

Uwe Rosenberg AGRICOLA

農家樂 沼澤農夫

遊戲構想

直到上個世紀，人們仍過著開採泥炭為房屋供暖和開拓新的農田來耕種。森林功能也類似如此。

在此《沼澤農夫》擴充中，遊戲開局時你將有森林和沼澤板塊在農莊上。你必須使用特殊行動才能將它們移除並獲得更大的空間，用以建造農田與牧場。移除這些板塊會提供你木頭與燃料，可以用來為你的房屋供暖。如果你無法為你的房屋供暖，你的家庭成員將生病並被送往醫務室。此擴充也增加馬匹作為一種新的動物類型。

遊戲難度

你可以以三種不同方式遊玩此擴充。部分規則與配件僅使用於特定的難度等級，以對應的標誌標記。



在等級I時，你不會有任何的手牌。我們建議玩家第一次加入此擴充遊玩時用該難度。



在等級II時，你只會用到此擴充提供的117張次要發展卡。



在等級III時，次要發展卡與職業卡皆會被使用到。注意此難度將大幅增加複雜性，只建議給相當有經驗的玩家。

配件

木製配件

25個馬匹



遊戲版圖

1塊用於主要發展卡的供應版圖

1塊遊戲擴張版圖 (雙面)

板塊

52片森林/沼澤板塊

6片木屋房間/農田板塊

2片農莊擴張板塊

6張床 (各3個組件)



標記

10個使用標記



2個特殊標記



55個燃料標記

6個替代標記

正面顯示不同資源與背面顯示
5份燃料



卡牌

1張覆蓋卡

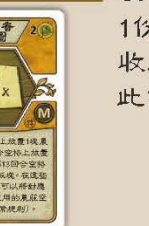


9張起始卡

12張特殊行動卡

14張主要發展卡

117張次要發展卡



以及

1份計分紙

收納配件用的透明袋

此份規則書

遊戲設置

依照《農家樂》基礎遊戲規則準備遊戲。以下的說明將指出此擴充與一般遊戲設置準備上的差異。依照基礎遊戲規則步驟設置遊戲後進行以下的步驟設置。

注意：在5和6人遊戲局中，你仍然需要5和6人的擴充才能進行遊戲。

你的個人區域

將9張起始卡洗牌並讓所有玩家抽取一張。依照起始卡將5片森林與3片沼澤板塊放置於你的農莊中。注意每張起始卡的位置朝向，房屋必須被設置在農莊對應的相同角落上。



然後，將起始卡與剩餘的森林和沼澤板塊放回遊戲盒中，本局遊戲不會使用到它們。



將起始卡與剩餘的森林和沼澤板塊放在公共供應區。你可透過打出此擴充內的某些次要發展卡來獲得額外的森林和沼澤板塊。

注意：每個玩家將有不同布局的森林與沼澤板塊，但每個布局皆同等公平。較靠近房屋的板塊將有更大的開放空間來建造農田與牧場。起始卡的數字號碼與此無關。



遊戲版圖

將遊戲版圖與翻轉至對應玩家人數的那面，並將它們拼接於遊戲版圖與對應的基礎遊戲擴張版圖。
(一面用於1-2人遊戲，另一面用於3-6人遊戲。)



在2-5人遊戲局中，當不使用手牌進行遊戲時，你必須使用基礎遊戲的“兼職”行動格板塊。將此板塊放置於已拼接好的遊戲版圖旁。(在單人遊戲中，你不須使用此板塊。在6人遊戲中，此板塊已經印製於第六名玩家遊戲擴張版圖上。)



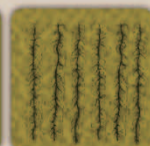
板塊和標記

將此擴充內的六個木屋房間/農田板塊與其餘的板塊放在一起。(你不須再進行分類。)

將燃料標記與替代標記與其他資源放在一起，遊戲開始你不會拿到任何除了通常2或3份食物外的起始資源。



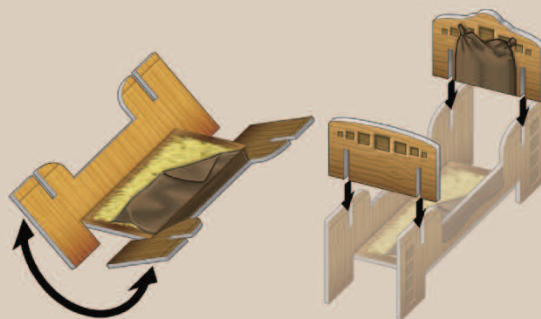
使用標記和特殊標記與兩個農莊擴張板塊同理，僅使用於此擴充內某些特定的次要發展卡。(參見第11-12頁。)



