



# Agricola

Cena	<b>167,50 zł</b>
Dostępność	<b>Dostępny 3-5 dni</b>
Wiek	<b>12 +</b>
Liczba graczy	<b>1 - 5</b>
Czas gry	<b>120 minut</b>
Projektant	<b>Uwe Rosenberg</b>
Wydanie	<b>polskie</b>
Instrukcja	<b>polska</b>
Wymiary pudełka	<b>320 x 230 x 70 mm</b>

## Opis produktu

Świetna planszowa gra symulacyjno-strategiczna.

*Przenieśmy się w czasie do roku 1670. Zaraza szalejąca w Europie Środkowej od 1348 roku w końcu została przezwyciężona. Na nowo odżywa cywilizacja. Ludzie coraz częściej odnawiają i rozbudowują swoje domostwa. Łąki przekształca się w użytki rolne, na których uprawia się zboże i warzywa. Głód panujący przez ostatnie lata spowodował, że ludzie jedzą teraz więcej mięsa (nawyk, którego my - ludzie żyjący w dostatku - nie porzuciliśmy do dnia dzisiejszego).*

Gracze rozpoczynają grę, posiadając dwóch członków rodziny mieszkających w dwuizbowej drewnianej chatce. W każdej rundzie gracz wysyła członków rodziny do pracy (wykonują oni różne akcje). Jeśli gracz uezbiera odpowiednią ilość drewna i trzciny, może rozbudować chatę oraz powiększyć rodzinę. Powiększanie rodziny umożliwia wykonanie większej liczby akcji, ale również wiąże się z koniecznością pozyskiwania większej ilości żywności. Gracz orze pola oraz obsiewa je, aby pozyskać żywność.

Rosnące na polach zboże i warzywa są zbierane podczas żniw. W tym samym czasie na świat przychodzą również młode zwierzęta. Aby można było rozwijać hodowlę, potrzebne są ogrodzone pastwiska, na których wypasać się będzie owce, dziki i krowy. Pomocnicy oraz Usprawnienia wspomagają rozwój gospodarstwa. Każda karta daje graczowi konkretne korzyści w grze.

Punkty zwycięstwa można otrzymać za przebudowę drewnianej chaty w glinianą oraz za jej późniejszą przebudowę w kamienny dom. Najwięcej punktów zwycięstwa można jednak otrzymać przez przyczynianie się każdego dnia do zwiększenia komfortu życia i powiększenie rodziny.

Gracz używa do rozgrywki czterdziestu spośród 169 różnych kart Pomocników i 149 różnych kart Usprawnień. Gwarantuje to, że każda gra będzie inna. Dodatkowe zasady dotyczące gry w wariantach jednoosobowym oraz rodzinnym (uproszczonym) zapewniają możliwość gry w różnych warunkach oraz z osobami o różnym doświadczeniu.

W grze pojawia się bardzo wiele możliwości i dróg do zwycięstwa. Punktowana jest prawie każda działalność - zarówno rozwój rodziny i domu, jak i hodowla zwierząt czy uprawa zbóż i warzyw. Dodatkowo, Agricola świetnie skaluje się od 2 do 5 graczy, a nawet pozwala na rozegranie samodzielnej gry (także w formie "kampanii")!

Gra została laureatem konkursu **Gra Roku 2009**, otrzymując zarówno główną nagrodę (przyznaną przez kapitułę konkursu) jak i **Wyróżnienie Graczy** przyznawane w otwartym plebiscycie przez czytelników serwisu Gry-Planszowe.pl.

### Inne nagrody zebrane przez grę:

- 2009 Gra Graczy - Gamesfanatic.net
- 2009 Golden\_Ace, Special Jury
- 2008 BoardGameGeek Golden Geek
- 2008 Spiel des Jahres Winner, Special Prize for Complex Game
- 2008 J.U.G. Winner, Game of the Year

- 
- 2008 Deutscher Spiele Preis Winner, Game of the Year
  - 2008 International Gamers Award Winner, General Strategy/Multi-player Game
  - 2008 Hra roku Winner
  - 2008 Spiel der Spiele (Austria) Spiele Hit für Experten
  - 2008 Tric Trac d'or, Winner, Game of the Year
  - 2008 Jda "Juego del Año en España" Winner
  - 2007 Meeples' Choice Award Winner

## Zawartość pudełka

- 9 dwustronnych plansz
- 138 znaczników zasobów
- 36 żetonów żywności
- 54 figurki zwierząt
- 25 znaczników członków rodziny
- 75 ogrodzeń
- 20 obór
- 24 żetony chat
- 33 żetony kamiennego domu / zaoranych pól
- 3 żetony gość / żądanie
- 9 żetonów mnożenia
- 1 notes do punktacji
- 1 instrukcja
- 1 znacznik gracza startowego