

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

BOSQUES y CENAGALES

Idea del juego

Hasta el siglo pasado, la gente extraía turba del suelo y talaba bosques para calentar sus hogares y expandir sus tierras de cultivo y ganadería.

En la expansión *Agrícola: Bosques y cenagales*, los jugadores empezarán la partida con varias losetas de bosque y cenagal sobre sus tableros de granja y dispondrán de ciertas acciones especiales que les permitirán retirarlas y dejar sitio para campos y pastizales. De paso, los jugadores también conseguirán madera y combustible para calentar sus casas; si se descuidan, sus granjeros enfermarán y tendrán que pasarse urgentemente por el dispensario. La expansión también añade una nueva especie animal: el caballo.

Niveles de complejidad

Esta expansión se puede jugar de tres maneras diferentes. Los siguientes símbolos identifican aquellas reglas o componentes que solo se usan con un nivel de complejidad determinado.



En el nivel I, se juega sin cartas en la mano. Este nivel es recomendable para la primera partida de esta expansión.



En el nivel II, se juega solo con las 117 Adquisiciones menores incluidas en esta expansión.



En el nivel III, se juega tanto con las Adquisiciones menores como con los Oficios. Este nivel solo se recomienda a los jugadores expertos.

Contenido

Figuras de madera

25 Caballos



Tableros

1 tablero adicional de Adquisiciones mayores

1 ampliación (de doble cara) para el tablero principal



Losetas y piezas

52 losetas de Bosque/Cenagal

6 losetas de Campo/Habitación de madera

2 Terrenos de ampliación

6 Camas (desmontables)



Fichas

10 fichas de Uso

2 fichas especiales

55 fichas de Combustible

6 fichas de Recurso

(con 5 Combustibles en el reverso)



Cartas

1 carta de Asamblea alternativa

9 cartas de Disposición inicial

12 cartas de Acción especial

14 cartas de Adquisición mayor

117 cartas de Adquisición menor



Otros componentes

1 bloc de puntuación

Bolsas de plástico

1 reglamento

Preparación

Sigue las reglas de preparación del *Agricola* básico teniendo en cuenta las diferencias que se explican en las siguientes secciones. Aplica cada paso después del paso correspondiente del juego básico.

Nota: para jugar partidas de 5-6 jugadores, también se necesita la expansión para 5-6 jugadores.

Zona de juego personal

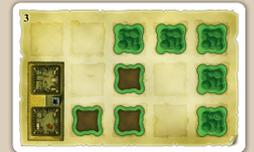
Baraja las 9 cartas de Disposición inicial. Cada jugador roba una carta y coloca **5 losetas de Bosque** y **3 losetas de Cenagal** en su tablero de Granja siguiendo la ilustración de la carta, y asegurándose de que esta se encuentra orientada correctamente (*la casa debe estar en la misma esquina que en el tablero de Granja*).



Después, devuelve a la caja todas las cartas de Disposición inicial y las losetas de Bosque y Cenagal restantes. No las necesitaréis durante el resto de la partida.



Deja las cartas de Disposición inicial y las losetas de Bosque y Cenagal restantes en la reserva general; algunas Adquisiciones menores de esta expansión te permitirán obtener Bosques y Cenagales adicionales.



Nota: todas las cartas de Disposición inicial son diferentes, pero también equivalentes entre sí. Por ejemplo, un jugador que tenga su casa rodeada de losetas de Bosque y Ciénaga dispondrá, a cambio, de una zona despejada más amplia para sus Campos y Pastizales. El número que aparece en las cartas es irrelevante.



Tablero principal

Encaja la ampliación entre el tablero principal y la ampliación del juego básico, mostrando el lado correspondiente al número de jugadores (*1-2 jugadores o 3-6 jugadores*).



En partidas de 2-5 jugadores sin cartas en la mano, se usa también la **pieza de Quehaceres** del juego básico, que se coloca junto al tablero principal. Esta pieza no se usa en partidas de 1 jugador. En partidas de 6 jugadores, la casilla de acción ya viene impresa en la ampliación correspondiente.



Losetas y fichas

Añade las **6 losetas de Campo/Habitación de madera** de esta expansión a las demás (*no hace falta separarlas después de la partida*).



Añade las **fichas de Combustible** y de **Recurso** a las demás. Los jugadores siguen recibiendo los mismos Recursos iniciales que en el juego básico: 2 o 3 Alimentos.



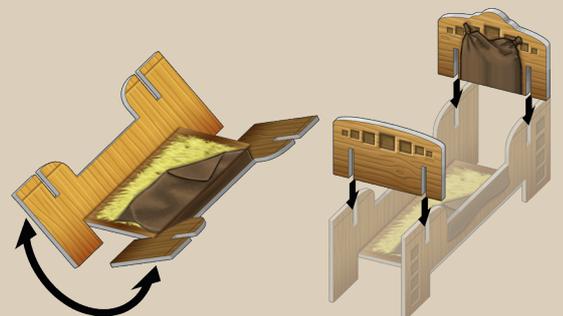
Las **fichas de Uso**, las **fichas especiales** y los **2 Terrenos de ampliación** se añaden a las demás fichas. Solo se usarán con ciertas Adquisiciones menores de esta expansión (*ver páginas 11-12 para saber más*).



Camas y Caballos

Monta las **Camas** siguiendo la ilustración. Cada jugador elige una Cama y la coloca a la izquierda de su tablero de Granja. Devuelve a la caja las Camas restantes, no se utilizarán durante la partida.

