ضمیمه

این ضمیمه شامل ده قسمت است، یعنی:

۱ مقدمه رعد آسای اگریکولا	۶ فضاهای انجام کار
۲ ذخیره سازی کارآمد	۷ تغییرات در بازی
۳ بهسازی بزرگ	۸ کمپین ها
۴ مشاغل و بهسازی های کوچک	۹ سازندگان
۵ اصطلاحات و عبارات	۱۰ جزئیات بیشتر در امتیاز گیری

۱. مقدمه رعد آسای اگریکولا

وقتی اولین اگریکولا ساخته شد، اساسا آن را هر روز آموزش می دادم. با الهام از بازی های کامپیوتری، من با یک روش توضیح، یادآور یک تجربه سینمایی شدم. "تصور کنید این یک بازی کامپیوتری است که در آن شما باید یک مزرعه بسازید، اما شما هیچ سرنخی از چیزی که درست قبل از شما بوده است، ندارید. این چوب است، در اینجا آجر است و الی آخر. به ترتیب نوبت، هر بازیکن یک آدمک را [در صفحه بازی] قرار می دهد و با آن شخص اقدام به انجام یک کار خاص می کند. این بازی را امتحان کنید و من آن را به شما توضیح خواهم داد. [در این بازی] خانه سازی، کشت، پرورش حیوانات و نیاز به تغذیه خانواده تان وجود دارد. در پایان، برای تقریبا همه چیز امتیاز دست می آورید، بنابراین بعدا به شما قاعده دقیق امتیاز گیری را توضیح خواهم داد. شما برای فضاهای مزرعه ای که استفاده نکرده اید امتیاز منفی می گیرید. بنابراین، سعی کنید تا آنجا که ممکن است در مزرعه خود چیزی بسازید. "با این مقدمه کوتاه، همه می توانند در عرض چند دقیقه آن را بازی کنند. قرار است بازی در هنگام بازی کردن به بازیکنان توضیح داده شود. بعد از حدود ۹۰ دقیقه، این "نمایش" باید تمام شود، از جمله زمان چینش و توضیح بازی. اگر شما با بچه ها بازی می کنید، توصیه می کنم به کودکان سه فضای انجام کار را برای انتخاب در نوبتشان نشان دهید. این فضاهای انجام کار را (حتی در همین بازی) با نشانگر های پیشنهادی علامت گذاری کنید.

تغییرات برای مبتدیان بدون کارت های دست

اگر دوست داشته باشید، می توانید از کارت های دست در اولین بازی خود صرف نظر کنید، به طوری که بازیکنان به جای تمرکز بر روی آن ها و به جای مطالعه کارت های دستشان به "انیماتور" گوش فرا دهند و به او توجه کنند.

اگر شما از آن ها صرف نظرکنید، باید فضای انجام کار "محل جلسه" را به فضای انباشته تبدیل کنید که ۱ غذا را در هر دور جمع می کند.

علاوه بر این و به ویژه در یک بازی ۴ نفره، شما باید کاشی مخصوص "کار جانبی "را به صفحه بازی اضافه کنید، زیرا پخت نان در بازی های بدون کارت بسیار مهم است.

کارهای جانبی: تغییرات مخصوص ② / ③ / ④ بازیکن، ساخت اصطبل و / یا پخت نان

شما می توانید دقیقا ۱ اصطبل بسازید (به صفحه ۸ دفترچه قوانین نگاه کنید)، ۱ چوب برای آن پرداخت کنید. علاوه بر این یا متناوبا، شما می توانید دست به اقدام "پخت نان" بزنید (به صفحه ۱۰ دفترچه قوانین مراجعه کنید)، به این معنی که اگر شما یک بهسازی پخت دارید، می توانید غلات را به حداقل ۲ مواد غذایی به ازای هر گندم تبدیل کنید. اینکه شما به ازای هر غله چقدر غذا می گیرید به کارت بهسازی بستگی دارد.

۲. ذخیره سازی کارآمد

بعضی افراد تمایل دارند کالاهای جدیدی را که در هر دور، دوباره در قسمت فضای انباشته جای می گیرند، روی نوشته های آن ها قرار دهند. سپس، بعد از اینکه همه فضاهای انباشته دوباره پر شدند، آن کالاها را به مرکز آن فضا انتقال دهند و آن ها را به کالاهای موجود تبدیل کنند. با استفاده از این ترفند، همه بازیکنان می توانند به پرکردن فضاهای انباشته بدون ریسک دوبار پر شدن برخی از فضا ها و یا نادیده گرفته شدنشان به این کار بپردازند.

- طبیعتاً، در بیشتر بازی ها دو یا سه نفر باید کالا را دوباره پر کنند. هر بازیکن پر کننده باید فضاهای انباشته خاصی را که مسئول آن است، پر کند.
- هنگامی که با افرادی که تازه با اگریکولا آشنا شدند بازی می کنید، می توانید کالاها را در فضاهای پایدار مانند "بذر گندم" یا "بازار منابع" نیز وارد کنید. حتی اگر این فضاها در هر دور میزان کالای مشابهی را ارائه بدهند.

شما می توانید ۱ بذر گندمی را که توسط فضای انجام کار بذر گندم ارائه می شود را در این محل قرار دهید. اطمینان حاصل کنید که اگر این ۱ بذر گرفته نشده است، بذر دیگری را قرار ندهید.

۳. بهسازی های بزرگ

در صفحه بازی، محلی برای قرار دادن بهسازی های بزرگ وجود دارد. هر کدام از این ۱۰ کارت بهسازی دارای فضای خاص خود در این صفحه می باشد. بهسازی های بزرگ را در فضاهای تعیین شده خود قرار دهید. همه بازیکنان در طول بازی به آنها دسترسی پیدا می کنند: هنگامی که شما بخواهید اقدام "بهسازی بزرگ" را انجام بدهید، هزینه های چاپ شده روی کارت مورد نظرتان را بپردازید و آن را مقابل خود قرار دهید.

شومینه ها و اجاق های پخت و پز: دو شومینه و دو اجاق پخت و پز وجود دارد. یک بازیکن می تواند به صورت دلخواه هر دو شومینه و هر دو اجاق پخت و پز را بسازد.

دو شومینه تنها در هزینه ساخت متفاوت هستند. ارزانترینشان دو آجر و دیگری ۳ آجر هزینه دارد. دو اجاق آشپزی نیز در هزینه ساخت متفاوت هستند. ارزان ترین شان ۴ آجر و دیگری ۵ آجر هزینه دارد. برای صرفه جویی در آجر، به جای ساخت مستقیم اجاق آشپزی، می توانید شومینه ای را که قبلا برای پخت و پز در زمان اقدام "بهسازی بزرگ یا کوچک" ساخته اید، تغییر بدهید.

اگر شما شومینه خود را ارتقا دادید، آن را به صفحه اصلی برگردانید و از آنجا اجاق آشپزی را بردارید. شومینه ای که برگرداندید می تواند دوباره ساخته شود. هر شومینه و اجاق پخت و پز ۱ امتیاز ارزش دارد. داشتن یک شومینه یا اجاق پخت و پز ارزش غذایی غلات و سبزیجات را افزایش می دهد و به شما اجازه می دهد تا حیوانات را به غذا تبدیل کنید (میزان دریافت مواد غذایی بر روی کارت چاپ شده است). همچنین، به هنگام استفاده از فضای انجام کار مناسب، می توانید نان بپزید (به صفحه ۱۰ دفترچه قوانین مراجعه کنید). در مقایسه با شومینه، اجاق پخت و پز، ۱ غذای اضافی برای همه چیز به جز گوسفند، فراهم می کند.

کوره های آجری و سنگی در پخت نان بسیار کارآمد هستند. آن ها ۳ آجر به علاوه ۱ سنگ و یا ۱ آجر و ۳ سنگ هزینه ساخت داشته و به ترتیب ۲ و ۳ امتیاز ارزش دارند. هنگامی که آن ها را ساختید، به شما اجازه می دهند تا بلافاصله به عنوان یک اقدام اضافی، نان بپزید. کوره آجری، دقیقا یک غله را به ۵ غذا تبدیل کرده، در حالی که کوره سنگی، هر ۲ غله را به ۴ غذا تبدیل می کند. کوره های آجری و سنگی در پخت نان بسیار کارآمدتر هستند.

نجاری، سفالگری و کارگاه سبد بافی نیز به ترتیب از چوب، آجر و نی استفاده می کنند. در هر برداشت محصول، شما می توانید حداکثر ۱ منبع ساختمانی مربوطه را به ۲ غذا (نجاری، سفالگری) یا ۳ غذا (کارگاه سبد بافی) تبدیل کنید. این ساختمان های صنایع دستی به ترتیب به ۲ سنگ و ۲ چوب، ۲ آجر و ۲ نی برای ساخت نیاز دارند. آن ها در پایان بازی ۲ امتیاز ارزش دارند، به علاوه ۳ امتیاز اضافی برای منابع ساختمانی مربوطه ای که در مخزن شما وجود دارند. میزان کسب امتیاز جایزه را می توانید از روی کارت ها ببینید. از آنجایی که شما این امتیازات پاداش را بدون صرف منابع ساختمانی بدست آورده اید، آن ها هنوز برای شکستن حالت تساوی برای تعیین برنده استفاده میشوند (صفحه ۱۲ را ببینید).

چاه ۱ غذا در هر ۵ دور بعدی غذا ارائه می دهد. اگر هنگام ساخت چاه کمتر از ۵ دور وجود داشته باشد ، فقط به همان تعداد دور باقی مانده غذا قرار دهید. در هر یک از ۵ فضای دورهای آینده (همانطور که در تصویر نشان داده شده است) ۱ غذا قرار دهید و آن را در طول مراحل آماده سازی این دور ها بردارید. چاه، ۳ سنگ و ۱ چوب هزینه ساخت و ۴ امتیاز ارزش دارد.

۴. مشاغل و بهسازی های کوچک

انواع کارت:

هر کارت در اگریکولا متعلق به یکی از هشت دسته زیر است که توسط نمادهای هر کارت نشان داده شده است.

