

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

ANIMALES EN LA GRANJA

EDICIÓN DEFINITIVA: EXPANSIONES INCLUIDAS!



Un juego de Uwe Rosenberg para 2 jugadores a partir de 10 años

IDEA DEL JUEGO

Los jugadores son ganaderos que se dedican a la cría de ovejas, cerdos, vacas y caballos, con la ayuda de sus tres granjeros. En cada ronda os turnaréis para colocarlos en diferentes casillas de acción que os permitirán cercar pastizales, construir establos y mejorar la granja. El ganador será aquel que consiga criar más animales y construir los edificios más valiosos.

ACERCA DE ESTA EDICIÓN

Agricola: Animales en la granja se publicó originalmente en 2012. Esta «edición definitiva» es una versión revisada que contiene el juego base original y sus dos expansiones. También incluye figuras de recursos y de granjeros en lugar de discos de colores. Se mantienen todas las reglas del juego original, pero hemos ajustado y reformulado los efectos de algunos edificios especiales.

OBJETIVO DEL JUEGO

La siguiente ilustración es un ejemplo de cómo podría quedar tu Granja al final de la partida. Las anotaciones te darán una idea general de todo lo que deberás tener en cuenta durante la partida, pero no te preocupes: todas las reglas se explican detalladamente en las siguientes páginas.

La Granja se divide en Pastizales, en los que alojarás Ovejas, Cerdos, Vacas y Caballos. Los Animales serán tu fuente principal de puntos.

Los Edificios permiten guardar Animales adicionales. Este Gran establo, por ejemplo, permite alojar hasta 5 Animales de la misma especie.

Las paredes de los Edificios también sirven para delimitar los Pastizales.

En cada Parcela individual de un Pastizal pueden alojarse dos Animales de la misma especie.

Puedes añadir nuevos Terrenos a tu Granja. Los Terrenos otorgan puntos adicionales cuando se explotan al máximo.

Algunos Edificios también pueden incrementar tu puntuación: este Establo vale 1 punto.



Los Edificios especiales proporcionan ventajas, como Animales gratuitos y efectos especiales.

Los Pesebres duplican el número de Animales que pueden alojarse en un Edificio o un Pastizal.

Un Pesebre sin cercar permite alojar 1 Animal.

CONTENIDO

en troqueles



1 tablero principal



2 tableros de Granja
(1 para cada jugador)



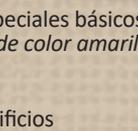
5 Terrenos de ampliación



5 Establos
(Gran establo en el reverso)



4 Edificios especiales básicos
(con el reverso de color amarillo)



1 ficha de Jugador inicial



9 fichas de Recursos (3 fichas de 4 Maderas y 1 ficha de 4 Piedras, 4 Juncos, 4 Ovejas, 4 Cerdos, 4 Vacas y 4 Caballos)



54 losetas de Edificios especiales
(con el reverso de color verde)

figuras de madera



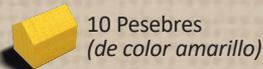
6 Granjeros
(3 rojos y 3 azules)



26 Cercas
(de color amarillo)



37 Materiales de construcción
(17 Maderas, 15 Piedras y 5 Juncos)

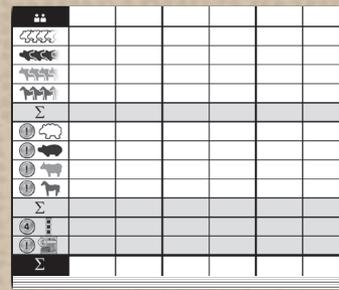


10 Pesebres
(de color amarillo)

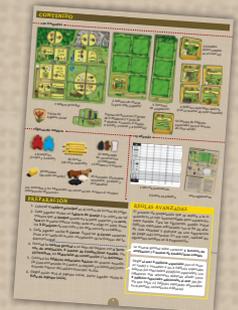


65 Animales (22 Ovejas, 16 Cerdos, 13 Vacas y 14 Caballos)

y además



1 bloc de puntuación



este reglamento

5 bolsas de plástico

Los Animales y los Materiales de construcción reciben el nombre colectivo de «Recursos».

