Apéndice

© 2021 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Alemania.

Este apéndice se compone de 10 apartados:

1. Presentación rápida de *Agricola*
2. Reposición de Recursos
3. Adquisiciones mayores
4. Oficios y Adquisiciones menores
5. Términos y expresiones
6. Casillas de acción
7. Variantes
8. Campañas
9. Créditos
10. Recuento detallado de puntuación

1. Presentación rápida de *Agricola*

Cuando se publicó por primera vez *Agricola*, me pasaba el día explicando el juego a la gente, de manera que acabé utilizando una técnica inspirada en los videojuegos. Sería algo así: «Imaginad que esto es un videojuego en el que tenéis que construir una granja, pero no hay tutorial. Solo podéis ver un puñado de elementos delante de vosotros: esto es madera, esto es adobe, etc. Por turnos, cada jugador colocará un granjero para realizar acciones con él. Yo os iré explicando sobre la marcha cómo funciona. Podéis dedicaros a la construcción, a la agricultura y a la ganadería, pero también tendréis que alimentar a vuestra familia. Al final de la partida, conseguiréis puntos prácticamente por todo lo que hayáis hecho, así que ya os explicaré cómo funciona exactamente la puntuación más adelante. Tened en cuenta que perderéis puntos por las parcelas de vuestra granja que no utilicéis, así que procurad construir tanto como podáis en vuestro tablero». Con esta breve introducción, se puede empezar a jugar en cuestión de minutos. Los jugadores irán descubriendo el juego sobre la marcha. Al cabo de unos 90 minutos, contando la preparación y la explicación de la partida, daremos por terminada la sesión de presentación. Si juegas con niños, te recomiendo que en sus turnos les des a elegir entre tres casillas de acción, señalándolas con las fichas de Sugerencia que incluye el juego.

Variante sin cartas en la mano para principiantes

Si quieres, puedes prescindir del reparto de cartas en la primera partida para que los jugadores te presten atención mientras presentas el juego, en lugar de estar pendientes de las cartas de su mano.

Si decides jugar sin cartas, la casilla de acción Asamblea se convierte en una casilla de Acopio que acumula 1 Alimento por ronda.

Además, y sobre todo en partidas de 4 jugadores, es conveniente ampliar el tablero principal con la pieza de Quehaceres, ya que en partidas sin cartas es mucho más importante poder hornear pan.

Quehaceres (variante para ②/ ③/ ④ jugadores) – Construir 1 Establo y/o Hornear pan.

Puedes construir 1 Establo *(ver página 8 del reglamento)* pagando 1 Madera. Además *(o en su lugar)*, puedes realizar la acción de Hornear pan *(ver página 10 del reglamento)*. Por lo tanto, si tienes una Adquisición que permite Hornear pan, podrás convertir tus Cereales en Alimentos de manera más eficiente *(al menos, 2 Alimentos por Cereal)*. La carta de Adquisición indica la cantidad de Alimento que aporta cada Cereal.

2. Reposición de Recursos

Algunos jugadores tienen la costumbre de colocar los nuevos Recursos que se añaden al principio de cada ronda encima del texto de la casilla de Acopio correspondiente; cuando todas las casillas de Acopio han recibido sus nuevos Recursos, estos se desplazan al centro de la casilla para sumarlos a los que queden de rondas anteriores.

De esta manera, todos los jugadores pueden contribuir a reponer las casillas de Acopio sin correr el riesgo de confundirse y añadir Recursos de más o de menos.

- Otra solución es que solo dos o tres de los jugadores se encarguen de reponer los Recursos. Cada uno se responsabilizará de reponer una o varias casillas de Acopio concretas.
- Si hay jugadores que no conocen *Agricola*, también puedes colocar Recursos en las casillas de Acción permanente, como Semillas de Cereales o Mercado de Recursos, aunque dichas casillas siempre otorguen la misma cantidad de Recursos.

Puedes colocar el Cereal que otorga la casilla Semillas de Cereales sobre la propia casilla. Recuerda que no debes añadir otro Cereal hasta que algún jugador se haya llevado el anterior.

3. Adquisiciones mayores

Las 10 cartas de Adquisición mayor tienen un tablero propio con casillas para cada una de ellas. Coloca las Adquisiciones mayores en las casillas correspondientes. A lo largo de la partida, todos los jugadores tienen acceso a ellas. Cuando realices una acción de Adquisición mayor, paga el coste de la carta que deseas conseguir y colócala bocarriba en tu zona.

Hogares y Cocinas – Hay 2 Hogares y 2 Cocinas. Un mismo jugador puede tener más de un Hogar y más de una Cocina. La única diferencia entre los dos Hogares es su precio: el más barato cuesta 2 Adobes, y el otro cuesta 3. Del mismo modo, la única diferencia entre las dos Cocinas es que la más barata cuesta 4 Adobes, y la cara, 5. Para no gastar tanto Adobe, en lugar de adquirir directamente una Cocina, puedes adquirir primero un Hogar e intercambiarlo más tarde por una Cocina. Para ello, realiza una nueva acción de Adquisición mayor, devuelve el Hogar a su tablero, y toma una Cocina. El Hogar devuelto vuelve a estar disponible para todos los jugadores.

Tanto los Hogares como las Cocinas valen 1 punto. El Hogar y la Cocina aumentan el valor de Alimento de las Hortalizas, y te permiten transformar los Animales en Alimento *(la cantidad de Alimento que proporcionan se indica en cada carta)*. Además, cuando uses la casilla de acción correspondiente, podrás hornear pan *(ver página 10 del reglamento)*. En comparación con el Hogar, la Cocina aporta 1 Alimento más por cualquier Recurso, salvo por las Ovejas.

Horno de adobe y Horno de piedra – Estos hornos te permiten hornear pan de manera mucho más eficiente. El Horno de adobe cuesta 3 Adobes y 1 Piedra, y proporciona 2 puntos; el Horno de piedra cuesta 1 Adobe y 3 Piedras, y proporciona 3 puntos. Cuando adquieres un Horno, puedes hornear pan inmediatamente mediante una acción adicional gratuita. El Horno de adobe te permite convertir 1 único Cereal en 5 Alimentos, mientras que el Horno de piedra te permite convertir hasta 2 Cereales en 4 Alimentos cada uno.

Talleres de ebanistería, alfarería y cestería – Estas cartas te permiten aprovechar de otra manera la Madera, el Adobe y los Juncos, respectivamente. En cada Cosecha, podrás convertir como máximo 1 Material en 2 Alimentos *(Taller de ebanistería y Taller de alfarería)* o en 3 Alimentos *(Taller de cestería)*. Los talleres de artesanía cuestan 2 Piedras y 2 Maderas/2 Adobes/2 Juncos, respectivamente. Al final de la partida, cada taller te otorga 2 puntos, más un máximo de 3 puntos adicionales por los Materiales sobrantes del tipo correspondiente que tengas en tu reserva. Las cartas indican la cantidad de puntos adicionales. Como estos puntos adicionales no implican gastar los Materiales, dichos Materiales también se contabilizan en caso de empate *(ver página 12 del reglamento)*.

Pozo – Esta Adquisición te proporciona 1 Alimento durante 5 rondas. En caso de que queden menos de 5 rondas por jugar en el momento en que adquieras el Pozo, solamente colocarás Alimentos en las rondas restantes. Los 5 Alimentos se colocan en las casillas de las siguientes 5 rondas, y los obtendrás en la fase de Preparación de dichas rondas. El Pozo cuesta 3 Piedras y 1 Madera, y vale 4 puntos.

4. Oficios y Adquisiciones menores

Categorías de cartas

Todas las cartas de *Agricola* pertenecen a una de estas ocho categorías, representadas por símbolos.

Letra del mazo y categoría de la carta.

Planificación de la Granja **:** estas cartas facilitan el desarrollo de tu tablero de Granja.

Refuerzo de acciones **:** estas cartas mejoran la versatilidad de tus Granjeros mediante nuevas acciones y opciones.

