

του Uwe Rosenberg για 2 παίκτες ηλικίας 13 και άνω

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Παίρνετε τους ρόλους αγροτών και εκτρέφετε πρόβατα, γουρούνια αγελάδες και όλογα. Τρεις εργάτες σας βοηθούν στις εργασίες σας. Κατασκευάζουν παραπήγματα, περιφράσσουν τα βοσκοτόπια και αναβαθμίζουν το αγρόκτημά σας. Τα παραπήγματα αναβαθμίζονται σε στάβλους και η αγροκία σας γίνεται ένα όμορφο ξύλινο σπίτι.

Σε κάθε γύρο, κάθε εργάτης σας εκτελεί από μία ενέργεια. Όλες οι διαθέσιμες ενέργειες εμφανίζονται ξεκάθαρα στο ταμπλό. Η παγίδα είναι ότι κάθε ενέργεια μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μια φορά σε κάθε γύρο. Μιας και παίζετε ο ένας μετά τον άλλο τοποθετώντας τους εργάτες σας, πρέπει να επιλέξετε τη σωστή στιγμή για τις ενέργειες που θεωρείτε σημαντικότερες.

Νικητής είναι ο παίκτης που θα έχει αναθρέψει τα περισσότερα ζώα και θα έχει κατασκευάσει τα πολυτιμότερα κτίρια στο τέλος του παιχνιδιού.

Credits

"Agricola - All Creatures Big and Small" was invented in October 2011. Uwe Rosenberg and Hanno Girke edited the game. Production was by Hanno Girke. For rules editing, the author thanks Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt, Thalke Hilgen and Bernd Lautenschlager. Graphics and illustrations are by Klemens Franz. English translation by Patrick Korner. The author thanks all playtesters, in chronological order, without whom the game would not exist in this form: Marei Zylka, Susanne Rosenberg, Verena Wall, Hagen Dorgathen, Hanno Girke, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Janina Kranicz, Ingrid Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Marcus Wenzel, Andreas Höhne, Andreas Odendahl, Claudia Odendahl, Thalke Hilgen, Yvonne Möller, Martin Bouchard, Jean-François Gagné, Sophie Gravel, Christophe Tremblay, Louis-Philippe Gravel, Agnes Mannherz, Franz Heidbüchel, Birgit Winkelhaus, Bastian Winkelhaus, Holger Janssen, Sabine Weiland, Ulli Weiland, Thomas Naumann, Bernd Lautenschlager, Felix Girke, Judith Girke, Nadja Beller, Arne Topp, Thomas Bingeser, Lea Topp, Sarah Bingeser, Gabriele Goldschmidt, Nicole Weinberger, Mick Kapik, Nils Miehe, Lasse Goldschmidt, Thalea Westkämper, Ingo Kasprzak, Insa Zylka Thomas Balcerak, Michael Dormann, Monika Harke, Janine Dorsch, Rosemarie Vahland, Brunhilde Kapik, Sigrun Möllemann, Andrea Rickert, Arne Hoffmann, Thorsten Ebner, Tobias Recker, Sebastian Schock, Lorenz Merdian, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Kai Poggenklas, Stefanie Löns, Diana Overbeck Christian Scheibner and André Emkes.

"Can I eat the sheep at least?" – Janina Kranicz

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

χαρτονένια κομμάτια

- 1 ταμπλό
- 2 ταμπλό αγροκτήματος (ένα για κάθε παίκτη)
- 4 επεκτάσεις αγροκτήματος
- 4 πλακίδια "παραπήγματος" (με "στάβλο" στην πίσω μεριά)
- 4 ειδικά κτίρια ("Ξύλινο Σπίτι", "Αποθήκη", "Καταφύγιο" και "Ανοικτοί Στάβλοι")
- 9 πλακίδια διαφορετικών προϊόντων (3x "4 πρόβατα, 1x"4 πέτρα", "4 καλάμια", "4 ξύλα", "4 γουρούνια". "4 αγελάδες" και "4 όλογα")
- 1 πλακίδιο πρώτου παίκτη

ξύλινα κομμάτια

- 2x3 εργάτες στα χρώματα των παικτών (μπλε, κόκκινο)
- 26 ξύλινοι φράχτες (κίτρινοι)
 - 22 πρόβατα, 16 γουρούνια, 13 αγελάδες και 14 όλογα
 - 17 ξύλα, 15 πέτρες και 5 καλάμια
 - 10 κίτρινες ταΐστρες