床和馬匹

將床如一旁的示意圖般組裝，並讓每個玩家各選一張床。將床放在你的農莊左側。將剩餘的床放回遊戲盒中，本局遊戲不會使用到它們。

將馬匹與其他動物放在一起。



卡牌

覆蓋卡



在2-6人遊戲局中，將覆蓋卡覆蓋在遊戲版圖的“聚會場所”與“穀物種子”行動格上。覆蓋卡顯示被替換的“聚會場所”行動格與一般的“穀物種子”行動格。（不要在單人遊戲或等級III的遊戲中使用覆蓋卡。）



主要發展卡

將此擴充中用於主要發展卡的供應版圖放在基礎遊戲的供應版圖右側。不論玩家人數，將基礎遊戲內的10張主要發展卡與擴充內的14張新的主要發展卡，分別放在組合供應版圖的12格空格外。

注意：即使是在6人遊戲局中，也不要使用5-6人擴充內的8張額外主要發展卡。

將新的主要發展卡分別疊放在每張基礎遊戲的主要發展卡下。要疊放在哪張基礎遊戲的主要發展卡下將標示於新卡的左上角處（你通常會在此找到打出該卡的先決條件）。

“炭窯”與“護林人小屋”將放在新的供應版圖上。至於“沼澤博物館”與“騎馬場”則會疊放在它們下方。



次要發展卡



將此擴充內117張次要發展卡洗牌，並發給每名玩家7張當作手牌。對這些卡牌進行輪抽規則，如同在基礎遊戲中附錄第8頁所解釋般。（有經驗的玩家建議進行8張卡的輪抽。）



先對職業卡進行輪抽。接著進行此擴充內4張次要發展卡的輪抽，此後進行其餘所有出版卡牌池內3張次要發展卡的輪抽（例如：基礎遊戲加上A牌庫擴充）。職業卡按照順時針進行輪抽，次要發展卡按照逆時針進行輪抽。

調度：如果你不想使用輪抽規則，你可以改為讓每位玩家在遊戲開始前棄掉任意數量的牌，並抽取同等數量的牌（從對應種類的牌抽取）。

行動格卡牌

將第1季的“發展技術”行動格卡牌（寫有“打1張主要或次要發展卡”）面朝上放在第1回合空格處。其餘回合的行動格卡牌則依規則放置。

特殊行動卡

依照玩家人數選擇特殊行動卡，如同每張特殊行動卡右上角所示（正反面皆有標示）。在2-6人遊戲局中，將這些卡面朝上放在遊戲中央展示。在單人遊戲中，將這些卡洗牌後疊放成一堆面朝下的牌堆。



卡面

卡背

遊戲流程

遊戲的基本流程是不變的。遊戲一樣進行14個回合並每人輪流放置家庭成員，直到所有家庭成員都被放置。在你的回合時將有新增的選擇。

你的回合

在《農家樂》基礎遊戲中，每個回合如此進行：你從房屋內拿取一名家庭成員，並放到一個行動格上，然後執行相應行動。這是所謂的個人行動。

《沼澤農夫》擴充則引入了另一種選擇：執行一個特殊行動。這表示除了放置一個家庭成員外，你還可以拿取一個面朝上的特殊行動卡並執行正好一個該卡上顯示的特殊行動。你的家庭成員將保留在房屋內，以在該回合之後進行其他行動！

注意：

- 你總是可以選擇執行個人行動或特殊行動。家庭成員只能適用於個人行動，並非特殊行動。
- 你不需要輪流執行個人行動或特殊行動。
- 在單一個工作階段中你可以執行的特殊行動次數並無限制（分散於多個回合之間）。
- 即使在某一回合你放置第一個家庭成員之前，你可以花費一或數個回合以執行特殊行動。
- 你無法拿取特殊行動卡而不執行卡上的其中一個行動。拿取特殊行動卡永遠伴隨著執行一個特殊行動。
- 你無法選擇你無法執行的的特殊行動。

重要！基礎原則仍然存在：只有在你還有家庭成員在房屋內時你才會進行下一回合。工作階段在你放置最後一名家庭成員後結束。你只能在你仍有至少一名家庭成員在房屋時，才能拿取特殊行動卡。

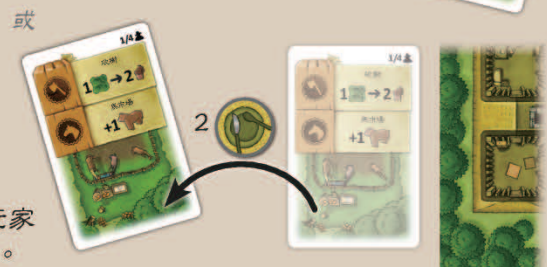
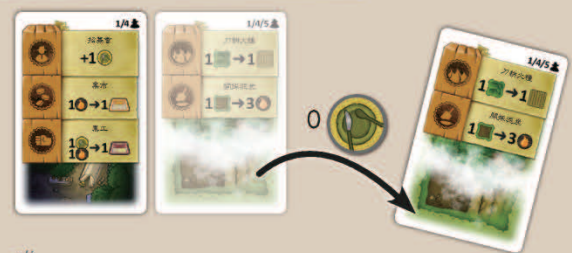
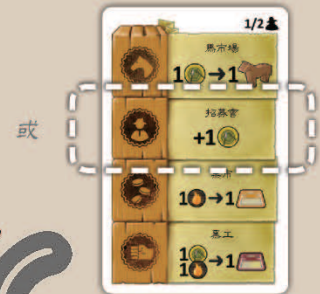
面朝上與面朝下的特殊行動卡