Obtención de puntos **:** estas cartas suelen valer muchos puntos directos, y también pueden otorgar puntos adicionales si se cumplen ciertas condiciones.

Obtención de Recursos **:** estas cartas proporcionan Recursos que no corresponden a una sola de las siguientes categorías.

Obtención de Alimentos *: estas cartas proporcionan Alimentos *(por ejemplo, convirtiendo Cereales en Alimentos)*.

Obtención de Cultivos **:** estas cartas proporcionan Cereales y Hortalizas adicionales *(por ejemplo, permitiéndote sembrar más a menudo)*.

Obtención de Materiales **:** estas cartas otorgan Maderas, Adobes, Juncos y Piedras.

Obtención de Animales **:** estas cartas otorgan Ovejas, Jabalíes y Vacas.

Algunas cartas no encajan exactamente en una sola categoría, pero no podíamos crear una categoría distinta para cada excepción. Estos símbolos te permiten comparar cartas de mazos diferentes y en el futuro podrían utilizarse como parte de un requisito o en el texto de algunas cartas.

**Todas las Adquisiciones mayores forman parte de esta categoría, si bien los talleres de artesanía también podrían entrar en la categoría de Obtención de puntos.*

Por cartas como la del Papelero, es obligatorio jugar los Oficios de uno en uno.

Jugar un Oficio

- Al jugar un Oficio, puede requerir dos tipos de costes. Normalmente, tendrás que pagar Alimentos, pero también podría incluir otros Recursos.
- El **coste de Oficio** es lo que debes pagar para poder jugar la carta de Oficio de la mano y colocarla en tu zona. Aparece indicado en la casilla de acción Aprendizaje.
- Aunque es poco frecuente, la propia carta de Oficio puede incluir un coste individual. Si es un coste de Alimentos, no se puede evitar nunca.
- Ciertas cartas te permiten jugar un Oficio sin necesidad de usar una casilla de Aprendizaje. En tal caso, el coste de Oficio se indica en el efecto de dichas cartas.
- Ciertas cartas te permiten jugar otras cartas sin necesidad de colocar un Granjero.

El Erudito requiere una casa de piedra para aprender un nuevo Oficio en cada ronda. El coste de Oficio viene indicado en la carta: 1 Alimento. Para jugar Oficios mediante el Erudito, no es necesario colocar Granjeros.

Jugar una Adquisición menor

Las cartas de Adquisición menor son un poco más complejas que las de Oficio. Cada Adquisición menor suele tener un prerrequisito *(esquina superior izquierda)* y un coste *(esquina superior derecha)* para jugar la carta.

Prerrequisito

- Hay que diferenciar entre los términos «prerrequisito» y «condición». Los prerrequisitos deben cumplirse para poder jugar la carta, mientras que la condición debe cumplirse para poder utilizar sus efectos.
- Si una Adquisición tiene un prerrequisito de «x Oficios» o «x Adquisiciones», no pasa nada si tienes más de la cantidad indicada. Las cartas solo cuentan si están colocadas en tu zona de juego *(por lo tanto, las cartas itinerantes jugadas no se contabilizan)*. El Campo de judías que se muestra como ejemplo solo se puede jugar si tienes 2 o más Oficios.
- Por lo general, debes considerar que cada prerrequisito va precedido de las palabras «debes tener como mínimo», a menos que aparezcan otras fórmulas como «exactamente» o «como máximo».
- La fórmula «ningún x» o «0 x» significa que no puedes tener cierto componente en el momento en que juegas la carta. No pasa nada si lo has tenido anteriormente; lo importante es que no lo tengas ahora. «Ninguna loseta de Campo» significa que no puedes tener losetas de Campo en tu Granja. «Ningún Campo» también incluye aquellas cartas de Adquisición menor que se consideran un Campo.
- «1 Campo de Cereales» significa que debes tener 1 Campo que contenga, al menos, 1 Cereal. Un Campo que antes tuvo Cereales pero que en este momento está vacío no se tiene en cuenta. Se aplica lo mismo a las Hortalizas.

Puntos de la Adquisición menor

- Estos son los puntos que consigues al final de la partida por haber jugado la carta.
- El Campo de judías vale 1 punto.

Coste

- Para jugar una Adquisición debes cumplir su prerrequisito *(esquina superior izquierda)* y pagar su coste *(esquina superior derecha)*.

Texto de las cartas

- Si la carta indica que recibes algo sin especificar de dónde procede, se toma de la **reserva general**.
- Cuando la carta menciona algún componente, por norma general se refiere a los componentes del jugador que ha jugado la carta *(ya sean de su mano, de su reserva personal, de su tablero de Granja...)*. Cuando la carta se refiera a los componentes de todos los jugadores o a los de cualquier jugador excepto tú, lo dirá claramente.
- El uso de barras oblicuas significa que, en caso de cumplirse la primera condición, obtendrás la primera recompensa, etc. Por ejemplo, si la carta dice «cada vez que obtengas Adobe/Piedra, recibes 1 Alimento/Cereal», significa que al conseguir Adobe recibirás 1 Alimento, pero al conseguir Piedra recibirás 1 Cereal. Excepción: se ha evitado incluir la fórmula «1/2», para que no se confunda con «la mitad»; en vez de ello hemos usado «1 o 2».
- Cuando juegues una carta de Oficio o Adquisición menor, o cuando consigas una carta de Adquisición mayor, deberás dejar la carta en tu zona de juego. La única excepción son las cartas itinerantes: después de jugar una Adquisición menor itinerante, debes entregársela al jugador de tu izquierda, que la añadirá a su mano. Puede pasar que la misma carta itinerante se juegue varias veces durante la misma fase de Jornada *(por parte de jugadores distintos)*. Estas cartas se reconocen por la flecha que aparece junto a la ilustración.

Términos colectivos

- Se consideran **Pozos** todas las Adquisiciones que incluyen la palabra «pozo» en su título.
- Se consideran **Hornos** todas las Adquisiciones que incluyen la palabra «horno» en su título.
- Se consideran **Campos** todas las losetas de Campo y todas las cartas que así lo indiquen *(si la carta indica que funciona como un Campo, pero no se dice específicamente que lo sea, no se considera un Campo)*.

Mejoras

Las Cocinas se consideran una mejora de los Hogares. Por ello, al realizar una acción de Adquisición mayor, puedes cambiar un Hogar por una Cocina *(ver página 2 del apéndice)*.

5. Términos y expresiones

En este apartado se explican algunos términos y fórmulas empleados en las cartas, divididos por temas.

Tablero principal

Casilla de acción, casilla de ronda, carta de Ronda – El tablero principal incluye casillas de acción y casillas de ronda. Las casillas de acción son los espacios donde puedes colocar a tus Granjeros. Las casillas de ronda están numeradas del 1 al 14. A lo largo de la partida, se irán colocando cartas de Ronda *(que añaden nuevas casillas de acción)* sobre las casillas de ronda. Algunas cartas permiten colocar Recursos sobre las casillas de ronda y/o acción.

En las x rondas siguientes – Algunas cartas te indican que coloques Recursos sobre una o más casillas de las rondas que aún quedan por jugar. Si quedan menos rondas por jugar de las indicadas en la carta *(solo hay 14 casillas de ronda en total)*, únicamente colocarás los Recursos en las casillas que queden. Si pierdes la carta o el efecto de la carta que te permitió colocar Recursos sobre las rondas, no podrás recibir dichos Recursos.

Usar una casilla de acción, realizar una acción – Usar una casilla de acción siempre implica colocar un Granjero en dicha casilla. Sin embargo, realizar una acción o utilizar el efecto de una casilla de acción no siempre implica necesariamente colocar un Granjero.

Obtener Recursos de una casilla de Acopio – Al usar una casilla de Acopio, es obligatorio vaciarla por completo y trasladar a tu reserva todos los Recursos que contenga *(a menos que alguna carta te indique lo contrario)*. No puedes dejar Recursos en ella voluntariamente.