επιπλέον

- 1 σημειωματάριο σκορ
- 2 μεγάλα πλαστικά σακουλάκια αυτοί οι κανόνες

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

- Τοποθετήστε το **ταμπλό** στο κέντρο του τραπέζιού.
- Δώστε σε κάθε παίκτη ένα **ταμπλό αγροκτήματος** και τοποθετήστε τα έτσι ώστε το δάσος να βρίσκεται πάνω και το μονοπάτι κάτω.
- Απλώστε τα **4 ειδικά κτίρια** το "Ξύλινο Σπίτι", τους "Ανοικτούς Στάβλους", το "Καταφύγιο" και την "Αποθήκη" το ένα δίπλα στο άλλο.
- Τοποθετήστε τις **4 επεκτάσεις αγροκτήματος**, τις **10 ταΐστρες** και τα **4 πλακίδια παραπήγματος** στην άκρη. Εξχωρίστε τα υλικά κατασκευών και τα ζώα. Αυτά αποτελούν το γενικό απόθεμα.
- Δώστε σε κάθε παίκτη από **9 φράχτες**. Τοποθετήστε τους υπόλοιπους 8 φράχτες δίπλα στο ταμπλό, κοντά στη θέση ενέργειας "Επέκταση".

Μετάφραση / Ενοσωμάτωση: Νίκος Χριστάκης για την **Red Meeple** 

Z-MAN
games

www.zmangames.com

© 2012 Lookout Games
Made in Germany

English language publisher:
Z-Man Games, Inc. © 2012
3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 5V5

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στο τέλος του παιχνιδιού, υπολογίζεται πόσο επιτυχημένο είναι το αγρόκτημά σας. Θα μοιάζει όπως η εικόνα παρακάτω.
(Τα συννεφάκια δίνουν μια ιδέα για τους κανόνες που θα πρέπει να προσέξετε στο παιχνίδι.)

1. Χωρίστε το αγρόκτημά σας σε βοσκοτόπια. Εκεί μπορείτε να έχετε εκεί πρόβατα, γουρούνια, αγελάδες και άλογα.

2. Μπορείτε να έχετε επιπλέον ζώα σε κτίρια: ο στάβλος αυτός χωράει μέχρι 5 ζώα του ίδιου είδους.

3. Οι τοίχοι των κτιρίων λειτουργούν σαν φράχτες για επιπλέον βοσκοτόπια.

10. Οι πλήρως αξιοποιημένες επεκτάσεις δίνουν επιπλέον πόντους.

9. Μπορείτε να επεκτείνετε το αγρόκτημά σας με τις επεκτάσεις.

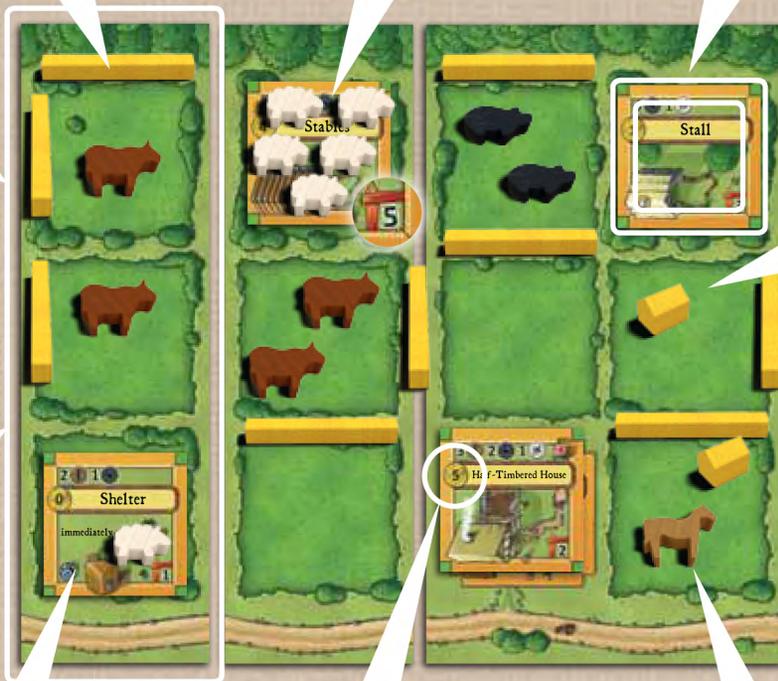
8. Αυτά είναι ειδικά κτίρια.

