

Uwe Rosenberg

# 農家樂

## AGRICOLA

17世紀：  
務農非易事



一款適合1到4名、12歲以上玩家的  
農業發展遊戲  
遊戲時間：玩家人數乘以30分鐘

### 遊戲構想

時逢1670年左右的歐洲中部地方。肆虐數百年的黑死病終於得以被克服。文明的世界得以復興。人們開始將原本簡單的木造房屋擴建、整修。農田也正待耕耘、播種及收成。人們以粥糜、麵包及蔬菜維生。長年的瘟疫也鼓勵人們多多攝取肉類（隨著財富的成長，此習慣也延續至今）。

遊戲的最後，最為富有的玩家即獲勝。有趣的是，您最後未食用的牲畜將為您的財富做出貢獻。



© 2022 Lookout GmbH

Office:  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Germany  
[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

For rules questions, suggestions,  
or criticism, please contact us at:  
[rules@lookout-games.de](mailto:rules@lookout-games.de)

For missing pieces or damaged parts,  
please contact your point of purchase.

For all other concerns, please find help at:  
<https://lookout-spiele.de/en/contact.php>

## 遊戲配件

### 木製配件

- 18個白色綿羊
- 15個黑色野豬
- 13個棕色牛隻
- 38個棕色木頭建築資源指示物
- 26個紅褐色磚頭建築資源指示物
- 14個白色蘆葦建築資源指示物
- 16個黑色石頭建築資源指示物



- 24個黃色穀物作物指示物
- 16個橘色蔬菜作物指示物
- 1個黃色起始玩家指示物

不同顏色的玩家配件

- 15個柵欄x4色
- 4個馬廄x4色
- 5個家庭成員x4色



### 遊戲版圖

- 4塊大型農莊版圖 (每名玩家一塊)
- 1塊大型遊戲版圖
- 1塊用於主要發展卡的供應框版圖
- 2塊遊戲擴張版圖  
(包含計分方式總覽, 以及多人玩家遊戲會用到的行動格)



### 板塊

- 23片木屋房間/農田板塊
- 16片磚屋/石屋房間板塊
- 3片變體規則板塊
- 1片用於無手牌遊戲局的  
兼職行動格板塊
- 74個特殊標記 (只在特定的變  
體規則時使用)



### 標記

- 55個1份食物標記
- 10個5份食物標記
- 31個黃色建議標記  
(用於快速規則介紹)
- 20片用於各種物資的  
物資板塊
- 7個乞討標記



### 430張卡牌

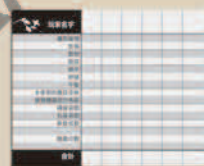
- 14張用於1到6季的行動格卡牌
- 10張紅色主要發展卡 (於厚卡版上)
- 168張黃色職業卡
- 168張橘色次要發展卡



- 24張X牌庫卡牌
- 26張♣牌庫卡牌
- 20張L牌庫卡牌 (可自由使  
用)

### 以及

- 1份計分紙
- 此份12頁的規則書  
以及16頁的附錄



## 遊戲設置

我們先以2到4人玩家的情況來說明規則, 單人遊戲規則請見最後一頁。

### 你的個人區域

選擇一個玩家顏色, 拿取同色的5個家庭成員、4個馬廄, 以及15個柵欄。



拿取1塊農莊版圖。在你的每個木屋房間各放1個家庭成員。你剩餘的3個家庭成員以及柵欄、馬廄則組成你的供應區。(將未使用的顏色配件以及剩餘的農莊版圖放回遊戲盒中, 本局遊戲不會使用到它們。)



