

Uwe Rosenberg AGRICOLA

CHŁOPI I ICH ZWIERZYNIĘC

gra Uwe Rosenberga dla dwóch graczy od 10 lat

CEL GRY

Jesteś chłopem żyjącym w XVII wieku, który hoduje owce, dziki, krowy i konie. W codziennej pracy pomagają ci trzej parobkowie. Na początku ich głównym zajęciem jest budowa pomieszczeń do hodowli zwierząt, stawianie ogrodzeń wzdłuż pastwisk i renowacja gospodarstwa. Z biegiem czasu będą również przekształcać szopy na obory, a swoją starą chatę na piękny i nowoczesny dom ryglowy.

W każdej rundzie twoi parobkowie wykonują po jednej akcji. Wszystkie możliwe do wykonania akcje zostały zilustrowane na planszy głównej. Należy pamiętać, że każda akcja może być wykonana tylko raz w trakcie rundy. Ważne jest zaplanowanie wykonania poszczególnych akcji w odpowiednich momentach, ponieważ gracze wysyłają swoich parobków do pracy na przemian.

Wygra ten, kto w trakcie gry zbierze najwięcej zwierząt oraz zbuduje najbardziej wartościowe budynki.

Podziękowania

Gra „Agricola - Chłopi i ich zwierzyńiec” została opracowana w październiku 2011. Edycją gry zajmowali się Uwe Rosenberg oraz Hanno Girke. Produkcja gry: Hanno Girke. Korekta instrukcji: Andreas Odendahl i Gabriele Goldschmidt. Grafika i ilustracje: Klemens Franz. Autor dziękuje również w kolejności chronologicznej wszystkim graczom testowym, bez których gra nie wyglądałaby tak, jak obecnie: 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-Francois 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.

„A czy mogę chociaż zjeść tę owcę?” – Janina Kranicz

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

Elementy tekturowe:

- 1 plansza główna,
- 2 plansze gospodarstw (po jednej dla każdego gracza),
- 4 rozszerzenia gospodarstwa,
- 4 żetony **Szopa** (na odwrocie: **Obora**),
- 4 żetony budynków specjalnych (**Dom ryglowy**, **Składzik**, **Szałas** oraz **Zagroda z oborą**),
- 9 żetonów wielokrotności (**4 drewna**, **4 kamienie**, **4 trzciny**, **3x 4 owce**, **4 dziki**, **4 krowy** oraz **4 konie**),
- 1 żeton gracza rozpoczynającego.

Elementy drewniane:

- po 3 znaczniki parobków w dwóch kolorach (niebieski, czerwony),
26 znaczników ogrodzenia (żółte),
22 owce, 16 dzików, 13 krów oraz 14 koni,
17 znaczników drewna, 15 znaczników kamienia oraz
5 znaczników trzciny,
10 znaczników żłobów (żółte).

Dodatkowo:

- 1 notatnik (do liczenia punktów),
- 2 woreczki strunowe,
- 1 instrukcja.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- Umieść **planszę główną** pośrodku stołu.
- Każdy gracz bierze jedną planszę **gospodarstwa** i kładzie ją tak, aby las znajdował się u góry, a droga na dole.
- Umieść obok planszy głównej **4 budynki specjalne: Dom ryglowy, Zagroda z oborą, Szałas** oraz **Składzik**.
- Odtóż na bok **4 rozszerzenia gospodarstwa**, **10 żłobów** oraz **4 żetony szopa/obora**. Posegreguj i umieść obok nich materiały budowlane oraz zwierzęta. Wszystkie te dobra tworzą łącznie zasoby ogólne.
- Każdy gracz bierze po **9 znaczników ogrodzenia**. Pozostałe 8 znaczników ogrodzenia umieść obok planszy głównej, w pobliżu pola akcji **Rozszerzenie**.

Pytania, uwagi, sugestie?
Napisz do nas: kontakt@lacerta.pl
lub odwiedź: www.LACERTA.pl



CEL GRY

Po zakończeniu gry musisz zmierzyć sukces w rozwoju gospodarstwa. Przykładowy układ gospodarstwa po zakończeniu gry może wyglądać jak na ilustracji poniżej.

(W polach tekstowych umieszczono skróty najważniejszych reguł, na które warto uważać podczas gry.)