7. Τα κτίρια δίνουν πόντους: Η αναβάθμιση της αγροικίας σε Ξύλινο Σπίτι αξίζει 5 πόντους, για παράδειγμα.

6. Δεν μπορείτε να έχετε περισσότερα από 1 ζώα δίπλα σε μια ανοιχτή ταϊστρα.

4. Οι ταϊστρες διπλασιάζουν τον αριθμό των ζώων που μπορούν να τοποθετηθούν.

5. Σε ένα παράτηγμα "stall" χωράνε 3 ζώα ή 6 αν υπάρχει ταϊστρα. Ένα βοσκοτόπι χωράει 2 ζώα ή 4 αν υπάρχει ταϊστρα.



ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι παίκτες παίζουν εναλλάξ, επιλέγοντας ενέργειες από τις διαθέσιμες του ταμπλό. Λεπτομερής επεξήγηση των ενεργειών υπάρχει στις σελίδες 6 και 7.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗΣ ΖΩΩΝ

Τα ζώα μπορούν να κρατηθούν σε βοσκοτόπους ή κτίρια. Οι ταΐστρες βελτώνουν τη χωρητικότητά τους.

Κρατώντας τα Ζώα στα Βοσκοτόπια

Χρησιμοποιείτε φράχτες για να περιφράξετε τα βοσκοτόπια σας. Κάθε κλεισμένο βοσκοτόπι μπορεί να περιέχει μέχρι **2 ζώα ανά θέση**. Κάθε βοσκοτόπι μπορεί να περιέχει μόνο ένα είδος ζώου.



Στο βοσκοτόπι αυτό υπάρχει χώρος για 4 το πολύ ζώα του ίδιου είδους.

- **Σημείωση!** Επιτρέπεται να έχετε βοσκοτόπια με **ημιτελή περίφραξη**. Ωστόσο, στα βοσκοτόπια αυτά, δεν μπορούν να τοποθετηθούν ζώα.
- Δεν έχει σημασία αν ο φράχτης είναι από ξύλο (φράχτες) ή πέτρα (τοιχί). Δεν υπάρχει λόγος διαχωρισμού των δύο ειδών περιφράξης.

Κρατώντας τα Ζώα στα Κτίρια

Τα ζώα μπορούν επίσης να βρίσκονται σε κτίρια. Τα κτίρια κατασκευάζονται σε κενές θέσεις του αγροκτήματος. Τα κτίρια διευκολύνουν την περίφραξη των βοσκοτοπιών, μιας και **έχουν έτοιμα 4 σύνορα** γύρω από το πλακίδιο.



Ο παίκτης εδώ έχει ήδη κατασκευάσει το παράτηγμα, οπότε χρειάζεται άλλους 4 φράχτες αντί για 5. **(Μην ξεχνάτε ότι οι φράχτες δεν είναι απεριόριστοι στο παιχνίδι.)**

- Όταν κατασκευάζετε ένα κτίριο κολλητά σε ήδη υπάρχοντες φράχτες, ...οι τοίχοι του κτιρίου δεν παρέχουν επιπλέον πλεονέκτημα ...**δεν** μπορείτε να επιστρέψετε στο απόθεμα τους ήδη τοποθετημένους φράχτες.
- Είναι πολλές φορές προτιμότερο να κατασκευάζετε ένα ημιτελές βοσκοτόπι, ώστε αργότερα να χρησιμοποιήσετε ένα κτίριο για να το κλείσετε. Έτσι, μπορείτε να κάνετε οικονομία σε πολύτιμους φράχτες.
- Ξεκινάτε το παιχνίδι με ένα κτίριο: την αγροικία σας.

Η Αγροικία

Μπορείτε να έχετε **1 μόνο ζώο** στην αγροικία σας (σαν κατοικίδιο).

Το “Ξύλινο Σπίτι” (βλ. σελ. 8) σας επιτρέπει να αναβαθμίσετε την αγροικία σας, έχοντας περισσότερο χώρο για επιπλέον ζώα.



πορείτε να επεκτείνετε το αγρόκτημά σας με τις επεκτάσεις.