Añade los **Caballos** a los demás Animales.



Cartas

Carta de Asamblea alternativa



En partidas de 2-6 jugadores, coloca la **carta de Asamblea alternativa** en el tablero principal, tapando las casillas de Asamblea y Semillas de Cereales (*la carta no se usa en partidas de 1 jugador ni en el nivel III*). Esta carta muestra una casilla de acción Asamblea diferente, además de la casilla de acción Semillas de Cereales normal.



Adquisiciones mayores

Coloca el tablero de Adquisiciones mayores de esta expansión a la derecha del tablero de Adquisiciones mayores del juego básico para crear un tablero combinado de 12 casillas. Independientemente del número de jugadores, se utilizan las 10 Adquisiciones mayores del juego básico y las 14 Adquisiciones mayores nuevas de esta expansión.

Nota: las 8 Adquisiciones mayores adicionales que se incluyen en la expansión para 5-6 jugadores no se utilizan con esta expansión, ni siquiera en partidas de 6 jugadores.

Cada Adquisición mayor nueva se coloca debajo de una Adquisición mayor del juego básico. En la esquina superior izquierda de las cartas nuevas (donde normalmente aparecería el prerrequisito para jugarlas) se indica la carta del juego básico bajo la que debe colocarse cada una.

La Carbonera de turba y la Cabaña del guardabosques se colocan en las casillas del tablero de la expansión. El Museo de la turba y el Picadero se colocan debajo de estas.



Adquisiciones menores



Baraja las **117 cartas de Adquisición menor** de esta expansión y reparte 7 cartas a cada jugador. Efectúa un **draft** con estas cartas, tal y como se explica en la página 8 del apéndice del juego básico (*los jugadores más expertos efectúan un draft de 8 cartas*).



Efectúa primero un **draft** con los **Oficios**, luego con **4 Adquisiciones menores** de esta expansión y finalmente con **3 Adquisiciones menores** de todas las cartas publicadas disponibles (*por ejemplo, el juego básico y el mazo Artifex*). Los Oficios se pasan al jugador de la izquierda, y las Adquisiciones menores, al jugador de la derecha.

Mulligan: si prefieres no efectuar el **draft**, cada jugador puede descartar una sola vez tantas cartas como quiera y robar el mismo número de cartas (*del mismo tipo que las descartadas*).

Cartas de Ronda

Coloca la carta de Ronda de la etapa 1 **Adquisición mayor** (*que permite conseguir 1 Adquisición mayor o menor*) en la **casilla de la ronda 1**. Las cartas de Ronda restantes se preparan de la manera habitual.



Cartas de Acción especial

Separa las **cartas de Acción especial** correspondientes al número de jugadores (*que se indica en la esquina superior derecha de cada carta, por ambos lados*). En partidas de **2-6 jugadores**, estas cartas se dejan **bocarrriba**, al alcance de todos los jugadores. En partidas de **1 jugador**, se barajan y se dejan **bocabajo**, formando un mazo.



Anverso

Reverso

Secuencia de juego

La secuencia de juego básica no cambia: se juegan 14 rondas en las que se irán colocando, por turnos, a los Granjeros disponibles **hasta que no quede ninguno por colocar**. Sin embargo, ahora los jugadores disponen de más opciones durante su turno.

El turno

En el *Agricola* básico, todos los turnos son iguales: tomas un Granjero de tu casa, lo colocas en una casilla de acción y realizas las acciones correspondientes. Esto se denomina **acción de Granjero**.

La expansión *Bosques y cenagales* ofrece una **alternativa**: realizar una **acción especial**. En este caso, **en lugar de colocar un Granjero**, puedes tomar una carta de Acción especial **bocarrriba** y realizar **una** de las acciones especiales de la carta. Tus Granjeros se quedan en casa; podrás usarlos más adelante para realizar otras acciones en esta ronda.

Notas:

- Eres tú quien decide entre una acción de Granjero o una acción especial. Las figuras de Granjero solo se usan para realizar acciones de Granjero, no para las acciones especiales.
- No es necesario alternar entre acciones de Granjero y acciones especiales.
- Puedes realizar tantas acciones especiales como quieras en una misma fase de Jornada (repartidas en varios turnos).
- Puedes utilizar uno o más turnos de la ronda para realizar acciones especiales incluso antes de colocar tu primer Granjero.
- No puedes tomar una carta de Acción especial si no realizas también una de sus acciones.
- No puedes elegir una acción especial que te sea imposible realizar.



¡Ojo! El principio básico es el mismo: solo puedes seguir jugando turnos si te quedan Granjeros en la casa. Tu fase de Jornada termina cuando colocas tu último Granjero. Solo puedes tomar una carta de Acción especial si te queda al menos 1 Granjero en la casa.

Cartas de Acción especial bocarrriba y bocabajo

Al comienzo de cada fase de Jornada, todas las cartas de Acción especial están disponibles en el centro de la mesa. Al tomar una de esas cartas de Acción especial, déjala **bocarrriba** en tu zona de juego. Los demás jugadores pueden tomar las cartas de Acción especial de tu zona de juego, una vez que tú las hayas utilizado (*pero tú no puedes tomar la misma carta de Acción especial dos veces en una misma ronda*).

Si quieres tomar una carta de Acción especial bocarrriba de la zona de juego de otro jugador, primero debes pagar 2 Alimentos a la reserva general (*no al otro jugador*). A continuación, realiza inmediatamente una de las acciones especiales de la carta y déjala **bocabajo** en tu zona de juego (*la acción que haya elegido el otro jugador es irrelevante; puedes realizar la misma u otra distinta*).

