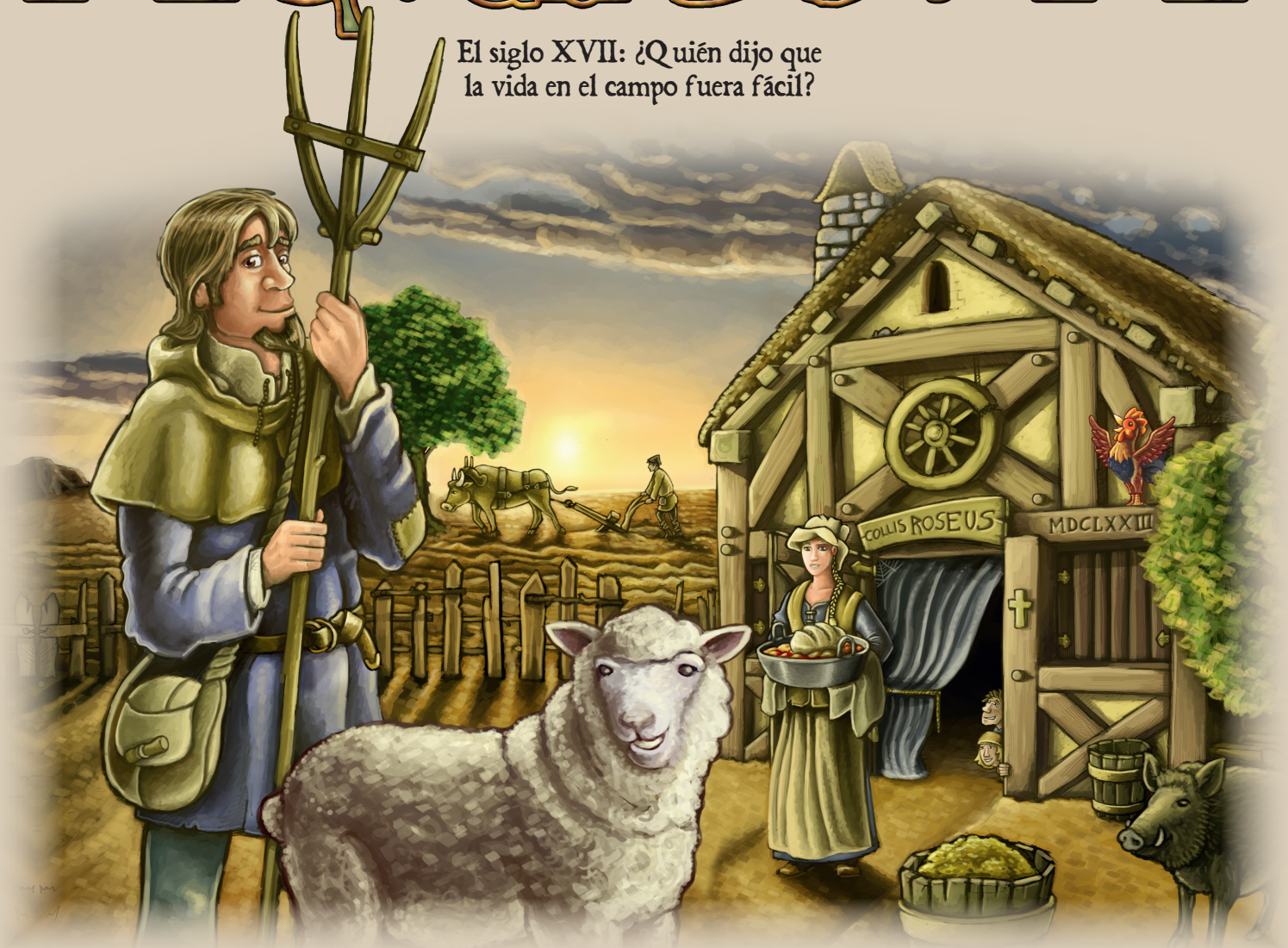


Uwe Rosenberg

AGRICOLA

El siglo XVII: ¿Quién dijo que la vida en el campo fuera fácil?



Un juego de desarrollo rural para 1-4 jugadores a partir de 12 años
Duración de la partida: ~30 minutos por jugador

Idea del juego

Estamos en Europa Central, en el año 1670 d. C. Por fin ha desaparecido la plaga que llevaba siglos asolando la región, y el mundo civilizado vuelve a ponerse en marcha. Los habitantes empiezan a reformar y ampliar sus modestas viviendas de madera. Hay que labrar y sembrar los campos para recolectar los cultivos. La dieta básica se compone de gachas, pan y hortalizas, pero tras años de hambruna la carne empieza a ser cada vez más frecuente (*como sucede hoy en día, a medida que aumenta la riqueza*). Al final de la partida, el jugador más próspero será el ganador. Curiosamente, los animales que no te hayas comido contribuirán a tu fortuna.

© 2022 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Alemania
www.lookout-games.de



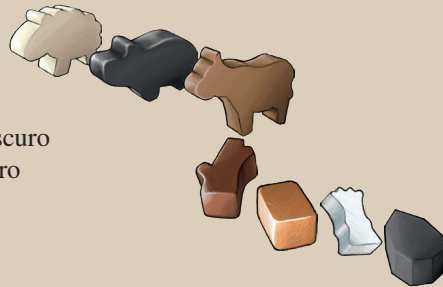
¿Tienes preguntas, sugerencias o críticas? Envíalas a:
rules@lookout-games.de

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

Contenido

Figuras de madera

- 18 Ovejas de color blanco
- 15 Jabalíes de color negro
- 13 Vacas de color marrón
- 38 Maderas de color marrón oscuro
- 26 Adobes de color marrón claro
- 14 Juncos de color blanco
- 16 Piedras de color negro