Παρατήγματα και Στάβλοι

Κάθε παράτηγμα μπορεί να δεχθεί **3 ζώα του ίδιου είδους**. Μπορείτε να αναβαθμίσετε το παράτηγμα σε στάβλο. Κάθε στάβλος δέχεται μέχρι **5 ζώα του ίδιου είδους**.

- Ένα παράτηγμα κοστίζει 3 πέτρες και 1 καλάμι. Η αναβάθμιση του παρατήγματος σε απλό στάβλο, κοστίζει 5 πέτρες ή 5 ξύλα.
- Όταν κάνετε αναβάθμιση σε απλό στάβλο, απλώς γυρίστε το πλακίδιο του παρατήγματος στην πίσω πλευρά του.
- Επιπλέον των απλών στάβλων, υπάρχει και ένα πλακίδιο Ανοιχτών Στάβλων (βλ. σελ. 8) στο παιχνίδι. Οι Ανοιχτοί Στάβλοι είναι ειδικό κτίριο.

Ειδικά Κτίρια

Επιπλέον των παρατηγμάτων και των στάβλων, υπάρχουν και κάποια ειδικά κτίρια. Η αγροκία με την οποία ξεκινάτε το παιχνίδι είναι τέτοιο κτίριο, όπως επίσης και το Ξύλινο Σπίτι, η Αποθήκη, το Καταφύγιο και οι Ανοιχτοί Στάβλοι. Ο αριθμός των ζώων που δέχεται κάθε ειδικό κτίριο εμφανίζεται στην **κάτω δεξιά** γωνία των πλακιδίων.

Κόστος και προϋποθέσεις κατασκευής του κτιρίου

Πόντοι για την κατηγορία σκοραρίσματος "πόντοι από κτίρια"

Ονομασία κτιρίου

Λειτουργία κτιρίου

Ο αριθμός των ζώων που μπορούν να τοποθετηθούν στο κτίριο

- Τα κτίρια μπορεί να είναι κατασκευασμένα εξ ολοκλήρου μέσα σε ένα βοσκοτόπι.



Το βοσκοτόπι αυτό, μεγέθους 3 χωρίζεται από ένα παράτηγμα. Προηγούμενως μπορούσε να φιλοξενήσει 6 ζώα ενός είδους. Με την τοποθέτηση του παρατήγματος υπάρχει χώρος για **2+3+2=7** ζώα, τριών διαφορετικών ειδών.

Κρατώντας τα Ζώα με Ταϊστρος

Οι ταϊστρος **δυπλασιάζουν τον αριθμό των ζώων** που μπορούν να τοποθετηθούν στα βοσκοτόπια και στα κτίρια.



3 x 2
(2+2) x 2
1 x 2

Η ταϊστρα παρέχει χώρο για 6 ζώα στο παράτηγμα και για 8 ζώα στο βοσκοτόπι μεγέθους δύο. Η ταϊστρα επίσης **δυπλασιάζει τον αριθμό των ζώων** που μπορούν να τοποθετηθούν στην αγροκία.

Μια ταϊστρα σε θέση αγροκίτηματος που δεν ανήκει σε κλειστό βοσκοτόπι μπορεί να φιλοξενήσει **1 μόνο ζώο**.



Ένα άλογο μπορεί να τραφεί από την ελεύθερη ταϊστρα.

Επιτρέπεται η κατασκευή το πολύ μίας ταϊστρας ανά θέση του αγροκτήματος (κατελιημμένη ή μη).

- Αν και μπορείτε να κατασκευάσετε μόνο μία ταϊστρα σε κάθε θέση του αγροκτήματος, επιτρέπεται να έχετε πολλαπλές ταϊστρες σε βοσκοτόπια που αποτελούνται από περισσότερες της μίας θέσεις.



Χάρη στις 2 ταϊστρες σε δύο θέσεις στο βοσκοτόπι, υπάρχει πια χώρος για 16 ζώα του ίδιου είδους. Η χωρητικότητα του βοσκοτοπιού διπλασιάζεται δύο φορές ($4 \times 2 = 8$ και $8 \times 2 = 16$).