برنامه ریز مزرعه : این کارت ها توسعه مزرعه شما را آسانتر می کنند.

اقدامات تقویت کننده : این کارت ها انعطاف پذیری شما را برای ارائه اقدامات و گزینه های اضافی بهبود می بخشد.

امتیاز آور : کارت های این دسته معمولا ارزش زیادی دارند و ممکن است امتیازات اضافی نیز داشته باشند.

کالا ساز : کارت هایی که در چند دسته بندی زیر قرار می گیرند، از این مدل هستند.

غذا ساز : این کارت ها غذا تهیه می کنند (به عنوان مثال، تبدیل غلات به مواد غذایی)

تهیه محصول : این کارت ها غلات و سبزیجات اضافی فراهم می کنند (به عنوان مثال به شما اجازه کشت بیشتر می دهند).

حرف طبقه و دسته بندی کارت

تهیه منابع ساختمانی : این کارت ها چوب، آجر، نی و سنگ ارائه می دهند.

تامین کننده حیوانات : این کارت ها گوسفند، گراز وحشی و گاو فراهم می کنند.

بعضی از کارت ها به راحتی در یک دسته قرار نمی گیرند و ما نمی توانیم یک دسته برای هر مورد خاص داشته باشیم. نمادها مقایسه کارت ها را به صورت طبقه بندی شده، تسهیل می کنند و ممکن است در آینده به عنوان الزامات و در متون کارت استفاده شوند.

همه بهسازی های بزرگ در دسته غذا ساز ها قرار دارند. (ساختمان های صنایع دستی نیز می توانند در دسته امتیاز آوران قرار گیرند.)

بازی کردن یک شغل

- در هنگام بازی کردن یک شغل ممکن است دو هزینه برای پرداخت وجود داشته باشد. معمولا این هزینه ها غذا هستند. اما ممکن است از نوع دیگری از کالاها نیز باشند.

برای کارت هایی مانند کاغذ ساز، لازم است که در هر نوبت فقط یکی از آن ها بازی شوند.

- هزینه مشاغل، آن چیزی است که شما در هنگام بازی کردن آن ها باید بپردازید. این در فضای انجام کار «درس ها» آمده است.
- هزینه به خصوصی بر روی کارت شغل چاپ شده است (البته نسبتا کم). اگر این هزینه غذا باشد، هرگز نمی تواند صرف نظر شود.
- برخی از اثرات کارت ها به شما اجازه می دهند که بدون استفاده از فضای انجام کار "درس ها" کارت اشتغال بازی کنید. در این مورد، اثر کارت به شما می گوید که هزینه اشتغال چقدر است.
- برخی از کارت ها به شما اجازه می دهند تا کارت های اضافی را بدون قرار دادن یک آدمک بازی کنید.

دانشمند در هر دور نیاز به یک خانه سنگی برای یادگیری یک شغل جدید دارد.
هزینه اشتغال بر روی کارت درج شده است: هزینه آن ۱ غذا است. شغل هایی که توسط دانشمند بازی می شوند نیازی به قرار دادن یک آدمک ندارند.

بازی کردن بهسازی های کوچک

طرح کارت های بهسازی کوچک گسترده تر از کارت های مشاغل است. برای بازی کردن هر بهسازی کوچک معمولا با برآورده کردن پیش شرط (سمت چپ بالا) و با پرداخت هزینه کارت (بالا سمت چپ)، می توان اقدام نمود.

پیش شرط

• ما، بین اصطلاحات "پیش شرط" و "شرط" تفاوت قائل هستیم. پیش شرط باید برطرف گردد تا کارت بازی شود؛ شرط باید برطرف شود تا از اثرات کارت استفاده شود.

• اگر یک بهسازی نیاز به "مشاغل X" یا "بهسازی های X" داشته باشد، داشتن بیش از آن مقدار خوب است. کارت های مورد نیاز باید در مقابل شما باشند (مثلا کارت های مسافرتی که بازی کرده اید حساب نمی شوند). در شکل زیر شما کارت مزرعه لوبیا را می بینید. شما می توانید آن را حتی اگر تعداد سه یا بیشتری شغل داشته باشید بازی کنید.

• به طور کلی: هر پیش شرطی را باید با یک "حداقل" شروع کنید، مگر آنکه به صراحت "دقیقا" یا "بیشترین" را بیان کند.

• اصطلاح "بدون" به این معنی است که شما در حین بازی کردن کارت از آنچه که ذکر شده است، هیچ چیزی نداشته باشید. این که آیا قبلا آن را داشته اید مهم نیست، مهم این است که شما آن را در حال حاضر ندارید. " کاشی بدون زمین زراعی" به این معنی است که شما نباید هیچ کاشی زمین زراعی را در مزرعه خود داشته باشید. "بدون زمین زراعی" همچنین شامل بهسازی های کوچک هم می شود که خود به عنوان زمین زراعی شناخته می شوند.

• در "زمین زراعی تک غله" نیاز به یک زمین زراعی دارید که در حال حاضر حاوی حداقل ۱ غله باشد. زمینی که قبلا در آن ۱ غله وجود داشت، اکنون نمی تواند حساب شود. این امر در مورد سبزیجات نیز صادق است.

هزینه

• شما ممکن است یک بهسازی را بدون پیش شرط (بالا سمت چپ) و با پرداخت هزینه (بالا سمت راست) بازی کنید.

امتیازات بازی کردن بهسازی کوچک

اینها امتیازاتی هستند که در طول بازی برای بازی کردن کارت های بهسازی دریافت می کنید. مزرعه لوبیا ۱ امتیاز ارزش دارد.

اصطلاحات مشترک

• **چاه ها** بهسازی هایی هستند که نام آن ها با "چاه" پایان می یابد.

• **کوره ها** بهسازی هایی هستند که نام آن ها با "کوره" پایان می یابد.

• **زمین های زراعی** به صورت یک زمین زراعی مورد استفاده قرار می گیرند. (اگر یک کارت می گوید که کاربری آن، مانند یک زمین زراعی است، اما به صراحت آن را مشخص نمی کند، آن کارت زمین زراعی نیست.

متن کارت

• اگر یک کارت بگوید چیزی دریافت کنید اما از کجا؟ نمی گوید!، لذا آن چیز را از **مخزن اصلی** دریافت کنید.

• اگر کارت به یکی از اجزاء بازی اشاره کند، معمولا به یکی از دارایی های شما اشاره دارد (در دست یا در مخزن شما، در مزرعه تان و یا در مقابل شما باشد). اگر به معنی اجزای تمام بازیکنان یا بازیکنان دیگر (به ویژه آدمک هایشان) باشد، به صراحت چنین چیزی می گوید.

• اسلش ها (/) در متون کارت مانند "هنگامی که شما آجر/ سنگ برداشتید، همچنین ۱ غذا / غله نیز دریافت کنید" بیانگر یک رابطه بین اجزاء است: اگر شما آجر برداشتید، ۱ غذا می گیرید، اما اگر شما سنگ برداشتید ، ۱ غله می گیرید. استثنا: ما در بعضی موارد به جای "۲/۱" به ترتیب "۱ و ۲"، نوشته ایم، چون این بیشتر شبیه به "یک نیمه" است.

• هنگامی که شما یک کارت اشتغال یا بهسازی کوچک بازی می کنید، باید آن را به رو در مقابل خود بگذارید. تنها استثنا در این مورد، "کارت مسافرتی" است: هنگامی که شما این بهسازی کوچک را بازی کردید، آن را به بازیکن سمت چپ خود بدهید تا او این کارت را در دست خود بگیرد. ممکن است همان کارت سفر چندین بار **در همان فاز کاری** (توسط بازیکنان مختلف) بازی شود. کارت های سفر با یک پیکان در کنار تصویر نشان داده شده اند.

ارتقاء ها

اجاق های پخت و پز، به عنوان ارتقاء شومینه ها در نظر گرفته شده اند. شما می توانید یک شومینه را با یک اجاق پخت و پز در هنگام اقدام به "بهسازی بزرگ یا کوچک" (صفحه ۲ ضمیمه را ببینید) عوض کنید.

۵. اصطلاحات و عبارات

در این بخش، ما اصطلاحات و عبارات مورد استفاده در کارت ها را توضیح خواهیم داد. این توضیحات به صورت موضوعی مرتب شده اند.

صفحه بازی

فضای انجام کار، فضای دور، کارت فضای انجام کار: صفحه بازی شامل فضاهای انجام کار و فضاهای دور است. فضاهای انجام کار فضاهایی هستند که شما می توانید آدمکی را در آن بگذارید. فضاهای دور فضاهای شماره ۱-۱۴ هستند. با ادامه روند بازی، کارت های فضای انجام کار در فضاهای دور قرار می گیرند. کارت های خاصی هستند که می توانند کالا در هر دو نوع فضا قرار دهند.

در فضاهای بعدی X : برخی از کارت ها به شما می گویند که کالاها را در فضاهای چند دور بعدی قرار دهید. اگر کمتر از آن چند دور برای بازی باقی مانده باشد، فقط کالاهای مورد نیاز را در فضاهای باقی مانده قرار دهید. (فقط ۱۴ دور وجود دارد). اگر کارت یا اثر کارت را که به شما گفته است که کالاهایی را در فضای دورهای بگذارید، از دست بدهید، قابلیت برداشتن این کالاها را نیز از دست می دهید.

انجام یک کار با استفاده از یک فضای انجام کار: برای استفاده از یک فضای انجام کار همیشه مستلزم قرار دادن یک آدمک در آن محل هستید. برای استفاده از اثر یک فضای انجام کار و یا انجام آن عمل لزوما نیازی به قرار دادن یک آدمک نیست (اما می تواند باشد).

برداشتن کالاها از یک فضای انباشته: هنگام استفاده از یک فضای انباشته، باید همه کالاها را از این فضا بردارید. آن ها را به مخزن خود منتقل کنید (مگر اینکه بعضی از کارت ها به شما چیز دیگری بگویند). شما نمی توانید هیچ کالایی را در آن محل باقی بگذارید.