## 房間和農田板塊

將磚屋/石屋房間板塊堆疊放在遊戲版圖旁。將木屋房間板塊分成兩堆疊放，一半以木屋房間面朝上疊放，另一半以農田面朝上疊放。



## 附有行動格的遊戲版圖

將遊戲版圖放在遊戲區域中央。依照玩家人數，拿取相應的遊戲擴張版圖，以正確的那面朝上附屬在遊戲版圖旁。



此為2人局的遊戲版圖範例



此為3人局的遊戲版圖

隨機決定一人拿取起始玩家指示物。此玩家得到2份食物，其他玩家每人得到3份食物。



## 發展卡和職業卡

### 主要發展卡

將紅色的（“主要”）發展卡放在供應樞版圖的指定位置上。第一排有兩張火爐，兩張爐灶和一張水井。第二排有磚造烤爐、石造烤爐、傢俱工坊、陶藝工坊和蘆葦工坊。



火爐分別要花費2和3塊磚頭。  
爐灶分別要花費4和5塊磚頭。

### 次要發展卡

將橘色的次要發展卡洗牌，並發給每名玩家7張當作手牌。



遊戲開始時，你擁有7張橘色和7張黃色卡牌在手中。

### 職業卡

在黃色的職業卡左側的方塊圖標上，標示了根據遊玩人數該採用哪些卡牌。[1+]為1到4人局、[3+]為3到4人局、[4+]為4人局。將本局遊戲中因為人數關係而不會用到的卡牌放回遊戲盒中。將剩餘的卡牌洗勻並發給每名玩家7張當作手牌。

### 行動格卡牌

將14張行動格卡牌洗勻，並依照卡背上的數字依序排列。如此會形成6疊牌堆，你必須由大到小將不同的數字牌堆疊放。因此，第1季應該放在第2季的牌堆上方，依此類推。



將所有動物（綿羊、野豬、牛隻）、建築資源（木頭、磚頭、蘆葦、石頭）、作物（穀物、蔬菜），以及食物標記分別放成一堆，形成公共供應區。僅少數情況才會用到物資板塊和乞討標記，將它們放在一旁以備不時之需。



### • “兼職”和其他變體規則板塊

關於如何使用“兼職”和其他2片變體規則板塊，請參閱附錄的第1和第8頁。在基礎遊戲中不需要使用它們。

### • 建議板塊

3個黃色的建議板塊可用於初次體驗本遊戲的玩家或小朋友的遊戲局當中（見附錄第1頁）。通常情況下不需要使用它們。

# 遊戲總覽

一局《農家樂》的遊戲將進行14個回合。每回合中，你要將你的1名家庭成員放在1個行動格上，並執行上面提供的行動。可執行的行動會描繪在遊戲版圖上。

按順時針方向，玩家輪流將1名家庭成員放置在1個行動格上，直到所有玩家將各自的所有家庭成員都放完。在這過程中你們會彼此互相干擾，因為每個行動格每回合只能被1名家庭成員所佔據。在所有家庭成員都被放置之前，不能拿回已被放置的成員。

你們的目標是為自己的家庭收集食物並發展自己的農莊版圖，以獲取更多得分。

以下內容將初步說明你可以為自己的農莊做些什麼，以及什麼事情可以為你獲得分數。當閱讀規則時，你可以不時翻回這兩頁以幫助你更加了解規則內容。這兩頁概括了所有規則內容。



## 你的農莊版圖上會發生什麼事

這是你的農莊版圖在遊戲結束時可能的樣貌：

你在遊戲開始時只有兩個房間。在此範例中，有另外兩個新的房間在遊戲過程中被建造完成。

雖然農務很乏味，但你仍然必須耕種農田、獲取作物，並持續播種。在遊戲的最後，你將得到豐收作為回報。

每個房間可以容納1個人。至於這棟房子為何可以容納總計5個人，原因是遊戲接近尾聲時，收容空間的不足將變得不是那麼重要了。

這些房間最初是木屋，經過兩次翻修後，如今成為多間相連的石屋；這樣的豪華翻修價值很多分數。

你最多只能飼養1頭寵物，這點到遊戲結束時都不會改變。

多數的動物必須飼養在牧場和馬廄中。

你可以擁有穀物田、蔬菜田，也可以開墾閒置的農田，直到你完成播種。

你可以透過建造房屋、耕作和飼養動物來發展你的農莊版圖。相同用途的區域必須彼此相鄰：例如房間連房間、農田連農田、牧場連牧場。

牧場的大小決定了可以收容的動物數量。（稍後在飼養牲畜的章節詳述。）



## 計分簡述

遊戲結束時，農場價值最高分的玩家獲勝。

以下內容將簡述獲得分數的方式。括號中的數字即為對應類別的總分。（計分規則請見第12頁，詳盡計分細節請見附錄的第15和16頁。）

2 石屋的每個房間價值2分。(8)