Ningún jugador puede tomar una carta de Acción especial que esté bocabajo. En cada ronda, durante la fase de Regreso a casa, todas las cartas de Acción especial se devuelven a la zona central, bocarrriba.

Nota: por lo tanto, hasta 2 jugadores pueden utilizar cada carta de Acción especial por ronda. El primer jugador que toma una carta de Acción especial no paga nada, mientras que el segundo paga 2 Alimentos.



Las acciones especiales

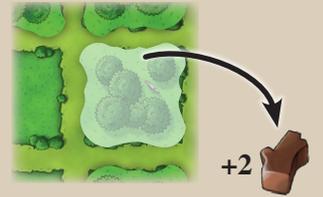
Hay 7 acciones especiales. La distribución de estas acciones en las cartas de Acción especial varía en función del número de jugadores (*en partidas sin cartas en la mano, solo 6 de las acciones especiales son relevantes*).



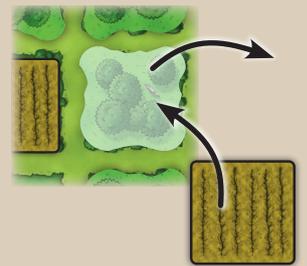
Extracción de turba: retiras 1 loseta de **Cenagal** de tu tablero de Granja y obtienes 3 Combustibles de la reserva general. Solo puedes realizar esta acción especial si te queda al menos 1 loseta de Cenagal en el tablero de Granja (*ver apartado Bosques y Cenagales más abajo para saber más sobre los Cenagales. Ver apartado Calefacción en la página 6 para saber más sobre el Combustible*).



Tala de árboles: retiras 1 loseta de **Bosque** de tu tablero de Granja y obtienes 2 Maderas de la reserva general. Solo puedes realizar esta acción especial si te queda al menos 1 loseta de Bosque en el tablero de Granja (*ver apartado Bosques y Cenagales más abajo para saber más sobre los Bosques*).



Roza y quema: intercambias 1 loseta de **Bosque** de tu tablero de Granja por 1 loseta de **Campo** de la reserva general. La loseta se coloca en la misma Parcela donde estaba el Bosque. Además, la nueva loseta de Campo debe ser adyacente a otra loseta de Campo de tu tablero de Granja, en caso de que ya tengas alguna (*si todavía no tenías ninguna, puedes sustituir cualquier Bosque de tu tablero de Granja*). Esta acción no puede realizarse si ya no te quedan Bosques. La acción especial Roza y quema no se considera una acción de Labrar 1 Campo.



Feria del caballo: obtienes 1 **Caballo** de la reserva general (*en partidas de 2, 5 y 6 jugadores, debes pagar 1 Alimento para obtener el Caballo; en partidas de 1 jugador, el precio del Caballo depende de lo que indique la carta de Acción especial*). Debes alojar al Caballo en tu Granja, o convertirlo en Alimentos mediante una Adquisición adecuada. De lo contrario, el Caballo se escapa (*ver apartado Caballos en la página 7 para saber más*).



Mercado de jornaleros: obtienes 1 **Alimento** de la reserva general (*en partidas de 3 jugadores, obtienes 2 Alimentos. En partidas de 1 jugador, la cantidad de Alimentos depende de lo que indique la carta de Acción especial*).



Contrabando: pagas 1 Combustible a la reserva general y juegas 1 **Adquisición menor** de tu mano. Recuerda que debes pagar el coste de la carta y cumplir su posible prerrequisito (*ver página 6 para saber más sobre las Adquisiciones menores*).



Trabajo clandestino: pagas 1 Alimento y 1 Combustible a la reserva general y construyes 1 **Adquisición mayor**. Recuerda que debes pagar el coste de construcción de la Adquisición (*ver página 6 y el apéndice para saber más sobre las Adquisiciones mayores*).



Bosques y Cenagales

Las losetas de Bosque y Cenagal limitan el desarrollo de tu Granja; la única forma de deshacerte de ellas es realizar acciones especiales. Los **Cenagales** se pueden retirar mediante la acción especial Extracción de turba, que también te proporciona Combustible. Los **Bosques** se pueden intercambiar por Madera o por losetas de Campo mediante las acciones especiales Tala de árboles y Roza y quema, respectivamente.

Estas reglas se aplican durante toda la partida:

- Las losetas de Bosque y Cenagal no pueden cercarse por completo ni taparse con otras losetas (*como las de Habitación o Campo*).
- No puedes construir Establos ni alojar Animales en losetas de Bosque y Cenagal.
- Las Parcelas que contienen Bosques y Cenagales se consideran **utilizadas** (*tanto para el recuento de puntuación como para los efectos de ciertas cartas*).



Hasta que te deshagas de estos Bosques, no puedes construir más Pastizales.

Adquisiciones mayores

Al comienzo de la partida, todas las casillas del tablero de Adquisiciones mayores contienen dos cartas, una encima de la otra. Una carta de Adquisición mayor **cubierta** por otra no puede construirse hasta que se construya la carta que está encima de ella.

Cuando intercambias un Hogar previamente construido por una Cocina, el Hogar se devuelve a misma la casilla en la que se encontraba al principio de la partida (*el Hogar de 2 Adobes se coloca en la casilla de la izquierda y el de 3 Adobes en la casilla de la derecha*). Esta regla también se aplica al intercambiar un Hogar o una Cocina por una Gran cocina (*la Cocina de 4 Adobes se coloca en la casilla de la izquierda y la de 5 Adobes en la casilla de la derecha*).