在每個工作階段開始時，所有在中央展示區的卡牌都可以選擇。當你從中央展示區拿取一張特殊行動卡時，將該卡面朝上放在你面前。在你面前面朝上（即已經使用的）的特殊行動卡只能被你的對手們執行。（你無法在同一回合內拿取兩次相同的特殊行動卡。）

在你拿取對手面前的面朝上的特殊行動卡前，你必須支付2份食物到公共供應區（並非支付給對手）。之後立即執行一個該特殊行動卡上顯示的特殊行動，再將該卡面朝下放置在你面前。（你的選擇並不會取決於對手的選擇，你可以採取一樣或者不同的行動。）

沒有玩家能拿取面朝下的特殊行動卡。在每個回合的回家階段中，所有特殊行動卡皆會以面朝上回到中央展示區。

注意：總而言之，每張特殊行動卡可以在同一回合內至多被兩名玩家所使用。第一名玩家不需支付費用，第二名玩家則需支付2份食物。

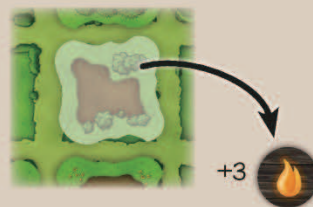


七種特殊行動

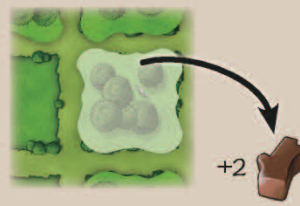
遊戲中共有7種特殊行動。它們依照玩家人數配置於特殊行動卡上。（當以沒有手牌進行遊戲時，只有6個特殊行動與遊戲相關。）



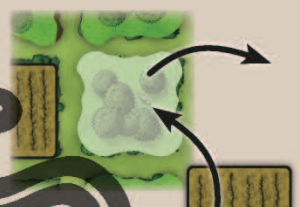
開採泥炭：從你的農莊移除1片沼澤板塊並從公共供應區獲得3份燃料。（除非你至少有一片沼澤板塊否則你不能執行此特殊行動。（參見以下“森林與沼澤”有沼澤的詳細說明。參見第6頁“房屋供暖”有燃料的詳細說明。）



砍樹：從你的農莊移除1片森林板塊並從公共供應區獲得2根木頭。（除非你至少有一片森林板塊否則你不能執行此特殊行動。（參見以下“森林與沼澤”有森林的詳細說明。）



刀耕火種：從你的農莊將1片森林板塊替換為農田板塊，從公共供應區拿取。你必須將該農田板塊放置於替換森林板塊的相同格子上。此外，新的農田板塊必須相鄰於你農莊中一個現有的農田板塊旁。（如果你還沒有任何農田板塊，你可以選擇替換任意一片在你農莊內的森林板塊。）否則，或者你已經沒有任何森林板塊，則你無法執行該特殊行動。“刀耕火種”特殊行動不被視為“犁1塊農田”行動。



馬市場：從公共供應區獲得1匹馬。（在2、5和6人遊戲局中，你必須支付1份食物才能獲得1匹馬。在單人遊戲中，則視當前特殊行動卡判斷你是否需要支付食物。）你必須將馬匹安置在你的農場，或者利用適當的發展卡將其轉變為食物。否則馬匹將會跑走。（參見第7頁“馬匹”詳細說明。）



招募會：從公共供應區獲得1份食物。（在3人遊戲局中，你甚至是獲得2份食物。在單人遊戲中，獲得的食物數量取決於當前特殊行動卡。）



黑市：支付1份燃料到公共供應區並從手牌打出一張次要發展卡。你必須支付其花費並達成其先決條件，如果有的話。（參見第6頁有次要發展卡詳細說明。）



黑工：支付1份食物與1份燃料到公共供應區並選擇1張供應版圖上的主要發展卡打出。你必須照常支付該發展卡的花費。（參見第6頁與附錄有主要發展卡詳細說明。）



森林與沼澤

在你農莊內的森林與沼澤板塊將會限制你的發展。執行特殊行動是唯一可以移除它們的方法：沼澤板塊只能透過“開採泥炭”特殊行動移除，且會使你獲得燃料。相對來說，森林板塊分別可以透過“砍樹”與“刀耕火種”特殊行動替換為木頭或農田板塊。

以下總是適用於整場遊戲：

- 森林與沼澤板塊永遠無法完全被柵欄圍住或被其他板塊所覆蓋（例如房間或田地板塊）。
- 馬廄無法建造於其上，且沒有動物能在其上圈養。
- 農莊空格上有森林或沼澤板塊將被視為已使用的。（其適用於卡牌效果與計分時。）



