 глины, 1 дерево и 1 тростник).

**Подсачок (К):** другие строительные ресурсы — это дерево, глина и камень.

**Поле (Е, П):** при вспашке поля за счет этого улучшения плуги и «Борона» не применяются.

**Поле репы (К, I, У):** «Тяпка», «Мастер сева» и «Середняк» действуют на эту карту как на обычное поле. При внедрении улучшений считается овощным полем, если засеяно.

**Поместье (К, 3, Б):** бонусные очки за «Поместье» и «Старосту» суммируются.

**Прилавок (Е, П):** после его внедрения срабатывает «Торговка», но не «Сдельщик». Вы не можете сыграть «Прилавок», если у вас в запасе не хватает зерна (даже если вы сразу же получили бы его за счет «Торговки»).

**Пристройка (I, П):** внедрение «Пристройки» считается расширением жилища и позволяет сразу же воспользоваться «Кормилицей». Карты, удешевляющие строительство комнат, не влияют на цену этого улучшения.


**Пристройка к мазанке (К, П):** внедрение «Пристройки к мазанке» считается расширением жилища и позволяет сразу же воспользоваться «Кормилицей». Карты, удешевляющие строительство комнат, не влияют на цену этого улучшения.

**Простой очаг (Е, I):** считается очагом (может быть развит до улучшения, которое требует вернуть очаг).

**Роща (I, I, У):** предоставляет вам два участка для посева дерева по тем же правилам, что и зерно (поставив фишку дерева из личного запаса, добавьте 2 фишки дерева из общего резерва; затем каждый урожай забирайте по одной фишке из стопки). Вы не обязаны засеивать сразу оба участка. Карты, позволяющие при посеве выставлять на поля дополнительные фишки, действуют и на «Рощу» (но не «Середняк», так как он дает только овощи или зерно).

**Ручная мельница (I):** обмен зерна на еду не считается выпечкой хлеба.

**Рынок (I, П):** после его внедрения срабатывает действие «Торговки», но не «Сдельщика». Вы не можете сыграть «Рынок», если у вас в запасе не хватает зерна (даже если вы сразу же получили бы его за счет «Торговки»).

**Рынок скота (Е, П):** полученную корову можно сразу пустить на еду при помощи улучшения с символом  или подходящего занятия. Цена внедрения «Рынка скота» продублирована в тексте карты, вам надо вернуть только 1 овцу, чтобы внедрить это улучшение и получить корову.

**Сад травника (К, I):** при внедрении этого улучшения «Бобовое поле», «Салатная грядка» и «Поле репы» считаются овощными полями, если они засеяны.

**Салатная грядка (Е, I, У):** чтобы приготовить 4 еды из собранного отсюда овоща, нужно сделать это немедленно после сбора (никакие другие улучшения вроде «Очага» или «Плиты повара» для этого не требуются). «Тяпка», «Мастер сева» и «Середняк» действуют на эту карту как на обычное поле. При внедрении улучшений считается овощным полем, если засеяно.

**Скотный двор (Е, I):** внедрение этого улучшения не дает вам новый скот из общего резерва. На этой карте вы можете содержать до двух своих животных любого вида. «Скотный двор» не считается выпасом при подсчете.

**Спальный угол (К, I):** можно применить с любым действием «Прибавление в семье».

**Таверна (I, 2, Д, Б):** приносит бонусные очки в ходе игры. Чтобы не забыть, сразу записывайте их в блокнот для подсчета очков.

**Тачка (Е):** не дает зерна за текущий раунд.

**Телега с лесом (I):** не дает дополнительного дерева, если выбрано действие «1 Тростник, кроме того получите 1 Камень и 1 Дерево».

**Теплица (К, I):** если в начале одного из указанных раундов вы не желаете обменивать еду на овощ, верните фишку овоща с этой ячейки раунда в общий резерв.

**Тесный выпас (Е, П):** новый выпас должен примыкать к старому. После внедрения «Тесного выпаса» срабатывают «Смотритель пастбища», «Фермер», «Конюх» и «Заводчик».

**Топор (Е):** это улучшение устанавливает новую базовую цену комнаты. При строительстве каждой комнаты вы вправе использовать только одну подобную карту. Совместно с «Топором» можно применять карты, *изменяющие* цену строительства («Черепичную крышу», «Резчика по дереву» и т. п.).

**Трамбовка (I):** не дает бесплатное поле, если в свой ход соперник вспахал только одно поле.

**Тростниковая биржа (I, П):** вы не можете купить 1 тростник, заплатив 1 дерево или 1 глину, или 2 тростника, заплатив 1 дерево и 1 глину.