- 24 Cereales de color amarillo
- 16 Hortalizas de color naranja
- 1 peón de Jugador inicial

En 4 colores distintos:

- 4x 15 Cercas
- 4x 4 Establos
- 4x 5 Granjeros



Tableros

- 4 tableros de Granja (uno por jugador)
- 1 tablero principal
- 1 soporte para las Adquisiciones mayores
- 2 ampliaciones (con el resumen de puntuación y, en uno de ellos, casillas de acción para partidas de varios jugadores)



Losetas y piezas

- 23 losetas de Campo/Habitación de madera
- 16 losetas de Habitación de adobe/piedra
- 3 piezas de variante
- 1 pieza de Quehaceres (para partidas sin cartas)



Fichas

- 55 fichas de 1 Alimento
- 10 fichas de 5 Alimentos
- 3 fichas de Sugerencia amarillas (para la presentación rápida)
- 20 fichas de Recurso (con diversos Recursos)
- 7 fichas de Mendicidad
- 74 fichas especiales (para las distintas variantes)



430 cartas

- 14 cartas de Ronda para las etapas 1-6
- 10 cartas de Adquisición mayor de color rojo (impresas en cartón grueso)
- 168 cartas de Oficio de color amarillo
- 168 cartas de Adquisición menor de color naranja



- 24 cartas del mazo X
- 26 cartas del mazo L
- 20 cartas del mazo L (para usarlas como preferas)

Otros componentes

- 1 bloc de puntuación
- Este reglamento de 12 páginas
- 1 apéndice de 16 páginas

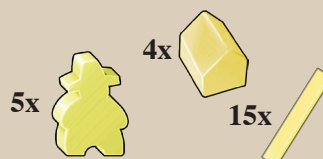
Jugadores										
Ciudades										
Plantas										
Cerros										
Herramientas										
Ovinos										
Jabalíes										
Yucas										
Reserva en cultivo										
Establos usados										
Habitaciones de adobe										
Habitaciones de piedra										
Cerros										
Puntos acumulados										
Total										

Preparación

En primer lugar, se explican las reglas para partidas de 2-4 jugadores. Las reglas para partidas en solitario se encuentran en la última página de este reglamento.

Zona de juego personal

Elige un color y toma las 5 figuras de Granjero, los 4 Establos y las 15 Cercas correspondientes.



Toma un tablero de Granja y coloca 2 Granjeros, uno en cada Habitación. Los 3 Granjeros restantes, así como las Cercas y los Establos, constituyen tu reserva. Devuelve a la caja los componentes de colores y los tableros de Granja que no se vayan a utilizar durante esta partida.



Losetas de Habitación y de Campo

Coloca la pila de losetas de Habitación de adobe/piedra junto al tablero principal. Después, divide en dos mitades la pila de losetas de Habitación de madera y déjalas junto al tablero principal, colocando una mitad con las Habitaciones de madera bocarriba, y la otra mitad con los Campos bocarriba.



Tablero principal con casillas de acción


Deja el tablero principal en el centro de la zona de juego. Encaja en el tablero principal la ampliación correspondiente al número de jugadores, con el lado correcto hacia arriba.



Así queda el tablero en partidas para 2 jugadores.



Así queda el tablero en partidas para 3 jugadores.

Determinad al azar qué jugador recibe el **peón de Jugador inicial**. El jugador inicial recibe 2 Alimentos; los demás jugadores reciben 3 Alimentos .

Adquisiciones y Oficios

Adquisiciones mayores

Coloca las cartas de Adquisición mayor (de color rojo) dentro del soporte, cada una en su lugar designado. La fila superior contiene 2 Hogares, 2 Cocinas y el Pozo. La fila inferior contiene los Hornos de adobe y los Talleres de ebanistería, alfarería y cestería.

Adquisiciones menores

Baraja las cartas de Adquisición menor (de color naranja) y reparte 7 cartas a cada jugador.

Oficios

A la izquierda de la ilustración de las cartas de Oficio (de color amarillo) hay un símbolo cuadrado que indica el número de jugadores que debe haber en la partida para usar cada carta. [1+] significa 1-4 jugadores, [3+] significa 3-4 jugadores, y [4] significa 4 jugadores. Devuelve a la caja las cartas de Oficio que no se vayan a utilizar. Baraja las cartas restantes y reparte 7 a cada jugador.



Los Hogares cuestan 2 y 3 Adobes respectivamente. Las cocinas cuestan 4 y 5 Adobes respectivamente.



Empezarás la partida con 7 cartas naranjas y 7 cartas amarillas en la mano.

Cartas de Ronda

Baraja las 14 cartas de Ronda y luego sepáralas según los números del dorso (que corresponden a las 6 etapas de la partida). Obtendrás 6 mazos que deberás colocar en orden: las cartas de la etapa 1 encima de las de la etapa 2, etc.



Deja todos los Animales (Ovejas, Jabalíes y Vacas), los Materiales de construcción (Maderas, Adobes, Juncos y Piedras), los Cultivos (Cereales y Hortalizas) y las fichas de Alimento al lado del tablero, como reserva general.

Las fichas de Recurso y de Mendicidad serán necesarias en contadas ocasiones, así que puedes dejarlas apartadas hasta que las necesites.



- Piezas de Quehaceres y de variantes

En las páginas 1, 8, 10 y 11 del apéndice se explica el uso de la pieza de Quehaceres y de las demás piezas de variantes. En el juego básico no se utilizan.

- Fichas de Sugerencia

Las 3 fichas de Sugerencia se utilizan en partidas con jugadores novatos o con niños pequeños (ver página 1 del apéndice). Por lo demás, no son necesarias.

Resumen del juego

Las partidas de *Agricola* duran 14 rondas. En cada ronda, colocarás a cada uno de tus Granjeros en **una casilla de acción** y realizarás la acción correspondiente. Las casillas de acción disponibles son las que aparecen en el tablero principal.