3 每名家庭成員價值3分。(15)

1 你農莊中的每格未使用空格將使你失去1分。(-2)

每缺少1種動物將使你失去1分。(沒有牛隻所以-1)

4塊農田價值3分。(3)

你的供應區和農莊中的穀物總數將決定你的得分，蔬菜亦同。以此範例來說，3份穀物價值1分，且1份蔬菜價值1分。(2)

每座牧場價值1分(不論規模大小)。(2)

牧場中的每個馬廄價值1分。(1)

6頭野豬價值3分。(3)

8頭綿羊價值4分。(4)

以上總計，這塊農莊版圖價值35分。

## 發展卡和職業卡

這些卡牌將使每局《農家樂》遊戲有著不同的變化。卡牌分為3種類型。次要發展卡為橘色、主要發展卡為紅色。而職業卡為黃色。

這裡將進一步舉出三個範例，繼續上述的計分範例：

你根據次要和主要發展卡上標註的數值以獲得分數。織布機價值1分、傢俱工場價值2分。(3)

有些卡牌在達成某些條件後將提供額外的獎勵分數。織布機會因為綿羊而提供獎勵分數。8頭綿羊價值2點獎勵分數。傢俱工場允許你將你的供應區中多餘的木頭兌換成獎勵分數；5根木頭價值2分。(4)

職業卡也會提供分數。吹牛大王能為你場上的發展卡提供最多9點獎勵分數。不幸的是，此範例中僅僅擁有織布機和傢俱工場，不足以提供任何分數。(0)

如果你是初次遊玩《農家樂》，那麼總分達到30分以上就相當厲害了。有經驗的玩家可以嘗試達到40分以上的成績。

在此範例中的最終得分是42分。這是我刻意安排的，因為這是我能想到的最高分數的情況。



# 遊戲流程

在14個回合中，每回合分為四的階段，並且一個回合接著一個回合進行。工作階段是當你將家庭成員放到行動格上並執行行動的階段。每個回合開始時需要進行一些準備。

## 1. 準備階段

多數行動格都會預先印刷在遊戲版圖上。每回合中，1個新的行動格將會加入到遊戲中：從行動格卡牌的牌堆頂部抽1張卡，並將其放到與當前回合數相符的回合空格上。

（“兼職”板塊背面的行動格總覽將提示你每一季中會出現的行動格卡牌。）

如果將被行動格卡牌覆蓋的回合空格上，因為某些卡牌效果而放有物資（見第10-11頁），你將獲得這些物資。接著，依照標示了箭頭的行動格上所描繪的數量，放置相應的物資，即使該行動格上已放有物資仍會繼續累積數量。這些空格稱作“累積行動格”。



當你建造水井時，你必須在接下來的5個回合空格上各放置1份食物。



此範例中，有3個木頭將被添加到之前回合中的3個木頭之中。

## 2. 工作階段

從起始玩家開始（以順時針方向進行），放置1名家庭成員到1個行動格上，直到所有玩家都將自己的家庭成員放入場上\*。如果1個行動格被佔據，你在本回合剩餘時間中都不能使用它。（每個行動格每回合只能被1名家庭成員佔據。）立刻執行該行動格上的行動。有些行動格會提供多個行動，你必須至少執行上面的其中一個行動。

\*隨著遊戲的進行，有些玩家的家庭成員數量會多於其他玩家。如果有些玩家放完了家庭成員，則跳過他們並以順時針方向持續讓仍有家庭成員的玩家繼續放置。

### 工作階段細節

空格分為永續行動格和累積行動格。永續行動格會在每個回合提供相同的行動。累積行動格會累積物資，每回合提供一定數量的物資。



當你使用累積行動格時，拿取那格上的所有物資並放入你的供應區中。



你只能在翻修之後才能建造1張發展卡。

有些永續行動格提供了以任意順序執行的多個行動，以（“和/或”）表示。其他則要求你依照順序執行行動，以（“之後”）表示，你必須先執行第一個行動後，才能執行第二個行動。