Wydzielaj w gospodarstwie pastwiska za pomocą ogrodzeń. Dzięki nim możesz hodować owce, dziki, krowy oraz konie.

Zwierzęta możesz również trzymać w niektórych zabudowaniach: w tej zagrodzie mieści się **pięć** zwierząt tego samego rodzaju.

Krawędzie zabudowań są jednocześnie ogrodzeniami.

Możesz powiększyć gospodarstwo wykorzystując rozszerzenia gospodarstwa.

Żłoby podwajają liczbę zwierząt, które mogą się paść w danym miejscu.

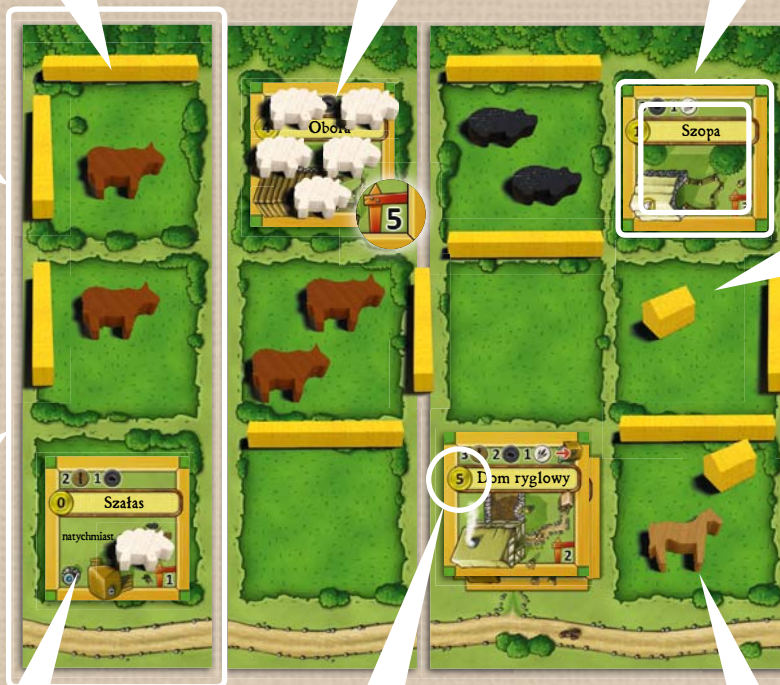
W pełni wykorzystane rozszerzenie gospodarstwa przyniesie ci dodatkowe punkty.

W **Szopie** możesz trzymać 3 zwierzęta (lub 6 jeśli stoi na nim żłób). Na jednopolowym pastwisku możesz trzymać 2 zwierzęta (lub 4 jeśli stoi na nim żłób).

Szałas jest przykładem budynku specjalnego.

Niektóre zabudowania przynoszą punkty zwycięstwa: **Chata** przebudowana w **Dom ryglowy** warta jest 5 punktów.

Przy jednym nieogrodzonym żłobie może paść się jedno zwierzę.



AKCJE

Akcje (w fazie pracy) wykonujecie na przemian. Wszystkie możliwe do wykonania akcje przedstawiono za pomocą odpowiednich pól akcji na planszy głównej. Szczegółowe opisy wszystkich pól akcji znajdziesz na stronach 6 oraz 7.

REGUŁY HODOWLI

Zwierzęta możesz hodować na pastwiskach oraz w niektórych zabudowaniach gospodarczych. Ich pojemność możesz zwiększyć stawiając żłoby.

Hodowla na pastwiskach

Pastwiska wyznaczasz za pomocą podłużnych ogrodzeń. Na każdym polu w pełni ogrodzonego pastwiska możesz trzymać **maksymalnie 2 zwierzęta**. Na jednym pastwisku możesz trzymać zwierzęta wyłącznie jednego rodzaju.



Na tym pastwisku możesz hodować maksymalnie cztery zwierzęta tego samego rodzaju.

- **Uwaga!** Możesz ustawić **częściowo ogrodzone** pastwisko (niezamknięte ogrodzeniami ze wszystkich stron). Na takim pastwisku nie możesz jednak hodować zwierząt.
- Nie ma znaczenia z jakiego materiału wykonane są ogrodzenia: z drewna (jako płot) czy z kamienia (jako mur). Nie należy ich rozróżniać.