只要你沒有砍倒這些森林板塊，你就無法建造更多的牧場。

主要發展卡

遊戲開始時，供應版圖上的每個空格都疊放有兩張主要發展卡。你無法建造被另一張卡所覆蓋的主要發展卡，除非其上的卡已經被建造。

當你建造爐灶並取代火爐時，你必須將火爐退還到指定空格，即原本被拿取的地方。（2塊磚頭花費的火爐放在左側格子，3塊磚頭花費的火爐則放在右側格子。）此方式也同樣適用於在建造廚房以取代火爐或爐灶時。（4塊磚頭花費的爐灶放在左側格子，費用5塊磚頭花費的爐灶則放在右側格子。）

次要發展卡



此擴充內的次要發展卡依照基礎遊戲內的規則。不論你是透過放置家庭成員或特殊行動來打出次要發展卡，你都必須支付其顯示的花費並符合其先決條件。

提醒：除非有敘述否則，先決條件即被視為要符合最低的條件需求。例如，如果卡上要求居住於磚屋，你仍可於居住於石屋時打出該卡。

房屋供暖

在每次收成的餵養階段，你不只需要餵養你的家庭成員（如同在基礎遊戲內）還必須為房屋供暖。供暖費用是每個房間需要1份燃料。



例如：你的三間木屋房間內住有兩個家庭成員。在餵養階段時，你必須支付4份食物（給家庭成員）和3份燃料（為了房間）。即使是空房間也需要供暖。

如果你居住於磚屋，供暖費用可減少1份燃料。如果你居住於石屋，供暖費用則改為減少2份燃料。

例如：你的四個家庭成員居住於三間石屋房間。在餵養階段時，你必須支付8份食物（給家庭成員）和3-2=1份燃料（為了房間）。



隨時行動

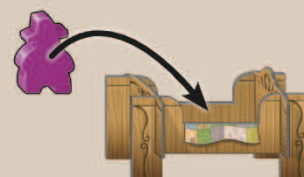
你可以在任意時刻將木頭替換為燃料，以1：1的比例。此規則與基礎遊戲內將穀物與蔬菜在任意時刻替換為食物同理。這也印製在了此擴充的遊戲擴張版圖上。（“任意時刻”也表示你可以在計分前立即將木頭替換為燃料，例如，從“炭窯”主要發展卡獲得額外分數。）



床相對於乞討

對於每份你無法（或你不想）支付於房屋供暖的燃料，你必須將一個家庭成員放在你的床上。（你的家庭成員共享一張病床。）唯一在床上的家庭成員能執行的行動，就是在下個回合將他放置到醫務室（參見第7頁）。

注意：你無法在床上放置超過你所擁有數量的家庭成員。即使你虧欠燃料數量比你擁有的家族成員還多，你不需承受任何額外的後果。



醫務室

醫務室是唯一一個任意數量家庭成員都可以使用的行動格（從1或更多玩家）。作為一個行動，你獲得1份食物。這也是在床上的家庭成員唯一可以使用的行動格。在回家階段時，你在醫務室的家庭成員返回到你的房屋。（下回合開始你可以正常放置他們。）

注意：你還是可以將家庭成員放置到醫務室，即使他們並不在床上。你可以選擇供暖較少房間以花費更少燃料與木頭。



注意：不為你的房間供暖代表你接受該家族成員將臥病在床。這可能會在如果你有“泥炭浴”（M094）或“療癒黏土”（M099）次要發展卡時較有價值，並促使你去訪問醫務室。

計分時，每個仍在床上的家庭成員價值只有1分，而不是原本的3分。



馬匹



馬匹屬於第四種動物類型。你僅能透過“馬市場”特殊行動獲得牠們。



注意：此擴充內的某些次要發展卡也會提供馬匹。

馬匹的規則與其他動物是一樣的。尤其是在飼養牲畜、繁殖和轉變成食物上，你都需要“馬匹屠宰場”或“廚房”主要發展卡來將馬匹轉變成食物。火爐與爐灶無法將馬匹轉變成食物。



注意：在此擴充內有少數的次要發展卡也能讓你將馬匹轉變成食物：屠夫砧板（M101），戶外燒烤（M105），馬肉店鋪（M106）與紅燒食譜（M107）。

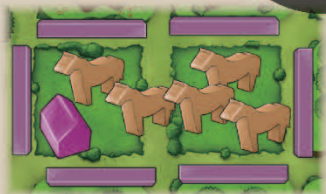
計分時，每匹馬價值1分。

配件數量：馬匹，森林/沼澤板塊，木屋房間/農田板塊，與燃料標記應是無限數量供應。如果你用完了，請使用提供的替代標記或者更佳物品。至於此擴充內的其他配件數量是有限制意義的。