**Тростниковая лачуга (К, I):** человек на этой карте не идет в счет, когда вы планируете прибавление в семье.

**Тяпка (Е):** также увеличивает урожайность «Бобового поля», «Поля репы» и «Салатной грядки».

**Упряжка волов (К, I):** текущий раунд не считается. Вы можете вспахать меньше полей, чем позволяет эта карта.

**Флигель (Е, П):** внедрение «Флигеля» считается расширением жилища и позволяет сразу же воспользоваться «Кормилицей». Карты, удешевляющие строительство комнат, не влияют на цену этого улучшения.



**Фруктовое дерево (Е, 1):** не приносит еды за текущий и предшествующие раунды.

**Хранилище зерна (I, 1):** строится либо за 2 дерева и 2 тростника, либо за 2 глины и 2 тростника. При урожае «Хранилище зерна» применяется одновременно с «Водяной мельницей», но раньше «Жнеца».

**Цыганский горшок (Е, 1):** дает 1 добавочную еду за каждые 2 приготовленных продукта (скот, овощи или зерно). Пустив на еду сразу 4 продукта, вы получите 2 добавочных еды, 6 продуктов — 3 еды и т. п. Выпечка хлеба также считается приготовлением еды.

**Черепичная крыша (Е, 1):** при расширении и перестройке жилища можете заменять весь тростник любым сочетанием тростника и глины. Например, за крышу для двух новых комнат можете заплатить 3 глины и 1 тростник (вместо 4 фишек тростника).

**Шкуры (К, Б):** забив животное, можете одновременно применить «Шкуры» и воспользоваться услугами либо «Кожевника», либо «Посудных дел мастера».


#### 4. КАРТЫ ЗАНЯТИЙ

Поговорим о занятиях. В описаниях использованы следующие сокращения:

Е	базовая колода
I	колода влияния
К	составная колода
Б	карта приносит бонусные очки
У	карта работает как ячейка усадьбы

Число в скобках — количество игроков, при котором применяется карта (1+, 3+ или 4+).

**Акробат (К, 4+):** заняв ячейку «Бродячие артисты», положите маркеры заявки на свободные ячейки действий «1 Зерно», «Вспашка 1 поля» и «Вспашка 1 поля и (или) посев» как напоминание, что их можно использовать. Игроки, имеющие право переводить родичей в конце рабочей фазы (за счет таких карт, как «Акробат», «Селянин» и т. п.), делают это по часовой стрелке, начиная со следующего за тем, кто последним выставил родича обычным способом. Игрок может переводить своих родичей в любом порядке. Вы не можете перевести одного родича дважды (например, сначала с «Бродячих артистов на «1 Зерно» с помощью «Акробата», а потом с «1 Зерна» на «Посев» благодаря «Селянину»).

**Булочник (Е, 3+):** дает еду, когда любой игрок (не только вы) выпекает хлеб. Обмен зерна на еду без использования улучшения с символом  выпечкой хлеба не считается.

**Ветеринар (К, 4+):** поскольку фишки скота можно отличить на ощупь, вместо них кладите в мешочек фишки ресурсов того же цвета (тростника, дерева и камня). Если вы получили скот, можете тут же приготовить из него еду с помощью подходящего улучшения или занятия.

**Водонос (I, 1+):** приносит еду при освоении, даже если «Колодец» уже был внедрен, развит и вернулся на планшет особых улучшений. Приносит еду при каждом, в том числе повторном внедрении «Колодца». Не приносит еду при внедрении «Деревенского колодца».

**Выскачка (I, 4+):** получив камень после перестройки, можете сразу пустить его на сопутствующее внедрение улучшения (действие «Перестройка, затем простое или особое улучшение»).

**Глава семейства (Е, 4+):** не позволяет занимать двумя своими родичами одну и ту же ячейку действия в одном и том же раунде.

**Глинокоп (I, 4+):** освоив это занятие, положите на игровой планшет карту действия «1 Глина» из игры на троих и сразу же добавьте на нее 3 глины. Теперь это полноценная ячейка действия: игроки добавляют на нее по 1 глине в фазе пополнения и могут занимать ее в рабочей фазе. Каждый соперник, отправивший родича на эту ячейку, должен отдать вам 3 еды.

**Дегустатор (I, 4+):** допустим, вы «Дегустатор» и ваш сосед справа — первый игрок. Отдайте ему 1 еду и разместите своего родича. Затем родича выставит первый игрок, потом снова вы и далее по часовой стрелке. Вы можете воспользоваться «Дегустатором» в ответ на применение «Раздатчика леса» или «Десятника». Вы должны решить, пользоваться ли «Дегустатором», до начала рабочей фазы раунда. Если вы решили применить «Дегустатора», вы не вправе отказаться от этого, даже если соперник использовал в ответ «Раздатчика леса» или «Десятника».

**Делец (I, 3+):** в связке с «Коробейником» позволяет внедрить до трех простых улучшений за счет действия «Первый игрок».