Adquisiciones menores



Las adquisiciones menores de esta expansión siguen las mismas reglas que las cartas del juego básico. Siempre debes pagar el coste de la carta y cumplir su prerequisite, tanto si la juegas mediante una acción de Granjero como mediante una acción especial.

Recuerda: a menos que se indique lo contrario, los prerequisites siempre se consideran requisitos mínimos. Por ejemplo, si una carta requiere que tengas una casa de adobe, también puedes jugarla si ya tienes una casa de piedra.

Calefacción

Durante la **fase de Alimentación** de cada Cosecha, no solo deberás alimentar a tus Granjeros (*como en el juego básico*), sino también calentar tu casa. El **coste de calefacción** es de **1 Combustible por cada Habitación** de la casa.



Ejemplo: tienes dos Granjeros en una casa de madera de 3 Habitaciones. Durante la fase de Alimentación, debes pagar 4 Alimentos (por los Granjeros) y 3 Combustibles (por las Habitaciones). Las Habitaciones vacías también requieren calefacción.



El coste total de calefacción se reduce en 1 Combustible si tienes una **casa de adobe** y en 2 Combustibles si tienes una **casa de piedra**.

Ejemplo: tienes 4 Granjeros en una casa de piedra de 3 Habitaciones. Durante la fase de Alimentación, debes pagar 8 Alimentos (por los Granjeros) y $3-2=1$ Combustible (por las Habitaciones).

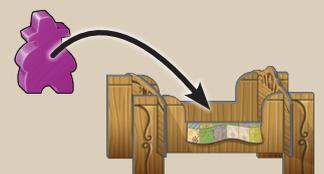
Acciones que pueden realizarse en cualquier momento



Puedes intercambiar Madera por Combustible en cualquier momento; obtienes 1 Combustible por cada Madera, de manera análoga a la regla del juego básico que permite convertir los Cereales y las Hortalizas en Alimentos en cualquier momento. Esta regla también aparece impresa en la ampliación del tablero de esta expansión («en cualquier momento» también significa que, por ejemplo, puedes intercambiar Madera por Combustible justo antes del recuento de puntuación, para obtener puntos adicionales mediante la Adquisición mayor Carbonera de turba).

Granjeros enfermos

Por cada Combustible que no puedas (o no quieras) pagar para calentar la casa, debes colocar 1 Granjero en **tu cama** (*se considera que todos tus Granjeros enfermos comparten lecho*). La única acción que puede realizar un Granjero enfermo en la próxima ronda es ir al Dispensario (*ver página 7*).



Nota: no puedes colocar en la cama a más Granjeros de los que tienes. Aunque tu deuda de Combustible supere a tu número de Granjeros, no sufres ningún otro efecto negativo.

Dispensario

El Dispensario es la única casilla de acción que pueden utilizar **cualquier número de Granjeros** (de uno o más jugadores). Al realizar esta acción, obtienes 1 Alimento. Un Granjero enfermo solo puede realizar esta acción. Durante la **fase de Regreso a casa**, los Granjeros del Dispensario vuelven a su casa (podrás volver a colocarlos de la manera habitual en la próxima ronda).

Nota: puedes colocar un Granjero en el Dispensario aunque no esté enfermo. También puedes decidir calentar menos Habitaciones de las que podrías calentar con tu Combustible y tu Madera.



Nota: al no calentar deliberadamente una Habitación, provocas que un Granjero caiga enfermo, pero esa decisión podría salirte rentable si tienes las Adquisiciones menores Baño de fango (M094) o Arcilla terapéutica (M099), que fomentan el uso del Dispensario.

Durante el recuento de puntuación, los Granjeros que siguen enfermos otorgan 1 punto en lugar de 3.



Caballos



Los Caballos son la **cuarta especie Animal**. Solo se pueden obtener mediante la acción especial FERIA del caballo.



Nota: algunas Adquisiciones menores de esta expansión también proporcionan Caballos.

Los Caballos siguen las mismas reglas que los demás Animales, especialmente las reglas de Ganadería, Cría e intercambio por Alimentos. Para convertir a los Caballos en Alimentos, necesitas las Adquisiciones mayores Matadero mayor o Gran cocina. Los Hogares y las Cocinas no permiten convertir los Caballos en Alimentos.



Nota: algunas Adquisiciones menores de esta expansión también te permiten convertir los Caballos en Alimentos: Tajo de carnicero (M101), Barbacoa (M105), Carnicería (M106) y Receta de estofado (M107).

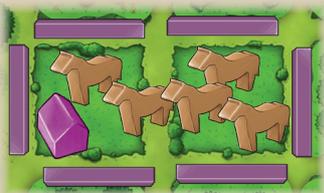
Durante el recuento de puntuación, **cada** Caballo otorga 1 punto.

Cantidad de componentes: las figuras de Caballo, las losetas de Bosque/Cenagal, las losetas de Campo/Habitación de madera y las fichas de Combustible se consideran ilimitadas. Si se agotan, puedes usar las fichas de Recurso incluidas o improvisar. Los demás componentes de esta expansión se han limitado intencionadamente.