你可以在附錄的第6頁閱讀所有永續行動格的詳細說明。在此規則書中，我們著重在行動格的效果，並在前滾文中解釋其內容。



## 3. 回家階段

一旦所有家庭成員都被放置後，將他們放回家中的房間裡。

## 4. 收成

有些回合會以收成作為結束，讓你收成你的穀物及蔬菜、餵養你的家庭成員，以及繁殖牲畜。關於收成的細節說明請見第9頁。

遊戲版圖上的這些圖示代表那些回合結束時必須收成。

在工作階段中，你要試著達成在遊戲總覽章節中所介紹的目標。如前所示有三個區域是你該去經營且不容忽略的，但你可以遊戲的不同時間點去經營它們：建造房屋並增加家庭成員，繁殖牲畜，以及耕作。接下來我們會繼續介紹這些。



# 建造房屋和家庭計劃



遊戲開始時，你有個可以容納僅僅2名家庭成員的木屋。如果你想壯大家庭以增加每回合可以執行的行動次數，首先必須擴張你的房屋。這會需要用到建造資源——開始是木頭和蘆葦，你可以在“森林”和“蘆葦灘”等累積行動格獲得它們。

## 增加房間

使用擴建農場行動格並執行“建造房屋”行動，支付2個要求的建築資源：5根木頭和2捆蘆葦。拿取1片木屋房間板塊並放在現有的房間旁邊。



“擴建農場”行動格

## 建造房間的細節

- 在單次行動中，你在可負擔的情況下可以逐一建造多個房間。

現在你的房間數量多於家庭成員了——這是執行“需要空房間的增加家庭成員”行動的前提。執行該行動時，將1名家庭成員從你的供應區放到執行該行動的家庭成員旁。回合結束時，當你的家庭成員回家時，將新的人口放到它的房間內：每名家庭成員佔據1個房間。下回合起，你將可以多執行一次行動。增加家庭成員會在第5、6或7回合得以執行（取決於“自然生育”行動格卡牌何時被放入場上）。

- 如果你的農莊版圖上沒有合法的格子可以蓋房間，則你無法增加新房間。



這兩名家庭成員代表母親和小孩。

## 翻修

在第5、6或7回合中，“房屋翻修”行動格會出現在場上。在這格上，你可以執行翻修行動以將木屋轉變成更有價值的磚屋，將磚屋房間板塊蓋到你的農莊版圖上每個預先印有木屋房間的格子上，並將所有額外的木屋房間板塊替換成磚屋房間。為此，你必須支付1捆蘆葦以翻修屋頂，並為每個房間支付1塊磚頭。

之後，你可以再次翻修房屋。為屋頂支付1捆蘆葦，並為每個房間支付1塊石頭，以將其轉變為石屋。（為此，你必須將房間板塊翻到另一面。）



這些石屋房間將取代磚屋房間。

## 翻修的細節

- 在翻修時，你必須翻修房屋中的每個房間。不能只翻修房屋中的部份房間。

一旦你住進磚屋，之後你只能在房屋中新增磚屋房間：當你使用“擴建農場”行動格時，你必須為每個新房間支付5塊磚頭和2捆蘆葦。在你住進石屋之後，則需要支付5塊石頭和2捆蘆葦。

## 最終回合的行動格卡牌

在遊戲快結束時，你會有很多增加家庭成員的機會。在第12或13回合，“迫切生育”行動格將被置入場。它提供了“不需要空房間的增加家庭成員”行動，允許你不需要先有空房間就能增加家庭成員。



## 增加家庭成員的細節

- 如果你在執行了“不需要空房間的增加家庭成員”行動後建造了1個新房間，你的其中1名家庭成員立刻移動到該房間。不能在那之後立刻執行“需要空房間的增加家庭成員”行動，因為你必須保有足夠的房間來安置人口。