- Επιτρέπεται να κλείσετε ένα βοσκοτόπι γύρω από ήδη υπάρχουσα ταϊστρα. Στην περίπτωση αυτή η ταϊστρα δίνει το πλεονέκτημά της στο νέο χώρο που βρίσκεται.
- Μπορείτε να κατασκευάσετε ένα παράπηγμα ή οποιοδήποτε άλλο κτίριο σε θέση όπου ήδη υπάρχει ταϊστρα. Στην περίπτωση αυτή η ταϊστρα παραμένει εκεί και δίνει το πλεονέκτημά της στο νέο χώρο.
- Είναι επιτρεπτή η αναβάθμιση ενός παραπήγματος με ταϊστρα σε στάβλο με ταϊστρα. Η ταϊστρα παραμένει μέσα στο νέο κτίριο.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ

Μόλις κάτι κατασκευαστεί, δεν μπορεί να μετακινηθεί ή να αφαιρεθεί. Τα ζώα, αντίθετα, μπορούν να τρέχουν τριγύρω. **Μπορείτε να μετακινήτε τα ζώα** από μια θέση σε άλλη ή να τα αφαιρέσετε από το αγρόκτημά σας **οποιαδήποτε στιγμή**. (Η μετακίνηση των ζώων είναι επίσης πολύ σημαντική όταν θα προσπαθείτε να εκμεταλλευτείτε τον χώρο που έχετε στη διάθεσή σας, στο έπακρο.)

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Καθορίστε τον πρώτο παίκτη. Το παιχνίδι παίζεται σε **8 γύρους** με τον κάθε ένα να αποτελείται από 4 φάσεις.

1. Φάση Αναπλήρωσης

Στην αρχή κάθε γύρου, κάποιες θέσεις ενεργειών του ταμπλό, χρειάζονται αναπλήρωση με τα υλικά που αναγράφονται εκεί (ακόμη κι αν έχουν περισσέψει υλικά από τον προηγούμενο γύρο). Οι θέσεις αυτές ξεχωρίζουν με το **βέλος αναπλήρωσης** που έχουν σχεδιασμένο.



Βέλος Αναπλήρωσης

Μην τοποθετείτε υλικά σε θέσεις ενεργειών που δεν εμφανίζουν το βέλος αναπλήρωσης.

Η εικόνα “υλικό 1 (υλικό 2)” στο ταμπλό υποδεικνύει ότι στην αντίστοιχη θέση προσθέτετε το υλικό 1 αν είναι κενή ή το υλικό 2 αν η θέση είναι ακόμη κατελιημμένη.



Παράδειγμα: Στο γύρο 1, τοποθετήστε ένα καλάμι στη θέση ενέργειας “1 καλάμι (ή 1 πρόβατο)”. Αν η θέση αυτή δεν χρησιμοποιηθεί, θα τοποθετηθεί εκεί ένα πρόβατο στους επόμενους γύρους. Αν κάποιος εργάτης πάρει τα υλικά της θέσης αυτής, στην επόμενη φάση αναπλήρωσης θα τοποθετηθεί εκεί ένα καλάμι.

- Σιγουρευτείτε ότι δεν ξεχνάτε να αναπληρώνετε τους κίτρινους φράχτες στη θέση ενέργειας “Επέκταση”, μιας και οι φράχτες αυτοί ‘μετράνε’ τους γύρους που διαρκεί το παιχνίδι.

2. Φάση Εργασίας

Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη, τοποθετείτε εναλλάξ από έναν εργάτη. **Αμέσως εκτελείτε** την ενέργεια στη θέση την οποία επισκέφτηκε ο εργάτης.

Σημαντικό: Οι κατελιημμένες θέσεις είναι μπλοκαρισμένες για τους υπόλοιπους εργάτες μέχρι το τέλος της φάσης εργασίας. Η φάση εργασίας τελειώνει όταν έχουν τοποθετηθεί και οι έξι εργάτες.

Οδηγία για γονείς που παίζουν με παιδιά: Ο ένας γονέας κάνει ομάδα με το παιδί και παίζει εναντίον του άλλου γονέα. Στην ομάδα, ο γονέας δίνει πάντα 2 πιθανές ενέργειες για να επιλέξει το παιδί την μία. Αποφασίζουν μαζί πως θα κατασκευάσουν το αγρόκτημα.