En sentido horario, os iréis turnando para colocar 1 Granjero en 1 casilla de acción, hasta que todos hayáis colocado a todos vuestros Granjeros. Es inevitable que os estorbéis los unos a los otros, ya que cada casilla de acción solamente puede estar ocupada por un Granjero en cada ronda. Los Granjeros no se recuperan hasta que todos los jugadores no hayan terminado de colocar los suyos.

Tu objetivo es conseguir Alimento para tu familia y desarrollar tu Granja para que valga muchos puntos.

A continuación, te ofrecemos un ejemplo rápido de lo que puedes hacer en tu Granja para obtener puntos. Cuando estés leyendo el reglamento, podrás volver a esta página de vez en cuando para entender mejor lo que acabes de aprender. Estas dos páginas no mencionan ninguna regla que no aparezca explicada en otra parte del reglamento.



Ejemplo de Granja

Al final de la partida, tu Granja podría ser algo parecido a esto:

Trabajar la tierra no es tarea fácil. Hay que labrar los campos, conseguir semillas y plantarlas. Al final, tus esfuerzos se verán recompensados con una abundante cosecha.

Empiezas la partida con solo dos Habitaciones. En este ejemplo, se han añadido dos Habitaciones más a lo largo de la partida.

Cada Habitación tiene sitio para un solo Granjero. Sin embargo, esta casa de cuatro Habitaciones tiene 5 Granjeros; en las últimas rondas de la partida, la falta de espacio ya no supone un problema.

Aunque inicialmente estaba hecha de madera, ahora la vivienda cuenta con Habitaciones de piedra, tras haberse sometido a dos Reformas. Semejante lujo te dará una buena cantidad de puntos.

Durante la partida, puedes tener un único Animal dentro de la casa, como mascota.



Puedes tener Campos de Cereales y de Hortalizas, pero también Campos que permanecerán vacíos hasta que decidas sembrarlos.

Puedes desarrollar tu Granja por medio de la construcción, la agricultura y la ganadería. Los componentes de cada categoría deben ser siempre adyacentes entre sí: Habitaciones con Habitaciones, Campos con Campos y Pastizales con Pastizales.

Casi todos los Animales deben guardarse en Pastizales o en Establos.

El tamaño de un Pastizal determina su capacidad (las reglas de ganadería se explican más adelante).



Ejemplo de puntuación

Al final de la partida, el jugador cuya Granja valga más puntos será el ganador.

El siguiente ejemplo te dará una idea aproximada de cómo conseguir los puntos. Los números entre paréntesis representan los puntos totales obtenidos en cada categoría (las reglas de puntuación se explican en la página 12 del reglamento y en las páginas 11 y 12 del apéndice).

2 Cada Habitación de una casa de piedra vale 2 puntos (8).

3 Cada Granjero vale 3 puntos (15).

-1 Pierdes 1 punto por cada Parcela sin utilizar que haya en la Granja (-2).

Pierdes 1 punto por cada especie Animal que no tengas (-1 por las vacas).

4 Campos valen 3 puntos (3).

Recibes puntos por el total de Cereales y por el total de Hortalizas que tengas entre la reserva y la Granja. Según la tabla, 3 Cereales valen 1 punto y 1 Hortaliza vale 1 punto (2).

Cada Pastizal vale 1 punto, sea cual sea su tamaño (2).

Cada Establo ubicado dentro de un Pastizal vale 1 punto (1).

6 Jabalíes valen 3 puntos (3).

8 Ovejas valen 4 puntos (4).

En total, esta Granja vale 35 puntos.

Adquisiciones y Oficios

Las cartas aportan una enorme variedad a las partidas de *Agrícola*. Hay 3 tipos de cartas: Adquisiciones menores (de color naranja), Adquisiciones mayores (de color rojo) y Oficios (de color amarillo).

Continuando con la puntuación anterior, aquí tienes tres ejemplos más:

Recibes puntos según el valor indicado en las Adquisiciones mayores y menores. El Telar vale 1 punto, y el Taller de ebanistería vale 2 puntos (3).

Algunas cartas te proporcionan puntos adicionales si cumples determinadas condiciones. El Telar te otorga puntos por tener Ovejas, así que tus 8 Ovejas te dan 2 puntos adicionales. El Taller de ebanistería te permite intercambiar la Madera sobrante de tu reserva por puntos adicionales: 5 Maderas valen 2 puntos (4).

Los Oficios también pueden sumar puntos. El Fanfarrón te puede otorgar hasta 9 puntos adicionales en función del número de Adquisiciones que hayas puesto en juego durante la partida. Por desgracia, como solamente tienes el Telar y el Taller de ebanistería, no recibes ningún punto adicional por este Oficio (0).

Una puntuación de 30 puntos se considera respetable si es tu primera partida, pero los jugadores veteranos pueden aspirar a puntuaciones de 40 puntos o más.

La puntuación final de este ejemplo (42) es intencionada; estaría entre mis mejores puntuaciones personales (si no fuera ficticia).



Secuencia de juego

Cada una de las **14 rondas tiene hasta 4 fases**, que se juegan seguidas. Durante la fase de Jornada, colocarás a tus Granjeros en las casillas de acción para realizar acciones. Cada ronda empieza con la fase de Preparación.

1. Fase de Preparación

La mayor parte de las casillas de acción vienen impresas en el tablero principal. Además, en cada ronda, se descubrirá una nueva acción disponible. Para ello, roba la carta superior del mazo de cartas de Ronda y colócala bocarriba en la casilla correspondiente a la ronda actual (*en el reverso de la pieza de Quehaceres hay un resumen de todas las cartas de Ronda, divididas por etapas*).