在遊戲的尾聲，第二張翻修行動格將置入場。



“農場翻修”行動格還能提升你的牲畜圈養數（見下一章）。

## 繁殖牲畜

繁殖牲畜在餵養家庭成員中扮演了重要角色。你可以在累積行動格上獲得動物，當你使用該行動格時，拿取上面的所有動物。



“羊市場”累積行動格會在第1到4回合之間出現，“豬市場”在第8或9回合，而“牛市場”在第10或11回合。

### 飼養牲畜的選項

和作物及建築資源不同，你不能單純將動物放進你的供應區中，而是必須將牠們圈養在你的農莊版圖上。否則你的動物將會逃逸。有幾種選項可以避免這種情況。

“圍柵欄”行動允許你用柵欄圍起1個或多個農莊空格，以建立一座牧場。每名玩家的供應區有15個柵欄。每座牧場只能圈養單一類型的動物，且每格農莊空格最多可以飼養2頭該類型的動物。

你只能在房屋中保留1頭任意類型的動物當作寵物。



你可以藉由在牧場中建造馬廄，讓動物的圈養數量上限提升為2倍。每名玩家的供應區有4個馬廄。

1個在牧場之外的馬廄可以圈養1頭動物。你可以之後再圍起柵欄。

要圍起牧場，你要使用“圍柵欄”行動格。每個在“圍柵欄”行動中所建造的柵欄都要花費1根木頭。在單次行動中，你在可負擔的情況下可以建造多座牧場。你可以在農莊版圖的任意位置建造第一座牧場，只要那是閒置且連續的空格即可。在那之後建造的牧場必須相鄰現有的牧場。柵欄只能被用於建立完整封閉的牧場，每一側都必須用柵欄圍起來。

### 圍柵欄的細節

- 相鄰的牧場共用它們邊界的柵欄。
- 當你執行“圍柵欄”行動時，可以透過在現有的牧場中增加柵欄以分隔出不同區域。
- 房間板塊的邊緣不算是柵欄，農田板塊的邊緣亦同。
- 一旦圍起柵欄後，不能將其拆除。

你可以執行“擴建農場”行動格上的“建造馬廄”行動，以2根木頭建造每個馬廄。（這和允許你建造房間的是同樣的行動格，請見第7頁。）


### 建造馬廄的細節

- 你在每個農莊空格上最多只能建造1個馬廄。且該空格不能被板塊所覆蓋。
- 房間、農田和牧場分別必須和其他房間、農田和牧場相鄰。但馬廄無須遵循此規則。
- 你不能一次建造完所有馬廄，而是蓋完一個之後再蓋下一個。
- 有些卡牌可以提供馬廄特殊能力（見第10到11頁）。每個馬廄最多可以有1個特殊能力。



這座1x2大小的牧場中的2個馬廄都會將其圈養數量變成2倍。原本只能圈養4頭動物，現在它最多可以圈養16頭相同類型的動物\*。

\*就像現實生活中的工業化畜牧一樣，雖然這對於計分來說沒有什麼意義。

如果你的發展卡有這個圖示（見第10頁的火爐和爐灶），你可以將從累積行動格拿取的動物直接轉變成食物。在此情況下，你無須先將牠們圈養在牧場中。

隨時可執行的行動：動物是你的農莊中唯一一種你可以隨時移動配置的東西（只要符合圈養規則即可）。其他東西（房間、農田、柵欄和馬廄）都是不可移動的。你隨時都可以將動物以及任何其他物資棄到公共供應區中。

## 耕作

耕作需要一點事前準備。首先，你需要執行“犁田”行動以獲取1片農田板塊。你可以在農莊版圖的任意位置放置第一片農田板塊，只要那是空的即可。之後你放的任何農田板塊都必須和現有的農田相鄰。第二，你需要進行播種。遊戲開始時就能執行的“穀物種子”行動格，能提供“一份穀物”行動，你可以從公共供應區拿取1份穀物。



“犁田”和“穀物種子”行動格經常搭配執行。



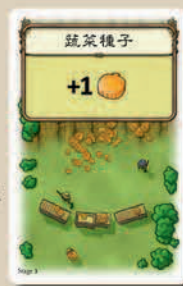
在遊戲後期，蔬菜會成為第二種可以種植的作物。

如果你的供應區中有作物，而你的農莊中有未種植的農田，你可以在於第1到第4回合之間會進場的相應行動格上，執行“播種”行動。播種時，從你的供應區中放置1份穀物或蔬菜到1個閒置的農田，並從公共供應區中拿取另外2份穀物或1份蔬菜放在農田的作物上面（見插圖）。那些作物會保留在農田中直到收成。在單次“播種”行動中，你可以種植任意數量的未種植農田。