Obtener un Recurso – La expresión «obtener un Recurso» implica el traslado de un Recurso a tu reserva personal, ya sea por haberlo conseguido mediante una casilla de Acopio, mediante una carta, por haberlo tomado de la reserva general, al cosechar, etc.

Columna del tablero – Una «columna» está compuesta por todas las casillas de acción dispuestas verticalmente sobre una misma línea del tablero.

Casillas de acción adyacentes – Se considera que dos casillas están adyacentes entre sí cuando algunos de sus lados coinciden ortogonalmente *(aunque haya un hueco entre ellas)*. Por lo tanto, las casillas que solo están en contacto diagonalmente no se consideran adyacentes.

La Arboleda se considera adyacente a la Ampliación de la Granja y a la Asamblea.

Fases

Principio de la ronda – La primera de las cuatro fases de una ronda es la fase de Preparación. Si una carta indica «al principio de la ronda», se refiere al momento previo a la fase de Preparación. Por tanto, su efecto se aplicará incluso antes de que recibas los Recursos que pueda haber en la casilla de ronda.

Fase de Preparación – Como se ha indicado anteriormente, las casillas de ronda son las zonas del tablero principal en las que se colocan las cartas de Ronda.

- No puedes rechazar los Recursos de la casilla de ronda actual que te correspondan.
- Para acordarte mejor de cuáles de los Recursos de una casilla de ronda corresponden a cada jugador, puedes asignar una de las esquinas de la casilla a cada jugador. Las casillas incluyen manteles de picnic y otros elementos de colores como referencia.

El Labrador y el Erudito te permiten pagar Alimentos al principio de una ronda a cambio de recibir una loseta de Campo o un Oficio, respectivamente. Si quieres, puedes pagar con el Alimento recibido mediante el Pozo al inicio de esa misma ronda.

- Si en la casilla de ronda se te ofrece un componente a cambio de otro, siempre puedes rechazar el intercambio. Si los componentes ofrecidos son Establos, Cercas o Granjeros de tu color y rechazas el intercambio, devuelve esos componentes a tu reserva. Si rechazas intercambiar losetas o Recursos, devuélvelos a la reserva general. Si rechazas un intercambio, no podrás realizarlo más tarde.
- Si durante la fase de Preparación recibes múltiples Recursos *(ya sea directamente o mediante intercambios)*, los obtendrás de forma consecutiva, en el orden que prefieras.

El Minifundista te proporciona 1 Madera de la reserva general en cada ronda.

Fase de Jornada – Ciertas cartas permiten que varios Granjeros del mismo jugador o de jugadores diferentes ocupen una misma casilla de acción. Es importante que leas con atención esas cartas para tener claro qué Granjeros pueden usar la misma casilla.

- Si durante la fase de Jornada *(es decir, antes de la fase de Regreso a casa)* se retira un Granjero *(o varios)* de una casilla de acción y esta queda vacía, dicha casilla se considera libre y puede ser usada por cualquier otro jugador.

Fase de Cosecha – Cuando «siembras» Recursos, los irás cosechando uno por uno en las próximas Cosechas.

- Salvo en la fase de Cría *(que suele formar parte de la Cosecha)*, puedes convertir los nuevos Animales que consigas en Alimentos inmediatamente *(siempre que dispongas de una carta de* *adecuada)*, sin necesidad de alojarlos primero en tu Granja, a menos que una carta indique lo contrario.
- Cuando una carta te permite jugar excepcionalmente ciertas fases de Cosecha *(Recolección, Alimentación o Cría)*, no se considera que haya tenido lugar una Cosecha. Por el contrario, cuando una carta te indica explícitamente que juegues una Cosecha saltándote ciertas fases, eso sí que se considera una Cosecha.

Jugadores y Granjeros

Jugador, Granjero, persona – Como en este juego representas a una familia de Granjeros, distinguimos entre los términos «jugador» y «Granjero». El jugador eres tú; los Granjeros, personas o miembros de la familia son las figuras con las que realizas las acciones.

Prole – al principio de la partida, tu tercer, cuarto y quinto Granjero se encuentran en tu reserva. Esos Granjeros se consideran tu prole. Para conseguirlos, tendrás que usar alguna de las casillas de Ampliación familiar.

Bebé – Cuando colocas un Granjero de tu reserva junto a otro Granjero de tu color sobre una casilla de Ampliación familiar, se considera un «bebé» hasta el final de la ronda actual *(incluida la Cosecha, de haberla)*. A partir de entonces se considerará un Granjero adulto.

- Algunas cartas hacen referencia al número de Granjeros que tienes: los bebés se contabilizan a partir del momento en que los colocas junto a su progenitor.
- Algunas cartas te permiten ampliar la familia durante la fase de Jornada sin necesidad de recurrir a una casilla de Ampliación familiar. En esos casos, el bebé se coloca junto al Granjero adulto que haya realizado la acción más reciente.

Otro jugador – Si una carta utiliza la fórmula «otro jugador», significa que el efecto de la carta no se aplica si eres tú quien cumple la condición descrita.

Turno, acción de un Granjero – los términos «acción de un Granjero» y «turno» engloban todo aquello que hace un Granjero al usar una casilla de acción; puede incluir varias acciones. Muchas cartas te permiten realizar acciones sin necesidad de colocar un Granjero. Dichas acciones no se consideran el turno o la acción de un Granjero.

Colocar un Granjero – «Colocar un Granjero» y «ocupar una casilla de acción con un Granjero» significa tomar una figura de Granjero que se encuentre en tu casa y trasladarla a una casilla de acción. Esto no implica realizar las acciones disponibles en dicha casilla de acción. Sin embargo, «usar una casilla de acción» siempre implica colocar primero un Granjero y después realizar al menos una de las acciones ofrecidas por la casilla de acción, o bien realizar una acción sustitutiva *(en caso de que lo permita alguna carta)*.

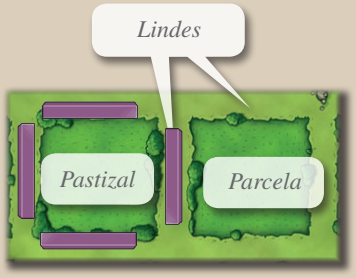
Colocar dos Granjeros de forma consecutiva – Esta expresión *(que aparece en la carta de Lazo, por ejemplo)* significa que en tu turno colocarás dos Granjeros, uno detrás de otro. Esto no implica que se salte tu siguiente turno; cuando vuelva a tocarte, colocarás otro Granjero de la manera habitual. Por lo tanto, realizarás tus acciones antes que los demás jugadores.

Saltar el turno – Saltar el turno significa que en tu turno *(es decir, siempre que te quede al menos un Granjero en casa)*, decides pasar en lugar de colocar el Granjero. Con ello no estás renunciando a colocar al Granjero en esta ronda; simplemente, lo colocarás más tarde.

Jugador inicial – El jugador inicial es aquel que tiene en su poder el peón de Jugador inicial. Cuando un jugador usa la casilla de acción Asamblea, recibe el peón de Jugador inicial y se convierte inmediatamente en el jugador inicial, aunque fuera otro jugador el que comenzó la ronda.

Ganadería

Parcelas y Pastizales – Las Parcelas son las casillas verdes individuales de tu Granja; los Pastizales son Parcelas o grupos de Parcelas delimitados por Cercas.



Lindes – La Granja se compone de Parcelas y Lindes. Las Lindes son las líneas que separan las Parcelas adyacentes, o que delimitan tu tablero de Granja. Las Cercas deben construirse siempre sobre las Lindes.

Capacidad de alojamiento – Cada Pastizal puede alojar un número máximo de Animales. La capacidad se puede duplicar mediante Establos, o modificarse con cartas. El término «capacidad total» se utiliza para recalcar que la capacidad de los Pastizales no es fija.

Crías y progenitores – Las crías son los Animales que acaban de nacer. Los progenitores son los Animales que han tenido la cría.