- Αν επιλέξετε μια θέση ενέργειας με υλικά, παίρνετε όλα τα υλικά που περιέχει.
- **Δεν** επιτρέπεται να επιλέξετε μια θέση ενέργειας, χωρίς να εκτελέσετε την αντίστοιχη ενέργεια.
- Τα υλικά κατασκευών που παίρνετε προστίθενται στο απόθεμά σας. **Τα ζώα** πρέπει να μπαίνουν **στο ταμπλό του αγροκτήματός σας**. Τα ζώα για τα οποία δεν έχετε χώρο το σκάνε και αμέσως επιστρέφουν στο γενικό απόθεμα. Τα βοσκοτόπια, τα παρατήγματα και οι ταΐστρες σας βοηθούν να αποφύγετε κάτι τέτοιο (δείτε τους κανόνες για την τοποθέτηση των ζώων).
- **Μην ξεχνάτε:** Μπορείτε να μετακινείτε τα ζώα του αγροκτήματός σας όποτε επιθυμείτε.

3. Φάση Επιστροφής

Στο τέλος της φάσης εργασίας, όλοι οι εργάτες επιστρέφουν στα αγροκτήματά τους.

4. Φάση Αναπαραγωγής

Τα ζώα αναπαράγονται στο τέλος **κάθε γύρου**. Αν έχετε τουλάχιστον **2 ζώα του ίδιου είδους**, παίρνετε ένα ακόμη ίδιο.

- **Σημαντικό!** Μπορείτε να πάρετε το πολύ **1 πρόβατο, 1 γουρούνι, 1 αγελάδα και 1 άλογο ανά φάση αναπαραγωγής**. Παράδειγμα: Ακόμη κι αν έχετε 2 πρόβατα σε ένα βοσκοτόπι και άλλα 2 σε ένα άλλο, παίρνετε μόνο ένα επιπλέον πρόβατο, ανεξάρτητα από οποιοδήποτε ρομαντικές προκαταλήψεις μπορεί να έχετε.
- Τα νεογέννητα ζώα για τα οποία δεν έχετε χώρο στο αγρόκτημά σας αμέσως το σκάνε και επιστρέφουν στο γενικό απόθεμα.

ΠΡΩΤΟΣ ΠΑΙΚΤΗΣ

Ο δείκτης του πρώτου παίκτη δεν αλλάζει αυτόματα στο παιχνίδι. Πρέπει να επιλέξετε μια συγκεκριμένη ενέργεια ώστε να πάρετε τον δείκτη του πρώτου παίκτη. Είναι η θέση ενέργειας στην πάνω αριστερή γωνία του ταμπλό.

ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΕΝΕΡΓΕΙΑΣ (ΤΑΜΠΛΟ)



Πρώτος παίκτης και 1 ξύλο

Παίρνετε τον δείκτη πρώτου παίκτη. Επίσης πάρετε όλα τα ξύλα από τη θέση αυτή στο απόθεμά σας.



3 ξύλα

Πάρτε όλα τα ξύλα από τη θέση αυτή στο απόθεμά σας.



1 πέτρα

Πάρτε όλες τις πέτρες από τη θέση αυτή στο απόθεμά σας.



2 πέτρες

Πάρτε όλες τις πέτρες από τη θέση αυτή στο απόθεμά σας.



Φράχτες

Προσθέστε στο αγρόκτημά σας όσους φράχτες επιθυμείτε. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο όσους φράχτες έχετε στο απόθεμά σας. Πληρώστε 1 ξύλο για κάθε φράχτη.



Τίχοι

Προσθέστε στο αγρόκτημά σας όσους φράχτες επιθυμείτε. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε μόνο όσους φράχτες έχετε στο απόθεμά σας. Οι 2 πρώτοι φράχτες τοποθετούνται δωρεάν, ενώ ο κάθε επιπλέον φράχτης κοστίζει 2 πέτρες.



Υλικά Κατασκευών

Παίρνετε 1 ξύλο, 1 πέτρα και 1 καλάμι από το γενικό απόθεμα, στο προσωπικό σας απόθεμα. (Η θέση αυτή δεν αναπληρώνεται.)



Επέκταση

Πάρτε μια επέκταση αγροκτήματος και προσθέστε την στα αριστερά ή τα δεξιά του αγροκτήματός σας. Επίσης παίρνετε όλους τους **κίτρινους φράγτες** της θέσης, **στο απόθεμά σας**. Σημαντικό! Δεν επιτρέπεται η τοποθέτηση των φραχτών αυτών με αυτή την ενέργεια.



Παραπήγματα

Κατασκευάστε 1 παράπηγμα. Το κόστος του είναι 3 πέτρες και 1 καλάμι. Μπορείτε να το τοποθετήσετε σε οποιαδήποτε κενή από πλακίδιο θέση του αγροκτήματος. (Μπορεί να τοποθετηθεί σε θέση με ταΐστρα.)