بدست آوردن یک کالا: "بدست آوردن یک کالا" یک اصطلاح برای انتقال کالا به مخزن تان است. برای مثال برای گرفتن کالا از یک فضای انباشته، تمامی آنچه در آن فضا است بردارید و در مخزن خود بگذارید. برای گرفتن کالا از طریق کارت، باید از مخزن اصلی بردارید.

ستون صفحه بازی: یک "ستون صفحه بازی" عبارت مشترکی برای مجموعه ای از فضاهای انجام کار است که در صفحه بازی به صورت عمودی بالای یکدیگر هستند.

فضاهای انجام کار مجاور: فقط فضاهای انجام کار متعامد، مجاور در نظر گرفته می شوند مجاور، یعنی کاشی ها از یک لبه (حتی با یک شکاف بزرگ) مشترک باشند. (اتصال مورب مورد قبول نیست.)

بیشه مجاور دو گسترش مزرعه و محل جلسه است.

روال بازی

شروع دور: اولین فاز از چهار مرحله یک دور، فاز آماده سازی است. اگر یک کارت می گوید "قبل از شروع دور"، به لحظه درست قبل از شروع فاز آماده سازی اشاره می کند: در نتیجه، در صورت امکان، باید اثر آن حتی قبل از اینکه شما چیزی در این دور بردارید اعمال می شود.

فاز آماده سازی: فضاهای دور فضاهایی در صفحه بازی هستند که در آن ها کارت های فضای انجام کار قرار می گیرند (به بالا نگاه کنید).

• شما مجاز به نگرفتن محصولاتی را که می توانید از یک فضای دور دریافت کنید، نیستید.

• برای یادآوری اینکه کدام کالاها در یک فضای دور متعلق به شما هستند، می توانید به هر بازیکن یک گوشه جداگانه در آن فضا اختصاص دهید. تصاویری از پتوهای پیک نیک و عناصر دیگر در رنگ های مختلف به شما کمک می کنند.

• اگر چیزی را از یک فضای دور در عوض چیز دیگری بدست آورید، می توانید مبادله را رد کنید. اگر اجزاء ارائه شده برای تبادل، اصطبل ها، حصارها یا آدمک های شما باشند و مبادله را رد کنید، این اجزا را به مخزن خود بازگردانید. اگر کاشی ها یا کالاهای ارائه شده در مبادله را رد کردید، آن ها را به مخزن اصلی منتقل کنید. اگر مبادله ای را رد کنید، بعدا دیگر نمی توانید آن را انجام دهید.

راننده خیش و دانشمند به شما اجازه می دهند که غذا را در ابتدای یک دور با کاشی زمین و اشتغال تعویض کنید. شما می توانید از غذای چاه آن استفاده کنید.

• اگر در طی فاز آماده سازی، (به طور مستقیم یا در عوض چیزی) چند کالا دریافت کنید، این کالاها را به ترتیب انتخابی خود بردارید.

کشاورز کوچک ۱ چوب از مخزن اصلی در هر دور فراهم می کند.

فاز کار: • برخی کارت ها به چند بازیکن یک عمل مشابه یا به چند بازیکن مختلف اجازه استفاده از یک فضای انجام کار یکسان، می دهند. لازم است که این کارت ها را به دقت مطالعه کنید، مخصوصا در مورد بازیکنانی که مجاز به حضور در فضای مشابه هستند.

• اگر آخرین آدمک از یک فضای انجام کار در طول فاز کار (به عنوان مثال: حتی قبل از مرحله بازگشت به خانه) برداشته شود، آن فضای انجام کار، اشغال نشده محسوب می شود و می تواند دوباره توسط هر بازیکن دیگری استفاده شود.

برداشت محصول: • هنگامی که شما اقدام به "کاشت" محصولات می کنید، آن ها را یکی یکی در زمان برداشت محصول درو کنید.

• به غیر از مرحله پرورش حیوانات (که معمولا بخشی از فاز برداشت است)، شما می توانید حیوانات جدید را به موقع به غذا تبدیل کنید (با توجه به بهسازی مناسب). شما مجبور نیستید اول آن ها را در مزرعه خود قرار دهید، بعد تبدیل به غذا کنید. مگر اینکه یک کارت به صراحت بگوید که شما این کار را بکنید.

• اگر یک کارت به شما اجازه بدهد که فاز های خاصی از برداشت محصول را خارج از نوبت معمول بازی کنید، این یک برداشت محصول به حساب نمی آید. فقط اگر یک کارت به صراحت بگوید شما برداشت محصول را بدون فاز های خاصی بازی کنید، این در واقع یک فاز "برداشت محصول" به حساب می آید.

بازیکنان و آدمک ها

بازیکن، شخص، آدمک: از آنجایی که در این بازی شما در حال بازی با یک خانواده از کشاورزان هستید، ما بین شرایط "بازیکن" و "آدمک" تمیز قائل می شویم. بازیکن: شما هستید. شخص یا آدمک (جمع: مردم): این نشان دهنده توکن هایی است که شما برای انجام اقدامات تان از آن ها استفاده می کنید.

نوزاد: در شروع بازی، آدمک سوم، چهارم و پنجم شما در مخزن شخصی تان قرار دارد. این آدمک ها "نوزاد" نامیده می شوند. برای دریافت فرزندان، از یکی از فضاهای انجام کار «آرزوی فرزند» استفاده کنید.

نوزاد تازه متولد شده: آدمکی که در حین عمل «آرزوی فرزند » از مخزن شما در کنار آدمک دیگری از رنگ خودتان در این فضای انجام کار، قرار می گیرد، "نوزاد تازه متولد شده" نام دارد. او تا پایان این دور (از جمله برداشت محصول، در صورت لزوم) به همین نام خوانده می شود. پس از آن تبدیل به یک "فرد بزرگسال" می شود.

• بعضی کارت ها به تعداد افرادی که دارید اشاره می کنند: یک نوزاد تازه متولد شده هم در کنار والدینش، شمرده می شود.

• برخی از کارت ها به شما اجازه می دهند تا بدون استفاده از اقدام «آرزوی فرزند» در طول فاز کار خانواده خود را رشد دهید. در این مورد، نوزاد تازه متولد شده را در کنار آدمک بزرگسالی که آخرین اقدام را انجام داده است، قرار دهید.

(یک) بازیکن دیگر: هنگامی که یک کارت چیزی در مورد "بازیکنی دیگر" می گوید، شما نمی توانید آن بازیکن دیگر باشید. اثر آن فقط هنگامی که یک بازیکن (غیر از شما)، مطابق آن شرایط باشد، اعمال می شود.

اقدام، کار آدمک: اصطلاحات "کار آدمک" و "نوبت" شامل همه چیزهایی است که آدمک در فضای انجام کار، انجام می دهد. حتی ممکن است اقداماتی متعدد باشند. اقداماتی را که بسیاری از کارت ها ارائه می دهند، بدون قرار دادن آدمک قابل انجام است. این اقدامات، جزء اقدامات آدمک در نظر گرفته نمی شود.

قرار دادن یک آدمک: "قرار دادن یک آدمک" و "اشغال یک فضای کار با یک آدمک" به معنی برداشتن یک آدمک از خانه شما و انتقال آن به فضای انجام کار است. این شامل انجام اقداماتی که توسط فضای انجام کار ارائه می شود، نیست. با این حال، برای "استفاده از فضای انجام کار" همیشه اول با قرار دادن یک آدمک همراه است، سپس حداقل یک عمل ارائه شده توسط آن فضای انجام کار یا اقدام جایگزینی (که توسط یک کارت که بازی کردید ارائه شده) را انجام دهید.

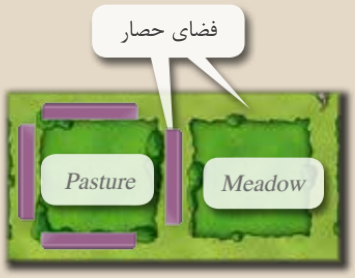
قرار دادن دو آدمک بلافاصله بعد از یکدیگر: "قرار دادن دو نفر بلافاصله بعد از یکدیگر" (متن کارت "کمند" را ببینید) به این معنی است که وقتی نوبت شما برای قرار دادن یک آدمک است، شما دو آدمک را یکی پس از دیگری، جایگذاری کنید. با این کار، نوبت بعدی شما از بین نمی رود. هنگامی که دوباره نوبت شما شود، شما یک آدمک را به طور معمول قرار می دهید. در نتیجه، شما زودتر از دیگر بازیکنان اقدامات خود را انجام می دهید.

پرش (صرف نظر): پرش به معنای آن است که در نوبت شما، یعنی زمانی که حداقل یک آدمک در خانه شما باقی مانده است، شخصی را جایگذاری نکرده و از بازی کردن آن نوبت صرف نظر می کنید. این بدان معنی نیست که شما آدمک های کمتری را قرار می دهید. این تنها منجر به این می شود که شما آدمک های خود را بعدا قرار دهید.

بازیکن شروع: بازیکن شروع، بازیکنی است که در حال حاضر نشانگر بازیکن شروع را دارد. هنگام استفاده از فضای انجام کار "محل جلسه"، حتی اگر بازیکن دیگری آن دور بازی را شروع کرده باشد، بلافاصله نشانگر بازیکن شروع را دریافت می کنید.

دام پروری

مراتع و چمنزار ها: مراتع فضاهای سبز موجود در مزرعه تان هستند که توسط حصار ها احاطه شده اند. چمنزارها فضاهای سبزی هستند که توسط حصار احاطه نشده اند.



فضای حصار: حصار بر روی "فضای حصار"، یعنی بین فضاهای دو مزرعه مجاور یا در لبه صفحه مزرعه، ساخته می شود. صفحه مزرعه شما شامل فضاهای مزرعه و حصار است.