Agricultura

Campos y losetas de Campo – Las losetas de Campo son losetas que se colocan sobre el tablero de Granja. El término «Campo» engloba tanto las losetas de Campo como aquellas cartas que se consideran Campos *(«cartas de Campo»)*.

Labrar un Campo – Labrar un Campo siempre significa tomar una loseta de Campo y colocarla en tu Granja. Si ya hay alguna loseta de Campo en tu Granja, deberás colocar los Campos nuevos adyacentes a los existentes.

Campo de Cereales, Campo de Hortalizas – Un Campo de Cereales es un Campo que contiene al menos 1 Cereal *(podría contener más cosas)*. En cuanto se recolecta el último Cereal y el Campo queda vacío, deja de considerarse un «Campo de Cereales». Lo mismo se aplica a los Campos de Hortalizas. Un Campo que no contenga cosechables se considera un Campo sin plantar. Un Campo que no contenga absolutamente nada se considera un Campo vacío *(por lo tanto, los Campos vacíos siempre son Campos sin plantar)*.

Acción de Siembra incondicional – Algunas cartas de este mazo requieren una acción de Siembra incondicional. Una acción de Siembra se considera incondicional si...

- no limita el número de Campos que puedes sembrar;
- te permite sembrar en un Campo tantos Cultivos como sea válido para cada tipo de Cultivo;
- te permite sembrar cualquier tipo de Cultivo en ese Campo.

Es indiferente que la acción la active un Granjero o no.

Granja y tablero de Granja

Parcelas por filas y columnas – En tu tablero de Granja tienes 15 Parcelas, repartidas en 3 filas y 5 columnas. 2 de estas Parcelas son las Habitaciones de madera con las que empiezas la partida, mientras que las otras 13 pueden utilizarse como quieras.

Parcelas utilizadas y sin utilizar – Se considera que una Parcela está utilizada si está tapada con una loseta, si contiene un Establo o si está completamente cercada *(directa o indirectamente)*. Se considera que una Parcela está sin utilizar si está vacía o si solamente contiene Recursos *(en la página 11 de este apéndice puedes consultar cómo se puntúan las Parcelas sin utilizar)*. Al principio de la partida, tu Granja tiene 2 Parcelas utilizadas y 13 Parcelas sin utilizar.

En tu Granja, en tu tablero de Granja – Los componentes que están «en tu Granja» son aquellos que están sobre el tablero de Granja o junto a él *(es decir, en tu reserva, pero sin tener en cuenta los Granjeros que no hayan nacido todavía ni los Establos y Cercas que aún no hayas construido)*. Los componentes colocados encima de una carta se considerarán «en tu Granja» únicamente si la carta especifica que ya te pertenecen *(por ejemplo, si la carta es un Campo o proporciona alojamiento para Animales)*. En la mayoría de los casos, sin embargo, las cartas solamente contienen Recursos que podrías obtener en el futuro; dichos Recursos no se consideran «en tu Granja» ni forman parte de tu reserva, y tampoco se incluyen en el recuento final.

Parcelas adyacentes, Lindes conectadas – Las Parcelas se consideran adyacentes si comparten una Linde *(es decir, si están adyacentes ortogonalmente)*. Las Cercas y las Lindes nunca se consideran adyacentes entre sí, pero pueden estar conectadas.

Recursos

Tipos de Recursos – Los Cereales y las Hortalizas se consideran «Cultivos». Las Maderas, los Adobes, los Juncos y las Piedras son «Materiales». Los Cultivos y los Materiales constituyen «Materias primas». Las Ovejas, los Jabalíes y las Vacas son «Animales» (además, las Ovejas y las Vacas son «Animales lecheros»). Las Materias primas, los Animales y los Alimentos constituyen los «Recursos».

Costes – Cuando debas pagar Recursos, debes utilizar Recursos de tu reserva *(o de tu Granja, en el caso de los Animales)*. Para pagar con un Recurso que se encuentra sobre una carta o sobre un Campo, primero tienes que conseguir llevarlo a tu reserva *(normalmente los Recursos situados en un Campo o en una carta no se obtienen directamente)*.

- El «coste de construcción» es el conjunto de Recursos que debes pagar a cambio de las Habitaciones, los Establos, las Cercas, las Reformas y las cartas; en este último caso, el coste se indica en la esquina superior derecha de cada carta. Los costes de construcción pueden incluir Cultivos, Animales y Alimentos, no solo Materiales.
- El «coste de Oficio» es la cantidad de Alimentos que debes pagar para jugar un Oficio mediante la casilla Aprendizaje.

Regalar, intercambiar o descartar – Por lo general, no está permitido regalar ni intercambiar Recursos o componentes personales con otros jugadores. Sin embargo, puedes descartar Recursos *(pero no componentes de tu color)* y devolverlos a la reserva general en cualquier momento.

Cualquier cantidad de – Si una carta te ofrece o te permite pagar o descartar «cualquier cantidad» de algo, incluidas Cercas, Establos, cartas y losetas, dicha cantidad puede ser cero.

Intercambiar Recursos – Intercambiar unos Recursos por otros, convertir Recursos en Alimentos y comprar Recursos con Alimentos vienen a ser lo mismo: cambiar una cosa por otra. Al pagar con Alimentos, estamos considerando los Alimentos como una moneda de cambio.

6. Casillas de acción

Hay dos clases de casillas de acción en el tablero: las casillas que acumulan Recursos *(casillas de Acopio)* y las que tienen un efecto permanente *(casillas de Acción permanente)*. La siguiente aclaración se aplica a todas las casillas de Acopio, identificadas por una flecha de color ocre: al usar una casilla de Acopio, debes tomar todos los Recursos que haya en ella, ya sean Materiales, Animales o Alimentos, y colocarlos en tu reserva.

Las casillas de Acción permanente te obligan a realizar al menos una de las acciones disponibles *(o una acción sustitutiva, en caso de que lo permita alguna carta)*. De lo contrario, no puedes usar la casilla. A continuación, se enumeran todas las casillas de acción, y se explican en mayor detalle las más importantes.

En primer lugar, nos centraremos en las casillas de acción disponibles en todas las partidas, independientemente del número de jugadores. Después explicaremos las acciones de las cartas de Ronda, organizadas según la etapa en que aparecen *(tienes un resumen en el reverso de la pieza de Quehaceres)*. Finalmente, veremos las casillas de acción que solamente están disponibles en partidas de 3 y 4 jugadores.

Ampliación de la Granja – Construir Habitaciones y/o Construir Establos.
En la página 7 del reglamento se explica en detalle cómo se construyen las Habitaciones, y en la página 8 se explica cómo se construyen los Establos. Cuando tu casa es de madera, cada nueva Habitación cuesta 5 Maderas y 2 Juncos. Después de la primera Reforma, cada nueva Habitación cuesta 5 Adobes y 2 Juncos. Después de la segunda Reforma, cada nueva habitación cuesta 5 Piedras y 2 Juncos. Puedes construir tantas Habitaciones y/o Establos como quieras. Si lo deseas, puedes construir únicamente Establos o únicamente Habitaciones. Cada nueva Habitación debe colocarse ortogonalmente adyacente a una Habitación previa *(los Establos no tienen esta restricción)*. Solamente puedes construir un Establo por Parcela, y la Parcela en la que construyas no puede estar tapada por una loseta.

Asamblea – Ser el jugador inicial y/o jugar una Adquisición menor.
Recibes inmediatamente el peón de Jugador inicial *(o lo conservas)*. A partir de este momento, se te considera el jugador inicial *(aunque la ronda actual empezara con un jugador inicial distinto)*. También puedes jugar 1 Adquisición menor de tu mano; casi todas estas cartas se dejan en tu zona una vez jugadas, pero algunas se pasarán al jugador de tu izquierda *(cartas itinerantes)*. Lee el texto de la carta en voz alta.

Semillas de Cereales – Obtener 1 Cereal.
Tomas 1 Cereal de la reserva general y lo colocas en tu reserva personal. No puedes sembrar directamente este Cereal, aunque tengas Campos vacíos; para sembrarlo, deberás realizar la acción Sembrar en un turno posterior.