在你播種後，每個新的穀物農田會有3份穀物，而每個新的蔬菜農田會有2份蔬菜。

蔬菜可以在第8或第9回合出現的“蔬菜種子”行動格上拿取。



經過一次次的收成，你會慢慢清空你的所有農田：每次收成你都會從每個農田中拿取1份作物，並將其放進你的供應區中。



每次收成開始時，你會從你的每個農田中拿取1份作物，並將其放進你的供應區中（如下所述）。

## 耕作的細節

- 播種時，你可以從你的供應區中選擇所有作物。
- 你從“種子”行動格中拿取的每份作物都視為已完全生長的作物。你沒有必要再次種植它。
- 播種時，不需要種植全部的閒置農田。農田可以空無一物。
- 一旦完成放置，你不能將農田板塊從你的農莊中移除（例如為了替房間板塊騰出空間）。
- 在收成之前，你不能拿取農田中的作物，或是將它們移到你的供應區中（見下一章）。但是，在遊戲結束時的計分過程中，農田中的作物仍會被計算（見第12頁）。

## 收成

在第4、7、9、11、13和14回合結束時將進行收成，這會在遊戲版圖上以圖示表示。

### 農田階段

你必須從你的每個農田中拿取1份作物，並將其放進你的供應區中。你不能略過收成你的任何一塊農田。

### 餵養階段

場上的每名家庭成員都需要餵養2份食物\*。唯一例外：如果你在當回合增加了家庭成員，那個“新生兒”的人口（仍未執行過行動的成員）只需要1份食物。每份在你供應區中的穀物和蔬菜都價值1份食物。






你可以將穀物做成稀飯.....



.....或直接生吃蔬菜。

### 餵養階段的細節

- 多出來的人口可以增加你的行動次數，但同時也需要更多食物。
- 你可以在“釣魚”、“臨時工”，和“賣藝”行動格中獲得食物。
- 如果你有和發展卡，作物將提供大量的食物，這將會在下一章中介紹。
- 動物只能透過發展卡才能轉變成食物。牠們無法直接提供食物。



“賣藝”累積行動格只有在4人局遊戲中可以使用。

### 繁殖階段

在你餵飽家人後，動物便會開始繁殖。如果你有至少2頭相同類型的動物，你從公共供應區中獲得1頭該類型的動物，前提是你有足夠的空間圈養那頭新的動物。（親代動物無須和其子嗣生活在相同的格子中。）剛出生的動物和其親代無法在繁殖階段立即被轉換成食物。每次收成時，每種類型的動物最多只會有一頭新生動物。

\*如果你沒有足夠的食物養家糊口，則必須乞討食物，每缺少1份食物就拿取1個乞討標記。在計分時，每個乞討標記會使你-3點分數，並且沒有辦法可以消除乞討標記。你應當確保自己可以養活你的家人。



## 主要發展卡

遊戲中有10張主要發展卡，所有卡牌都可供玩家選擇。一旦你擁有自己的主要發展卡，就能在遊戲剩餘的過程中使用它。主要發展卡也會帶來分數，在卡面上以黃色圓形作標示。



“發展技術”行動格是專門用來打出主要發展卡的空格。在“房屋翻修”行動格上，打出主要發展卡只是一項獎勵行動。



在發展卡的右上角標示有這張卡牌的打出費用。要將發展卡放置並面朝上放在你面前，必須支付指定數量的建築資源。



主要發展卡的最大功用是將物資轉變為食物：烹煮動物和蔬菜、烘焙穀物、將建築資源轉變為工藝品並換取食物。

火爐是主要發展卡中最便宜的：一張的費用是2個磚頭、另一張是3個磚頭。

### 火爐和爐灶

總共有2張火爐及2張爐灶，各自都有一張的費用比另一張少1塊磚頭。用於隨時將動物及蔬菜轉變為食物。每個物資價值多少份食物都標註在卡牌上了。（爐灶較火爐有效率，但也較貴。）