Si en la casilla en la que vas a colocar la carta de Ronda hay algún Recurso debido al efecto de alguna carta (*ver +páginas 10-11+ del reglamento*), es en este momento cuando los jugadores reciben dichos Recursos. Una vez hecho esto, coloca la cantidad de Recursos indicados en cada una de las casillas de acción que muestren una flecha de color ocre, incluso si todavía quedan Recursos de rondas anteriores. Estas casillas se denominan «casillas de Acopio».



Al construir el Pozo, tienes que colocar 1 Alimento en las 5 casillas de ronda siguientes.



En este ejemplo, se añaden 3 Maderas más a las 3 que ya había en la ronda anterior.

2. Fase de Jornada

Empezando por el jugador inicial (y continuando en sentido horario), cada jugador colocará un Granjero en una casilla de acción hasta que todos los jugadores hayan colocado todos sus Granjeros en juego*. Si una casilla de acción ya está ocupada, nadie más podrá usarla durante el resto de la ronda. Al colocar un Granjero, debes realizar inmediatamente la acción de la casilla. Algunas casillas permiten realizar múltiples acciones. No puedes ocupar una casilla de acción si no vas a realizar al menos una de las acciones disponibles.

**A medida que avance la partida, es posible que algunos jugadores tengan más Granjeros que otros. En tal caso, se saltará el turno de los jugadores que ya no tengan Granjeros por colocar y continuarán jugando los demás en sentido horario.*

Detalles sobre la fase de Jornada

Hay que diferenciar entre casillas de Acción permanente y casillas de Acopio. Las casillas de Acción permanente siempre permiten realizar una misma acción en cada ronda, mientras que las casillas de Acopio van acumulando Recursos ronda tras ronda, por lo que las cantidades irán variando a lo largo de la partida.



Cuando usas una casilla de Acopio, recibes todos los Recursos que hay en esa casilla, y los depositas en tu reserva.



En este caso, solamente podrás construir una Adquisición después de haber reformado la casa.

Algunas casillas permiten realizar múltiples acciones en cualquier orden (*se identifican por la expresión «y/o»*), mientras que otras te obligan a realizar las acciones en un orden determinado (*se identifican por la expresión «y luego»*). En este último caso, para poder realizar la segunda acción es obligatorio realizar antes la primera.

3. Fase de Regreso a casa

Cuando todos los jugadores hayan colocado a todos sus Granjeros, estos regresan a sus Habitaciones.

4. Fase de Cosecha

Algunas rondas finalizan con una Cosecha, momento en el que recolectarás Cereales y Hortalizas, alimentarás a tu familia y tus Animales tendrán crías. La Cosecha se explica en mayor detalle en la página 9.

Este símbolo señala las rondas que finalizan con una Cosecha.



En la fase de Jornada intentarás cumplir los objetivos indicados en el apartado Resumen del juego. Como ya se ha dicho, hay tres categorías que no debes descuidar, pero puedes centrarte en cada una de ellas en diferentes momentos a lo largo de la partida: destrucción y ampliación familiar, ganadería, y agricultura. Vamos a verlas una por una.



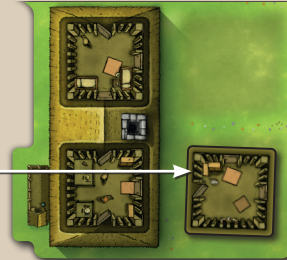
Construcción y ampliación familiar



Empiezas la partida con una casa de madera con espacio para dos personas. Si deseas ampliar tu familia para aumentar el número de acciones que puedes realizar en cada ronda, primero tendrás que ampliar la casa. Para ello, necesitarás Materiales de construcción (*inicialmente, Madera y Juncos*) que podrás conseguir en algunas casillas de Acopio, como el Bosque y el Juncal.

Añadir Habitaciones

Utiliza la casilla Ampliación de la Granja para realizar la **acción Construir Habitaciones** y paga los Materiales necesarios: **5 Maderas y 2 Juncos**. A continuación, toma una loseta de Habitación de madera de la reserva general y colócala en tu tablero de Granja, adyacente a alguna de las Habitaciones existentes.



Esta es la casilla Ampliación de la Granja.

Detalles sobre la construcción de Habitaciones

- Con una sola acción, puedes construir tantas Habitaciones como puedas permitirte, una tras otra.

- Si tu Granja no dispone de espacio válido para añadir una Habitación, no podrás construir más Habitaciones.

Ahora ya tienes más Habitaciones que Granjeros, lo cual es el prerequisite para poder realizar la **acción Ampliar la familia con Habitación disponible** de la carta de Ronda Ampliación familiar planificada. Cuando realices dicha acción, coloca un Granjero de tu reserva junto al Granjero que acaba de realizar la acción. Al final de esta ronda, cuando tus Granjeros regresan a casa, coloca el nuevo Granjero en su propia Habitación, de modo que cada uno ocupe una Habitación distinta. A partir de la ronda siguiente, dispondrás de un turno adicional. La ampliación familiar estará disponible a partir de las rondas 5, 6 o 7 (*en función de cuándo entre en juego la carta de Ronda Ampliación familiar planificada*).



Estos dos Granjeros representan a una madre y su hijo.

Reforma

En las rondas 5, 6 o 7 entrará en juego la casilla Reformas en casa. En esta casilla podrás realizar la **acción Reformar la casa** para transformar tu casa de madera en una valiosa **casa de adobe**, colocando dos losetas de Habitación de adobe sobre las dos Habitaciones de madera impresas en tu tablero de Granja, y sustituyendo también cualquier Habitación de madera que hayas construido adicionalmente por Habitaciones de adobe. Para ello, deberás pagar 1 Juncos para remodelar el tejado y 1 Adobe por cada Habitación.



Más adelante, podrás volver a reformar tu casa, pagando 1 Juncos por el tejado y 1 Piedra por Habitación, y convertirla así en una **casa de piedra** (*para ello, solo tienes que dar la vuelta a todas tus losetas de Habitación de adobe*).