Ταΐστρα

Κατασκευάστε 1 ταΐστρα δωρεάν. Μπορείτε να κατασκευάσετε επιπλέον ταΐστρες με κόστος 3 ξύλα η κάθε μια. Τις προσθέτετε σε οποιαδήποτε θέση του αγροκτήματος δεν υπάρχει άλλη ταΐστρα.



Λίμνη

Πάρτε όσα καλάμια υπάρχουν στη θέση αυτή, στο απόθεμά σας. Επίσης πάρτε όσα πρόβατα υπάρχουν στη θέση αυτή και είτε κρατήστε τα στο αγρόκτημά σας ή αφήστε μερικά (ή όλα) να το σκάσουν.



Γουρούνια και Πρόβατα

Πάρτε όλα τα ζώα από τη θέση αυτή και είτε κρατήστε τα στο αγρόκτημά σας ή αφήστε μερικά (ή όλα) να το σκάσουν.



Στάβλοι

Πληρώστε είτε 5 ξύλα ή 5 πέτρες (αλλά όχι συνδυασμό των δύο, όπως 3 ξύλα και 2 πέτρες για παράδειγμα) και γυρίστε ένα Παράπηγμα στην πλευρά του Στάβλου. Μπορείτε να επαναλάβετε την ενέργεια αυτή όσες φορές θέλετε. Οι Στάβλοι χωράνε από 5 ζώα. (Ένα Παράπηγμα με ταΐστρα γίνεται στάβλος με ταΐστρα.)



Ειδικό Κτίριο

Υπάρχουν δύο τέτοιες θέσεις ενέργειας, κάτι που σημαίνει ότι μέχρι 2 εργάτες (ακόμη και του ίδιου παίκτη) μπορούν να κατασκευάσουν από ένα ειδικό κτίριο σε κάθε γύρο. Οποτεδήποτε χρησιμοποιείτε τη θέση αυτή, κατασκευάζετε **1 ειδικό κτίριο** (από όσα είναι διαθέσιμα) πληρώνοντας το κόστος κατασκευής που εμφανίζεται στο πλακίδιό του και το τοποθετείτε στο αγρόκτημά σας.



Αγελάδες και Γουρούνια

Πάρτε όλα τα ζώα από τη θέση αυτή και είτε κρατήστε τα στο αγρόκτημά σας ή αφήστε μερικά (ή όλα) να το σκάσουν.



Άλογα και Πρόβατα

Πάρτε όλα τα ζώα από τη θέση αυτή και είτε κρατήστε τα στο αγρόκτημά σας ή αφήστε μερικά (ή όλα) να το σκάσουν.

ΑΝ ΤΕΛΕΙΩΣΟΥΝ ΤΑ ΥΛΙΚΑ

Υπάρχει περίπτωση σε μερικές παρτίδες τα ζώα και τα υλικά κατασκευής να τελειώσουν. Για το λόγο αυτό, στο παιχνίδι περιλαμβάνονται χαρτονένια πλακίδια που αναπαριστούν μεγάλες ποσότητες υλικών. Μπορούν να ανταλλαχθούν με μονάδες υλικών οποιαδήποτε στιγμή, φυσικά.

Αντιθέτως, οι **ταΐστρες** (οι οποίες είναι 10), τα **πλακίδια παραπηγμάτων** (τα οποία είναι 4) και οι **επεκτάσεις του αγροκτήματος** (οι οποίες είναι 4), όταν τελειώσουν, δεν υπάρχει τρόπος να αναπληρωθούν.

ΤΕΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

Το παιχνίδι τελειώνει μετά από 8 γύρους. (Μπορείτε να καταλάβετε σε ποιόν γύρο βρίσκεστε από τον αριθμό των κίτρινων φραχτών που υπάρχουν ακόμη στο γενικό απόθεμα, μιας και τοποθετείται στο ταμπλό ένας σε κάθε γύρο.) Προσθέστε τους πόντους σας στο τέλος του παιχνιδιού.

Υπολογίστε τον συνολικό αριθμό ζώων σας. Κάθε ζώο αξίζει 1 πόντο. Αυτό είναι το βασικό σκοράρισμα “ζώων”.

Έπειτα κερδίζετε επιπλέον πόντους σύμφωνα με τον πίνακα στο πλάι του κουτιού.