ظرفیت: هر گونه مرتع می تواند حداکثر تعداد مشخصی از حیوانات را نگه دارد. این "ظرفیت" را می توان با ساخت اصطبل دو برابر کرد یا با کارت های دیگر اصلاح تغییر داد. عبارت "ظرفیت کل"، روی تغییر پذیری مرتع تاکید می کند.

حیوانات نوزاد، حیوانات والد: حیوانات نوزاد حیوانات تازه متولد شده هستند. حیوانات والد، دو حیوانی هستند که فرزندان را به دنیا می آورند.

زراعت

کاشی های زمینه و کاشی: کاشی های زمین زراعی، کاشی هایی هستند که شما در مزرعه خود قرار می دهید. "زمین زراعی" یک اصطلاح برای کارت ها و کاشی های زمین است که به صورت زراعی (به اصطلاح "کارت های زمین زراعی") شناخته می شوند.

شخم زدن یک مزرعه: "شخم زدن یک مزرعه" همیشه به معنی گرفتن یک کاشی زمین زراعی و قرار دادن آن در مزرعه است. اگر شما در حال حاضر کاشی های زمین زراعی در مزرعه خود دارید، باید موارد جدید را در مجاورت آن ها قرار دهید.

مزرعه گندم، مزرعه سبزیجات: یک مزرعه گندم، مزرعه ای است که در آن حداقل ۱ گندم (غله) وجود داشته باشد. به محض اینکه آخرین غله از آن برداشت شود، دیگر "مزرعه گندم" در نظر گرفته نمی شود. همین امر در مورد زمین های زراعی سبزیجات نیز صادق است. اگر کالاهای قابل برداشت در یک زمین وجود نداشته باشند، آن زمین بایر در نظر گرفته می شود. اگر چیزی به معنای واقعی کلمه در یک زمین وجود نداشته باشد، آن زمین خالی است. (بنابراین، زمین های خالی لزوما بایر هستند.)

مزرعه و صفحه مزرعه

فضاهای مزرعه در ردیف ها و ستون ها: ۱۵ فضای مزرعه در صفحه مزرعه شما وجود دارد: ۲ فضای آن اتاق های چوبی ابتدای بازی هستند؛ ۱۳ فضای دیگر می توانند مطابق با میل شما مورد استفاده قرار بگیرند. این فضاها در سه ردیف و پنج ستون، از جمله اتاق های چوبی اولیه شما، مرتب شده اند.

فضای مزرعه مورد استفاده و استفاده نشده: اگر کاشی یا اصطبل در یک فضای مزرعه وجود داشته باشد، یا اگر (به طور مستقیم یا غیر مستقیم) توسط حصار ها احاطه شود، آن فضا استفاده شده فرض می شود. درصورتی که خالی باشد یا اگر فقط کالا بر روی آن وجود داشته باشد، استفاده نشده فرض می شود (همچنین در صفحه ۱۱ این ضمیمه امتیاز گیری فضای مزرعه استفاده نشده را ببینید). در شروع بازی، ۲ فضای استفاده شده و ۱۳ فضای استفاده نشده در مزرعه شما وجود دارد.

در مزرعه تان، در صفحه مزرعه تان: قطعات "در مزرعه تان" یا در صفحه مزرعه تان و یا در کنار آن هستند (به عنوان مثال در مخزن شما). هنگامی که کارتی مشخص می کند که در حال حاضر یک سری اجزاء به شما تعلق دارند، این اجزای روی کارت، اکنون در مزرعه تان وجود دارند (مثلا یک کارت، یک زمین زراعی است یا اتاق برای حیوانات فراهم می کند). در اکثر موارد، کارت ها تنها محصولاتی را که می توانید در آینده دریافت کنید، نگه می دارند و در این صورت این کالاها در مزرعه شما قرار نمی گیرند، آن ها در مخزن شما هم نیستند و در طول امتیاز گیری هم به حساب نمی آیند.

فضاهای مزرعه مجاور، فضاهای حصار کشی شده متصل: اگر فضاهای مزرعه دارای فضای حصار کشی شده مشترک در بینشان باشند، مجاور هم در نظر گرفته می شوند. یعنی آن ها باید به صورت عمودی متصل به یک فضای حصار کشی شده باشند. فضاهای حصار و خود حصارها هرگز در مجاورت یکدیگر قرار نمی گیرند، اما می توان آن ها را متصل کرد.

کالاها

انواع کالاها: غلات و سبزیجات در مجموع "محصولات" نامیده می شوند. چوب، آجر، نی و سنگ "منابع ساختمانی" هستند. محصولات و منابع ساختمانی با هم "منابع" را تشکیل می دهند. گوسفند، گراز وحشی و گاو "حیوانات" (گوسفند و گاو "حیوانات لبنی") هستند. منابع، حیوانات و مواد غذایی "کالاها" نامیده می شوند.

هزینه ها: هنگامی که شما (مجبور هستید) کالا پرداخت کنید، باید از کالاهای مخزن خود (یا در مورد حیوانات، از مزرعه خود) استفاده کنید. قبل از اینکه بتوانید کالاهای روی کارت ها و مزرعه را بپردازید، باید از قبل آن ها را برداشته باشید. (برداشتن کالاها از یک زمین زراعی یا کارت معمولا مجاز نیست.)

- "هزینه ساخت" مجموعه ای از کالاها است که شما باید برای اتاق ها، اصطبل ها، حصار ها، تعمیرات و کارت ها پرداخت کنید. مقدار این هزینه در گوشه سمت راست، بالای کارت نشان داده شده است. (حتی محصولات کشاورزی، حیوانات و غذا می تواند بخشی از هزینه های ساختمان باشند.)
- "هزینه شغل" مقدار غذایی است که شما باید پرداخت کنید تا یک شغل را در یک فضای انجام کار "درس ها" بازی کنید.

جایزه ها، معاملات، خارج کردن: شما به طور کلی مجاز نیستید که کالاها یا اجناس شخصی خود را با دیگران معامله کرده یا با آن ها تجارت کنید. با این وجود، می توانید در هر زمان کالاهای خود را به مخزن اصلی خارج کنید. (شما مجاز به خارج کردن اجزای بازیکنی غیر از خودتان نیستید.)

به هر مقداری: ممکن است یک کارت به شما پیشنهاد دهد یا به شما اجازه دهد که به هر میزان از هر چیزی از جمله حصار ها، اصطبل ها، کارت ها و کاشی ها را خارج کنید، این عدد می تواند صفر هم باشد.

تبدیل کالاها: تبدیل کالاها به مواد غذایی و خرید کالا با غذا اساسا یکسان هستند: شما یک چیز را با چیز دیگر تعویض می کنید. وقتی بتوان چیزهایی را با غذا خرید، این یعنی به نوعی غذا را یک ارزش در گردش تلقی کرده ایم.

۶. فضاهای انجام کار

دو نوع فضای انجام کار در صفحه بازی وجود دارد: فضا هایی که کالاها در آن انباشته می شوند و فضا هایی را که اثر دائمی (پایدار) دارند. موارد زیر به تمام فضاهای انجام کاری اعمال می شود که یک پیکان اُخری ای رنگ دارند، فضاهایی که به اصطلاح انباشته خوانده می شوند: هنگام استفاده از یک فضای انباشته، باید تمام منابع ساختمانی، حیوانات و غذاها را از آنجا برادارید و آن ها را در مخزن خود قرار دهید.

فضاهای انجام کار پایدار نیاز به انجام حداقل یکی از اقدامات ارائه شده توسط آن ها را دارند (یا یک اقدام جایگزین که توسط یک کارت بازی شده ارائه می شود، انجام دهید)، در غیر این صورت شما نمی توانید از آن ها استفاده کنید. در بخش زیر، لیست تمام فضاهای انجام کار به همراه توضیحات و جزئیات مهم آن ها آورده شده است:

ابتدا، ما بر روی فضاهای انجام کاری که در همه بازی ها صرف نظر از تعداد بازیکنان وجود دارند، تمرکز می کنیم. سپس، ما کارت های فضای انجام کار را که طبق مرحله ای که در آن ها ظاهر می شوند، توضیح می دهیم (شما می توانید یک نمای کلی از این کارت ها را در قسمت پشتی کاشی "کار جانبی" ببینید).

در نهایت، ما فضاهای انجام کاری را که فقط در بازی های ۳ و ۴ نفره در دسترس هستند، توضیح می دهیم.

توسعه مزرعه: ساخت اتاق ها و / یا ساخت اصطبل ها

نحوه ساخت اتاق ها به طور دقیق در صفحه ۷ دفترچه قوانین توضیح داده شده است. نحوه ساخت اصطبل ها در صفحه ۸ توضیح داده شده است. قبل از اولین نوسازی، هر اتاق جدید ۵ چوب و ۲ نی، بعد از آن ۵ آجر و ۲ نی هزینه دارد. بعد از بازسازی دوم، هر اتاق جدید ۵ سنگ و ۲ نی هزینه دارد. شما می توانید هر تعداد اتاق و / یا اصطبل که می خواهید بسازید. شما مجاز به این هستید که یا اتاق، یا اصطبل بسازید. هر اتاق جدید باید به صورت متعامد در مجاورت اتاق های موجود قرار گیرد. (برای اصطبل هیچ محدودیتی وجود ندارد.) شما فقط می توانید یک اصطبل در هر فضای مزرعه ایجاد کنید. این فضا ممکن است توسط یک کاشی پوشانده نشده باشد.

محل جلسه: تبدیل شدن به بازیکن شروع و پس از آن بازی کردن بهسازی کوچک

بلافاصله توکن شروع بازی را بردارید (و یا نزد خود نگه دارید). از آن لحظه به بعد، شما به عنوان "بازیکن شروع" (حتی اگر بازیکن دیگری شروع کننده این دور بوده باشد)، در نظر گرفته می شوید. علاوه بر این، شما می توانید دقیقا یک بهسازی کوچک از دست خود بازی کنید: اکثر کارت ها هنگام بازی شدن به صورت رو به بالا در مقابل شما قرار می گیرند، برخی از آنها به بازیکن سمت چپ منتقل می شوند (کارت های مسافرتی). متن روی کارت را با صدای بلند بخوانید.