Final de la partida y recuento de puntuación

Como de costumbre, la partida termina en la ronda 14, tras la última Cosecha. Suma los puntos en el bloc de puntuación que se incluye con esta expansión. Las categorías de puntuación son las mismas que en el juego básico, con las siguientes excepciones:

- Cada Caballo otorga 1 punto (el límite de 4 puntos no se aplica a los Caballos).



Estos Caballos otorgan 5 puntos.

- Pierdes 1 punto si no tienes ningún Caballo.



Nota: a pesar de su nombre, las Adquisiciones menores Caballo minero (M084) y Caballos de tiro (M117) no se consideran Caballos.

- Cada Granjero enfermo otorga 1 punto en lugar de 3 (no importa cuántos Granjeros hayan estado enfermos a lo largo de la partida, solo cuántos lo están en el momento del recuento).
- Las Parcelas con Bosques y Cenagales se consideran utilizadas.

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

Modo solitario

En este modo de juego se aplican las reglas del juego base y de la expansión *Bosques y cenagales*. Las únicas diferencias son la preparación de la partida (ver página 2) y el uso de las cartas de Acción especial.

Recuerda: la pieza de Quehaceres y la carta de Asamblea alternativa no se usan. Baraja las 10 cartas de Acción especial del modo solitario y déjalas bocabajo, formando un mazo de robo. Empiezas la partida con 0 Alimentos. Tus Granjeros requieren 3 Alimentos por Cosecha. En la casilla de Acopio Bosque se colocan solo 2 Maderas por ronda, en lugar de 3. Después de jugar una carta itinerante, se retira de la partida.

Fase de Preparación



Al principio de cada ronda, descubre una carta de Acción especial nueva, **a menos que la carta de la ronda anterior siga disponible**.

Si la carta de la ronda anterior sigue **disponible**, puedes elegir entre dejarla donde está o colocarla debajo del mazo de robo y descubrir una nueva (los iconos del reverso te indican las acciones especiales de cada carta).

Cuando el mazo de robo se **agote**, la carta superior de la pila de descartes se coloca bocarrriba en la mesa (esto significa que la última carta de Acción especial que se haya usado seguirá disponible durante el resto de la partida).

Fase de Jornada

En cada ronda puedes utilizar **una** de las acciones especiales de la carta descubierta. A continuación, esta se descarta en una **pila de descartes**. Una vez por ronda, puedes pagar 2 Alimentos a cambio de no descartar la carta (para no confundirte, coloca los Alimentos sobre la carta de Acción especial y retíralos al final de la ronda). Si decides hacerlo, se considera que la carta de Acción especial no se ha utilizado (la dejas bocarrriba y puedes volver a utilizarla por segunda vez en esta ronda).

Nota: la opción de colocar las cartas de Acción especial que no utilices debajo del mazo de robo te permite influir en el orden en que aparecen. La última carta de Acción especial se podrá utilizar durante un máximo de 5 rondas al final de la partida (de la ronda 10 a la 14), así que es una decisión bastante importante.

Objetivo de la partida

Para una partida sin cartas en la mano (nivel I), el objetivo es conseguir 65 puntos.

Para una partida con cartas en la mano (niveles II y III), el objetivo es conseguir 70 puntos.

Créditos

Diseño: Uwe Rosenberg

Edición (versión revisada): Grzegorz Kobiela

Diseño gráfico e ilustraciones: Klemens Franz | atelier198

Composición tipográfica: Andrea Kattng

Traducción al español: Carlos Loscertales Martínez

Revisión en español: María José Barrios González

Tienes en tus manos la edición revisada de la expansión *Bosques y cenagales* que se publicó originalmente en 2008. Se recomienda jugarla con la edición revisada del *Agricola* básico (10ª edición o posteriores). Los editores de la edición anterior fueron Hanno Girke y Uwe Rosenberg. Queremos reiterar nuestra gratitud a las más de 160 personas que probaron la primera edición. Un agradecimiento especial a Adrian Kuitert, que probó el modo para 6 jugadores con los clubs de juegos de mesa de Lingen y Tecklenburger Land.

© 2021 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de



¿Tienes preguntas, sugerencias o críticas? Envíalas a: buero@lookout-games.de

En caso de piezas perdidas o defectuosas, contacta con: soporte.asmodee.es

Apéndice

El apéndice del reglamento de *Bosques y cenagales* se divide en cinco secciones. La primera describe en detalle las nuevas Adquisiciones mayores. La segunda explica cómo combinar las Adquisiciones menores de otros mazos (*como las del juego base*) con esta expansión. La tercera enumera los nuevos términos y expresiones que se usan en esta expansión. La cuarta describe las casillas de acción nuevas (*para saber más sobre las acciones especiales, ver página 5 de este reglamento*). Por último, la quinta sección propone una variante del juego un poco más difícil.

1. Adquisiciones mayores nuevas

El tablero de Adquisiciones mayores del juego básico se amplía con dos casillas más a la derecha. **Independientemente del número de jugadores**, se colocan 24 Adquisiciones mayores (10 del juego básico y 14 de la expansión) en las 12 casillas del tablero combinado. Las Adquisiciones mayores que estén tapadas por otra carta no se pueden construir.



Mataderos mayores: al comienzo de la partida, los dos Mataderos mayores se colocan debajo de los dos Hogares. Los dos Mataderos mayores son idénticos, y su construcción cuesta 1 Adobe y 1 Piedra. A diferencia de los Hogares, los Mataderos mayores solo sirven para convertir Animales en Alimentos. Proporcionan 1 Alimento por cada Oveja o Jabalí y 2 Alimentos por cada Vaca o Caballo.