- Σημειώστε ότι χάνετε 3 πόντους για κάθε είδος, από το οποίο έχετε 3 ή λιγότερα ζώα.
- Μετά το 13° πρόβατο, το 11° γουρούνι, τη 10^η αγελάδα ή το 9^ο άλογο, κερδίζετε 1 επιπλέον πόντο για κάθε παραπάνω ζώο.

Το σύνολο των επιπλέον πόντων σας είναι το σκορ “επιπλέον πόντων”.

Κάθε επέκταση του αγροκτήματος της οποίας έχουν χρησιμοποιηθεί **και οι 3 θέσεις αξίζει 4 πόντους**.

- Μια θέση του αγροκτήματος θεωρείται **χρησιμοποιημένη** αν έχει κίτριο, ταΐστρα ή είναι μέρος ενός κλειστού βοσκοτοπιού.
- Μια θέση του αγροκτήματος θεωρείται **αχρησιμοποίητη** αν είναι μέρος ενός ανοικτήριου βοσκοτοπιού, ή δεν έχει καθόλου φράχτες.
- Οι επεκτάσεις του αγροκτήματος που δεν έχουν χρησιμοποιηθεί εντελώς, δεν δίνουν πόντους.
- Το σκοράρισμα των επεκτάσεων του αγροκτήματος γίνεται ανεξάρτητα από το αν το ταμπλό του αρχικού σας αγροκτήματος έχει χρησιμοποιηθεί πλήρως ή όχι.

Τα κίτνια αξίζουν τους πόντους που αναγράφονται πάνω τους. (Κίτνια είναι τα παραπήγματα, οι στάβλοι και τα ειδικά κίτνια.)

- Οι πόντοι της Αποθήκης εξαρτώνται από το πόσα υλικά κατασκευών έχετε στο απόθεμά σας.

ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους είναι ο νικητής. Στην περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης που **δεν έπαιξε πρώτος στο γύρο 1** είναι ο νικητής.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΑ ΕΙΔΙΚΑ ΚΤΙΡΙΑ

Ξύλινο Σπίτι

(Κόστος: 3 ξύλα, 2 πέτρες, 1 καλάμι, Πόντοι: 5)

Το Ξύλινο Σπίτι κατασκευάζεται πάνω από την αγροκία. Δεν μπορείτε να κατασκευάσετε το Ξύλινο Σπίτι σε άλλη θέση του αγροκτήματος. Μπορείτε να έχετε μέχρι 2 ζώα του ίδιου είδους στο Ξύλινο Σπίτι.

Αποθήκη

(Κόστος: 2 ξύλα, 1 καλάμι, Πόντοι: ½ ανά υλικό κατασκευής)

Μόνο τα υλικά κατασκευής του προσωπικού σας αποθέματος υπολογίζονται για το σκοράρισμα. Μην στρογγυλοποιείτε πάνω ή κάτω. Υπάρχει η πιθανότητα μισού πόντου. Στην Αποθήκη δεν μπορούν να τοποθετηθούν ζώα.

Καταφύγιο

(Κόστος: 2 ξύλα, 1 πέτρα, Πόντοι: 0)

Όταν κατασκευάζετε το Καταφύγιο, μπορείτε να πάρετε αμέσως 1 ζώο της επιλογής σας από το απόθεμα και να το τοποθετήσετε είτε μέσα στο Καταφύγιο ή οπουδήποτε αλλού στο αγρόκτημά σας. Στο καταφύγιο μπορεί να υπάρχει 1 το πολύ ζώο.

Ανοιχτοί Στάβλοι

(Κόστος: είτε 3 ξύλα ή 3 πέτρες, Πόντοι: 2)

Οι Ανοιχτοί Στάβλοι είναι στάβλοι οι οποίοι κατασκευάζονται με την ενέργεια κατασκευής Ειδικού Κτιρίου. Όταν κατασκευάζετε τους Ανοιχτούς Στάβλους επιστρέψτε το πλακίδιο παραπήγματος που ο Στάβλος αντικαθιστά στο γενικό απόθεμα. Αμέσως πάρτε είτε 1 άλογο ή 1 αγελάδα από το απόθεμα και τοποθετήστε τη στο αγρόκτημά σας. Μπορείτε να έχετε μέχρι 5 ζώα του ίδιου είδους στους Ανοιχτούς Στάβλους.