بذر غلات: ۱ غله بردارید (و آن را در مخزن خود قرار دهید)

شما ۱ غله از مخزن اصلی می گیرید و آن را در مخزن خود قرار می دهید. شما نمی توانید حتی اگر زمین های خالی دارید، این بذر را درست در همین لحظه بکارید. (برای کاشت آن باید یک عمل "کاشت" را در یک نوبت بعدی انجام دهید.)

زمین کشاورزی: یه زمین را شخم بزنید

یک کاشی زمین زراعی را در یک فضای مزرعه استفاده نشده، به انتخاب خود قرار دهید. (فضاهای مزرعه استفاده نشده ای که توسط اثرات کارت خاصی مسدود شده اند، واجد شرایط نیستند. اگر کالایی در فضایی وجود داشته باشد که شما مجاز به حذف آن کالا هستید، قبل از قرار دادن کاشی زمین، آن کالاها را به مخزن اصلی بازگردانید.) اگر قبلا کاشی های زمین زراعی در صفحه مزرعه خود دارید، شما باید کاشی جدید را به صورت متعامد و مجاور آن ها قرار دهید. پس از قرار دادن یک کاشی زمین زراعی، شما دیگر نمی توانید آن را حذف بردارید.

درس ها: یک شغل بازی کنید (هزینه اشتغال: ۱ غذا؛ اولین شغل رایگان است)

دقیقا یک کارت اشتغال را از دستتان بازی کنید و آن را در مقابل خود قرار دهید. متن روی کارت را با صدای بلند بخوانید. موارد زیر به تمام بازیکنان اعمال می شود: اگر شما با استفاده از فضای انجام کار "درس ها" کارت بازی کنید، اولین شغل شما در بازی رایگان خواهد بود. پس از آن در اینجا هزینه هر شغل ۱ غذا است. شما تنها حق انتخاب از کارت های شغل موجود در دست خود را دارید.

کارگر روز مزد: کارگر روز مزد، ۲ غذا دریافت می کند

شما ۲ غذا از مخزن اصلی دریافت می کنید.

جنگل: فضای انباشته: ۳+ چوب

آجر پزی: فضای انباشته: ۱+ آجر

بانک نی: فضای انباشته: ۱+ نی

ماهیگیری: ماهیگیری، فضای انباشته: ۱+ غذا

بهسازی بزرگ: مرحله ۱، بهسازی بزرگ یا کوچک

شما می توانید به انتخاب خود یک بهسازی بزرگ را بسازید یا یک بهسازی کوچک را بازی کنید. شما می توانید از بین ده بهسازی بزرگ که برای همه بازیکنان موجود است انتخاب کنید. در دست شما، حق انتخاب خاصی از کارت های بهسازی کوچک وجود دارد که فقط به آن ها دسترسی دارید.

حصار کشی: مرحله ۱، ساخت حصار

نحوه ساخت حصار ها در صفحه ۸ دفترچه قوانین توضیح داده شده است. شما می توانید هر تعداد حصار که بخواهید با پرداخت هزینه ۱ چوب به ازای هر حصار، بسازید. با ساختن حصار، شما مجاز به حصار کشی در اطراف یک اصطبل و یا تقسیم یک مرتع بزرگ تر به چند چراگاه کوچک تر هستید.

استفاده از غله: مرحله ۱، کاشت و / یا پخت نان

نحوه کاشت در صفحه ۹ دفترچه قوانین توضیح داده شده است. " پخت نان " (به صفحه ۱۰ دفترچه قوانین مراجعه کنید) به معنی تبدیل غله موجود در مخزن تان (نه از زمین های زراعی تان) با استفاده از شومینه و اجاق پخت و پز به ترتیب به ۲ و ۳ مواد غذایی است. بهسازی های مختلف کوره به شما اجازه می دهد که غلات خود را به غذای بیشتری تبدیل کنید.

بازار گوسفند: مرحله ۱، فضای انباشته: ۱+ گوسفند

هنگام برداشتن گوسفند از فضای انباشته، شما باید آن ها را در مزرعه خود قرار دهید (به قوانین مربوط به حیوانات در صفحه ۸ دفترچه قوانین مراجعه کنید) یا آن ها را با استفاده از بهسازی به غذا تبدیل کنید. اگر نتوانید گوسفندی را نه به غذا تبدیل کنید و نه در مراتع تان جای دهید، باید به مخزن اصلی برگردانده شود. (شما نمی توانید آن ها را در فضای انباشته باقی بگذارید)

آرزوی فرزند: مرحله ۲، رشد خانواده تنها با اتاق و پس از آن بازی کردن بهسازی کوچک

صرف نظر از اینکه آیا اعضای خانواده شما در خانه یا در فضاهای انجام کار هستند، اگر شما در حال حاضر اتاق های بیشتری به نسبت جمعیت خانواده خود دارید می توانید از این فضای انجام کار برای رشد خانواده خود استفاده کنید. شما نمی توانید بدون انجام عمل رشد خانواد، بهسازی کوچک را بازی کنید.

بازسازی خانه: مرحله ۲، ۱ نوسازی و پس از آن بهسازی بزرگ یا کوچک

اگر ابتدا عمل بازسازی را انجام دهید (صفحه ۷ دفترچه قوانین را ببینید)، آنگاه می توانید یک بهسازی بزرگ بسازید یا یک بهسازی کوچک بازی کنید (صفحات ۱۰-۱۱ را ببینید). شما مجاز نیستید خانه خود را دو بار در یک اقدام، مجددا بازسازی کنید.

معدن غربی: مرحله ۲، فضای انباشته: ۱+ سنگ

بذر سبزیجات: مرحله ۳، ۱ (بذر) سبزی بردارید (و آن را در مخزن خود قرار دهید)

شما ۱ سبزی را از مخزن اصلی دریافت می کنید، آن را در مخزن خود قرار دهید.

شما حتی اگر زمین های خالی داشته باشید، نمی توانید هم اکنون این گیاه را بکارید.

بازار گراز: مرحله ۳، فضای انباشته: ۱+ گراز وحشی

این فضا بسیار شبیه فضای انباشته بازار گوسفند است، منتها برای گراز وحشی.

بازار گاو: مرحله ۴، فضای انباشته: ۱+ گاو

این فضا بسیار شبیه فضای انباشته "گوسفند" است، فقط برای گاو.

معدن شرقی: مرحله ۴، فضای انباشته: ۱+ سنگ

آرزوی فوری فرزند: مرحله ۵، رشد خانواده حتی بدون اتاق

بر خلاف فضای انجام کار "آرزوی فرزند"، تعداد اتاق های خانه شما برای این اثر مهم نیست. (اگر شما سه بار در این فضای انجام کار خانواده خود را رشد دهید، می توانید ۵ نفر را تنها در ۲ اتاق داشته باشید.) توجه: اگر خانواده تان را در این فضا رشد دهید و بعدا یک اتاق بسازید، شما نمی توانید از «آرزوی فرزند» استفاده کنید. اتاق جدید بلافاصله توسط آدمکی که هنوز اتاق ندارد، اشغال می شود.

زراعت: مرحله ۵: شخم زدن یک زمین و / یا کشت محصول

شما می توانید یک زمین را شخم بزنید و بلافاصله غلات یا سبزیجات را در همه زمین های خالی خود بکارید (صفحه ۹ دفترچه قوانین را ببینید)، از جمله آن زمینی که تازه آن را شخم زده اید.

بازسازی مزرعه: مرحله ۶، ۱ نوسازی و بعد ساخت حصار ها

شما زمانی می توانید حصار ها را بسازید (صفحه ۸ دفترچه قوانین را ببینید) که اول بازسازی کنید (صفحه ۷ دفترچه قوانین را ببینید). شما مجاز به دو بازسازی در یک اقدام نیستید.

بیشه: ③ نفره ، فضای انباشته: ۲+ چوب

آجر پزی: ③ نفره ، فضای انباشته: ۱+ آجر

بازار منابع: ③ نفره، ۱ نی / سنگ و ۱ غذا دریافت کنید

به انتخاب خود ۱ نی یا ۱ سنگ و همچنین ۱ غذا از مخزن اصلی انتخاب کنید و آن ها را در مخزن خود قرار دهید.

درس ها: ③ نفره، یک کارت شغل بازی کنید (هزینه اشتغال: ۲ غذا)
دقیقا یک کارت شغل را از دستتان بازی کنید و آن را در مقابل خود قرار دهید. متن روی کارت با صدای بلند بخوانید. در این فضای انجام کار هزینه اشتغال ۲ غذا می باشد (که از این رو گران تر از فضای انجام کار «درس ها»ی دیگر است).
بیشه: ④ نفره ، فضای انباشته: ۱+ چوب
باغ: ④ نفره ، فضای انباشته: ۲+ چوب

آجر پزی: ④ نفره ، فضای انباشته: ۲+ آجر
بازار منابع: ④ نفره، ۱ نی، ۱ سنگ و ۱ غذا دریافت کنید.
۱ نی، ۱ سنگ و ۱ غذا را از مخزن اصلی بردارید و آن ها را در مخزن خود قرار دهید.
درس ها: ④ نفره، بازی کردن کارت شغل (هزینه اشتغال: ۱ غذا برای دو کارت اول و هزینه کارت های بعدی، هر کدام ۲ غذا)
دقیقا یک کارت شغل را از دست خود بازی کنید. آن را در مقابل خود قرار دهید. موارد زیر برای تمام بازیکنان اعمال می شود: بازی کردن کارت شغل در این فضای انجام کار "درس ها" باعث می شود که دو شغل اول شما هر کدام ۱ غذا هزینه داشته باشند. هر شغل پس از آن ۲ غذا هزینه خواهد داشت.
بازیکنان مسافر: ④ نفره ، بازیکنان مسافر، فضای انباشته: ۱+ غذا

فضاهای انجام کار اضافه

هنگام چینش بازی، شما می توانید یک کاشی فضای انجام اضافی را وارد بازی کنید. کاشی بزرگ حاوی اقدامات اضافه (و به طور قطع متنوع) برای بازی ۲ نفره، کاشی کوچک دو اقدام اضافه برای بازی با ۳ و ۴ بازیکن فراهم می کند.
در بازی **دو نفره**، زمانی که شما بخواهید آدمکی را در فضای چاپ داده شده روی کاشی قرار بدهید، باید دقیقا یکی از چهار فضای انجام کار را انتخاب کرده و از آن استفاده کنید. پس از آن **تمام چهار فضای** انجام کار این کاشی تا پایان این دور مسدود می شوند. در میان این چهار فضا، یک فضای انباشته وجود دارد. وقتی از آن استفاده می کنید، تمام چوب های آن را بردارید. هنگام استفاده از فضاهای دیگر، چوب را در فضای انباشته باقی بگذارید.