Hodowla w budynkach

W tej instrukcji budynkami nazywane są: **Szopy**, **Obory**, **budynki specjalne** oraz **Chata**.

Możesz trzymać zwierzęta w niektórych budynkach. Budynki możesz stawiać na polach gospodarstwa, na których nie leży żaden inny żeton. Stawianie budynków

ułatwia zamykanie pastwisk, ponieważ na **wszystkich krawędziach** każdego z nich znajdują się **ogrodzenia**.



Jeśli chcesz otoczyć pastwisko po wybudowaniu **Szopy**, potrzebujesz już tylko 4 ogrodzenia, a nie 5. **(Pamiętaj, że w tej grze nie masz zbyt dużo ogrodzeń do dyspozycji.)**

- Jeśli dowolny z budynków położysz tak, że będzie przylegać do leżącego już na planszy ogrodzenia: ...ogrodzenie przedstawione na żetonie nie przynosi ci żadnych dodatkowych korzyści, ...ogrodzenia leżącego wzdłuż żetonu **nie wolno** ci wykorzystać ponownie, ani odłożyć do zasobów ogólnych. Pozostaje ono w miejscu, w którym leży.
- Często rozsądnym ruchem jest pozostawienie pastwiska częściowo ogrodzonego i jego późniejsze zamknięcie poprzez postawienie budynku. W ten sposób możesz zaoszczędzić cenne elementy ogrodzenia.
- Jeden budynek posiadasz od początku gry: swoją **Chatę**.

Chata

W **Chacie** możesz trzymać nie więcej niż jedno zwierzę (zwierzę domowe).

Przebudowując **Chatę** w **Dom ryglowy** (patrz str. 8) zyskujesz punkty oraz miejsce na kolejne zwierzę domowe.



W tej **Chacie** (prócz trzech parobków) mieszka również jedna owca.

Szopy i Obory

W każdej **Szopie** możesz trzymać **maksymalnie 3 zwierzęta tego samego rodzaju**. W późniejszym czasie możesz przebudować **Szopę** w **Oborę**. W każdej **Oborze** możesz trzymać **maksymalnie 5 zwierząt tego samego rodzaju**.

- Postawienie **Szopy** kosztuje trzy kamienie oraz jedną trzcinę. Za przebudowę **Szopy** w **Oborę** musisz zapłacić pięć kamieni albo pięć drewnien (wg twojego wyboru).
- Jeśli przebudowujesz **Szopę** w zwykłą **Oborę**, przewróć po prostu żeton **Szopy** na drugą stronę.
- Oprócz zwykłej **Obory** w grze występuje również szczególny rodzaj **Obory**: **Zagroda z oborą** (patrz str. 8). **Zagroda z oborą** jest budynkiem specjalnym.

Budynki specjalne

Poza **Szopami** oraz **Oborami** w grze możliwe są do kupienia budynki specjalne. **Chata**, z którą zaczynasz grę zalicza się do grupy budynków specjalnych. Podobnie również **Dom ryglowy**, **Składzik**, **Szałas** oraz **Zagroda z oborą**. Liczba wskazująca ile zwierząt można trzymać w danym budynku znajduje się w **prawym dolnym** rogu żetonu.

Koszt i warunki dotyczące możliwości zakupu budynku

Informacja, że budynek stawia się na miejscu innego (tu: Szopy)

Wartość budynku wyrażona w punktach zwycięstwa



Nazwa budynku

Działanie budynku

Pojemność budynku (ile można trzymać w nim zwierząt)

- Możesz stawiać budynki również wewnątrz całkowicie ogrodzonych pastwisk.



Powyższe pastwisko (zbudowane na trzech polach gospodarstwa) zostało przedzielone **Szopą**. Przed podziałem mogło pomieścić 6 zwierząt tego samego rodzaju. Po zbudowaniu **Szopy** może pomieścić $2+3+2=7$ zwierząt (maksymalnie trzech rodzajów).

Hodowla zwierząt a żłoby

Żłób **podwaja maksymalną liczbę zwierząt**, które możesz hodować na pastwisku lub w budynku, w którym stoi.



3×2

$(2+2) \times 2$

1×2

Szopa ze żłobem pomieści 6 zwierząt.