PREPARACIÓN

- Colocad el **tablero principal** en el centro de la zona de juego.
- Cada jugador recibe un **tablero de Granja** y lo coloca de tal manera que el **bosque** quede en la parte superior y la **carretera** en la parte inferior. Luego cada uno elige un color, toma los **3 Granjeros** de ese color y los deja cerca de su tablero.
- Cada jugador recibe **9 Cercas**. Dejad las **8 Cercas** restantes junto a la casilla de acción «Ampliación de la Granja» del tablero principal.
- Formad la **reserva general** a un lado del tablero con **4 Terrenos de ampliación**, **4 losetas de Establo/Gran establo**, los **10 Pesebres**, los **Materiales de construcción** y los **Animales**.
- Colocad los **Edificios especiales básicos** de reverso amarillo (la **Casa entramada**, la **Cuadra**, la **Majada** y el **Almacén**) junto al borde inferior del tablero principal, en fila.
- Elegid quién será el jugador inicial. Dicho jugador recibe la **ficha de Jugador inicial**.

REGLAS AVANZADAS

El proceso de preparación que se explica a la izquierda es el más recomendable para vuestra primera partida. Para las siguientes, podéis incluir Edificios especiales adicionales con el fin de añadir más variedad y disfrutar de una experiencia de juego más inmersiva. En ese caso, realizad los siguientes cambios en la preparación:

La reserva general debe contener **5 Terrenos de ampliación** y **5 losetas de Establo/Gran establo**.

Elegid al azar **4 Edificios especiales** (con el reverso verde) y sumadlos a los 4 Edificios especiales básicos (en total habrá **8 Edificios especiales**). Los jugadores más veteranos deberían añadir otros **4 Edificios especiales adicionales** al azar (de forma que haya **12 Edificios especiales disponibles** en la partida, incluidos los 4 básicos).

SECUENCIA DE JUEGO

Cada una de las 8 rondas de la partida consta de 4 fases, que se juegan seguidas y en este orden exacto:

- I. Fase de Reposición
- II. Fase de Jornada
- III. Fase de Regreso a casa
- IV. Fase de Cría

Al final de la octava ronda, los jugadores suman sus respectivos puntos y determinan quién es el ganador.

I. Fase de Reposición

Al principio de cada ronda, debéis colocar Recursos en ciertas casillas de acción, incluso aunque queden Recursos de rondas anteriores. Estas casillas se reconocen por el símbolo de la flecha de reposición.

No coloquéis Recursos en casillas que no tengan flecha de reposición.

Todas las casillas de acción con Animales muestran un segundo Recurso entre paréntesis.

- Si la casilla de acción está **vacía**, añadid el primer Recurso indicado e ignorad el Recurso entre paréntesis.
- Si la casilla de acción ya contiene **1 o más Recursos**, ignorad el primer Recurso y añadid el Recurso entre paréntesis.



Esta casilla de acción acumula 1 Piedra por ronda.



Esta casilla de acción no acumula Recursos.



Ejemplo: en esta casilla de acción se colocará 1 Junco al principio de la primera ronda de la partida. Si ningún jugador toma los Recursos de la casilla, se irá añadiendo 1 Oveja en cada ronda posterior. Cuando uno de los jugadores obtenga los Recursos, volverá a colocarse 1 Junco en la siguiente ronda.



Nota: no os olvidéis de añadir 1 Cerca amarilla de la reserva general a la casilla «Ampliación de la Granja»; estas Cercas se utilizan para llevar la cuenta de las 8 rondas del juego (el número de Cercas que quedan en la reserva general indica el número de rondas que quedan por jugar).

II. Fase de Jornada

Esta es la fase principal del juego. Por turnos, y comenzando por el jugador inicial, colocaréis los Granjeros de uno en uno hasta que ya no quede ninguno por colocar.

Cada vez que colocas un Granjero en una casilla de acción, **debes realizar inmediatamente** la acción (o acciones) de la casilla.

No está permitido colocar un Granjero en una casilla de acción si no vas a realizar al menos una de las acciones indicadas (*todas las casillas de acción se explican detalladamente en las páginas 6-7*).

Importante: las casillas de acción que están ocupadas por un Granjero quedan bloqueadas hasta el final de la fase de Jornada actual. La fase de Jornada terminará cuando se hayan colocado los 6 Granjeros.