بیشه: تغییرات ② نفره ، فضای انباشته: ۱+ چوب
بازار منابع: تغییرات ② نفره ، ۱ سنگ و ۱ غذا دریافت کنید.
۱ سنگ و ۱ غذا را از منبع مخزن اصلی بردارید و آن ها را در مخزن خود قرار دهید.
بازار حیوانات: تغییرات ② نفره، ۱ حیوان دریافت کنید
شما باید یکی از این سه گزینه را انتخاب کنید: یا ۱ گوسفند و ۱ غذا بردارید، یا ۱ گراز وحشی بردارید، یا ۱ گاو برای ۱ غذا بخرید. حیوان را از مخزن اصلی بردارید و آن را در مزرعه خود بگذارید. با بهسازی و یا شغل مناسب، می توانید حیوان را بلافاصله به غذا تبدیل کنید.

آرزوی فرزند منحصر به فرد: تغییرات ② نفره، از دور ۵ وارد بازی می شود: رشد خانواده تنها با اتاق

از دور ۵ (گنجانده می شود)، شما در صورتی که به اندازه کافی اتاق داشته باشید، می توانید خانواده خود را در این فضای انجام کار رشد دهید.
در بازی های ۳ و ۴ نفره، شما فقط می توانید بین دو فضای انجام کار یکی را انتخاب کنید. با این حال، تنها یک آدمک می تواند از کاشی فضای انجام کار هر دور استفاده کند.
بازار حیوانات: تغییرات ③ + ④ نفره، – ۱ حیوان دریافت کنید – بالا را ببینید
آرزوی فرزند منحصر به فرد: تغییرات ③ + ④ نفره، از دور ۵ وارد بازی می شود: رشد خانواده، تنها با اتاق – بالا را ببینید

تغییرات در بازی

تغییرات بسیاری پس از انتشار اگریکولا ظاهر شدند، به خصوص آنهایی که شروع بازی را تغییر می دهند. ما می خواهیم یک گلچین کوچکی از آن ها را ارائه دهیم.

پیش نویس

پس از انتشار اگریکولا، پیش نویس – که ابتدا توسط استفان والکیسر معرفی شد – خیلی زود یکی از محبوب ترین تغییرات شد.
• هر بازیکن ۷ شغل می گیرد، یکی را انتخاب می کند و ۶ کارت باقی مانده را به نفر سمت چپ می دهد. آن ها سپس یکی از ۶ کارت را انتخاب می کنند، ۵ کارت باقیمانده را به سمت چپ منتقل می کنند و الی آخر. این روند ادامه می یابد تا زمانی که فقط یک کارت به سمت چپ منتقل شود. همین روش روی کارت های بهبود بهسازی کوچک هم اعمال می شود. چگونگی انجام پیش نویس در WWW.PLAY-AGRICOLA.COM آمده است (به اعتبارات در صفحه ۱۰ نگاه کنید).
• برنامه نرم افزاری AGRICOLA برای هر بازیکن ۷ + ۷ کارت در نظر می گیرد و هر بار ۱ + ۱ کارت را انتخاب می کند، سپس بقیه را به سمت چپ منتقل می کند.
• هنگامی که لی کوانگ چه مسابقات اگریکولا را در تایوان برگزار می کند، هر بازیکن در ابتدا ۸ کارت شغل در یافت می کند و بعد از آن ۸ بهسازی می گیرد و سپس روش پیش نویس که در بالا شرح داده شد، اعمال می شود. آخرین کارت باقی مانده از هر نوع، از بازی حذف می شود. به طوری که در دست هر بازیکن ۷ + ۷ کارت باقی می ماند.
* پیش نویس یک اصطلاح است که توسط بازی کارتی "سحر و جادو" محبوب شد.

پیش نویس سریع

جنس برنسدورف فرایند تهیه پیش نویس را با اجازه دادن به هر بازیکن برای نگهداری ۳ + ۳ کارت، انتقال ۴+ ۴ کارت باقی مانده به سمت چپ، سپس انتخاب ۲ + ۲ کارت و بعد انتقال بقیه کارت ها به سمت چپ، عوض کرد. پس از این، روال پیش نویس تمام می شود.

یکی دیگر از گزینه های بسیار محبوب پیش نویس این است که به هر بازیکن ۱۰ کارت داده شود که از آنها باید ۷ عدد انتخاب کنند.

بعضی گروه ها به یک بازیکن اجازه می دهند تا تمام کارت های یک نوع را از دست خود خارج کند تا یک مجموعه جدید از آن نوع را بردارد، اما با یک کارت کمتر. اگر یک بازیکن هنوز با انتخاب جدید خود از کارت هایش ناراضی باشد، این روال را می توان چند بار پشت سر هم تکرار کرد. هیچ کدام از این موارد، همانند پیش نویس معمولی زمان زیادی را صرف نمی کنند.

کارت های دست، در جریان

طراح بازی، آقای رودگر دورن، که برای برنده شدن جایزه بازی مانند "Goa" مشهور است، تغییر در بازی زیر را معرفی کرد: هر بازیکن، بازی را تنها با ۵ شغل و ۵ بهسازی شروع می کند. هر بار که یک بازیکن یک کارت را از دست خود بازی می کند، بلافاصله یک کارت جدید را می کشد که ممکن است از هر دو نوع باشد. در پایان هر برداشت محصول، در جهت عقربه های ساعت، هر یک از بازیکنان می تواند یک کارت را از دست خود خارج کند تا یکی از هر دو نوع جدید را بکشد.

بعدها رودگر تعداد کارت های شروع را حتی کمتر هم کرد. هر بازیکن تنها با ۳ شغل و ۳ بهسازی شروع می کند. برای این کار، تا شش بار در ابتدای بازی، هر بازیکن می تواند یک کارت را از دست خود خارج کند تا یک کارت جدید از همان نوع بکشد. هر زمانی که آن ها در طول بازی، کارت بازی می کنند، طبق معمول یک کارت جدید می کِشند. رودگر در این حالت، تبادل کارت در طول برداشت محصول را حذف کرده است.

جورج دیفوس از نوعی تغییر استفاده می کند که هر بازیکن با ۶ بهسازی کوچک و ۱ کارت مسافرت شروع به بازی می کند. مایکل لوپز به هر بازیکن ۳ شغل "۱+"، ۲ شغل "۳+" و ۲ شغل "۴+" می دهد. فرانتس جوزف پتری تعدای کارت را به رو، روی میز می گذارد. در هر دور، دقیقا یک بازیکن ممکن می تواند نوبت خود را جهت برداشتن یکی از این کارت های به رو قرار داده شده، بازی نکند.

بازی تیمی

ما بازار را در پشت یکی از کاشی های تغییر در نوع بازی چاپ کرده ایم.

در این نسخه ارائه شده توسط دانیل وینلتلر، دو بازیکن مقابل یکدیگر نشسته و تشکیل تیم می دهند. هنگامی که یک بازیکن از فضای انجام کار "بازار" معرفی شده توسط این نوع تغییر استفاده کند، آنها می توانند از هم تیمی خود کالا بگیرند و / یا از او کالا دریافت کنند. صرف نظر از اینکه مبادله چطور انجام می شود، بازیکن فعال باید ۱ کالا را به مخزن اصلی پرداخت کند تا بتواند هر تعدد از این نوع کالا را بین خود و بازیکن دیگر منتقل کند.

هنگام ساخت اتاق ها و اصطبل ها، یک بازیکن می تواند برای هم تیمی خود با پرداخت ۶ چوب و ۳ نی برای هر اتاق (اتاق های آجری و سنگی) و ۳ چوب برای هر اصطبل، آن ها را بسازد. هنگام ساخت حصار ها، یک بازیکن می تواند قطعات حصار هم تیمی اش را برای ساختن حصار در هیئت صفحه مزرعه او استفاده کند. اگر آن ها این کار را انجام دهند، مجبور به پرداخت ۱/۲ / ... چوب اضافی برای ۱-۴/۳-۶/ ... حصار ساخته شده در صفحه هم تیمی خود می باشند. کارت های کاهش هزینه ساخت یک بازیکن نیز برای هم تیمی او اعمال می شود. هنگامی که یک بازیکن بخواهد یک زمین را شخم بزند، می تواند به جای مزرعه خود، مزرعه هم تیمی اش را شخم بزند. در طول امتیاز گیری، هر بازیکن در یک تیم امتیاز خود را در هر دسته تعیین می کند و تنها پایین ترین امتیاز در هر دسته برای تیم محسوب می شود.

• کلرک لی از تایوان پیشنهاد می دهد که بازیکنان امتیازات کل خود را در هم ضرب کنند.