D w u p o l o w e pastwisko po wstawieniu żłobu mieści nawet 8 zwierząt.

Żłób **podwaja** również liczbę zwierząt, które można trzymać w **Chacie**.

Żłób na pustym polu gospodarstwa (nie należącym do całkowicie ogrodzonego pastwiska) umożliwia ci trzymanie na nim **nie więcej niż jednego zwierzęcia**.



Przy tym wolno stojącym żłobie szczęśliwie pasie się jeden 1 koń.

Na każdym polu gospodarstwa (bez względu na to, czy jest zabudowane czy nie) możesz postawić **maksymalnie 1 żłób**.

- Na jednym polu gospodarstwa możesz postawić jeden żłób. Na pastwiskach złożonych z więcej niż jednego pola możesz więc postawić więcej niż jeden żłób.



Dzięki dwóm żłobom, na tym pastwisku, składającym się z dwóch pól, można trzymać nawet 16 zwierząt tego samego rodzaju. Podstawowa pojemność pastwiska ulega dwukrotnemu podwojeniu: $(2+2) \times 2$.

- Możesz całkowicie ogrodzić pole z wolno stojącym żłobem tworząc pastwisko ze żłobem. Działanie żłobu zmienia się wówczas odpowiednio do nowego otoczenia.
- Na polu ze żłobem możesz postawić **Szopę** lub inny budynek. W takim przypadku żłób pozostaje na miejscu przynosząc adekwatne korzyści w nowym otoczeniu.
- **Szopę** ze żłobem możesz w późniejszym czasie przebudować w **Oborę** ze żłobem. W takim przypadku żłób pozostaje na swoim dotychczasowym miejscu i przynosi odpowiednio większe korzyści.

PODSTAWOWA ZASADA

Cokolwiek wybudujesz, stoi w danym miejscu do końca gry i nie może zostać wyburzone lub przesunięte. Zwierzęta mogą ci jednak uciec. Możesz zawsze **przenosić zwierzęta** pomiędzy miejscami ich hodowli. Możesz również pozbyć się niechcianych zwierząt. (Przenoszenie zwierząt jest ważne zwłaszcza w momencie, gdy szukasz najlepszego miejsca na dalszy rozwój gospodarstwa.)

PRZEBIEG GRY

Wybierz jednego gracza i daj mu żeton gracza rozpoczynającego. Rozgrywka trwa **osiem rund**. Każda runda składa się z **czterech faz**.

1. Faza uzupełniania

Na początku każdej rundy uzupełnij odpowiednie pola akcji (znajdujące się na planszy głównej) wskazanymi na nich dobrami (nawet wtedy, gdy leżą na nich znaczniki pozostałe z poprzednich rund). Pola te rozpoznasz po **czerwonej strzałce**.

Na polach akcji bez czerwonej strzałki nie wolno kłaść żadnych dóbr.

Oznaczenie „dobro 1 (dobro 2)“ należy rozumieć w następujący sposób: **jeśli pole akcji jest puste, połóż na nim dobro 1. W przeciwnym razie połóż na nim dobro 2.**



Czerwona strzałka.



Przykład: w pierwszej rundzie na pole „1 trzcina (1 owca)“ połóż jedną trzcinę. Tak długo jak pole to nie będzie wykorzystywane, dokładaj do niego jedną owcę w każdej rundzie. Gdy pole akcji zostanie w końcu opróżnione, w następnej fazie uzupełniania połóż na nim jedną trzcinę, itd.

- Bardzo ważnym jest, aby nie zapomnieć dotożyć w każdej rundzie żółtego ogrodzenia na pole **Rozszerzenie**, ponieważ odliczając kolejnych 8 ogrodzeń odlicza się jednocześnie liczbę rund pozostałych do końca gry.

2. Faza pracy

Najpierw gracz rozpoczynający, a później na przemian, wysyłacie **po jednym** parobku do pracy (na pole akcji). **Natychmiast** po umieszczeniu parobka na polu akcji należy przeprowadzić wybraną akcję.

Uwaga: Pola akcji, na których znajduje się już parobek, są zablokowane do końca fazy pracy. Faza pracy skończy się, gdy **wszyscy parobkowie** znajdują się na planszy głównej.