Estas Habitaciones de piedra sustituyen a las de adobe.



Detalles sobre las Reformas

- Cuando reformas la casa, estás obligado a reformar todas sus Habitaciones a la vez. No está permitido reformar la casa de forma parcial.

Una vez que tengas una casa de adobe, ya solo podrás incorporar Habitaciones de adobe. Por lo tanto, cuando uses la casilla Ampliación de la Granja, tendrás que pagar 5 Adobes y 2 Juncos por cada nueva Habitación. Más adelante, cuando tengas una casa de piedra, tendrás que pagar 5 Piedras y 2 Juncos por cada Habitación.

Cartas de Ronda finales

Hacia el final de la partida, la ampliación de la familia se acelera. En las rondas 12 o 13 aparecerá la carta de Ronda Ampliación familiar urgente, que te permitirá realizar la **acción Ampliar la familia incluso sin una Habitación disponible**.



Detalles sobre la ampliación familiar

- Si después de realizar la acción Ampliar la familia sin una Habitación disponible construyes una nueva Habitación, uno de tus Granjeros se traslada de inmediato a dicha Habitación. Por lo tanto, no es posible realizar una acción de Ampliar la familia con Habitación disponible justo después, porque no habría suficiente sitio en la casa.

En la última ronda de la partida entra en juego una segunda casilla que permite reformar la casa.



La casilla de acción Reformas en la Granja también te permite mejorar tus capacidades de ganadería (ver siguiente apartado).

Ganadería

La ganadería puede jugar un papel muy importante a la hora de alimentar a tu familia. Puedes conseguir Animales mediante algunas casillas de Acopio. Cuando utilizas una, recibes todos los Animales que hay en ella.



Colocación de Animales

La casilla de Acopio Mercado ovino entrará en juego entre las rondas 1 y 4; el Mercado porcino, en las rondas 8 o 9; y el Mercado bovino, en las rondas 10 u 11.

A diferencia de los Cultivos y los Materiales de construcción, los Animales no se depositan en tu reserva personal, sino que deberás colocarlos en el tablero de Granja para que no se te escapen. Hay varias opciones para evitar que esto suceda.

La acción Construir Cercas te permite rodear una o más Parcelas de tu Granja con Cercas, creando así un Pastizal. Cada jugador dispone de 15 Cercas en su reserva. Cada Pastizal solo podrá alojar a una única especie Animal, con un máximo de 2 Animales de esa especie por cada Parcela que abarque el Pastizal.

Puedes tener 1 Animal de cualquier especie dentro de tu casa como Mascota.



Puedes duplicar la capacidad de un Pastizal construyendo un Establo dentro de él. Cada jugador dispone de 4 Establos en su reserva.

Un Establo situado fuera de un Pastizal puede alojar a 1 solo Animal. Más adelante, podrás cercar el Establo si lo deseas.

Para cercar los Pastizales, tendrás que usar la acción Construir Cercas de la casilla Cercado; cada Cerca que construyas durante esta acción te costará 1 Madera. Puedes cercar tantos Pastizales como puedas permitirte con una sola acción. Tu primer Pastizal puede ubicarse en cualquier lugar de tu Granja, siempre que las Parcelas que lo compongan estén vacías y sean contiguas. Los Pastizales que crees posteriormente deberán ser adyacentes a algún Pastizal previo. Solamente puedes construir Cercas para crear Pastizales completamente cerrados, es decir, rodeados de Cercas por todos sus lados.

Detalles sobre la construcción de Cercas

- Los Pastizales adyacentes comparten las Cercas que los rodean.
- Al realizar la acción Construir Cercas, puedes subdividir un Pastizal ya existente añadiéndole Cercas interiores.
- Los bordes de las losetas de Habitación no cuentan como Cercas (aunque es cierto que tendría sentido temáticamente). Tampoco los bordes de las losetas de Campo.
- Las Cercas no pueden retirarse una vez construidas.

Si realizas la acción Construir Establos de la casilla de acción Ampliación de la Granja (la misma casilla que te permite construir Habitaciones que hemos visto en la página 7), puedes construir Establos pagando 2 Maderas por cada uno.

Detalles sobre la construcción de Establos

- Puedes construir como máximo 1 Establo por Parcela. Dicha Parcela no puede estar cubierta por ninguna loseta.
- Las Habitaciones, los Campos y los Pastizales deben ser adyacentes a otras Habitaciones, Campos y Pastizales, respectivamente, pero esta regla no se aplica a los Establos.
- Los Establos no se construyen de forma simultánea, sino sucesivamente.
- Algunas cartas pueden asignar una habilidad especial a un Establo (ver páginas 10-11). Cada Establo puede tener, como máximo, 1 habilidad especial.



Los 2 Establos de este Pastizal de 2 Parcelas duplican 2 veces su capacidad. Por lo tanto, en lugar de alojar solo a 4 Animales, este Pastizal podría alojar hasta 16 Animales de la misma especie*.

*Al igual que sucede en la vida real con la ganadería intensiva, esto no tiene mucho sentido de cara a la puntuación.

Si consigues una Adquisición con el símbolo (ver Hogares y Cocinas en la página 10), podrás convertir directamente en Alimentos a los Animales obtenidos mediante una casilla de Acopio, sin tener que alojarlos antes en tu Granja.

Acciones que pueden realizarse en cualquier momento: los Animales son los únicos elementos de tu Granja que puedes trasladar de un sitio a otro en cualquier momento (respetando siempre las reglas de ganadería). Todo lo demás (Habitaciones, Campos, Cercas y Establos) no se puede mover nunca. En cualquier momento puedes descartar Animales (y cualquier otro Recurso) y devolverlos a la reserva general.