قوانین خانه

به عنوان یک قانون خانه، بسیاری از بازیکنان دوست دارند تا قبل از اینکه بتوانید حیوانات را به غذا تبدیل کنند، آن ها را در مزرعه خود قرار دهند. یکی دیگر از قوانین جالب خانه توسط جنیفر هال پیشنهاد می شود این است که شما نمی توانید یک نوع حیوان را در بیش از یک مرتع نگه دارید. این تغییر به میزان قابل توجهی ارزش اصطبل ها و حیوان خانگی را افزایش می دهد. گرگ دیفوس دوست دارد به این صورت بازی کند که شما فقط بتوانید آن تعداد از حیوانات را از یک فضای انباشته بردارید که می توانید استفاده کنید (با قرار دادن آن ها در مزرعه خود و یا تبدیل آن ها به مواد غذایی). حیواناتی که نمی توانید از آن ها استفاده کنید، در فضای انباشته باقی می مانند. یکی دیگر از قوانین خانه محبوب، برای مراتع ناقص در هنگام ساخت حصارها، نادیده گرفتن قانون مجاورت برای مراتع را اجازه می دهد. دیوید لارکین اجازه می دهد هر بازیکن با ۳ غذا بازی را شروع کند، اما در دور اول، شخص دوم هر بازیکن در جهت معکوس بازی می کند. نوربرگ سونگوت ایده اضافه کردن یک فضای انجام کار اضافی در بازی دو نفره را به ما ارائه کرد، همانطور که در صفحه ۱۰ این ضمیمه توضیح داده شده است. او به عدم وجود چوب در بازی دو نفره با فضای انجام کار "بیشه" اضافی اشاره می کند.

برای مدت طولانی، من با ایده اعمال محدودیت های زیر بر روی بازی پایه بازی می کردم، که باعث افزایش سطح استراتژیک اگریکلا شد: شما هر چیزی که در صفحه مزرعه تان می سازید، باید در مجاورت ساختاری که در حال حاضر وجود دارد، باشد.

علاوه بر این، اتاق ها باید در مجاورت اتاق ها، زمین ها به زمین ها و مراتع به مراتع متصل باشند (مثلا اولین مرتعی که شما می سازید باید به خانه یا زمین شما متصل باشد، البته اگر شما قبلا آن ها داشته باشید). من خودم دوست دارم این نوع را انجام دهم ، زیرا این تغییر، بازیکن را کاملا به چالش می کشد. من فقط این نوع تغییر را برای بازیکنان باتجربه توصیه می کنم.

۸. کمپین ها

کمپین ها یک سری بازی هایی هستند که توسط یک سری افراد ثابت بازی می شود که در آن هر بازی بر روی بازی دیگر تاثیر می گذارد. ما این شیوه های بازی را برای اگریکولا طراحی کرده ایم.

بازی های چند نفره

اگر قصد بازی کردن یک سری بازی های اگریکولا دارید، توصیه می کنیم موارد زیر را رعایت کنید:
با ۴ بازیکن، شما پس از اولین بازی خود، ۳/۴/۵/۷ امتیاز ، ۲/۳/۵/۸ امتیاز پس بازی دوم و ۱/۳/۶/۹ بعد از بازی سوم کسب می کنید.
با ۳ بازیکن، شما به ترتیب ۳/۵/۷، سپس ۲/۵/۸ و در نهایت ۱/۵/۹ امتیاز کمپین دریافت خواهید کرد.
با ۲ بازیکن، شما به ترتیب ۰/۱، پس از آن ۰/۲ و در نهایت ۰/۳ امتیاز کمپین دریافت می کنید.
بازیکنانی که بیشترین امتیاز کمپین را در انتهای مسابقات دریافت می کنند برنده می شوند.

• برنده یک بازی، شروع کننده بازی بعدی خواهد بود. بازیکنی که آخرین نوبت را در یک بازی به پایان می رساند، بازی بعدی را با یک غذای اضافی تحت عنوان دلگرمی شروع می کند.

• هر بازیکن می تواند یک شغل خود را که در بازی قبلی بازی کرده است، برای بازی بعدی نگه دارد و آن را به رو در مقابل خود باقی بگذارد. این در مورد بازی های دوم و سوم نیز صادق است. (در بازی سوم شما می توانید اشتغال را برای دومین بار نگه دارید.) شما مجبور نیستید هزینه اشتغال را برای شغلی که نگه می دارید، بپردازید، اما اگر این کارت هزینه به خصوصی داشته باشد، باید آنرا پرداخت کنید. (با این کارت های اشتغال شروع، شما می توانید تا ۸ شغل ایجاد کنید).

شما نمیت وانید عاشق را در بین بازی ها حفظ کنید، زیرا شما احتمالا نمی توانید هزینه به خصوص این کارت، یعنی ۷ غذا را پرداخت کنید. خوشبختانه، قبل از اینکه این توسعه بیرون بیاید، با او رو برو خواهید شد.

اگر در انتهای کمپین، تساوی امتیاز برقرار شود، بازیکن با ترکیب امتیازات بالاتر از هر سه بازی، تساوی را می شکند.

بازی تک نفره

کمپین انفرادی یک سری بازی ۸ تایی است. پس از اولین بازی، یکی از مشاغل بازی شده خود را انتخاب کنید. این در حال حاضر یک شغل دائمی است و قبل از شروع تمام بازی های بعدی، بدون هزینه اشتغال و بدون نیاز به صرف کار به رو در مقابل شما قرار می گیرد. در هر بازی بعدی شما می توانید مشاغل دائمی دیگری را انتخاب کنید (تا در بازی باقی بمانند)، آن را از بین کارت های شغل بازی شده در بازی قبل انتخاب کنید. تعداد کارت های شغل دست خود را با تعداد مشاغل دائمی که دارید، کاهش دهید. به طوری که در ابتدای هر بازی، ۷ شغل داشته باشید. هنگامی که یک شغل دائمی ساخته می شود، باید در بقیه روال بازی کمپین باقی بماند. همانطور که تعداد مشاغل دائمی از یک بازی به بازی دیگر افزایش می یابد، امتیاز هدفی که شما باید در هر بازی باید به آن دست پیدا می کند: در بازی اول هدف شما ۵۰ امتیاز و سپس ۵۵، ۵۹، ۶۲، ۶۴، ۶۵، ۶۶ و ۶۷ امتیاز پس از هشت بازی خواهد بود.

در ابتدای هر بازی، شما برای هر ۲ امتیازی که از امتیاز هدف بازی قبلی بیشتر گرفتید، یک غذا دریافت می کنید (گرد به پایین).
همه کارت های شغلی که به صورت دائمی انتخاب نمی شوند، مجددا با هم مخلوط می شوند تا در بازی جدید مورد استفاده قرار گیرند. این مسئله راجع به بهسازی های کوچک نیز صادق است.

جزئیات هزینه ها

برخی از مشاغل یک هزینه به خصوصی را در هنگام بازی کردنشان نشان می دهند (به کارت "عاشق " نگاه کنید). اگر چنین شغلی را دائمی کنید، ابتدا باید هزینه آن را در ابتدای بازی پرداخت کنید. از آنجایی که شما هر دور از بازی را با مقادیر مختلفی از مواد غذایی شروع می کنید، ممکن است نتوانید هزینه به خصوص آن کارت را پرداخت کنید. اگر این اتفاق بیافتد، شما باید آن کارت شغل را به ستون کارت های بازی برگردانید. لذا آن را از دست خواهید داد.

اگر شما موفق به رسیدن به امتیاز هدف نشدید، می توانید دوباره امتحان کنید، اما این بار باید بدون غذا شروع کنید.
اگر دوست داشته باشید، می توانید حتی پس از بازی هشتم با مجموعه نهایی مشاغل دائمی که در مقابل خود دارید، بازی را ادامه دهید. امتیاز هدف بعد از هر بازی یک امتیاز افزایش می یابد. به این ترتیب شما می توانید به طور نامحدود بازی کنید، همیشه سعی کنید رکورد امتیازات قبلی خود را بشکنید.

۹. سازندگان

"اگریکولا" توسط اوو رزنبرگ در سال ۲۰۰۵ طراحی و توسط هانو گریک انجام به ثمر رسید. تمام تصویرسازی ها توسط کلمن فرانز انجام شده است. او و همسرش طراحی گرافیکی ۱۶ نسخه زبان مختلف که در حال حاضر ارائه می شود را تهیه کرده اند. فرم کنونی دفترچه قوانین توسط اوو روزنبرگ نوشته شده و توسط الکس بیگر ویرایش شده است. با تشکر فراوان از او.

همچنین از بیش از ۱۰۰ تست کننده بازی نسخه اول و نیز برای همه بازخورد ها و پیشنهاداتی که به ما از زمان انتشار اولیه رسیده است و به ما کمک کرد تا بازی را حتی بیشتر بهبود بخشیم، تشکر می کنیم. در فازهای اولیه طراحی، هیگن دورگاتن به پرورش هر جفت حیوانات و یا حتی پرورش بر اساس مرتع اشاره کرد. انجا گریکر قانون نگه داری ۱ حیوان توسط اصطبل واقع در یک مرتع ناتمام را پیشنهاد داد. فرانک گریگر مسئله کارگر روز مزد را ارائه داد. تشکر ویژه از ملیسا راجرزون برای ترجمه اصلی و گرزوگس کبیلا](محمد جواد ربیع نژاد D:) برای این ترجمه و همچنین از همه آن کسانی که ما را در این راه همیاری کردند.

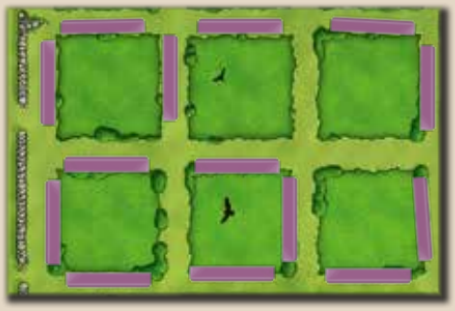
این بخش از ترجمه به خاطر سهولت کار حذف شده است.
اطلاعاتی این بخش چندان مورد نیاز نبوده است.