遊戲結束及計分

遊戲在第14回合的收成後照常結束。使用此擴充提供的記分紙統計你們的分數。計分的類別與基礎遊戲相同，除了以下幾種情況：

- 每匹馬價值1分。（馬匹不受4分上限的限制。）



這些馬匹總計價值5分。

- 如果你沒有任何馬匹，失去1分。



注意：儘管名字有馬，“沼澤小馬”（M084）與“拉木馬匹”（M117）次要發展卡並不被視為馬匹。

- 每個在床上的家庭成員價值只有1分，而不是原本的3分。（不論有多少家庭成員在遊戲中曾經待在床上過。）

- 農莊空格上有森林與沼澤板塊都被視為已使用的。

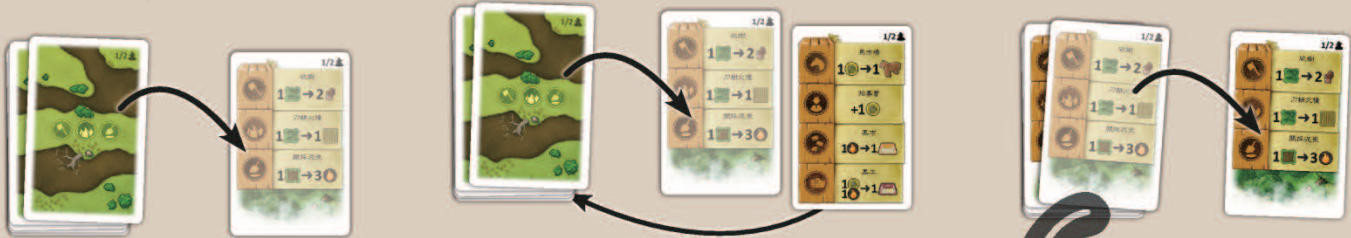
得分最高的玩家即為贏家。平手的情況下，那些玩家共享勝利。

單人遊戲

單人遊戲依照基礎遊戲與《沼澤農夫》擴充的規則一起進行。唯單人與多人遊戲的設置（參見第2頁）和使用特殊行動卡時有所差異。

提醒：不要使用“兼職”行動格板塊與靈蓋卡。將10張適用於單人遊戲的特殊行動卡洗牌後，面朝下疊放成一個牌堆。遊戲開始時你沒有食物；每次收成時你的每個家庭成員需要3份食物。每回合在“森林”累積行動格上累積2根木頭（而不是原本的3根木頭）。如果你打出一張旅行卡，將其從遊戲中移除。

準備階段



在每個回合開始時，翻開一張新的特殊行動卡，除非上一回合翻開的卡仍然能被使用。

如果上一回合翻開的卡仍然能被使用，你可以選擇讓該卡面朝上或者將該卡放到牌堆最下方，然後翻開一張新卡。（卡背的圖示會標示哪個特殊行動是被允許的。）

當牌堆為空時，拿取在特殊行動卡棄牌堆頂部的卡並面朝上放在桌上。（這就表示，最後使用的特殊行動卡將在遊戲剩餘過程中都能被使用。）

工作階段

在每個回合，你可以使用面朝上的特殊行動卡上顯示的正好一個特殊行動。然後將該特殊行動卡放在棄牌堆。每回合一次，你可以透過支付2份食物以避免該卡被棄牌。（作為提醒，將食物放在該特殊行動卡上並在該回合結束時棄掉該卡上的食物。）該特殊行動卡則被視為如同它未曾被使用過。（最後，將此卡保持面朝上並在此回合中還能再被使用第二次。）

注意：由於你可以選擇將未使用的特殊行動卡移到抽牌堆底部，你可以影響哪一張特殊行動卡將會是最後一張。最後一張特殊行動卡能在最後五個回合（第10至14回合）中被使用，這點相當重要。

遊戲目標

在沒有手牌的遊戲中（等級I），目標是達到65分。

在有手牌的遊戲中（等級II和III），你應該要能達到70分。

製作人員

遊戲設計：Uwe Rosenberg

編輯（修訂版）：Grzegorz Kobiela

插圖與平面設計：Klemens Franz | atelier198

排版與格式化：Andrea Kattinig

中文化翻譯：Gazza.Liu / Gutu 中文化校稿：Gazza.Liu

中文化平面設計 / LOGO設計：Gru.Tsow

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。

此為2008年原始出版的《沼澤農夫》擴充的修訂版本。與農家樂修訂版主遊戲搭配遊玩最佳（第10刷或更之後的版本）。先前版本的編輯為Hanno Girke與Uwe Rosenberg。我們想對超過160個初版測試玩家再次表達強力的感謝。特別感謝Adrin Kuiter一同測試了六人遊戲，與Lingen及Tecklenburger Land桌遊俱樂部。

© 2021 Lookout GmbH

Questions, suggestions or criticism?