Agricultura

Cultivar la tierra lleva su tiempo. En primer lugar, tendrás que realizar la acción Labrar 1 Campo para conseguir una loseta de Campo. Puedes colocar tu primer Campo en cualquier Parcela vacía de la Granja, pero cualquier otro Campo que coloques después tendrá que ser adyacente a uno ya existente. En segundo lugar, necesitarás semillas. La casilla Semillas de Cereales está disponible desde el principio de la partida: te permite conseguir 1 Cereal y añadirlo a tu reserva.



Las casillas de Semillas de Cereales y Labranza son vecinas.

Más adelante aparecerán las Hortalizas como segundo Cultivo disponible.

Si tienes Cultivos en tu reserva y Campos vacíos en tu Granja, puedes realizar la **acción Sembrar**, que entrará en juego entre las rondas 1 y 4. Cuando siembres, coloca 1 Cereal o 1 Hortaliza de tu reserva en un Campo vacío, y añade otros 2 Cereales o 1 Hortaliza más de la reserva general, respectivamente (*ver ilustración*). Dichos Cultivos permanecerán en el Campo hasta la próxima Cosecha. Puedes sembrar tantos Campos vacíos como desees con una única acción de Sembrar.

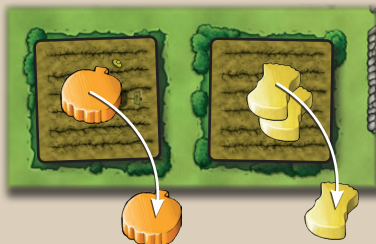


Después de la siembra, cada nuevo Campo de Cereal contendrá 3 Cereales, y cada nuevo Campo de Hortalizas contendrá 2 Hortalizas.

Las Hortalizas estarán disponibles desde las rondas 8 o 9, mediante la casilla Semillas de Hortalizas.



Cosecha tras Cosecha, tus Campos se irán vaciando poco a poco: en cada Cosecha deberás retirar 1 Cultivo de cada uno de tus Campos y colocarlo en tu reserva.




Al principio de cada Cosecha, retira 1 Cultivo de cada uno de tus Campos y colócalo en tu reserva (*ver más abajo*).

Detalles sobre la agricultura

- Cuando siembras, puedes elegir cualquiera de los Cultivos que tengas en la reserva.
- Cada Cultivo que recibes de una casilla de Semillas ya se considera un producto maduro. No es necesario plantarlo.
- Cuando siembras, no es necesario que lo hagas en todos los Campos que tengas. Los Campos pueden quedarse vacíos.
- Una vez colocada, no puedes retirar una loseta de Campo de la Granja (*para dejar sitio a una loseta de Habitación, por ejemplo*).
- No podrás acceder a los Cultivos que haya en tus Campos hasta que los coseches, momento en el cual se trasladarán a tu reserva (*ver siguiente apartado*). Sin embargo, los Cultivos que haya en tus Campos sí se contabilizan durante el recuento final de puntos (*ver página 12*).

Cosecha

Las rondas 4, 7, 9, 11, 13 y 14 finalizan con una Cosecha, tal y como indica el símbolo  del tablero principal. Cada Cosecha tiene 3 fases que deben jugarse en el orden que se indica a continuación.

Fase de Recolección

Toma 1 Cultivo de cada uno de tus Campos y colócalo en tu reserva. Está prohibido saltarse este paso en ninguno de tus Campos.




Fase de Alimentación

Cada Granjero que tengas en juego requiere 2 Alimentos*. Excepción: si has ampliado la familia en esta misma ronda, el «bebé» (*que todavía no ha realizado ninguna acción*) solo necesita 1 Alimento. Los Cereales y las Hortalizas de tu reserva valen 1 Alimento cada uno.



Con los Cereales se pueden hacer gachas... ...y las Hortalizas se pueden comer crudas.

Detalles sobre la fase de Alimentación

- Como ves, tener más Granjeros aumenta el número de acciones que puedes realizar, pero también la necesidad de Alimento.
- Las casillas de acción Pesca, Jornalero y Artistas ambulantes permiten obtener Alimentos.
- Los Cultivos pueden proporcionarte muchos más alimentos si tienes alguna Adquisición con los símbolos  o , que se explican en el siguiente apartado.
- Los Animales solo pueden convertirse en Alimentos mediante Adquisiciones con el símbolo , pero no aportan Alimento por sí solos.



La casilla de Acopio Artistas ambulantes solamente está disponible en partidas de 4 jugadores.

*Si no tienes suficientes Alimentos para dar de comer a toda tu familia, tendrás que mendigar y recibirás 1 ficha de Mendicidad por cada Alimento que te falte. Cada ficha de Mendicidad te resta 3 puntos al final de la partida, y no hay forma de desprenderse de ellas, así que será mejor que te asegures de tener a tu familia bien alimentada.

Fase de Cría

Después de alimentar a tu familia, tus Animales se aparean y se reproducen. Si tienes **al menos 2 Animales de la misma especie** en la Granja, recibes 1 Animal del mismo tipo de la reserva general, siempre que tengas sitio para alojarlo (*no hace falta que los progenitores ocupen la misma Parcela para que puedan reproducirse*). No es posible convertir en Alimento a los progenitores ni al recién nacido durante la fase de Cría. En cada Cosecha, se puede obtener **1 cría de Animal de cada especie como máximo**.



Adquisiciones mayores



Hay 10 Adquisiciones mayores a las que todos los jugadores tienen acceso. Cuando te hagas con alguna de ellas, podrás usarla durante el resto de la partida. Las Adquisiciones mayores te otorgan los puntos indicados en el símbolo del círculo amarillo.

La casilla Adquisición mayor te permite conseguir Adquisiciones mayores. La casilla Reformas en casa te permite conseguir una Adquisición mayor como acción adicional, después de haber realizado la principal.



Los Hogares son las Adquisiciones mayores más baratas: uno cuesta 2 Adobes, y el otro, 3.