۱۰. جزئیات بیشتر در امتیاز گیری

امتیاز گیری پس از آخرین برداشت محصول، پس از دور ۱۴ام شکل می گیرد. جدول درج شده در پشت صفحه بازی به همراه دفترچه امتیاز گیری دقیقا ، به شما می گویند که چه امتیازی در یافت می کنید. اگر سوالی داشتید، در ادامه توضیح مفصلی از امتیازات آورده شده است. لذا طبق متن زیر، امتیاز کسب کرده یا از دست می دهید:

کاشی های زمین زراعی در صفحه مزرعه شما:

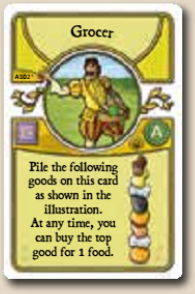
تمام کاشی های زمین زراعی خود را بدون در نظر گرفتن اینکه آیا در آن ها چیزی کاشته اید یا نه، امتیاز دارند. اگر ۰ تا ۱ کاشی داشتید، یک امتیاز از دست می دهید، اما ۱ امتیاز برای ۲ کاشی، ۲ امتیاز برای ۳ کاشی، ۳ امتیاز برای ۴ کاشی و ۴ امتیاز برای تعداد ۵ و یا بیشتر کاشی زمین زراعی، دریافت می کنید. (شما فقط از کاشی های زمین زراعی خود امتیاز می گیرید، نه کل زمین های تان – برخی کارت ها یک زمین زراعی محسوب می شوند، اما آن ها را به عنوان کاشی های زمین زراعی در نظر نگیرید.)



مراتع:

شما برای کلیه نقاط سبز رنگی که در صفحه مزرعه تان توسط حصارها احاطه شده اند (به اصطلاح "مراتع")، امتیاز می گیرید. اما نه برای فضاهای باز (به اصطلاح "فضاهای چمن زار"). اندازه مرتع برای این مسئله امتیاز گیری مهم نیست (حتی این که حیوانات در مرتع وجود دارند یا نه). اگر هیچ مرتعی ندارید، یک امتیاز از دست می دهید. هر چهار مرتع شما ۱ امتیاز ارزش دارند. اگر بیش از ۴ مراتع داشته باشید، همچنان ۴ امتیاز دریافت می کنید. اصطبل ها و حیوانات در این مراتع به شکل دیگری امتیاز می دهند (به "حیوانات" و "اصطبل ها" نگاه کنید).

غلات و سبزیجات:



بقال به شما غلات و سبزیجات می دهد. این محصولات تا زمانی که بر روی کارت باقی بمانند، به شما تعلق ندارند.

شما برای کلیه غلات و سبزیجاتی که در مخزن و مزرعه خود دارید، امتیاز می گیرید.

اگر غله ای نداشته باشید، یک امتیاز از دست می دهید. اگر شما حداقل ۸/۶/۴/۱ غله داشته باشید، می توانید ۴/۳/۲/۱ امتیاز دریافت کنید.

اگر شما سبزیجات نداشته باشید، یک امتیاز از دست می دهید. هر چهار سبزی شما ۱ امتیاز ارزش دارند. اگر شما بیش از ۴ سبزی دارید، هنوز همان ۴ امتیاز را دریافت می کنید.

محصولات موجود بر روی کارت های زمین زراعی یا آن هایی که به صراحت مشخص می کنند که این ها متعلق به شما هستند نیز شمرده می شوند. کالاهای موجود بر روی کارت هایی که در آن ها شرطی برای دریافت پاداش ذکر شده است و شما آن شرط را بر آورده نکرده اید (یا اگر آن ها در عوض مبادله با چیزی ارائه شده اند و شما این مبادله را انجام نداده اید) را نشمارید.

حیوانات:

اگر شما گوسفند، گراز وحشی یا گاو را نداشته باشید، ۱ امتیاز از دست می دهید.

اگر حداقل ۸/۶/۴/۱ گوسفند، حداقل ۷/۵/۳/۱ گراز وحشی یا حداقل ۶/۴/۲/۱ گاو داشته باشید، ۴/۳/۲/۱ امتیاز دریافت می کنید.

حیوانات موجود بر روی کارت ها در زمانی که مشخص شود که متعلق به شما هستند، شمرده می شوند (بسیاری از کارت ها برای حیوانات اتاق فراهم می کنند). حیوانات موجود بر روی کارت هایی که در آن ها شرطی برای دریافت پاداش ذکر شده است و شما آن شرط را بر آورده نکرده اید (یا اگر آن ها در عوض مبادله با چیزی ارائه شده اند و شما این مبادله را انجام نداده اید) را نشمارید.

فضاهای استفاده نشده مزرعه:

شما نمی توانید امتیاز مثبت در این زمینه داشته باشید. یک امتیاز برای هر فضای استفاده نشده در مزرعه خود را از دست می دهید.
فضای مزرعه "استفاده شده" در نظر گرفته می شود، اگر توسط یک اتاق یا کاشی زمین پوشیده شده باشد، یا (به طور مستقیم یا غیرمستقیم) توسط حصار ها احاطه شود. یا اینکه اصطبلی در آن وجود داشته باشد. اگر یک کارت، به عنوان فضای مزرعه استفاده شده تعیین شود، لذا این هم یک فضای استفاده شده محسوب می شود.
فضاهای مزرعه بی حصار در صورتی که خالی باشند یا فقط به خاطر اثرات برخی از کارت ها حاوی حیوانات یا کالاها باشند، "استفاده نشده" تلقی می شوند (در واقع به صراحت بیان نمی شود که آن فضا "استفاده شده" در نظر گرفته شود).
برخی از کارت ها عملکرد اتاق، مرتع، کاشی زمین زراعی و یا اصطبل حصار کشی نشده را عوض می کنند. این کارت با مولفه اش بر روی وضعیت فضای مزرعه تاثیر نمی گذارد – همچنان استفاده شده باقی می ماند.

اصطبل های حصار کشی شده:

در صورتی که شما هیچ اصطبلی نساخته باشید، هیچ امتیازی را از دست نمی دهید. شما ۱ امتیاز برای هر اصطبل موجود در یک مرتع (به اصطلاح "اصطبل محصور") دریافت می کنید. (از طرف دیگر، داشتن اصطبل های حصارکشی نشده مانع از دست دادن امتیاز توسط زمین استفاده نشده می شوند). از آنجا که هر بازیکن فقط ۴ اصطبل از رنگ خود دارد، شما می توانید حداکثر ۴ امتیاز از این بخش دریافت می کنید (به عنوان موردی با بیشترین امتیاز در دسته بندی ها).
حتی اگر برخی از ویژگی های خاص به شما اجازه داشتن بیش از ۴ اصطبل بدهند، شما نمی توانید بیش از ۴ امتیاز از این بخش دریافت کنید.
برخی از کارت ها می توانند عملکرد یک اصطبل محصور شده را تغییر دهند و یا به طور کامل آن را به عنوان چیز دیگری تعریف کنند. صرف نظر از اینکه چگونه یک کارت به طور خاص بر اصطبل محصور تاثیر می گذارد، همچنان یک اصطبل محصور در نظر گرفته می شود.

اتاق های آجری هر کدام ۱ امتیاز ارزش دارند. به عنوان مثال، اگر شما ۴ اتاق آجری دارید، ۴ امتیاز دریافت می کنید.
اتاق های سنگی هر کدام ۲ امتیاز ارزش دارند. به عنوان مثال، اگر شما ۴ اتاق سنگی دارید، ۸ امتیاز دریافت می کنید.
هر **آدمکی** که در بازی دارید ۳ امتیاز ارزش دارد. در نتیجه، شما می توانید حداکثر ۱۵ امتیاز از آدمک های خود بگیرید. زیرا شما می توانید حداکثر ۵ آدمک در بازی داشته باشید.

امتیاز کارت ها:

امتیاز هر کارت بهسازی بزرگ و کوچک در یک دایره زرد در سمت چپ آن نشان داده شده است. شما فقط برای بهسازی هایی که در مقابل تان قرار دارند، امتیاز دریافت می کنید. (بهسازی های خارج شده و آن هایی که در دست شما هستند شمرده نمی شود.) امتیازی بر روی مشاغل چاپ نشده است.

امتیازات پاداش:

برخی از کارت ها امتیازات اضافی دارند که در متن خود را شرح می دهند. این امتیاز ها در دسته "امتیازات پاداش" قرار می گیرند.
کارت هایی که امتیاز پاداش دارند، یک نماد امتیاز جایزه در سمت راست، در کنار امتیاز خودِ کارت دارند.
بعضی از کارت ها امتیازات اضافی را در طول بازی ارائه می دهند، که باید در لحظه ای که آن ها را دریافت می کنید، بر روی دفترچه امتیاز گیری ثبت شوند. از امتیازات جایزه کل خود، امتیازات از دست رفته ای که توسط کارتی خاص و نشانگر گدایی کسب کرده اید، کم کنید. (این حتی می تواند منجر به امتیاز منفی شود. هر نشانگر گدایی ۳ امتیاز منفی ارزش دارد). شما برای کالاهای از دست رفته و فضاهای مزرعه که استفاده نشده اند، امتیاز را از دست می دهید، حتی اگر برخی کارت ها جایزه پاداشی برای آن ها فراهم کنند (امتیازات مثبت و منفی، مستقیما همدیگر را از بین نمی برند).

بهسازی های بزرگ "نجاری"، "سفال گری"، و "کارگاه سبد بافی" به شما اجازه می دهند که منابع باقیمانده در مخزن خود را مبادله کنید. به عنوان مثال، نجاری، به شما اجازه می دهد که هر ۳ چوب را به ۱ امتیاز جایزه یا ۵ چوب را به ۲ امتیاز جایزه یا ۷ چوب را به ۳ امتیاز جایزه تبدیل کنید. همین امر مربوط به سفال گری صادق است، اما با آجر. به همین ترتیب، کارگاه سبد بافی نیز به شما اجازه می دهد تا ۲ نی را به ۱ امتیاز جایزه، یا ۴ نی را به ۲ امتیاز جایزه، یا ۵ نی را به ۳ امتیاز جایزه تبدیل کنید. (شما نمی توانید بیش از ۳ امتیاز جایزه از هر سازه صنایع دستی دریافت کنید.)
شما فقط مجاز به مبادله منابع ساختمانی که در مخزن خودتان می باشند، هستید.