В связке с «Купцом» позволяет внедрить до четырех улучшений (одно или два из которых могут быть особыми), если вы заняли ячейку «Первый игрок» и заплатили 1 еду.

**Деревенский старейшина (Е, 3+, Б):** освоив это занятие до 5 раунда включительно, возьмите 4 дерева; освоив его в 6—8 раунде — 3 дерева; в 9—11 раунде — 2 дерева; в 12 или 13 раунде — 1 дерево.

**Десятник (К, 4+):** вы можете воспользоваться «Десятником» в ответ на применение «Раздатчика леса» или «Дегустатора». Вы должны решить, пользоваться ли «Десятником», до начала рабочей фазы раунда. Если вы решили применить «Десятника», вы не вправе отказаться от этого, даже если соперник использовал в ответ «Раздатчика леса» или «Дегустатора».

**Домоправитель (К, 3+, Б):** освоив это занятие до 5 раунда включительно, возьмите 4 дерева; освоив его в 6—8 раунде — 3 дерева; в 9—11 раунде — 2 дерева; в 12 или 13 раунде — 1 дерево.

**Дрессировщик (К, 4+):** вы можете обменивать на скот только ту еду, которая лежала на ячейке «Бродячие артисты». Если вы получили больше еды, чем там было (например, с помощью «Жонглера» или «Танцора»), вы не вправе тратить добавочную еду.

**Жнец (I, 3+):** вы не можете снять зерно со своего поля. Вы можете снять зерно с чужого «Надела». «Жнец» применяется после «Хранилища зерна».

**Заводчик (К, 4+):** чтобы вы смогли воспользоваться «Заводчиком», хотя бы одна ячейка на вновь созданном выпасе должна быть пустой. Выпасы, огороженные с помощью «Строителя загонов», для этого не подходят.

**Заемщик (Е, 4+, Б):** если у вас есть «Йомен», можете не возвращать скот в конце игры — очков за это вы не потеряете.

**Зверолов (К, 1+):** не действует, если вы внедрили «Козу».

**Каменотес (Е, 3+):** снижает стоимость всех ваших комнат, перестроен и улучшений. Например, улучшение «Бревна» вы внедряете бесплатно.

**Каменщик (Е, 1+):** освоив это занятие, положите на него жетон каменного дома в качестве напоминания. В любое время после того, как вы обычным способом построите в своем каменном доме четвертую комнату, можете воспользоваться этим жетоном.

**Камергер (I, 1+):** вы сами решаете, в каком порядке будут выполнены действия 5-го этапа («Неожиданное прибавление в семье» и «Вспашка 1 поля и (или) посев»). Вы можете выбирать действия на всех четырнадцати картах раунда как в текущем раунде, так и в любом последующем.

**Камнелом (К, 4+):** не отменяет стоимости перестройки. Не может быть использован одновременно с «Рационалистом».

**Кожевник (К, 3+, Б):** поместив забитое животное на эту карту, вы лишаетесь права воспользоваться «Посудных дел мастером» и «Щеточником» за счет того же животного. Однако вы можете дополнительно применить «Шкуры».

**Колбасник (Е, 1+):** «Пекарня» и «Пекарный цех» не считаются печью и не позволяют воспользоваться этим занятием.

**Колодезник (I, 1+):** помогает вам при каждом, в том числе повторном внедрении «Колодца».

**Коневод (I, 4+):** дерево, полученное в начале раунда за счет «Частного леса», «Сборщика дров» или «Поставщика леса», можно тут же потратить на 1 хлев. Если у вас есть «Строитель загонов», можете воспользоваться им сразу после «Коневода».

**Констебль (К, 3+, Б):** освоив это занятие до 5 раунда включительно, возьмите 4 дерева; освоив его в 6—8 раунде — 3 дерева; в 9—11 раунде — 2 дерева; в 12 или 13 раунде — 1 дерево. Игрок, который при подсчете потерял очки хотя бы в одной категории, не получает бонусных очков от «Констебля».

**Конюх (Е, 1+):** дает только один хлев в раунд. Может применяться после внедрения «Тесного выпаса». «Строитель загонов» позволяет без затрат дерева обнести бесплатный хлев изгородями, но после этого «Конюх» не принесет второго бесплатного хлева.

**Кормилица (К, 1+):** применяется, только если после расширения жилища у вас стало больше комнат, чем родичей. Новорожденные выставляются на диск родича, занявшего действие «Комната», и могут участвовать в рабочей фазе начиная со следующего раунда. Вы не вправе получить нового родича с помощью «Кормилицы», если у вас нет для него свободной комнаты.



**Коробейник (К, 1+):** в связке с «Дельцом» позволяет внедрить до трех простых улучшений за счет действия «Первый игрок». В связке с «Купцом» позволяет внедрить либо до четырех простых улучшений (действие «Особое или простое улучшение»), либо до двух особых улучшений (действие «Простое улучшение»), если вы заплатите 1 еду.