En la esquina superior derecha de las cartas de Adquisición aparece el coste de construcción. Para conseguir la carta y colocarla en tu zona deberás pagar los Materiales de construcción indicados.




La función principal de las Adquisiciones mayores es convertir los Recursos en Alimentos: cocinar los Animales y las Hortalizas, preparar pan con los Cereales, y convertir los Materiales de construcción en objetos artesanales que después se intercambian por Alimentos.


Hogares y Cocinas

Hay dos Hogares y dos Cocinas. La única diferencia entre los dos Hogares es que uno cuesta 1 Adobe menos que el otro, y lo mismo ocurre con las dos Cocinas. Estas Adquisiciones mayores se utilizan para convertir Animales y Hortalizas en Alimentos en cualquier momento. La cantidad de Alimentos que proporciona cada Recurso se indica en la propia carta (*las Cocinas son ligeramente más eficientes que los Hogares, pero su coste es mayor*).


Detalles sobre los Hogares y las Cocinas

- Cuando realizas la acción Adquisición mayor, puedes intercambiar un Hogar que ya hayas adquirido anteriormente por una Cocina, sin necesidad de pagar ningún Material adicional.
- Todas las cartas que te permiten convertir Animales y Hortalizas en Alimentos tienen el símbolo  en la esquina inferior izquierda.

En cualquier momento, puedes intercambiar Cereales y Hortalizas de tu reserva por 1 Alimento cada uno (*ver página 9*). Sin embargo, en el caso de los Cereales, conseguirás más Alimentos si realizas la **acción Hornear pan**. Obtendrás 2 Alimentos por cada Cereal si los horneas en un Hogar, y 3 Alimentos por cada Cereal si lo haces en una Cocina.

*En la casilla de Siembra puedes decidir cómo utilizar los Cereales de tu reserva, ya sea para plantarlos en un Campo (*ver página 9*) o para convertirlos en Alimentos mediante una Adquisición con el símbolo .*

Hornos

Las Adquisiciones que te permiten hornear pan tienen el símbolo  en la esquina inferior derecha. Además del Hogar y la Cocina, el Horno de adobe y el Horno de piedra también cuentan con este símbolo. Cuando consigas una de estas Adquisiciones, obtendrás inmediatamente una acción gratuita de Hornear pan (*por lo tanto, es preferible que adquieras un Horno cuando tengas Cereales disponibles para hornear*). La casilla de Siembra también permite realizar esta acción.

Si tienes tanto el Horno de adobe como una Cocina, al realizar la acción Hornear pan puedes convertir 1 único Cereal en 5 Alimentos, y cada Cereal adicional, en 3 Alimentos.



Talleres de artesanía

El Taller de ebanistería requiere Madera; el Taller de alfarería, Adobe; y el Taller de cestería, Juncos. Una vez por Cosecha, estas Adquisiciones te permiten convertir 1 Madera, 1 Adobe o 1 Junco en 2, 2 o 3 Alimentos respectivamente. Durante el recuento final de puntos (*ver página 12*), los Talleres te permiten intercambiar los Materiales de construcción sobrantes de tu reserva por puntos adicionales.

En el recuento final, el Taller de ebanistería te da 1 punto si tienes 3-4 Maderas en tu reserva, 2 puntos si tienes 5-6 Maderas, o 3 puntos si tienes 7 Maderas o más.



Pozo

La décima y última Adquisición mayor es el Pozo, que proporciona 1 Alimento a su propietario durante 5 rondas. Cuando te hagas con él, coloca 1 Alimento en las 5 casillas de ronda siguientes que no estén tapadas todavía por una carta de Ronda (*si es posible*). Al principio de cada una de esas rondas, recibirás el Alimento de la casilla correspondiente.

En la página 2 del apéndice encontrarás una explicación más detallada de las Adquisiciones mayores.



Cartas en la mano

Las Adquisiciones mayores empiezan la partida bocarriba. Por el contrario, las Adquisiciones menores y los Oficios permanecen en la mano de los jugadores hasta que se juegan, momento en el que se aplica el texto de la parte inferior de la carta. Las cartas que tienes en la mano no afectan para nada a la partida.

Detalles sobre las cartas de la mano

- Cuando el texto de una carta indica que, si se cumple la condición a/b/c, el jugador obtiene A/B/C (ver también el apartado Talleres de artesanía de la página 10), solamente puede cumplirse una de esas condiciones al mismo tiempo. Por lo tanto, «a» corresponde a «A», «b» corresponde a «B» y «c» corresponde a «C» (para saber más sobre las expresiones habituales del reglamento, ver páginas 3-6 del apéndice).

Adquisiciones menores

Al realizar la acción de **Adquisición mayor o menor**, puedes elegir entre conseguir una de las Adquisiciones mayores disponibles o jugar una carta de Adquisición menor. También puedes jugar una Adquisición menor mediante la casilla de acción Asamblea, que te permite quedarte con el peón de Jugador inicial (ver página 12), o cuando amplías la familia mediante la casilla Ampliación familiar planificada (ver página 7).

Al igual que ocurre con las Adquisiciones mayores, el coste de las Adquisiciones menores aparece en la esquina superior derecha de la carta. Sin embargo, algunas Adquisiciones menores también pueden exigir un requisito, que debe cumplirse para poder jugar la carta. Los requisitos solamente te obligan a tener determinados elementos, nunca a pagar Recursos.

La mayoría de las Adquisiciones menores (al igual que todas las Adquisiciones mayores) valen puntos al final de la partida. El círculo amarillo de la carta te indica su valor de puntos. Como ocurre con los Talleres de artesanía (ver página 10), algunas Adquisiciones menores pueden otorgarte una cantidad variable de puntos adicionales.