Un mismo jugador puede construir ambos Mataderos mayores, con el fin de obtener los 2 puntos que otorga cada uno y negarles a otros jugadores la posibilidad de construirlos (*son las únicas ventajas de poseer ambas cartas*). Los Mataderos mayores no se consideran una mejora.



Grandes cocinas: al comienzo de la partida, las dos Grandes cocinas se colocan debajo de las dos Cocinas. Las dos Grandes cocinas son idénticas, y su construcción cuesta 6 Adobes. Las Grandes cocinas se consideran una mejora de los Hogares y las Cocinas; por lo tanto, también pueden conseguirse devolviendo un Hogar o una Cocina (*ver página 6 de este reglamento*). En tal caso, toma la Gran cocina del tablero de Adquisiciones mayores antes de devolver el Hogar o la Cocina.

La única diferencia entre una Cocina y una Gran cocina es que la Gran cocina también permite convertir los Caballos en Alimentos (2 Alimentos por cada Caballo).



La **Estufa** y la **Estufa de azulejos** te ayudan a reducir el coste de calefacción. La Estufa reduce el coste de calefacción en 1 Combustible (*es decir, calienta 1 Habitación*) y te proporciona 2 Combustibles al construirla. La Estufa de azulejos, en cambio, te garantiza un coste de calefacción máximo de 1 Combustible para toda la casa. Ten en cuenta que la Estufa de azulejos no reduce el coste de calefacción, tan solo impone un límite máximo (*seguirías pagando un coste de calefacción de 1 Combustible en una casa de adobe de 2 Habitaciones. Si tu coste de calefacción es de 0 Combustibles, la Estufa de azulejos no proporciona ninguna ventaja*).

Tanto la Estufa como la Estufa de azulejos se consideran hornos, y otorgan 1 punto cada una. La Estufa cuesta 1 Piedra y 1 Adobe; la Estufa de azulejos cuesta 1 Piedra y 2 Adobes. Al comienzo de la partida, se colocan debajo del Horno de adobe y del Horno de piedra, respectivamente.



La **Tienda de ebanistería**, la **Tienda de alfarería** y la **Tienda de cestería** te permiten intercambiar Maderas, Adobes y Juncos por otros Materiales de construcción. La Tienda de ebanistería te permite intercambiar Madera por Adobe. La Tienda de alfarería hace lo contrario: te permite intercambiar Adobe por Madera. Por su parte, la Tienda de cestería te permite intercambiar Juncos por cualquier otro Material de construcción (*Madera, Adobe o Piedra*). Estos edificios, denominados **edificios de trueque**, otorgan 2 puntos y cuestan 1 Piedra y 1 Madera, 1 Adobe o 1 Junco, respectivamente. Al comienzo de la partida, se colocan debajo del Taller de ebanistería, el Taller de alfarería y el Taller de cestería, respectivamente.



La **Parroquia** te proporciona 2 Alimentos al construirla. Además, en cada Cosecha puedes utilizar la Parroquia una sola vez para intercambiar 1 Combustible por 1 punto extra. La Parroquia otorga 4 puntos, y su construcción cuesta 2 Maderas y 4 Piedras. Al comienzo de la partida, se coloca debajo del Pozo.



La **Carbonera de turba** y la **Cabaña del guardabosques** mejoran las acciones especiales Extracción de turba y Tala de árboles al proporcionarte 1 Combustible y 1 Madera adicionales, respectivamente. Si tienes al menos 1 Caballo, te proporcionan 2 Combustibles o Maderas adicionales (*en lugar de 1*). Al comienzo de la partida, se colocan en la ampliación del tablero de Adquisiciones mayores.

La Carbonera de turba otorga 1 punto, y su construcción cuesta 1 Piedra. Durante el recuento de puntuación, te permite intercambiar tu Combustible sobrante por puntos adicionales. Si gastas 3 Combustibles, obtienes 1 punto adicional; si gastas 5 Combustibles, obtienes 2 puntos adicionales (*no puedes conseguir más de 2 puntos adicionales de esta manera*). Para conseguir estos puntos adicionales, debes gastar el Combustible (*no puedes usarlo para cumplir los efectos de otras cartas*).

La Cabaña del guardabosques también otorga 1 punto, y su construcción cuesta 1 Madera y 2 Adobes. Durante el recuento de puntuación, te otorga 1 punto adicional por cada Bosque que haya en tu tablero de Granja. Los Bosques se quedan donde están: no es necesario gastarlos para obtener los puntos adicionales (*recuerda que solo cuentan los Bosques visibles; ver Bosques y Cenagales visibles en la página 12*).



El **Museo de la turba** te ofrece un descuento de uno de los Materiales de construcción de diversas Adquisiciones mayores: el Pozo, los tres talleres de artesanía (*Taller de ebanistería, Taller de alfarería y Taller de cestería*), los Hornos de adobe y de piedra y la Cabaña del guardabosques. El Museo de la turba otorga 3 puntos, y su construcción cuesta 1 Adobe, 1 Junco y 1 Piedra. Al comienzo de la partida, se coloca debajo de la Carbonera de turba.



El **Picadero** te proporciona 1 Alimento al comienzo de todas las rondas restantes, siempre que tengas 2 Caballos. Si no tienes 2 Caballos al comienzo de una ronda, no obtienes el Alimento. Esto no afecta a las rondas posteriores: si más adelante vuelves a tener 2 o más Caballos, obtienes los Alimentos de esa ronda (*pero no los de las rondas anteriores en las que no tenías 2 Caballos*). El Picadero otorga 3 puntos, y su construcción cuesta 2 Maderas, 1 Adobe y 1 Junco. Al comienzo de la partida, se coloca debajo de la Cabaña del guardabosques.