Labranza – Labrar 1 Campo.
Coloca una loseta de Campo en una Parcela sin utilizar de tu Granja. No puedes elegir una Parcela sin utilizar que esté bloqueada por los efectos de ciertas cartas. Si la Parcela contiene Recursos que puedes retirar, devuélvelos a la reserva general antes de colocar la loseta de Campo. Si ya hay alguna otra loseta de Campo en tu Granja, debes colocar la nueva loseta ortogonalmente adyacente a otra existente. Una vez colocada, la loseta de Campo no se puede retirar.

Aprendizaje – Jugar 1 Oficio *(coste de Oficio: 1 Alimento; el primero es gratis)*.
Juega exactamente 1 carta de Oficio de tu mano y déjala bocarriba en tu zona. Lee el texto en voz alta. La siguiente aclaración se aplica a todos los jugadores: el primer Oficio de cada jugador es gratuito si se juega mediante esta casilla de acción Aprendizaje. Cada Oficio posterior cuesta 1 Alimento. Solo tú puedes acceder a las cartas de Oficio de tu mano.

Jornalero – Obtener 2 Alimentos.
Recibes 2 Alimentos de la reserva general.

Bosque – Casilla de Acopio. Añadir 3 Maderas en cada ronda.

Mina de arcilla – Casilla de Acopio. Añadir 1 Adobe en cada ronda.

Juncal – Casilla de Acopio. Añadir 1 Junco en cada ronda.

Pesca – Casilla de Acopio. Añadir 1 Alimento en cada ronda.

Adquisición mayor (etapa 1) – Conseguir 1 Adquisición mayor o menor.
Puedes elegir entre conseguir 1 carta de Adquisición mayor o jugar 1 carta de Adquisición menor. Elige entre las 10 Adquisiciones mayores que están disponibles para todos los jugadores. En tu mano tienes una selección de cartas de Adquisición menor a las que solamente tienes acceso tú.

Cercado (etapa 1) – Construir Cercas.
La construcción de Cercas se explica en la página 8 del reglamento. Puedes construir tantas Cercas como quieras, pagando 1 Madera por cada nueva Cerca. Si lo deseas, puedes cercar un Establo o dividir un Pastizal existente en varios Pastizales más pequeños construyendo Cercas en las Lindes interiores.

Siembra (etapa 1) – Sembrar y/o Hornear pan.
La siembra se explica en la página 9 del reglamento. «Hornear pan» *(ver página 10 del reglamento)* significa convertir los Cereales de tu reserva *(pero no los que haya en tus Campos)* en 2 Alimentos por Cereal si utilizas el Hogar, o en 3 Alimentos por Cereal si utilizas la Cocina. También hay Adquisiciones de Hornos que te permiten convertir tus Cereales en una cantidad de Alimento todavía mayor.

Mercado ovino (etapa 1) – Casilla de Acopio. Añadir 1 Oveja en cada ronda.
Cuando obtienes Ovejas de una casilla de Acopio, debes alojarlas en tu Granja *(ver las normas de ganadería en la página 8 del reglamento)* o transformarlas en Alimentos mediante una Adquisición con el símbolo . Tendrás que devolver a la reserva general aquellas Ovejas que no puedas alojar en tu Granja ni convertir en Alimentos *(no está permitido devolverlas a la casilla de Acopio)*.

Ampliación familiar planificada (etapa 2) – Ampliar la familia con Habitación disponible y luego jugar 1 Adquisición menor.
Solo puedes utilizar esta casilla para ampliar tu familia si dispones de más Habitaciones que Granjeros, contando tanto a los Granjeros que están en la casa como a los que están en casillas de acción. No puedes saltarte la ampliación familiar para jugar únicamente una Adquisición menor.

Reformas en casa (etapa 2) – Reformar la casa y luego conseguir 1 Adquisición mayor o menor.
Solo podrás conseguir una Adquisición mayor o jugar una Adquisición menor *(ver páginas 10-11 del reglamento)* si primero reformas tu casa *(ver página 7 del reglamento)*. No está permitido reformar la casa dos veces seguidas con una misma acción.

Cantera occidental (etapa 2) – Casilla de Acopio. Añadir 1 Piedra en cada ronda.

Semillas de Hortalizas (etapa 3) – Obtener 1 Hortaliza.
Tomas 1 Hortaliza de la reserva general y la colocas en tu reserva personal. No puedes sembrar directamente esta Hortaliza, aunque tengas Campos vacíos.

Mercado porcino (etapa 3) – Casilla de Acopio. Añadir 1 Jabalí en cada ronda.
En esta casilla se aplican las mismas normas que en la casilla de Acopio Mercado ovino, pero con Jabalíes.

Mercado bovino (etapa 4) – Casilla de Acopio. Añadir 1 Vaca en cada ronda.
En esta casilla se aplican las mismas normas que en la casilla de Acopio Mercado ovino, pero con Vacas.

Cantera oriental (etapa 4) – Casilla de Acopio. Añadir 1 Piedra en cada ronda.

Ampliación familiar urgente (etapa 5) – Ampliar la familia incluso sin una Habitación disponible.
A diferencia de la casilla Ampliación familiar planificada, aquí no importa el número de Habitaciones que tengas en la casa *(si usaras esta casilla 3 veces, podrías llegar a tener 5 Granjeros con solo 2 Habitaciones)*. Importante: si amplías tu familia mediante esta casilla y más adelante construyes una Habitación nueva, no podrás usar la Ampliación familiar planificada, ya que la nueva Habitación quedaría inmediatamente ocupada por el Granjero que hasta ahora no tenía Habitación propia.

Laboreo (etapa 5) – Labrar 1 Campo y/o Sembrar.
Puedes labrar 1 Campo y/o sembrar inmediatamente Cereales u Hortalizas en todos tus Campos vacíos *(ver página 9 del reglamento)*, incluido el que acabas de labrar.

Reformas en la Granja (etapa 6) – Reformar la casa y luego Construir Cercas.
Solamente puedes construir Cercas *(ver página 8 del reglamento)* si antes reformas la casa *(ver página 7 del reglamento)*. No está permitido reformar la casa dos veces seguidas con una misma acción.

Arboleda (③ jugadores) – Casilla de Acopio. Añadir 2 Maderas en cada ronda.

Yacimiento (③ jugadores) – Casilla de Acopio. Añadir 1 Adobe en cada ronda.

Mercado de Recursos (③ jugadores) – Obtener 1 Junco/Piedra y 1 Alimento.
Toma de la reserva general 1 Alimento y también 1 Junco o 1 Piedra, y añádelos a tu reserva.

Aprendizaje (③ jugadores) – Jugar 1 Oficio *(coste de Oficio: 2 Alimentos).*
Juega exactamente 1 carta de Oficio de tu mano y déjala bocarriba en tu zona. Lee el texto en voz alta. El coste de Oficio en esta casilla de acción es de 2 Alimentos *(por lo tanto, es más caro que la otra casilla de Aprendizaje).*

Soto (④ jugadores) – Casilla de Acopio. Añadir 1 Madera en cada ronda.

Arboleda (④ jugadores) – Casilla de Acopio. Añadir 2 Maderas en cada ronda.

Yacimiento (④ jugadores) – Casilla de Acopio. Añadir 2 Adobes en cada ronda.

Mercado de Recursos (④ jugadores) – Obtener 1 Junco, 1 Piedra y 1 Alimento.
Toma de la reserva general 1 Junco, 1 Piedra y 1 Alimento y añádelos a tu reserva.

Aprendizaje (④ jugadores) – Jugar 1 Oficio *(coste de Oficio: 2 Alimentos; los dos primeros: 1 Alimento).*
Juega exactamente 1 carta de Oficio de tu mano y déjala bocarriba en tu zona. Lee el texto en voz alta. La siguiente aclaración se aplica a todos los jugadores: los dos primeros Oficios cuestan 1 Alimento cada uno si se juegan mediante esta casilla de acción Aprendizaje. Cada Oficio posterior cuesta 2 Alimentos.