**Кровельщик (Е, 3+):** снижает на 1 тростник стоимость каждой комнаты при строительстве сразу нескольких.

**Кузнец-плужник (Е, 1+):** в отличие от «Плуговщика», может использоваться одновременно с плугом или «Бороной». В таком случае вам нужно заплатить 1 еду за 1 поле сверх того, что позволяет вспахать плуг или «Борона».

**Кукольник (I, 4+):** позволяет освоить занятие, только если у вас уже есть еда, — даже если занятие принесет еду сразу после освоения. Освоив занятие за счет «Кукольника», можно применить «Лопату пекаря».

**Купец (Е, 1+):** используя действие «Особое или простое улучшение», можете внедрить либо 2 особых, либо 2 простых, либо 1 простое и 1 особое улучшения, если заплатите 1 еду. В связке с «Коробейником» позволяет внедрить либо до четырех простых улучшений (действие «Особое или простое улучшение»), либо до двух особых улучшений (действие «Простое улучшение»), если вы заплатите 1 еду. В связке с «Дельцом» позволяет внедрить до четырех улучшений (одно или два из которых могут быть особыми), если вы заняли ячейку «Первый игрок» и заплатили 1 еду.

**Лесничий (Е, 4+):** освоив это занятие, положите на игровой планшет карту действия «2 Деревя» из игры на троих. Теперь это полноценная ячейка действия: игроки добавляют на нее по 2 дерева в фазе пополнения и могут занимать ее в рабочей фазе. Каждый соперник, отправивший родича на эту ячейку, должен отдать вам 2 еды.

**Лесовод (К, 1+, У):** предоставляет вам три участка для посева дерева по тем же правилам, что и зерно (поставив фишку дерева из личного запаса, добавьте 2 фишки дерева из общего резерва; затем каждый урожай собирайте по одной фишке из стопки). Вы не обязаны засеивать сразу все три участка. Карты, позволяющие при посеве выставлять на поля дополнительные фишки, действуют и на «Лесовода» (но не «Середняка», так как он дает только овощи или зерно).

**Лесоруб (Е, 1+):** не применяется, если дерево получено с помощью карты улучшения или занятия (а не за счет ячейки действия).

**Лесоторговец (I, 3+):** не применяется, если дерево получено с помощью карты улучшения или занятия (а не за счет ячейки действия).

**Лоботряс (I, 1+):** вы пропускаете все фазы следующего урожая, то есть, не убираете поля, не получаете приплода скота и не кормите семью. Также вы не сможете воспользоваться свойствами карт, срабатывающими во время урожая.

**Лудильщик (К, 3+):** применяется без ограничений (то есть, сколько угодно раз за партию в любой момент игры можно обменять любое количество глины на еду). Вы можете обменивать 2 глины на 3 еды даже после того, как «Колодец» был развит и вернулся на планшет улучшений.

**Любовник (К, 3+):** если вы построите комнату после того, как «Любовник» принесет вам отпрыска, новый родич сразу займет новую комнату. Поэтому лучше сначала расширить жилище, затем осуществить обычное действие «Прибавление в семействе» и только потом разыгрывать «Любовника». Цена освоения «Любовника» продублирована в тексте карты, вам надо вернуть только 4 еды, чтобы освоить это занятие и получить нового родича.


**Мастер-пивовар (Е, 1+):** его применение не считается выпечкой хлеба.

**Мастер сева (I, 1+):** увеличивает урожайность не только обычных полей, но и «Рощи», «Салатной грядки», «Поля репы», «Бобового поля», «Надела», «Лесовода». При этом каждый участок на карте считается отдельным полем (если вы засеиваете оба участка «Надела», «Мастер сева» добавляет только по 1 фишке в каждую стопку).

**Наставник (Е, 1+, Б):** бонусные очки, полученные при освоении последующих занятий, сразу же записывайте в блокнот. «Преподаватель» считается двумя освоенными занятиями.

**Нищенствующий (Е, 1+):** не теряйте очков за сброшенные карты попрошайничества.

**Овцевод (К, 3+):** применяется, только если вы заняли родичем ячейку «1 Овца» или «1 Овца или 1 Свинья или 1 Корова» из игры на пятерых. Не применяется, если вы получили овцу за счет улучшения или занятий (таких, как «Подпасок», «Скотник», «Знатоک овец», «Главный овцеспас»).

**Опытный пекарь (Е, 4+):** не приносит дополнительной еды, если вы печете хлеб за счет этой карты, а не ячейки действия. Обмен зерна на еду без использования улучшения с символом  выпечкой хлеба не считается.

**Охранник (Е, 4+):** не позволяет занимать двумя своими родичами одну и ту же ячейку действия в одном и том же раунде.

**Пахарь (К, 1+):** если в начале одного из указанных раундов вы не желаете покупать поле за еду, верните жетон поля с этой ячейки раунда в общий резерв. Если это занятие освоено до начала игры (в серии сольных игр), считается, что оно было разыграно в нулевом раунде.