2. Adquisiciones menores de otros mazos

Las cartas del juego básico y de todas las expansiones publicadas se han diseñado **sin tener en cuenta la expansión Bosques y cenagales**, por lo que ciertas cartas podrían considerarse demasiado potentes cuando se combinan con esta expansión. En esta sección se enumeran las cartas ya publicadas que podrían dar problemas, y se ofrecen posibles soluciones. En caso de duda, podéis acordar no incluir una carta problemática antes de empezar la partida.

Las cartas que recompensan a los jugadores por utilizar **todas o casi todas sus Parcelas** pueden equilibrarse añadiendo el requisito de no tener Bosques ni Cenagales en ellas. Hasta el momento, las cartas afectadas son las siguientes: Gran hacienda (A033, Adquisición menor, juego básico) y Hacendado (B132, Oficio, mazo Bubulcus).



Las cartas que recompensan a los jugadores por tener muchas **Adquisiciones** pueden equilibrarse si no se tienen en cuenta las Adquisiciones mayores nuevas. Hasta el momento, las cartas afectadas son las siguientes: Fanfarrón (A133, Oficio, juego básico), Señor de la casa (B153, Oficio, mazo Bubulcus), Secretario municipal (D173, Oficio, expansión para 5-6 jugadores), Campesina (B133, Oficio, mazo Bubulcus), Sueldo (B007, Adquisición menor, mazo Bubulcus), Porteador de madera (A117, Oficio, mazo Artifex) y Taller de carpintería (B075, Adquisición menor, mazo Bubulcus).



Las cartas que se refieren a cualquier especie Animal también se aplican a los **Caballos** (*no es algo necesariamente negativo*). Hasta el momento, las cartas afectadas son las siguientes: Maestro ganadero (B168, Oficio, mazo Bubulcus), Forraje (A084, Adquisición menor, mazo Artifex) y Corral (B012, Adquisición menor, mazo Bubulcus).



Las cartas que hacen referencia a los **puntos negativos** no deberían tener en cuenta la ficha de Sendero forestal (*ver Fichas especiales en la página 11*). Hasta el momento, la única carta afectada es la siguiente: Burgomaestre (C135, Oficio, expansión morada con miniaturas).



3. Terminología nueva

En esta sección se explican los nuevos términos y expresiones que se utilizan en las cartas de Adquisición menor de esta expansión.

Parcelas bloqueadas: las Adquisiciones menores Panteón familiar (M064) y Arqueología rural (M070) bloquean una Parcela del tablero de Granja durante el resto de la partida, por lo que dicha Parcela ya no se puede utilizar. No puedes cercar la Parcela ni colocar losetas, Establos o Animales en ella. Durante el recuento de puntuación, la Parcela bloqueada se considera utilizada.

Intercambiar un Cenagal por un Campo: algunas cartas te permiten intercambiar una loseta de Cenagal por una loseta de Campo. Funciona exactamente igual que al intercambiar una loseta de Bosque por una loseta de Campo mediante la acción especial Roza y quema (ver página 5 de este reglamento). Solo es posible hacerlo si el Cenagal se encuentra adyacente a un Campo preexistente. Si todavía no tienes ninguno, puedes sustituir cualquier Cenagal de tu tablero de Granja. Este intercambio no se considera una acción especial de Roza y quema.

Los **Terrenos de ampliación** entran en juego mediante las Adquisiciones menores Expansión agraria (M050) y Explotación de cenagales (M051). Se colocan junto a uno de los cuatro lados del tablero de Granja, de tal forma que las dos Parcelas del Terreno de ampliación queden adyacentes a dos Parcelas del tablero de Granja. De esta manera, el tamaño de tu Granja aumenta en 2 Parcelas. Ten en cuenta que las dos Parcelas que te proporciona la Explotación de cenagales empiezan con un Cenagal en cada una.

- Detalles:**
- Las nuevas Parcelas se consideran parte de tu tablero de Granja. Son adyacentes entre sí, además de adyacentes a 1 Parcela cada una del tablero original.
 - Las nuevas Parcelas pueden usarse igual que cualquier otra Parcela del tablero original.
 - Durante el recuento de puntuación, se te restarán puntos en la categoría de Parcelas sin utilizar por las Parcelas nuevas si no las utilizas.
 - Si juegas tanto la Expansión agraria como la Explotación de cenagales, puedes optar por colocar el segundo Terreno de ampliación adyacente al primero, de manera que no toque el tablero de Granja original.

Adelantar una Adquisición mayor: las Adquisiciones menores Cepillo deshollinador (M062) y Epístola (M063) te permiten colocar la Estufa de azulejos encima del Horno de piedra y la Parroquia encima del Pozo, respectivamente (en otras palabras, se intercambia la posición de estas cartas en el tablero de Adquisiciones mayores). De esta manera, la Estufa de azulejos y la Parroquia podrán adquirirse antes de que se construyan el Horno de piedra y el Pozo, respectivamente. Si el Horno de piedra o el Pozo ya se han construido, no se desplaza ninguna carta.