Artistas ambulantes (④ jugadores) – Casilla de Acopio. Añadir 1 Alimento en cada ronda.

Casillas de acción adicionales

Durante la preparación de la partida, puedes incorporar una pieza de acciones adicionales al tablero. La pieza más grande incorpora acciones adicionales *(y más variadas)* para las partidas de 2 jugadores, mientras que la pequeña incluye dos acciones adicionales para las partidas de 3-4 jugadores.

En **partidas de 2 jugadores**, cuando coloques un Granjero en la pieza de acciones adicionales que se muestra, deberás elegir solamente una de las cuatro casillas de acción y usarla. Desde ese momento, **las cuatro casillas de acción** de la pieza quedan bloqueadas hasta el final de la ronda. Una de las cuatro casillas es una casilla de Acopio. Si la usas, recibes toda la Madera que contenga. Si decides usar otra casilla de esa pieza, la Madera permanece en la casilla de Acopio.

Soto (variante para ② jugadores) – Casilla de Acopio. Añadir 1 Madera en cada ronda.

Mercado de Recursos (variante para ② jugadores) – Obtener 1 Piedra y 1 Alimento.
Toma de la reserva general 1 Piedra y 1 Alimento y añádelos a tu reserva.

Feria de ganado (variante para ② jugadores) – Obtener 1 Animal.
Debes elegir una de estas tres opciones: obtener 1 Oveja y 1 Alimento; obtener 1 Jabalí; pagar 1 Alimento para obtener 1 Vaca. Toma el Animal correspondiente de la reserva general y alójalo en tu Granja. Si dispones de un Oficio o una Adquisición adecuados, puedes convertir ese Animal directamente en Alimentos.

Ampliación familiar moderada (variante para ② jugadores) – A partir de la ronda 5. Ampliar la familia con Habitación disponible.

A partir de la ronda 5 *(incluida)*, puedes usar esta casilla de acción para ampliar la familia siempre que dispongas de suficiente espacio.

En **partidas de 3-4 jugadores**, la pieza de acciones adicionales te permite elegir entre dos casillas de acción. Sin embargo, del mismo modo que con la pieza grande, solamente 1 Granjero puede ocupar esta pieza en cada ronda.

Feria de ganado (variante para ③ y ④ jugadores) – Obtener 1 Animal *(ver más arriba).*

Ampliación familiar moderada (variante para ③ y ④ jugadores) – A partir de la ronda 5. Ampliar la familia con Habitación disponible *(ver más arriba).*

7. Variantes

Tras la publicación de *Agricola*, surgieron numerosas variantes, muchas de las cuales alteraban el proceso de preparación de la partida. Aquí te ofrecemos algunas:

Draft

Esta variante con *draft**, creada originalmente por Stephan Valkyser, se convirtió enseguida en una de las más populares.

- Cada jugador recibe 7 cartas de Oficio, elige una y pasa las otras 6 al jugador de su izquierda. Después, elige una de las 6 cartas que ha recibido del jugador de su derecha y pasa las 5 restantes al jugador de su izquierda. El proceso continúa del mismo modo hasta que solo se pasa 1 carta al jugador de la izquierda. Se aplica el mismo proceso a las cartas de Adquisición menor. Así se efectúa el *draft* en www.play-agricola.com *(ver créditos en la página 10).*
- La aplicación de *Agricola* reparte 7+7 cartas a cada jugador; cada uno elige 1+1 y pasa las demás al jugador de su izquierda.
- Cuando Li Kuang Che organiza un torneo de *Agricola* en Taiwán, cada jugador recibe 8 cartas de Oficio y después 8 cartas de Adquisición menor, realizando el *draft* tal y como se describe anteriormente. La carta sobrante de ambos tipos se retira de la partida, de manera que cada jugador empieza la partida con la mano habitual de 7+7 cartas.

*El término *draft* se popularizó con el juego de cartas *Magic: The Gathering*.

Draft rápido

Jens Bernsdorf aceleró el proceso de *draft* dejando que cada jugador se quede con 3+3 cartas, y pase las otras 4+4 cartas al jugador de su izquierda. Después se eligen 2+2 cartas de las recibidas, y se pasan las otras dos al jugador de la izquierda, terminando así el *draft*.

Otra variante muy popular consiste en repartir 10 cartas a cada jugador, que deberá quedarse con 7.

Algunos grupos permiten que el jugador se descarte de todas sus cartas de un tipo determinado y robe un nuevo conjunto de cartas, pero con una carta menos. Si el jugador sigue sin estar satisfecho con las cartas recibidas, puede repetir este proceso tantas veces seguidas como quiera.

Todas estas variantes llevan menos tiempo que el *draft* normal.

Mano de cartas cambiante

El diseñador Rüdiger Dorn, conocido por juegos como el galardonado *Goa*, creó la siguiente variante: cada jugador empieza la partida con solo 5 Oficios y 5 Adquisiciones en la mano. Cada vez que un jugador juega una carta de su mano, inmediatamente roba una nueva de cualquier tipo. Al final de cada Cosecha, y en sentido horario, todos los jugadores pueden descartar una de las cartas de su mano y robar otra de cualquier tipo.

Posteriormente, Rüdiger redujo todavía más la mano inicial de cartas, haciendo que cada jugador empezara con solo 3 Oficios y 3 Adquisiciones. Por ese motivo, al principio de la partida cada jugador puede descartar una carta y robar otra del mismo tipo hasta 6 veces seguidas. Cada vez que se juega una carta, se roba otra nueva. Para esta variante, Rüdiger decidió anular el proceso de descarte y robo durante las Cosechas.

Georg Deifuss emplea una variante en la que cada jugador empieza la partida con 6 Adquisiciones menores normales y 1 carta itinerante. Michael Lopez reparte 3 Oficios de 1+, 2 Oficios de 3+ y 2 Oficios de 4+ a cada jugador. Franz-Josef Petri añade varias cartas bocarriba sobre la mesa; en cada ronda, un único jugador puede saltarse su turno para añadir a su mano una de esas cartas.

Juego por equipos

En esta variante de Daniel Winterhalter, los jugadores sentados frente a frente forman equipos. Cuando un jugador usa la casilla de acción Mercado *(incorporada a raíz de esta variante)*, puede entregar Recursos a su compañero de equipo o recibirlos de este. Independientemente del sentido del intercambio, el jugador activo tendrá que pagar 1 Recurso a la reserva general para trasladar Recursos de ese mismo tipo de un jugador a otro.

Hemos incluido el Mercado en el reverso de una de las piezas de variante.

A la hora de construir Establos y Habitaciones, el jugador puede construir para su compañero pagando 3 Maderas por cada Establo y 6 Maderas *(o 6 Adobes o 6 Piedras, según proceda)* y 3 Juncos por cada Habitación. Al construir Cercas, el jugador puede utilizar las Cercas de su compañero para construir Cercas en la Granja de su compañero. Si lo hace, tendrá que pagar 1/2/... por cada 1-3/4-6/... cercas que construya en la Granja de su compañero. Las cartas que reducen los costes de construcción para un jugador también se aplican a su compañero. Cuando un jugador labra un Campo, puede decidir labrarlo en la Granja de su compañero en vez de en la suya. Durante el recuento de puntos, cada jugador del equipo calcula su propia puntuación en cada categoría; el equipo solo tendrá en cuenta el valor más bajo de cada categoría.

- Clerk Lee, de Taiwán, propone multiplicar los resultados totales de los dos jugadores.