**Планировщик (Е, 1+):** освоив это занятие, положите на него жетон комнаты в качестве напоминания. В любое время после того, как вы обычным способом построите в своем жилище пятую комнату, можете воспользоваться этим жетоном.

**Плотник (Е, 1+):** это занятие устанавливает новую базовую цену комнаты. При строительстве каждой комнаты вы вправе использовать только одну подобную карту. Совместно с «Плотником» можно применять карты, *изменяющие* цену строительства («Черепичную крышу», «Кирпичника» и т. п.). «Плотник» не удешевляет внедрение улучшений, даже если они позволяют бесплатно пристроить комнату («Пристройка», «Пристройка к мазанке», «Флигель»).

**Плуговщик (Е, 1+):** в отличие от «Кузница-плужника», не применяется совместно с плугами и «Бороной».

**Подпасок (К, 4+):** не дает овцу за текущий раунд. Полученную овцу можно сразу пустить на еду с помощью подходящего улучшения.

**Повитуха (I, 4+):** при определении, чья семья больше, учитываются только полноценные родичи (в том числе новорожденный), но не гость.

**Подхалим (I, 4+):** когда любой игрок (в том числе вы) берется за действие «1 Зерно», возьмите 1 еду из резерва. Если эту ячейку занял соперник, он должен отдать вам 1 еду, прежде чем получит зерно. Помните, что в колоде I много карт, позволяющих другим игрокам обойтись без использования ячейки «1 Зерно».

**Покровитель (Е, 4+):** в сочетании с «Письменным столом» приносит по 2 еды за каждое освоенное занятие. «Книжная полка» даст еще по 3 еды.

**Полевой работник (I, 3+):** также действует, когда другой игрок применяет «Хранилище зерна» или «Овощевода».

**Полевой сторож (I, 1+):** не применяется совместно с плугами и «Бороной».

**Поставщик леса (К, 1+):** не дает дерева за текущий и предшествующие раунды.

**Посудных дел мастер (К, 4+, Б):** за каждую забитую свинью вы можете положить на эту карту до 2 фишек дерева из личного запаса (не обязательно класть ровно два дерева, можно ограничиться одним). Каждая забитая свинья позволяет воспользоваться либо «Посудных дел мастером», либо «Кожевником», но не обоими. Однако вы можете применить «Шкуры» вместе с «Посудных дел мастером».

**Преподаватель (Е, 3+):** в момент освоения считается одним занятием («Письменный стол» и «Лопата пекаря» срабатывают только один раз). Считается двумя занятиями при подсчете бонусных очков не только за «Судью», но и за и «Наставника».

**Приемные родители (К, 1+):** в фазе пропитания вы должны будете отдать 2 жетона еды за родича, полученного с помощью этого занятия, даже если получили его непосредственно перед урожаем.

**Просветитель (К, 4+):** если соперник освоил два занятия одним действием (например, за счет «Письменного стола»), вы вправе воспользоваться «Просветителем» дважды. Освоив занятие с помощью «Просветителя», можете применить «Лопату пекаря».

**Работник каменоломни (Е, 3+):** применяется без ограничений (то есть, сколько угодно раз за партию в любой момент игры можно обменять любое количество камня на вдвое большее количество еды).

**Раздатчик леса (К, 1+):** если дерево на ячейке не делится поровну (например, из-за использования в предыдущий раунд «Ловца свиней» или «Грибника»), оставьте 1 или 2 фишки на месте. Вы можете



воспользоваться «Раздатчиком леса» в ответ на применение «Дегустатора» или «Десятника». Вы должны решить, пользоваться ли «Раздатчиком леса», до начала рабочей фазы раунда. Если вы решили применить «Раздатчика леса», вы не вправе отказаться от этого, даже если соперник использовал в ответ «Дегустатора» или «Десятника». Игроки не могут занимать ячейку действия «3 Дерева», если она пуста.

**Разносчик глины (Е, 1+):** не дает глины за текущий и предшествующие раунды.

**Рассказчик (Е, 4+):** может применяться вместе с «Танцором». В таком случае вы получаете 1 овощ и не менее 4 жетонов еды, а также оставляете 1 жетон на ячейке «Бродячие артисты». Недостающие жетоны берите из общего резерва.

**Рационалист (Е, 1+):** не может быть использован одновременно с «Камнеломом». Заплатите за перестройку обычную цену: 1 тростник и по 1 камню за комнату.

**Резчик по дереву (К, 1+):** применяется не чаще раза в раунд. Можете положить дерево из личного запаса на эту карту, чтобы не позабыть о ее свойстве.