Fichas especiales: las fichas especiales de Sendero forestal y Panteón se utilizan con las Adquisiciones menores Sendero forestal (M027) y Panteón familiar (M064). La ficha especial de Sendero forestal resta 1 punto durante el recuento de puntuación. La ficha especial de Panteón otorga 1 punto adicional durante el recuento de puntuación, pero también bloquea 1 Parcela de tu tablero de Granja durante el resto de la partida (ver Parcelas bloqueadas).

Mejora: en el reglamento del juego básico se explica qué es una mejora: las Cocinas se consideran mejoras de los Hogares. La expansión Bosques y cenagales añade la Gran cocina como una mejora de los Hogares y las Cocinas.

Algunas Adquisiciones menores también se consideran mejoras (como la del mazo Artifex: Hogar oriental, A060). Estas cartas se consideran **tanto Adquisiciones menores como mayores** (puedes jugarlas mediante una acción de Adquisición menor o de Adquisición mayor). Algunas de estas mejoras también requieren que devuelvas una Adquisición mayor concreta al lugar que le corresponde en el tablero de Adquisiciones mayores.

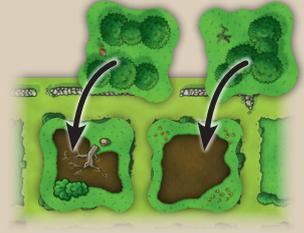
Ten en cuenta que las Adquisiciones menores Iglesia (M068) y Carnicería (M106) requieren que retires de la partida las Adquisiciones mayores Parroquia y Matadero mayor, respectivamente. En tales casos, las cartas no se devuelven al tablero de Adquisiciones mayores.



Las **fichas de Uso** se utilizan con las Adquisiciones menores Depósito (M090), Tienda de materiales (M125) y Economato (M126) para indicar cuántas veces puedes usar el efecto de la carta. Cada vez que uses su efecto, retira 1 ficha de Uso de la carta y devuélvela a la caja. El efecto se puede usar en cualquier momento **salvo** en mitad de un pago (*por ejemplo, no puedes usar el Depósito para pagar un coste de calefacción de 3 Combustibles*). Las fichas de Uso de una carta no se pueden reponer.



Bosques y Cenagales visibles: puedes obtener Bosques y Cenagales adicionales con Adquisiciones menores de esta expansión. En esos casos, normalmente tendrás que colocar las losetas en Parcelas sin utilizar de tu tablero de Granja. Por el contrario, las Adquisiciones menores Espesura (M046) y Bosque cenagoso (M047) requieren que coloques nuevos Bosques sobre losetas de Bosque y Cenagal preexistentes, tapándolas. A la hora de aplicar efectos de cartas o de realizar el recuento de puntuación, solo se tienen en cuenta los Bosques y Cenagales visibles (descubiertos).



4. Casillas de acción nuevas

Esta sección explica las casillas de acción específicas de esta expansión.



Dispensario: 1 Alimento

El Dispensario es la única casilla de acción que pueden usar más de 1 Granjero, incluidos los Granjeros enfermos. Al realizar la acción, obtienes 1 Alimento de la reserva general. El Dispensario se explica detalladamente en la página 7 de este reglamento.



Mercado de Recursos: ①+② jugadores, 1 Alimento, 1 Piedra

En partidas de 1-2 jugadores, la casilla de acción Mercado de Recursos se encuentra debajo del Dispensario. Al realizar la acción, obtienes 1 Alimento y 1 Piedra de la reserva general. En partidas de 3 o más jugadores, la casilla de acción Mercado de Recursos está impresa en la ampliación del tablero principal del juego básico (*la acción puede variar en función del número de jugadores*).



Quehaceres: nivel de complejidad I, ②-⑤ jugadores, Construir 1 Establo y/o Hornear pan

La pieza de Quehaceres se utiliza con el nivel de complejidad I (*a menos que juegues en modo solitario*). Al realizar la acción, puedes construir 1 Establo pagando 1 Madera. Además (*o en su lugar*), puedes realizar una acción de Hornear pan (*esta información también se puede consultar en la página 1 del apéndice del juego básico*).



Asamblea: niveles de complejidad I+II, Ser el jugador inicial y casilla de Acopio: +1 Alimento

En los niveles I y II, la casilla de acción Asamblea no te permite jugar una Adquisición menor, pero a cambio puedes obtener todos los Alimentos acumulados en la casilla. En la fase de Preparación de cada ronda se añade 1 Alimento a la casilla de Acopio. En el modo solitario, la casilla de acción Asamblea no cambia (*esta expansión incluye una carta con la casilla de acción Asamblea alternativa y la casilla de acción Semillas de Cereales; esta última es idéntica a la que aparece en el tablero principal*).

5. Variante para 1-6 jugadores

Si quieres aumentar ligeramente la dificultad, te recomendamos jugar con la siguiente variante que añade un uso nuevo para el Combustible.

Cada vez que construyas (*pero no cuando mejores*) una Adquisición con el símbolo , coloca una ficha de Combustible de la reserva general sobre la carta para indicar que todavía no se puede usar. No podrás usar la Adquisición para cocinar hasta que retires la ficha de Combustible de la carta, pagando 1 ficha de Combustible de tu reserva **en cualquier momento**.

Se aplican las siguientes reglas a las **mejoras**:

- Si mejoras una Adquisición que tiene una ficha de Combustible, la ficha de Combustible **pasa** a la mejora para indicar que todavía no se puede usar para cocinar.
- Si mejoras una Adquisición que no tiene una ficha de Combustible, la mejora **no** recibe una ficha de Combustible y puede usarse inmediatamente para cocinar.