Sugestia dla rodziców grających z dziećmi: jeden z rodziców gra razem z dzieckiem przeciw drugiemu rodzicowi. Rodzic wskazuje dziecku dwie akcje do wyboru, a dziecko wykonuje jedną z nich. Następnie wspólnie decydują o sposobie rozbudowy gospodarstwa.

- Jeśli wyślesz parobka na pole akcji, na którym leżą dobra, zabierz je i umieść w swoich zasobach.
- Nie możesz zająć pola akcji, po czym nie przeprowadzić związanej z nim akcji.
- Materiały budowlane, które otrzymujesz, umieszczasz w swoich zasobach. **Zwierzęta muszą znaleźć miejsce w gospodarstwie.** Zwierzęta, na które nie masz miejsca, uciekają (*umieść je w zasobach ogólnych*). Możesz temu zapobiec między innymi wyznaczając pastwiska, stawiając **Szopy** i żłoby (patrz **Reguły hodowli**, str. 3).
- **Pamiętaj:** zawsze możesz zmieniać rozmieszczenie zwierząt w gospodarstwie.

3. Faza powrotu do domu

Po zakończeniu fazy pracy zabierz wszystkich swoich parobków z planszy głównej.

4. Faza powiększania stada

Po zakończeniu **każdej** z ośmiu rund na świat przychodzą młode zwierzęta. Dla każdego gatunku: jeśli posiadasz co najmniej **2 zwierzęta tego samego rodzaju**, otrzymujesz (z *zasobów ogólnych*) jedno młode tego gatunku.

- **Uwaga!** W fazie powiększania stada możesz więc otrzymać **maksymalnie jedną owcę, jednego dzika, jedną krowę i jednego konia**. Przykład: nawet jeśli masz dwie owce na jednym pastwisku i dwie na innym, otrzymasz tylko jedno młode. Bez względu na to, jak bardzo romantyczną teorię jesteś w stanie wymyślić.
- Nowonarodzone zwierzęta, na które nie masz miejsca w gospodarstwie, uciekają (*umieść je w zasobach ogólnych*).

GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY

Żeton gracza rozpoczynającego nie jest przekazywany automatycznie. Musisz wysłać parobka do wykonania specyficznej akcji (*w lewym górnym rogu planszy głównej*), aby go przejąć.



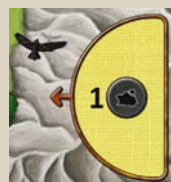
Gracz rozpoczynający oraz 1 drewno

Weź żeton gracza rozpoczynającego. Przenieś do swoich zasobów wszystkie znaczniki drewnien leżące na tym polu akcji.



3 drewna

Przenieś do swoich zasobów wszystkie znaczniki drewnien leżące na tym polu akcji.



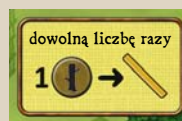
1 kamień

Przenieś do swoich zasobów wszystkie znaczniki kamieni leżące na tym polu akcji.



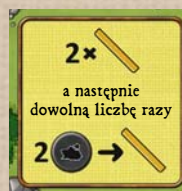
2 kamienie

Przenieś do swoich zasobów wszystkie znaczniki kamieni leżące na tym polu akcji.



Płot

Ułóż w swoim gospodarstwie dowolną liczbę ogrodzeń z własnych zasobów (*nigdy z zasobów ogólnych*). Za położenie każdego ogrodzenia musisz jednak zapłacić jedno drewno.



Mur

Ułóż w swoim gospodarstwie dowolną liczbę ogrodzeń z własnych zasobów (*nigdy z zasobów ogólnych*). Pierwsze dwa ogrodzenia stawiasz bez żadnych opłat. Za położenie każdego następnego ogrodzenia musisz zapłacić dwa kamienie.

POŁA AKCJI NA PLANSZY GŁÓWNEJ



Materiały budowlane

Weź 1 drewno, 1 kamień i 1 trzcinę z zasobów ogólnych i przenieś do swoich zasobów. (Dobra na tym polu się nie kumulują - brak czerwonej strzałki.)



Rozszerzenie

Weź jedno z dostępnych rozszerzeń gospodarstwa i umieść je z prawej lub lewej strony swojego gospodarstwa. Dodatkowo przenieś do swoich zasobów wszystkie **żółte znaczniki ogrodzenia** leżące na tym polu. Uwaga! Otrzymanych znaczników **nie możesz** w ramach tej akcji wykorzystać do budowy ogrodzenia!