**Рыбак (Е, 3+):** еду получают владельцы перечисленных карт. Может случиться так, что вам придется отдать больше еды, чем вы получили.

**Рыбак с сетью (I, 1+):** когда вы ставите своего родича на ячейку с тростником, не забудьте положить маркер заявки на ячейку «Рыбалка». Если вы получаете тростник не через ячейку действия (например, за счет «Тростниковой биржи»), «Рыбак с сетью» не применяется. Получение еды в фазе возвращения домой не считается рыбалкой и не позволяет воспользоваться такими картами, как «Удилище», «Плот», «Верша», «Лодка», «Рыбак».

**Садовник (I, 1+):** все ваши поля с овощами, включая карты «Бобовое поле», «Поле репы» и «Салатная грядка», останутся нетронутыми до конца игры.

**Самогонщик (К, 1+):** вам не нужны «Очаг», «Плита повара» или печь для приготовления еды из овощей.

**Сборщик хвороста (К, 3+):** если строите несколько комнат сразу, позволяет изменить стоимость всех или части комнат.

**Сборщик ягод (Е, 3+):** дает еду в том числе и при внедрении улучшения «Строительные материалы».

**Свинопас (Е, 4+):** каждый раз, когда ваш родич занимает ячейку «1 Свинья», вы дополнительно получаете из резерва еще 1 Свинью (действие «1 Свинья» появляется на этапе III). Не применяется, если выбрано действие «1 Овца, либо 1 Свинья, либо 1 Корова» из игры на пятерых.

**Сельщик (К, 1+):** может покупать продукты только в рабочей фазе, но не в начале раунда. Применяется только тогда, когда вы получаете фишку с ячейки действия (но не за счет улучшения или занятия).

**Селянин (К, 4+):** заняв ячейку «1 Зерно» либо «1 Овощ», положите маркеры заявки на свободные ячейки действий «Посев и (или) выпечка хлеба» и «Вспашка 1 поля и (или) посев» как напоминание, что их можно использовать. Игроки, имеющие право переводить родичей в конце рабочей фазы (за счет таких карт, как «Акробат», «Селянин» и т. п.), делают это по часовой стрелке, начиная со следующего за тем, кто последний выставил родича обычным способом. Игрок может переставлять своих родичей в любом порядке. Вы не можете перевести одного родича дважды (например, сначала с «Бродячих артистов на «1 Зерно» с помощью «Акробата», а потом с «1 Зерна» на «Посев» благодаря «Селянину»).

**Середняк (К, 1+):** увеличивает вместимость выпасов вне зависимости от того, сколько у вас полей; условие «пока у вас не больше 2 полей» относится только к дополнительным фишкам при посеве. Может применяться совместно с «Поилкой» и «Пастушьям рожком» (все три карты в одном хозяйстве позволяют содержать до 7 овец на выпасе в одну ячейку), однако не действует на неогороженные хлева (даже в сочетании с «Пастушьям рожком»). «Надел», «Бобовое поле», «Салатная грядка» и «Поле репы» идут в счет указанного максимума в 2 поля, и «Середняк» увеличивает их урожайность. «Роща» и «Лесовод» в счет максимума не идут и добавочных фишек не получают.

**Скотник (К, 4+):** не приносит скота за текущий и предшествующие раунды. Обменяв еду на скот, можно тут же пустить его на еду при помощи подходящего занятия или улучшения, однако вы должны за-

платить жетон еды до того, как получите и забьете скот. Если в начале одного из указанных раундов вы не желаете покупать скот, верните фишку скота с этой ячейки раунда в общий резерв.

**Скотопас (I, 3+):** не применяется, если выбрано действие «1 Овца, либо 1 Свинья, либо 1 Корова» из игры на пятерых.

**Скотопромышленник (Е, 4+):** не дает скота за хлева, построенные до освоения этого занятия.

**Скупщик камня (I, 4+):** не применяется, когда камень выдается во второй или третий раз за раунд.

**Скупщик тростника (I, 4+):** не применяется, когда тростник выдается во второй раз за раунд.

**Смотритель пастбищ (Е, 1+):** когда вы ставите хотя бы 1 изгородь, можете поставить дополнительно еще до трех изгородей, не расходуя дерево. Применяется в том числе и после того, как вы поставили изгороди с помощью карт («Строитель изгородей», «Торговец жердями», «Строитель загонов» и т. п.). Совместно со «Смотрителем пастбищ» вы можете воспользоваться «Фермером», «Конюхом», «Резчиком по дереву» и «Козлами».