Reglas caseras

Muchos jugadores prefieren aplicar la regla casera de alojar a los Animales obligatoriamente en la Granja antes de poder convertirlos en Alimento. Otra regla casera muy interesante de Jennifer Ha prohíbe alojar la misma especie de Animal en más de un Pastizal, lo que aumenta considerablemente el valor de los Establos y la Mascota. Georg Deifuss prefiere jugar de tal manera que, al obtener Animales mediante una casilla de Acopio, solo tomes aquellos que puedas utilizar *(ya sea para alojarlos en la Granja o para convertirlos en Alimento)*; aquellos Animales que no puedas usar se quedan en la casilla de Acopio, en lugar de devolverlos a la reserva general. Otra regla casera bastante popular permite construir Cercas sin necesidad de completar los Pastizales de una sola vez, o ignorando las normas de adyacencia de los Pastizales. David Larkin permite que todos los jugadores empiecen la partida con 3 Alimentos, pero en la primera ronda el segundo Granjero de cada jugador se coloca en orden de turno inverso. Norbert Szongott nos dio la idea de incorporar una casilla de acción adicional en las partidas de 2 jugadores, como se explica en la página 10 de este apéndice. Para compensar la escasez de Madera en las partidas de 2 jugadores, añade una casilla adicional de Soto.

Durante mucho tiempo, estuve contemplando la idea de introducir la siguiente restricción al juego base, para que *Agricola* fuera todavía más estratégico: cualquier cosa que construyas en tu Granja debe estar adyacente a una estructura previa. Además, las Habitaciones deben estar adyacentes a las Habitaciones, los Campos a los Campos y los Pastizales a los Pastizales *(es decir, que el primer Pastizal que construyas debe estar adyacente a tu casa o a un Campo, si ya tienes alguno)*. A mí me gusta jugar así porque supone un reto mucho mayor, pero reconozco que es una variante para jugadores veteranos.

8. Campañas

Una campaña es una serie de partidas que juega el mismo grupo de personas, de tal manera que cada partida afecta a la siguiente. A continuación, te explicamos los dos tipos de campaña que hemos creado para *Agricola*.

Partida multijugador

Si vas a jugar una campaña de partidas de *Agricola*, te recomendamos lo siguiente:

Con 4 jugadores, consigues 7/5/4/3 puntos de campaña tras la primera partida, 8/5/3/2 tras la segunda, y 9/6/3/1 tras la tercera.

Con 3 jugadores, consigues 7/5/3 puntos de campaña tras la primera partida, 8/5/2 tras la segunda y 9/5/1 tras la tercera.

Con 2 jugadores, consigues 1/0 puntos de campaña tras la primera partida, 2/0 tras la segunda y 3/0 tras la tercera.

El jugador con más puntos de campaña al final de la campaña gana.

- El ganador de cada partida se convierte en el jugador inicial de la siguiente. El jugador que haya terminado en último lugar en una partida empieza la siguiente con 1 Alimento adicional como consolación.
- Cada jugador puede conservar 1 Oficio que haya jugado en la partida anterior y empezar la siguiente partida con ese Oficio bocarriba en su zona. Esto afecta tanto a la segunda partida como a la tercera *(en la tercera partida, puedes conservar el mismo Oficio que conservaste en la segunda)*. No es necesario que pagues el coste de Oficio de la carta conservada, pero si tiene un coste individual, sí que debes pagarlo. Con este Oficio inicial, podrías llegar a tener hasta 8 Oficios en juego.

  No podrías conservar el Amante entre partida y partida, ya que es imposible que puedas pagar su coste individual de 14 Alimentos (por jugarlo antes de la primera de las 14 rondas de la partida). Por suerte, no te encontrarás esta carta hasta que no aparezca en una expansión.

En caso de empate en el número de puntos de campaña, el jugador que tenga la mayor puntuación combinada entre las tres partidas ganará el empate.

Partida en solitario

La campaña en solitario consta de 8 partidas. Después de la primera partida, elige uno de los Oficios que hayas jugado. A partir de ahora se considerará un Oficio permanente, y empezarás todas las partidas posteriores de la campaña con ese Oficio en tu zona, sin que te cueste una acción ni un coste de Oficio. Con cada nueva partida, podrás convertir un nuevo Oficio en permanente, eligiéndolo de entre los que hayas jugado durante la partida anterior. La cantidad de cartas de Oficio que tienes en la mano se reduce en función del número de Oficios permanentes que tengas, de tal manera que siempre tengas 7 Oficios en total al comenzar cada partida. Una vez que un Oficio se ha hecho permanente, debe continuar en juego durante el resto de la campaña. A medida que el número de Oficios permanentes aumente de partida en partida, la puntuación total que debes alcanzar también aumenta: en la primera partida tu objetivo son 50 puntos, después, 55, 59, 62, 64, 65, 66 y 67 puntos. Al terminar la octava partida, la campaña finaliza.

Al principio de cada partida recibes 1 Alimento por cada 2 puntos que hayan rebasado el objetivo de puntuación de la partida anterior *(redondeando hacia abajo)*.

Cualquier Oficio que no se haya convertido en permanente se volverá a barajar con las demás cartas, así que podría volver a aparecer. Lo mismo se aplica a las Adquisiciones menores.

Detalles sobre los costes

Algunos Oficios tienen un coste individual que debe pagarse al jugar el Oficio *(ver Amante)*. Si dicho Oficio se ha hecho permanente, deberás pagar su coste individual al comienzo de cada partida. Debido a que la cantidad de Alimento con la que empiezas varía de partida en partida, es posible que en algún momento no puedas pagar el coste individual de una carta. En tal caso, tendrás que devolver el Oficio al mazo de Oficios y eliminarlo de tus Oficios permanentes.

Si no consigues alcanzar la puntuación requerida, puedes volver a intentarlo, pero esta vez empezarás sin Alimentos.

Si lo prefieres, puedes seguir jugando después de la octava partida con el conjunto de Oficios permanentes que hayas acumulado durante la campaña. La puntuación objetivo continúa aumentando en 1 punto por partida. De esta manera, puedes continuar jugando indefinidamente, intentando superar siempre tu puntuación anterior.

9. Créditos

Agricola fue diseñado en 2005 por Uwe Rosenberg y producido por Hanno Girke. Klemens Franz se encargó de todas las ilustraciones. Él y su mujer realizaron la maquetación y el diseño gráfico de las versiones en 16 idiomas distintos que existen. El formato actual del reglamento fue escrito por Uwe Rosenberg y corregido por Alex Yeager y Grzegorz Kobiela. Muchas gracias por ello.

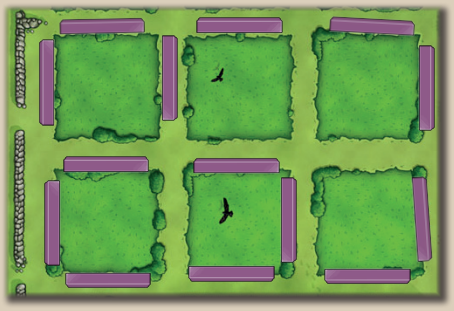
Otro agradecimiento a los más de 100 *testers* de la primera edición, así como a todos aquellos que han aportado sugerencias y comentarios desde la publicación original del juego para ayudarnos a mejorarlo aún más. En las primeras fases del desarrollo, Hagen Dorgathen nos advirtió de que si todas las parejas de Animales tenían crías o criaban una vez en cada Pastizal, la situación se descontrolaba enseguida. Anja Grieger introdujo la regla de que un Establo sin cercar pudiera alojar 1 Animal, y me gusta considerar a Frank Grieger como padre intelectual del Jornalero. Un agradecimiento especial a Melissa Rogerson por la traducción original al inglés y a Grzegorz Kobiela por la traducción actual al inglés, además de a William Attia por inspirarme con su juego *Caylus*, por mejorar la redacción de muchas expresiones y por la traducción original al francés. Gracias también a Jeroen Doumen, Joris Wiersinga y Klaus Teuber por inspirarme con *Antiquity* y con *Löwenherz*, además de a Dale Yu y Hanno Girke por revisar las normas de la versión en solitario y familiar. También quisiera dar las gracias a Ferdinand de Cassan por organizar año tras año el campeonato mundial de *Agricola* y a la empresa Playdek por su magnífica aplicación del juego. También existe otra aplicación para la variante *Animales en la granja* gracias a la misma empresa.