Postaw szopę

Zapłać 3 kamieniem i 1 trzciną, aby postawić w swoim gospodarstwie dokładnie jedną **Szopę**. Możesz ją umieścić na dowolnym miejscu, innym niż **Chata**, na którym nie leży jeszcze żaden żeton. Możesz jednak postawić **Szopę** na polu gospodarstwa, na którym stoi żółb.



Postaw żółb

Postaw w swoim gospodarstwie 1 żółb bez ponoszenia opłat. Możesz postawić w ramach tej akcji więcej żółbów, jednak za każdy kolejny musisz zapłacić 3 drewna. Żółb możesz postawić na każdym polu gospodarstwa, na którym nie stoi jeszcze inny żółb.



Sadzawka

Przenieś leżącą na tym polu akcji jedną trzcinę do swoich zasobów. Weź również wszystkie ewentualnie znajdujące się tu owce i umieść je w swoim gospodarstwie lub pozwól im uciec (*wszystkim lub części*).



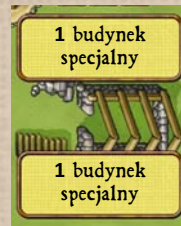
Hodowla dzików i owiec

Weź wszystkie znajdujące się na tym polu akcji zwierzęta i przenieś do swojego gospodarstwa. Zwierzęta, których nie możesz lub nie chcesz przenieść, uciekają (*umieść je w zasobach ogólnych*).



Postaw oborę

Zapłać pięć kamieni albo pięć drewnianych (*ale nie w formie mieszanej, np. trzy drewna i dwa kamienie*), po czym przewróć posiadany w gospodarstwie żeton **Szopa** na stronę **Obora**. Możesz powtórzyć tę akcję dla dowolnej liczby posiadanych **Szop**. **Obory** dają schronienie pięciu zwierzętom, podczas gdy **Szopy** tylko trzem. (*Jeśli w Szopie stał żółb, to pozostaje on również w nowo pozyskanej Oborze.*)



Postaw budynek specjalny

Na planszy głównej znajdują się dwa takie pola akcji. To oznacza, że w każdej rundzie maksymalnie dwóch parobków (*jednego lub różnych graczy*) może postawić budynek specjalny. Za każdym razem, gdy wykonujesz tę akcję, możesz kupić **maksymalnie jeden** spośród dostępnych w zasobach ogólnych **budynków specjalnych**. Po zapłaceniu (*do zasobów ogólnych*) odpowiedniej liczby materiałów budowlanych musisz umieścić żeton na swojej planszy gospodarstwa.



Hodowla krów i dzików

Weź wszystkie znajdujące się na tym polu akcji zwierzęta i przenieś do swojego gospodarstwa. Zwierzęta, których nie możesz lub nie chcesz przenieść, uciekają (*umieść je w zasobach ogólnych*).



Hodowla koni i owiec

Weź wszystkie znajdujące się na tym polu akcji zwierzęta i przenieś do swojego gospodarstwa. Zwierzęta, których nie możesz lub nie chcesz przenieść, uciekają (*umieść je w zasobach ogólnych*).

SKOŃCZYŁY SIĘ ZNACZNIKI?

W niektórych rozgrywkach może się zdarzyć, że zabraknie znaczników **zwierząt** lub **materiałów budowlanych**. W tym celu do gry dodano żetony przedstawiające większą liczbę tych dóbr. Żetony te możesz w dowolnym momencie wymienić na odpowiednią liczbę pojedynczych znaczników.

Powyższe zasady nie dotyczą jednak **źłobów** (których jest tylko 10), **Szop/Obór** (które są tylko 4) oraz **rozszerzeń gospodarstwa** (które są tylko 4): gdy wszystkie znaczniki lub żetony danego rodzaju wyczerpią się, nie możesz już nabyć kolejnych.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

Gra kończy się po zakończeniu ósmej rundy. (To, w której aktualnie jesteście rundzie możesz rozpoznać po liczbie żółtych znaczników ogrodzeń pozostałych w zasobach ogólnych. W każdej rundzie pomniejszasz tę liczbę o jedno, które kładziesz na planszy głównej: na polu akcji **Rozszerzenie**.) Po zakończeniu gry podliczcie zdobyte punkty.