**Староста (Е, 1+, Б):** бонусные очки за «Старосту» и «Поместье» либо за «Старосту» и «Обшитый дом» суммируются.

**Старший конюх (Е, 1+):** «Пастуший рожок» не действует на тот хлев, где работает «Старший конюх».

**Строитель (Е, 4+):** освоив это занятие, положите жетон хижины/мазанки на ячейку 11-го раунда в качестве напоминания.

**Строитель изгородей (I, 1+):** после освоения этого занятия у вас остается только 14 изгородей для строительства. Строительство изгородей становится для вас дополнительным действием на выбранной ячейке (сначала вы обязаны выполнить основное действие, а затем можете поставить изгороди). Построив изгороди этим действием, можете применить «Смотрителя пастбищ», «Заводчика», «Конюха» и «Фермера».

**Строитель загонов (К, 1+):** работает только раз в раунд. Может огораживать хлева, полученные благодаря «Коневоду» и «Конюху».

Построив изгороди, вы можете применить «Смотрителя пастбищ», «Конюха» и «Фермера» (но не «Заводчика», так как его свойство распространяется только на пустые выпасы).

**Судья (Е, 3+, Б):** освоив это занятие до 5 раунда включительно, возьмите 4 дерева; освоив его в 6—8 раунде — 3 дерева; в 9—11 раунде — 2 дерева; в 12 или 13 раунде — 1 дерево. «Преподаватель» считается двумя занятиями при подсчете очков.

**Танцор (Е, 4+):** может применяться вместе с «Рассказчиком». В таком случае вы получаете 1 овощ и не менее 4 жетонов еды, а также оставляете 1 жетон на ячейке «Бродячие артисты». Недостающие жетоны берите из общего резерва. Не применяется одновременно с «Жонглером».

**Ткач (К, 4+):** овцы, взятые в начале раунда (например, с ячейки раунда), есть у вас и в начале рабочей фазы того же раунда.

**Токарь (Е, 3+):** применяется без ограничений (то есть, сколько угодно раз за партию в любой момент игры можно обменять любое количество дерева на такое же количество еды).


**Торговец жердями (I, 1+):** вы не вправе брать изгороди с ячейки раундов, чтобы построить их обычным способом. Если в начале одного из указанных раундов вы не желаете строить изгороди за еду, верните их с этой ячейки раунда в личный запас. Если вы строите от 1 до 3 изгородей, все равно заплатите 2 еды; оставшиеся изгороди верните в личный запас. Если это занятие освоено до начала игры (в серии сольных игр), считается, что оно было разыграно в нулевом раунде.

**Торговец ресурсами (К, 1+):** вы можете брать с этой карты фишки, получая ресурсы как в начале раунда, так и в рабочей фазе. Некоторые карты («Раздатчик леса», «Ключник», «Работник карьера») позволяют одновременно получить разные ресурсы — в таком случае вы можете взять у «Торговца ресурсами» сразу несколько фишек (разумеется, если они подходят по типу).

**Торговец скотом (I, 3+):** не дает дополнительное животное при выборе ячейки «1 Овца, либо 1 Свинья, либо 1 Корова» из игры на пятерых. Добавочный скот можно тут же пустить на еду при помощи подходящего занятия или улучшения, однако вы должны заплатить жетон еды до того, как получите и забьете скот.

**Торговка (К, 1+):** не приносит зерна, если вы получили овощи за счет занятия. Применяется также после того, как вы получаете овощи с помощью «Теплицы», «Прилавка» или «Рынка», однако в двух последних случаях вы должны сначала отдать зерно, чтобы получить овощи, а уже потом взять зерно за «Торговку».



**Углежог (Е, 3+):** в качестве напоминания можете положить по 1 еде и 1 дереву на еще не внедренные особые улучшения с символом .

**Умелец (К, 1+):** если строите несколько комнат сразу, позволяет изменить стоимость всех или части комнат.

**Управляющий усадьбой (Е, 3+, Б):** поголовье подсчитывается в каждом виде скота отдельно. Вы получаете бонусные очки, только если в каждом виде скота у вас *не меньше* голов, чем у любого соперника (ничья считается в вашу пользу).

**Управляющий фермой (I, 1+):** позволяет только одно неожиданное прибавление в семействе. Если впоследствии вы построите комнату, новый родич сразу ее займет.

**Ученый (К, 1+):** для оплаты занятий, освоенных благодаря «Ученому», можно использовать еду, полученную в начале раунда. Освоив занятие с помощью «Ученого», можно воспользоваться картами «Книжная полка», «Вечный студент» и «Покровитель». Каждый раунд «Ученый» позволяет разыграть не более одной дополнительной карты.

**Фермер (Е, 4+):** даже если вы устроили несколько выпасов одним действием «Изгороди», получите только одну голову скота. Применяется всякий раз, когда вы строите изгороди, в том числе за счет «Тесного выпаса» или «Строителя загонов».

**Церковный староста (I, 1+, Б):** освоив это занятие до 5 раунда включительно, возьмите 4 дерева; освоив его в 6—8 раунде — 3 дерева; в 9—11 раунде — 2 дерева; в 12 или 13 раунде — 1 дерево.