Contact us at:

buer@lookout-games.de



Office:

Elsheimer Straße 23

55270 Schwabenheim

Germany

www.lookout-games.de



www.GoKids.com.tw

附錄

此《沼澤農夫》的規則書附錄分為五個部分。第一部分詳細地解釋了新的主要發展卡。在第二部分中，我們闡述了如何在《沼澤農夫》擴充中，使用其他牌庫中的次要發展卡（例如基礎遊戲）。第三部分指出了在此擴充內新的用詞與詞彙。第四部分提供了新的行動格的整體概述。（如需特殊行動的詳細說明，參見此規則書的第5頁。）最後，第五部分建議了變體規則並使遊戲變得更有挑戰性。

1 新的主要發展卡

基礎遊戲用於主要發展卡的供應版圖被向右延伸了兩格。不論玩家人數，24張主要發展卡，來自於基礎遊戲的10張與此擴充的14張，將其放在拼接好的12格供應版圖上。你只能拿取沒有被其他卡覆蓋的主要發展卡。



馬匹屠宰場：在遊戲開局時，該兩張馬匹屠宰場將分別疊放在火爐下方。這兩張馬匹屠宰場是相同的。它們分別需要花費1塊磚頭與1塊石頭來建造。不同於火爐的是，馬匹屠宰場只是單純用以轉變食物的發展卡，即它們只能將動物轉變成食物。

它們能將1頭綿羊與野豬轉變成1份食物，牛隻與馬匹則能轉變成2份食物。

你可以擁有兩個馬匹屠宰場。但除了其上顯示的2分與讓其他玩家無法獲得該卡外，擁有兩張卡並無額外好處。馬匹屠宰場不被視為升級。



廚房：在遊戲開局時，該兩張廚房將分別疊放在爐灶下方。這兩張廚房是相同的。它們需花費6塊磚頭來建造。廚房是火爐與爐灶的升級，所以它們還可以透過退還一個火爐或爐灶來獲得（參見此規則書的第6頁）。在此情況下，首先從供應圖板拿取廚房，再將火爐或爐灶退還。

與爐灶不同的是，廚房能將每匹馬轉變成2份食物。除此之外，廚房與爐灶有著相同的食物轉換率。



暖氣烤爐與疊層烤爐能幫助你減少供暖花費。暖氣烤爐能減少1份燃料的供暖花費（即可供暖一個房間），且提供建造時一次性獎勵的2份燃料。另一方面，疊層烤爐則能確保你永遠不會需要支付多於1份燃料來供暖你的房屋。特別注意疊層烤爐並不是減少你的供暖花費，它只是設定了花費的上限。（你仍需支付1份燃料來為2間磚屋房間供暖。假設你的供暖花費為0燃料，則疊層烤爐並無提供額外好處。）

如同名稱所示，暖氣烤爐與疊層烤爐都被視為烤爐。它們都價值1分並花費1塊石頭，再分別花費1和2塊磚頭。在遊戲開局時，它們分別疊放在磚造烤爐與石造烤爐下方。



傢俱攤位，瓷器攤位，蘆葦攤位能讓你將木頭、磚頭和蘆葦替換為其他建築資源。傢俱攤位能讓你將木頭替換為磚頭；瓷器攤位則是反過來，能讓你將磚頭替換為木頭。蘆葦攤位能讓你將蘆葦替換為其他建築資源（木頭、磚頭、石頭）。這些所謂的交易建築都價值2分並花費1塊石頭，再分別花費1根木頭、1塊磚頭和1捆蘆葦。在遊戲開局時，它們分別疊放在傢俱工坊、陶藝工坊與蘆葦工坊下方。



鄉村教堂提供建造時一次性獎勵的2份食物。每次收成時，你可以使用一次鄉村教堂來將1份燃料轉變成額外1分。鄉村教堂價值4分，並需要花費2根木頭與4塊石頭來建造。在遊戲開局時，疊放在水井下方。



炭窯與護林人小屋強化了“開採泥炭”與“砍樹”這兩個特殊行動，並分別提供了額外的燃料與木頭。如果你選擇擁有至少一匹馬，它們將提供2個額外的燃料或木頭（而不是一個額外資源）。在遊戲開局時，炭窯與護林人小屋都放置在用於主要發展卡的新供應版圖上。炭窯價值1分並需要花費1塊石頭來建造。計分時，你可以將剩餘過多的燃料替換為額外分數。如果你花費3份燃料，你會獲得額外1分；如果你花費5份燃料，你會獲得額外2分。你無法透過此方式獲得高於2分。你必須實際花費這些燃料以獲得額外分數。（你不能使用其他卡牌效果支付該燃料。）

護林人小屋也價值1分並需要花費1根木頭與2塊磚塊來建造。計分時，對於每個仍在你農莊內的森林板塊都獲得額外1分。你可以保留森林板塊，你不需要得花費它們以獲得額外分數。（注意只有可見的森林板塊才列入計算；參見第12頁“可見的森林與沼澤板塊”。）



沼澤博物館提供了不同主要發展卡建造時的一個特定建築資源折抵：水井，各個工坊建築（傢俱，陶藝，蘆葦工坊），磚造與石造烤爐，以及護林人小屋。沼澤博物館價值3分，並需要花費1塊磚頭，1捆蘆葦和1塊石頭來建造。在遊戲開局時，疊放在炭窯下方。