### 火爐和爐灶的細節

- 執行“發展技術”行動時，你可以用1張火爐換取1張爐灶，無須支付任何額外的費用。
- 所有可用於將動物及蔬菜轉變為食物的卡牌，左下角都以圖標表示。

在任何時候，你都可以用你供應區中的1份穀物或1份蔬菜換取1份食物（見第9頁），但如果你執行“烤麵包”行動，則每份穀物可以轉變為更多食物：用火爐可以將每份穀物轉變為2份食物，用爐灶則是3份。

在“糧食生產”行動格上，你可以決定如何運用你供應區中的穀物。可以將其播種在農田中（見第9頁），或使用發展卡將其轉變為食物。

### 烤爐

右下角有圖標的發展卡可以用於烤麵包。除了火爐和爐灶，磚造烤爐和石造烤爐也擁有這個圖標。當你建造其中1張烤爐時，你立即獲得“烤麵包”行動。（最好在有穀物可供烘烤的情況下再建造烤爐。）“糧食生產”行動格也提供了這項行動。

如果你同時擁有磚造烤爐和爐灶，並執行“烤麵包”行動，你可以將1份穀物轉變為5份食物，並將其餘每份穀物轉變為3份食物。



### 工坊

傢俱工坊加工木頭、陶藝工坊加工磚頭、蘆葦工坊加工蘆葦。每次收成時，這些工坊可以分別將1個木頭、磚頭、蘆葦轉變為2、2、3份食物。計分時（見第12頁），可以將你供應區中剩餘的建築資源兌換成獎勵分數。

計分時，你的供應區剩餘3到4根木頭，傢俱工坊將提供1點獎勵分數、5到6根木頭2分、7個或更多木頭3分。

### 水井

第十張主要發展卡是水井。它可以在5個回合中各提供1份食物。建造時，在遊戲版圖的之後5個未被行動格卡牌覆蓋的回合空格上各放置1份食物。在那些回合開始時，從當回合的空格上拿取食物。



在附錄的第2頁有關於主要發展卡的更詳細說明。



# 手牌

主要發展卡以面朝上放置。次要發展卡和職業卡則保留在玩家手中直到被打出，這時卡牌上的文字才會生效。只要它還在手牌中，就不會以任何方式影響遊戲。

打出後的卡牌會改變規則：卡牌上的文字內容永遠優先於本規則書。你在遊戲過程中不會抽取任何卡牌，所以你必須善用遊戲開始時獲得的7張次要發展卡和7張職業卡。



例如：打出此卡時，遊戲人數如果為1人/2人/3人/4人，你立即分別獲得2個穀物/3個磚頭/2個蘆葦/2隻綿羊。

## 手牌的細節

- 如果1張卡牌標註了諸如“如果滿足 a/b/c 條件，你獲得 A/B/C”的簡語（見第10頁的“工坊”），則每次只能選擇滿足其中一項條件：因a得A、因b得B、因c得C。（關於其他常用簡語，請見附錄的第3到第6頁。）

## 次要發展卡

當執行一次“打出主要或次要發展卡”行動時，你可以打出主要或次要發展卡。你也可以在當執行“聚會場所”行動而拿起起始玩家指示物時（見第12頁），或者當執行“自然生育”行動而增加家庭成員時（見第7頁），打出1張次要發展卡。如同主要發展卡，次要發展卡右上角標註了建造成本。但有些次要發展卡會顯示先決條件：只有達成先決條件後才能打出相應的卡牌。先決條件只要求你擁有某些東西，而不需要支付。