**Цеховой мастер (Е, 3+):** все перечисленные улучшения и занятия приносят вам ресурсы, только если вы (а не другие игроки) внедряете или осваиваете их (или уже сделали это, когда становитесь «Цеховым мастером»).

**Штукатур (I, 1+):** это занятие устанавливает новую базовую цену комнаты. При строительстве каждой комнаты вы вправе использовать только одну подобную карту. Совместно со «Штукатуром» можно применять карты, *изменяющие* цену строительства («Черепичную крышу», «Кирпичника» и т. п.). «Штукатур» не удешевляет внедрение улучшений, даже если они позволяют бесплатно пристроить комнату («Пристройка к мазанке»).

**Щеточник (Е, 3+, Б):** забитую свинью можно отдать либо «Кожевнику», либо «Щеточнику», но не обоим. Однако вы можете применить «Посудных дел мастера» вместе со «Щеточником».

#### 5. Жетоны и фишки

Жетоны и фишки объединяются в различные группы:

- **строительные ресурсы** — камень, тростник, глина, дерево;
- **ресурсы** — строительные ресурсы, зерно, овощи;
- **скот** — овцы, свиньи, коровы;
- **продукты** — все ресурсы и скот.

#### 6. ВАРИАНТЫ

- **Обмен 3 к 1:** в любой момент можете сбросить с руки 3 любые карты и взять на руку верхнюю карту из колоды простых улучшений или занятий.
- **10-3:** в начале партии каждый игрок берет по десять карт занятий и улучшений, изучает их и сбрасывает по три карты каждого типа.
- **Пересдача:** в начале партии (и только в начале) вы можете сбросить все 7 карт занятий и/или улучшений с руки и взять 6 новых карт того же типа. Если вы все еще недовольны доставшимся, можете повторять пересдачи, при каждой следующей вытягивая на 1 карту меньше, чем сбросили.
- **Драфт:** в начале партии все берут по 7 карт занятий, как обычно. Затем каждый игрок выбирает себе одну из них и передает остальные соседу слева. Из шести полученных карт игроки снова выбирают по одной и передают оставшиеся дальше по часовой стрелке. Так продолжается до тех пор, пока у всех не будет по 7 карт. Процесс повторяется с картами простых улучшений. Такой вариант позволяет игрокам собрать лучшие комбинации карт, чем при обычной раздаче. Прежде чем садиться за драфт, рекомендуем его участникам сыграть в «Агриколу» четыре-пять партий по обычным правилам.

#### 7. КАРТЫ, ПРИМЕНЯЕМЫЕ ВО ВРЕМЯ УРОЖАЯ

Урожай состоит из трех фаз. Карты улучшений и занятий могут разделить процесс на одиннадцать частей.

##### Фаза урожая 1: Полевая

1. **Начало:** «Доильный загон».
2. **Сама фаза:** «Лесовод», «Доярка», «Роцца», «Маслобойка», «Веретено», «Ткацкий станок», «Табурет доярки», «Бобовое поле», «Поле репы», «Салатная грядка», «Надел».
3. **Конец фазы:** «Водяная мельница», «Хранилище зерна».
4. **Между фазами:** «Жнец».

##### Фаза урожая 2: Пропитание семейства

5. **Начало:** «Пекарь».
6. **Сама фаза:** «Повар», «Самогонщик», «Винокурня», «Мастер-пивовар», «Пивоварня», «Меленка», «Рубанок», «Вертел», «Коза».
7. **Конец фазы:** «Забойщик скота», «Бойня».
8. **Между фазами:** карт нет.

##### Фаза урожая 3: Приплод

9. **Начало:** карт нет.
10. **Сама фаза:** «Овчар», «Лесной выпас», «Питомник», «Скотный двор».
11. **Конец фазы:** карт нет.

#### 8. АВТОРЫ

«Агрикола» была создана в период с декабря 2005 года по февраль 2006 года.

**Разработка:** Уве Розенберг

**Графика и иллюстрации:** Клеменс Франц / atelier198

**Редактура:** Ханно Гирке и Уве Розенберг

Благодарим 138 игроков, принявших участие в тестировании первого издания, и широкую общественность за отзывы и комментарии, которые помогли улучшить игру после ее выхода в свет.

Особая благодарность доктору игровых наук Дэйлу Ю за работу над соло-игрой.

© 2007 Lookout Games

[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

Издатель на русском языке и официальный дистрибьютор

ООО «Мир Хобби» © 2011



Играть интересно

Общее руководство: Михаил Акулов  
Перевод: Алексей Перерва, Вера Серпова  
Верстка, предпечатная подготовка: Елена Авраменко  
Редактура правил: Петр Тюленев  
Особая благодарность Илье Карпинскому

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

[www.hobbygames.ru](http://www.hobbygames.ru)

[www.nastolkin.ru](http://www.nastolkin.ru)