騎馬場提供了之後的每回合各1份食物，如果你擁有2匹馬則會獲得。如果你在回合開始時沒有2匹馬，你無法獲得這些食物。這不會影響到之後的回合；如果之後擁有兩匹或更多匹馬，你會在該回合獲得食物（但之前沒有兩匹馬的回合食物不會獲得）。騎馬場價值3分，並需要花費2根木頭，1塊磚頭和1捆蘆葦來建造。在遊戲開局時，疊放在護林人小屋下方。

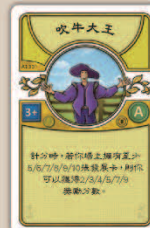
2 其它牌庫擴充內的次要發展卡

注意基礎遊戲的卡牌與所有已出版的牌庫擴充都在與《沼澤農夫》擴充沒有關聯的情況下開發。這表示有些卡如果與此擴充搭配起來可能相對太過強力。因此我們將會指出目前所有已出版的卡中，我們認為可能會導致問題的卡，並提供可能的解決辦法。如有疑慮，你可以同意直接在遊戲開局前禁用這些有問題的卡。

因為玩家沒有未使用的農莊空格而獎勵的卡，可以被也要求玩家也沒有剩餘的森林與沼澤板塊而削弱。截至目前，下列的卡會受到影響：大農場（A033，基礎遊戲內的次要發展卡）與莊園主（B132，B牌庫擴充的職業卡）。



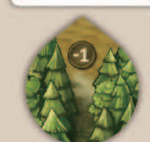
因為玩家擁有許多發展卡而獎勵的卡，可以在不計入新的主要發展卡時被削弱。截至目前，下列的卡會受到影響：吹牛大王（A133，基礎遊戲內的職業卡），房主（B153，B牌庫擴充的職業卡），城鎮服務生（D173，5到6人擴充的職業卡），鄉村壯丁（B133，B牌庫擴充的職業卡），工資（B007，B牌庫擴充的次要發展卡），運木工（A117，A牌庫擴充的職業卡）與木材車間（B075，B牌庫擴充的次要發展卡）。



有參照任何種類動物的卡也將馬匹列入計算。（這不盡然是壞事。）截至目前，下列的卡會受到影響：牧場主人（B168，B牌庫擴充的職業卡），青貯飼料（A084，A牌庫擴充的次要發展卡）與牲畜圍欄（B012，B牌庫擴充的次要發展卡）。



有參照負分的卡不應該將“花園小徑”標記也列入計算（參見第11頁“特殊標記”）。截至目前，下列的卡會受到影響：皇家總管（C135，紫色模型擴充職業卡）。



3 新的用詞與詞彙

在此部分，我們將會解釋此擴充內的次要發展卡所用到的新用詞與詞彙。

阻擋使用的空格：“家族墓地”（M064）與“沼澤考古學”（M070）次要發展卡在接下來的遊戲阻擋了一個你的農莊空格，表示你再也不能使用該空格。你既不能用柵欄將它圍起來，也不能放置板塊或馬廄於其上，也不能在其內飼養動物。計分时，被阻擋使用的空格視為已使用的。

將1片沼澤板塊替換為1片農田板塊：有些卡允許你將一片沼澤板塊替換為農田板塊。此機制與透過“刀耕火種”特殊行動將一片森林板塊替換為一片農田相同（參見此規則書第5頁）。這是你想要替換鄰近於現有農田板塊的沼澤板塊的唯一可能方法。如果你還沒有任何的農田板塊，你可以用此方法替換任意的板塊。（此替換並不被視為一個“刀耕火種”特殊行動。）

農莊擴張板塊是由“農場擴建”（M050）與“圈佔沼澤”（M051）次要發展卡所引入。它們放置在你農莊的四個邊的其中一個邊上，所以這兩個農莊擴張板塊的空格會相鄰於你農莊版圖的兩個空格。這會將你的農莊擴張出兩個空格。注意由圈佔沼澤提供的兩個農莊空格屬於沼澤板塊。

細節：· 新的農莊空格視為你農莊版圖的一部分。他們兩兩相鄰，如同各自相鄰於正好各一個你原本農莊的空格。

- 你可以使用新的農莊空格，如同你原本的農莊中的其他空格一般。
- 計分时，新的農莊空格屬於“未使用的農莊空格”，和原本的農莊空格一樣會讓你扣分，除非它們被使用。
- 如果你打出農場擴建與圈佔沼澤，你可以選擇將第二片農莊擴張板塊放在只鄰近第一片的位置，完全不碰到本來的農莊版圖。