Policz ile posiadasz zwierząt każdego rodzaju, po czym zsumuj te liczby. Każde zwierzę warte jest jeden punkt. W ten sposób otrzymasz wynik w kategorii **zwierzęta**.

Następnie, posługując się tabelą zamieszczoną na boku pudełka, policz punkty specjalne. Pamiętaj, że:

- Za każdy rodzaj zwierząt, z którego posiadasz 3 lub mniej zwierząt, otrzymujesz minus 3 punkty.
- Każde zwierzę ponad 13-tą owcę, 11-go dzika, 10-tą krowę oraz 9-go konia warte jest jeden dodatkowy punkt.

W ten sposób otrzymasz wynik w kategorii **punkty specjalne**.

Za każde rozszerzenie, w którym wykorzystane są wszystkie **3 pola gospodarstwa**, otrzymujesz **4 punkty**.

- Pole gospodarstwa uważane jest za wykorzystane, jeśli leży na nim żeton, stoi źłób lub gdy jest częścią w pełni ogrodzonego pastwiska.
- Pole uważane jest za niewykorzystane, gdy jest częścią nie w pełni (lub w ogóle) ogrodzonego pastwiska.

- Za niewykorzystane w pełni rozszerzenia gospodarstwa nie otrzymujesz żadnych punktów (*również ujemnych*).
- Podczas liczenia punktów za rozszerzenia nie ma znaczenia, czy udało ci się wykorzystać wszystkie pola na twojej podstawowej planszy gospodarstwa, czy nie.

Punkty za budynki są oznaczone na każdym żetonie. (Budynkami są: **Szopy**, **Obory**, **budynki specjalne** i **Chata**).

- Liczba punktów za budynek specjalny **Składzik** zależy od liczby materiałów budowlanych w twoich zasobach.

ZWYCIĘZCA

Grę wygrywa ten, kto zebrał największą łączną liczbę punktów (*suma kategorii: zwierzęta, punkty specjalne, rozszerzenia gospodarstwa oraz budynki*). W przypadku remisu wygrywa ten, kto był **graczem rozpoczynającym w pierwszej rundzie** bieżącej rozgrywki.

BUDYNKI SPECJALNE

Dom ryglowy (Koszt: 3 drewna, 2 kamienie, 1 trzcina; Punkty: 5)

Budynek **Dom ryglowy** nadbudowuje **Chatę**. Nie możesz tego żetonu położyć na żadnym innym polu gospodarstwa. W **Domu ryglowym** możesz trzymać **maksymalnie dwa zwierzęta** tego samego rodzaju.

Składzik (Koszt: 2 drewna, 1 trzcina; Punkty: po ½ za posiadane materiały)

Liczą się tylko materiały budowlane z zasobów posiadacza **Składziku**. Liczbę punktów nie zaokrąglasz, więc możesz otrzymać wielokrotność potowy punktu. W **Składziku** nie możesz trzymać **żadnych zwierząt**.

Szałas (Koszt: 2 drewna, 1 kamień; Punkty: 0)

Jeśli zbudujesz **Szałas**, weź natychmiast z zasobów ogólnych **jedno dowolne zwierzę**. Możesz je od razu umieścić w **Szałasie** lub w innym, bardziej odpowiednim miejscu swojego gospodarstwa. W **Szałasie** możesz trzymać **jedno zwierzę**.

Zagroda z oborą (Koszt: 3 drewna albo 3 kamienie; Punkty: 2)

Zagroda z oborą jest odmianą **Obory**, jednak możesz ją pozyskać tylko korzystając z akcji **1 budynek specjalny**. Po umieszczeniu jej w miejscu poprzednio zajmowanym przez **Szopę**, odłóż **Szopę** do zasobów ogólnych. Zwrócony żeton jest ponownie dostępny dla obu graczy. Natychmiast po zbudowaniu **Zagrody z oborą** weź z zasobów ogólnych i umieść w swoim gospodarstwie **jedną krowę albo jednego konia**. W **Zagrodzie z oborą** możesz trzymać **maksymalnie pięć zwierząt** tego samego rodzaju.