Por último, pero no por ello menos importante, estamos en deuda con Chris Deotte, el creador de www.play-agricola.com, una especie de «campo de pruebas» donde hemos podido analizar y probar un sinfín de cartas. A día de hoy hemos probado a fondo más de 1000 cartas de *Agricola*. Casi todas las cartas originales se han jugado más de 3000 veces, según nuestras estadísticas. La potencia de cada carta se mide según un valor de fuerza que nos ayuda a ajustar las cartas más débiles y las más potentes. Sin Chris, no contaríamos con un sistema de análisis tan exhaustivo del juego.

10. Recuento detallado de puntuación

Los puntos se calculan después de la Cosecha de la ronda 14. La tabla que encontrarás en un lateral del tablero principal, así como el bloc de puntuación, te indicarán exactamente qué se debe puntuar. Si tienes alguna duda, lee las siguientes aclaraciones. Se ganan o pierden puntos en las siguientes categorías:

Losetas de Campo situadas en tu tablero:
Cuenta todas tus losetas de Campo, tanto si están sembradas como si no. Si tienes 0-1 Campos, pierdes 1 punto; si tienes 2 Campos, ganas 1 punto; si tienes 3 Campos, ganas 2 puntos; si tienes 4 Campos, ganas 3 puntos; si tienes 5 o más Campos, ganas 4 puntos. Solamente puntúas por las losetas de Campo, no por el total de Campos *(ten en cuenta que algunas cartas se consideran Campos, pero no cuentan como losetas de Campo)*.



Estos 3 Pastizales valen 3 puntos en total.

Pastizales:
Recibes puntos por el total de zonas verdes de tu granja rodeadas por Cercas *(llamadas «Pastizales»)*, no por cada Parcela individual. Por lo tanto, el tamaño de un Pastizal no cuenta para esta categoría de puntuación; tampoco importa si contiene Animales o no. Si no tienes ningún Pastizal, pierdes 1 punto. Recibes 1 punto por cada Pastizal que tengas, hasta un máximo de 4 puntos.

- Los Establos y los Animales que haya en dichos Pastizales entran en otras categorías de puntuación *(ver «Animales» y «Establos cercados»)*.

Cereales y Hortalizas:
Recibes puntos por el total de Cereales y Hortalizas que tengas entre la reserva y tus Campos.

- Si no tienes ningún Cereal, pierdes 1 punto. Si tienes como mínimo 1/4/6/8 Cereales, consigues 1/2/3/4 puntos.
- Si no tienes ninguna Hortaliza, pierdes 1 punto. Recibes 1 punto por cada Hortaliza que tengas, hasta un máximo de 4 puntos.
- Los Cultivos colocados sobre cartas se tienen en cuenta en esta categoría solo si dichas cartas se consideran Campos o indican que el Cultivo ya te pertenece. Los Cultivos colocados sobre cartas no se tienen en cuenta cuando constituyen recompensas que habrías obtenido por cumplir cierta condición que no has cumplido *(o si te los ofrecían a cambio de algo pero no has realizado ese intercambio)*.

Entre otras cosas, el Buhonero te ofrece Cereales y Hortalizas, pero mientras permanezcan en la carta, no te pertenecen.

Animales:
Si no tienes ninguna Oveja, ningún Jabalí o ninguna Vaca, pierdes 1 punto por la especie correspondiente. Si tienes al menos 1/4/6/8 Ovejas, 1/3/5/7 Jabalíes y 1/2/4/6 Vacas, recibes 1/2/3/4 puntos en la categoría correspondiente.

- Los Animales colocados sobre cartas se tienen en cuenta en esta categoría de puntuación solo si dichas cartas indican que el Animal te pertenece *(muchas cartas te permiten alojar Animales)*. Los Animales colocados sobre cartas no se tienen en cuenta cuando constituyen recompensas que habrías obtenido por cumplir cierta condición que no has cumplido *(o si te los ofrecían a cambio de algo pero no has realizado ese intercambio)*.

Parcelas sin utilizar:
En esta categoría solo hay puntuaciones negativas. Pierdes 1 punto por cada Parcela de tu Granja que no hayas utilizado.

- Se considera que una Parcela está «utilizada» si está cubierta por una loseta de Habitación o de Campo, si contiene un Establo, o si está cercada directa o indirectamente. Si una carta indica que cierta Parcela se considera utilizada, así se tendrá en cuenta.
- Las Parcelas que no estén cercadas se consideran «sin utilizar» si están vacías o si solamente contienen Animales o Recursos debido al efecto de alguna carta *(que no indica explícitamente que dicha Parcela se considera utilizada)*.
- Ciertas cartas pueden modificar la función de una Habitación, un Pastizal, un Campo o un Establo sin cercar. Esto no afecta al estado de la Parcela que contiene dicho componente; sigue considerándose utilizada.

Establos cercados:
Si no has construido ningún Establo, no pierdes ningún punto. Recibes 1 punto por cada Establo que se encuentre dentro de un Pastizal *(un «Establo cercado»)*. Debido a que cada jugador solo dispone de 4 Establos de su color, el máximo de puntos que se pueden conseguir en esta categoría es de 4 puntos *(ocurre lo mismo con casi todas las categorías)*. Tener Establos sin cercar no otorga puntos, pero sí evita que los pierdas en la categoría de Parcelas sin utilizar.

Aunque algún efecto especial te permita disponer de más de 4 Establos, no recibes más de 4 puntos en esta categoría en ningún caso.

- Algunas cartas pueden modificar la función de un Establo cercado o redefinirla por completo. Independientemente del efecto que pueda tener una carta sobre un Establo cercado, este seguirá considerándose un Establo cercado a efectos de puntuación.

Habitaciones y Granjeros:
Las Habitaciones de adobe valen 1 punto cada una. Las Habitaciones de piedra valen 2 puntos cada una. Las de madera no otorgan puntos.

Cada Granjero que tengas en juego vale 3 puntos. Por lo tanto, puedes conseguir un máximo de 15 puntos por tus Granjeros.

Cartas:
Cada carta de Adquisición mayor y menor muestra su valor en puntos dentro de un círculo amarillo situado a la izquierda de la ilustración. Solamente recibirás puntos por las Adquisiciones que estén en tu zona de juego *(las descartadas o las que sigan en tu mano no se tienen en cuenta)*. Los Oficios no otorgan puntos directos.

Puntos adicionales:
Algunas cartas otorgan puntos adicionales que se explican en su texto. Dichos puntos entran en la categoría de puntos adicionales.

Las cartas que otorgan puntos adicionales muestran un símbolo de puntos adicionales junto a su valor directo.

Algunas cartas otorgan puntos adicionales durante la propia partida; en tal caso, deberás anotarlos en el bloc de puntuación en cuanto los consigas. Cuando hayas calculado el total de puntos adicionales, resta los puntos que hayas perdido debido al texto de alguna carta o a las fichas de Mendicidad *(cada ficha de Mendicidad te resta 3 puntos, por lo que es posible terminar con una puntuación negativa)*.

Pierdes puntos si te faltan Recursos o si tienes Parcelas sin utilizar incluso si tienes alguna carta que te otorgue puntos adicionales por esas mismas categorías (*las puntuaciones no se cancelan entre sí de forma directa*)

Las Adquisiciones mayores Taller de ebanistería, Taller de alfarería y Taller de cestería te permiten intercambiar los Materiales de construcción sobrantes que haya en tu reserva por puntos adicionales. El Taller de ebanistería te permite intercambiar 3 Maderas por 1 punto, 5 Maderas por 2 puntos o 7 Maderas por 3 puntos. Lo mismo se aplica al Taller de alfarería, pero con Adobes. El Taller de cestería te permite intercambiar 2 Juncos por 1 punto, 4 Juncos por 2 puntos o 5 Juncos por 3 puntos *(ningún taller te otorga más de 3 puntos adicionales)*. Solamente puedes intercambiar aquellos Materiales que se encuentran en tu reserva.