上移主要發展卡：“壁爐刷”（M062）與“牧師的信”（M063）次要發展卡分別允許你將疊層烤爐放在石造烤爐上以及鄉村教堂放在水井上。（換句話說，在供應版圖上的這些卡要交換。）用此方法，疊層烤爐與鄉村教堂可以分別在獲得石造烤爐與水井前就被建造。如果石造烤爐或水井已經被建造了，則沒有可以上移的卡。

特殊標記：“花園小徑”與“墓碑”特殊標記適用於“花園小徑”（M027）與“家族墓地”（M064）次要發展卡。“花園小徑”特殊標記在計分时價值負1分。“墓碑”特殊標記在計分时價值額外1分，但其將在遊戲剩餘的過程中阻擋你使用一個農莊空格（參見“阻擋使用的空格”）。

升級：你應該已經從基礎遊戲規則知道何謂升級：火爐升級後是爐灶。此《沼澤農夫》擴充則引入“廚房”主要發展卡作為火爐與爐灶的升級。

某些次要發展卡也有升級。（你已經在A牌庫擴充內見過：東方火爐，A060。）這些卡同時視為次要發展卡與主要發展卡。（你可以透過“次要發展卡”或“主要發展卡”行動打出它們。）這些升級可能也需要你退還一張特定的主要發展卡到供應版圖，將其放在指定的空格。

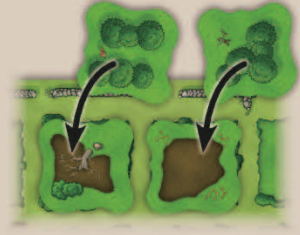
注意“教堂”（M068）與“馬肉店鋪”（M106）次要發展卡分別需要你移除“鄉村教堂”與“馬匹屠宰場”主要發展卡。在此例中，不要將這兩張主要發展卡退還回供應版圖。



使用標記使用於“冬季倉庫” (M090)，“五金店” (M125) 與“合資商店” (M126) 次要發展卡，表示你還能使用該卡的效果幾次。每當你使用效果，將一個使用標記從該卡上移除並放回遊戲盒內。你可以在任意時刻使用此效果，但不能在支付的過程中使用此效果。(例如，你無法使用冬季倉庫的效果去支付供暖花費的3份燃料。) 沒有任何方法可以補充該卡的使用標記。



可見的森林與沼澤板塊： 你可以從此擴充的次要發展卡獲得額外的森林與沼澤板塊。如果你如此做，你通常必須將板塊放在未使用的農莊空格上。“灌木叢” (M046) 與“沼澤森林” (M047) 次要發展卡，需要你將新的森林板塊分別放在現有的森林與沼澤板塊上，並覆蓋它們。只有可見的板塊：即未被覆蓋的森林與沼澤板塊在計分時才可以被卡牌效果所列入計算。



4 新的行動格

以下部分將會解釋在此擴充中新的行動格。



醫務室： 1份食物

醫務室是唯一可以讓一個以上家庭成員使用的行動格，包括在床上的家族成員。作為一個行動，你從公共供應區獲得1份食物。醫務室的詳細說明可參見此規則書的第7頁。



原料市場： ①+②人遊戲局使用，1份食物，1塊石頭

在1和2人遊戲中，“原料市場”行動格位於醫務室的下方。作為一個行動，你從公共供應區獲得1份食物與1塊石頭。在3或更多人遊戲局中，“原料市場”行動格將會顯示在基礎遊戲擴張版圖上。(該行動將根據玩家人數而有所不同。)



兼職： 難度等級1，②-⑤人遊戲局使用，建造1個馬廄和/或烤麵包


“兼職”行動格板塊只能用在難度等級1的遊戲中，不包括單人遊戲。作為一個行動，你可以支付1根木頭建造正好一個馬廄。除此之外，你還可以執行一次“烤麵包”行動。(該說明同時也在基礎遊戲附錄第1頁。)



聚會場所： 難度等級1+1，成為起始玩家且是累積行動格：+1份食物。在難度等級1+1的遊戲中，“聚會場所”行動格將不會允許你打出一張次要發展卡，而是改為你可以獲得累積行動格上的所有累積的食物。在每個回合的準備階段，1份食物將放在此累積行動格上。在單人遊戲中，“聚會場所”行動格維持不變。(這個新的聚會場所將顯示在覆蓋卡上，與“穀物種子”行動格一起。後者與遊戲版圖上所顯示的並無差異。)

5 1-6人遊戲的變體規則

為了增加一點挑戰性，我們建議你依照以下的變體規則以引入燃料的另一種用法。

每當你建造 (並非升級) 一張有  圖示的發展卡，從公共供應區拿取一個燃料標記並放在該烹飪發展卡上，表示該發展卡“尚未使用”。你無法使用該烹飪發展卡直到你在任意時刻從你的供應區支付1份燃料以移除該卡上的燃料標記。



以下的規則適用於升級：

- 如果你升級的烹飪發展卡上有燃料標記，將其移動至該升級卡，用以表示“尚未使用”。
- 如果你升級的烹飪發展卡上沒有燃料標記，此升級並不會獲得燃料標記並立即以一般方式運作。