主要發展卡是紅色背景；次要發展卡是橘色背景。

所有主要發展卡和多數次要發展卡，在遊戲結束時都能獲得分數。卡牌上的黃色圖標顯示了它價值的分數。和工坊一樣（見第10頁），有些次要發展卡提供的獎勵分數是變動的。



此獎勵分數圖標提醒你留意潛在的獎勵分數。你每有3頭綿羊，織布機將提供1點獎勵分數。

織布機本身價值1分。

有些次要發展卡為傳遞卡：在打出後，執行它的效果並將它傳給左邊的玩家，而該玩家必須將其加入手牌。這些卡牌會標示一個指向左邊的箭頭。



此先決條件要求你面前至少要有2張職業卡。



基本上“貨攤”就是讓你用1份穀物換取1份蔬菜。

立即獲得1份蔬菜。（即你將1份穀物轉換成1份蔬菜。）此選擇將由左起至左邊的玩家，此卡將加入他的手牌。

## 職業卡

“技能培訓”行動格允許你從手牌打出1張職業卡，將其面朝上放在你面前，並且你第一張打出的職業卡是免費的。之後你每打出1張職業卡都要花費1份食物。

在3人和4人局中，會有額外的“技能培訓”行動格。在3人遊戲局中，每張在該空格上打出的職業卡要花費2份食物；在4人遊戲局中，第一、二張在該空格上打出的職業卡要花費1份食物，之後每張都要花費2份食物。這些費用稱為“職業費用”。（少數職業卡會要求額外的花費，這會在卡牌文字上描述。）



房屋管家比較特別。這張卡讓玩家挑戰建造一棟最多房間的房屋。達成此成就的任何玩家都能獲得3分（若平手則那些玩家都能得分）。

關於職業卡和次要發展卡的細節，請見附錄的第2和第3頁。



## 起始玩家

起始玩家指示物不會自動在玩家間輪替。想成為起始玩家，必須使用“聚會場所”行動格。（如果沒有玩家使用這格，起始玩家指示物會保留在當前的持有者手上。）



使用“聚會場所”行動格時，你也可以打出1張次要發展卡。

## 遊戲結束及決定贏家

遊戲在第14回合結束時，完成收成之後便同時結束。

遊戲版圖一旁的計分表顯示了遊戲結束時，哪些東西會讓你獲得分數：基本上就是除了食物以外的所有東西。

第一列起，依序顯示了0到1塊農田板塊價值-1分、2塊農田板塊價值1分、3塊農田板塊價值2分，依此類推。同理，牧場、穀物、蔬菜，以及動物都能讓你得分。



### 計分的細節

- 在卡牌上的物資能否計分，取決於特定的簡語。確切的規則請見附錄的最後幾頁。
- 計算穀物和蔬菜的得分時，計算你供應區、農田板塊上，以及任何視為農田的卡牌上的所有穀物和蔬菜。
- 除非另有說明，在卡牌上的動物以及有為其提供空“房間”的家庭成員都會計分。



你可以在遊戲過程中慢慢熟悉確切的計分方式。但要銘記在心，你的農莊中每塊未使用的空格都會使你失去1分。

此外，翻修後的房屋、你的家庭成員、你面前的發展卡，以及被柵欄圍起的馬廄也會獲得分數。

關於計分類型的詳細描述，請見附錄中的最後幾頁。

得分最高的玩家即為贏家。平手的情況下，供應區中有較多建築資源的玩家獲勝。如果仍然平手，那些玩家共享勝利。



## 配件數量

只有玩家開始時持有的5個家庭成員、4個馬廄，以及15個柵欄有限制數量。如果其它可供玩家使用的任何配件用完，可使用物資板塊或任何代替物。物資板塊有幾種：2份蔬菜、3份穀物、4頭動物（每種類型1片），以及5份建築資源（每種類型1片）。



這座兩格的牧場圈養了4頭野豬。



此物資板塊代表該農田中的2份蔬菜。

## 單人遊戲

在單人遊戲中，你在遊戲開始時沒有食物。你將依照2人局遊戲的規則逐一進行每個回合，只有以下情況例外：你的成人家庭成員在餵養階段需要3份食物（新生兒仍然只需1份）。每回合只有2根木頭會放在“森林”累積行動格上，而非3根。在你打出傳遞卡後，你將要把卡牌傳遞出去時，改為將其從遊戲中移除。（也能參見附錄第10頁的“史詩模式”。）只要你願意，也可以自行選擇手牌，甚至行動格卡牌的進場順序。

遊戲測試與監督：Uwe Rosenberg

卡牌測試監督：Chris Deotte

此版本編輯：Grzegorz Kobiela

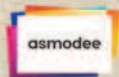
成品、插圖、平面設計：Klemens Franz | atelier198

中文平面設計、排版：Gru Tsow

中文翻譯：光濠、Guti.Lee

中文校稿：Gazza Liu

所有中文翻譯文字、排版均為艾賜魔袋臺灣有限公司所有，翻印必究。



www.GoKids.com.tw