El símbolo de puntos adicionales te recuerda que esta carta podría otorgarte aún más puntos al final de la partida. El Telar te proporciona 1 punto adicional por cada 3 Ovejas.

El Telar vale 1 punto por sí mismo.

Algunas Adquisiciones menores son **cartas itinerantes**. Cuando juegues una de estas cartas, aplica sus efectos y entrégasela luego al jugador de tu izquierda, que la añadirá a su mano obligatoriamente. Las cartas itinerantes se identifican por el símbolo de flecha que señala hacia la izquierda.

Oficios

Las casillas de Aprendizaje te permiten jugar 1 carta de Oficio de tu mano y colocarla bocarriba en tu zona de juego. Con la casilla de Aprendizaje situada encima de la casilla de Jornalero, tu primer Oficio será gratuito, y los siguientes te costarán 1 Alimento.

En partidas de 3-4 jugadores, se añade otra casilla de Aprendizaje. En partidas de 3 jugadores, cada Oficio jugado mediante dicha casilla te costará 2 Alimentos; en partidas de 4 jugadores, tus 2 primeros Oficios te costarán 1 Alimento, y los siguientes, 2 Alimentos. Este coste se denomina «coste de Oficio» (algunos Oficios requieren un coste adicional, indicado en la propia carta).



El Administrador es una carta un tanto especial, que anima a los jugadores a construir la casa más grande de todas. El jugador que tenga más Habitaciones en su casa conseguirá 3 puntos al final de la partida (varios jugadores pueden obtener la recompensa en caso de empate).

En las páginas 2-3 del apéndice encontrarás más información sobre los Oficios y las Adquisiciones menores.



Ejemplo: cuando juegas esta carta, obtienes de inmediato 2 Cereales, 3 Adobes, 2 Juncos o 2 Ovejas, en función de si estás jugando una partida de 1, 2, 3 o 4 jugadores.



Las cartas de Adquisición mayor tienen el fondo de color rojo, y las de Adquisición menor lo tienen de color naranja.



Este requisito te exige haber jugado al menos 2 Oficios en tu zona.



En realidad, el Tenderete te permite intercambiar 1 Cereal (el coste de la carta) por 1 Hortaliza.

Jugador inicial

El jugador inicial no cambia automáticamente entre ronda y ronda. Si quieres ser el jugador inicial, deberás usar la casilla de acción Asamblea (si ningún jugador la utiliza, el peón de Jugador inicial no cambiará de propietario).



Cuando usas la casilla de Asamblea, también puedes jugar una Adquisición menor.

Final de la partida

La partida termina en la ronda 14, tras la última Cosecha. En un lateral del tablero principal hay una tabla que indica la manera de puntuar; prácticamente todo te otorgará puntos, salvo los Alimentos.

La primera línea indica que 0-1 losetas de Campo valen -1 punto, 2 losetas de Campo valen 1 punto, 3 losetas de Campo valen 2 puntos, etc. La puntuación de los Pastizales, los Cereales, las Hortalizas y los Animales funciona de un modo similar.

-1	1	2	3	4
0-1	2	3	4	5+
0	1	2	3	4+

Detalles sobre la puntuación

- Los Recursos colocados sobre una carta te otorgarán puntos o no en función del texto de la carta. Puedes consultar las reglas exactas en las últimas páginas del apéndice.
- Para puntuar los Cultivos (*Cereales y Hortalizas*), se tienen en cuenta los que tengas en tu reserva, en las losetas de Campo y en cualquier carta que se considere un Campo.
- Los Animales y los Granjeros colocados sobre determinadas cartas que proporcionan alojamiento también se contabilizan, a menos que se indique lo contrario.



Te irás familiarizando con los valores exactos a medida que juegues, pero es importante tener en cuenta que **perderás 1 punto** por cada Parcela sin utilizar que tengas en la Granja.

También obtendrás puntos por el nivel de Reforma de tu casa, por las Adquisiciones que poseas y por la cantidad de Granjeros y Establos cercados que tengas.



En las últimas páginas del apéndice encontrarás una descripción detallada de las categorías de puntuación.

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, gana el jugador empatado que tenga **más Materiales de construcción en su reserva**. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.

Cantidad de componentes

Los únicos componentes cuya cantidad está limitada intencionadamente son los 5 Granjeros, los 4 Establos y las 15 Cercas de cada jugador. Si algún componente disponible para todos los jugadores se agota, utilizad las fichas de Recurso o improvisad. Hay fichas de Recurso que valen 2 Hortalizas, 3 Cereales, 4 Animales (*una ficha por cada especie Animal*) y 5 Materiales de construcción (*una ficha por cada tipo de Material*).



Este Pastizal de dos Parcelas contiene 4 Jabalíes.



Esta ficha representa que el Campo contiene 2 Hortalizas.

Modo solitario

Si juegas en solitario, empiezas la partida con 0 Alimentos. Tus turnos siguen las mismas reglas que las partidas para 2 jugadores, con las siguientes excepciones:

Tus Granjeros adultos requieren 3 Alimentos en la fase de Alimentación (*los bebés siguen necesitando solo 1 Alimento*). En la casilla de Acopio Bosque se colocan solo 2 Maderas por ronda, en lugar de 3. Después de jugar una carta itinerante que normalmente se pasaría al jugador de la izquierda, se retira de la partida. (*Consulta también las reglas de Campañas de la página 10 del apéndice*). Si lo deseas, puedes elegir las cartas de Oficio y Adquisición menor con las que empiezas la partida, e incluso el orden de las cartas de Ronda.

Diseño y edición: Uwe Rosenberg
Supervisión de pruebas de cartas: Chris Deotte
Edición de esta versión: Grzegorz Kobiela

Realización, ilustraciones y diseño gráfico:
Klemens Franz | atelier198
Traducción al español: Carlos Loscertales Martínez
Revisión en español: M^a José Barrios González