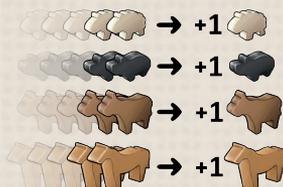
Si eliges una casilla de acción que contiene Recursos acumulados, obtienes todos los Recursos que hay en ella. Coloca los Materiales de construcción obtenidos (*Madera, Piedra y Juncos*) en tu reserva personal; esta reserva no tiene límites. A los Animales obtenidos, por el contrario, debes alojarlos adecuadamente en tu tablero de Granja, o se escaparán (*en ese caso, tendrás que devolverlos a la reserva general*). Los Pastizales, los Edificios y los Pesebres te ayudarán a evitar que esto suceda (*consulta el apartado Ganadería en las dos páginas siguientes*).

III. Fase de Regreso a casa

Cuando termina la fase de Jornada, todos los Granjeros regresan a su Granja.

IV. Fase de Cría

Al final de cada ronda, vuestros Animales tendrán crías. Si tienes **al menos 2 Animales** de la misma especie, obtienes 1 nuevo Animal de esa especie (*los Animales tienen crías incluso si los progenitores no comparten la misma ubicación*). Si no puedes alojar inmediatamente al nuevo Animal, este se escapa.



Importante: aunque tengas más de una pareja de la misma especie en la Granja, puedes obtener **como máximo** 1 Oveja, 1 Cerdo, 1 Vaca y 1 Caballo en cada fase de Cría.



Ejemplo: aunque tienes 2 Ovejas en un Establo y otras 2 Ovejas en otro Establo, solamente obtienes 1 Oveja adicional en cada fase de Cría.

Consejo: jugad esta fase simultáneamente.

Final de la ronda

La ronda actual termina cuando ambos jugadores han obtenido las crías de sus Animales (*si procede*). A continuación, empieza la fase de Reposición de la siguiente ronda. La partida termina al final de la ronda 8 (*consulta el apartado Recuento de puntuación en la página 8*).

Nota: el jugador inicial no cambia de forma automática; para poder convertirte en el jugador inicial, deberás realizar la acción correspondiente (*ver página 6*).

GANADERÍA

Los Animales pueden alojarse en Pastizales y en ciertos Edificios, mientras que los Pesebres sirven para aumentar su capacidad.

Animales y Pastizales

Los Pastizales se crean al rodear Parcelas con Cercas. Las Cercas siempre se colocan en las lindes de las Parcelas. Las paredes de los Edificios también sirven para delimitar Pastizales. Cada Parcela individual de un Pastizal puede alojar un máximo de 2 Animales, y en cada Pastizal solo puede haber Animales de la misma especie.



Ejemplo: este Pastizal se compone de 2 Parcelas que se han delimitado con 5 Cercas. La pared derecha de la Cabaña sirve como sexta pared. El Pastizal puede alojar a 4 Animales de la misma especie.

Está permitido tener Pastizales inacabados a los que les falten Cercas, pero **no puedes alojar Animales en un Pastizal inacabado**. También puedes subdividir los Pastizales existentes añadiendo Cercas en las lindes interiores.

Hay 2 casillas de acción que te permiten colocar Cercas (ver página 6): una te permite construir vallas (con madera) y la otra construir tapias (con piedra). El material del que está fabricado la Cerca es indiferente, y no debe hacerse ninguna distinción entre ambos tipos.

Nota: solamente puedes colocar Cercas de tu reserva personal. Cada jugador comienza la partida con 9 Cercas, y puede conseguir más mediante la casilla de acción «Ampliación de la Granja» (ver página 7).

Animales y Edificios

Los Animales también pueden alojarse en la mayoría de los Edificios. Normalmente los Edificios se construyen sobre Parcelas que no están ocupadas por otro Edificio. Los Edificios también te facilitan el cercado de los Pastizales, ya que sus cuatro paredes también cuentan como Cercas (ver ejemplo).



Ejemplo: gracias al Establo que has construido antes, solamente necesitas 4 Cercas para crear este Pastizal. Ten en cuenta que el número de Cercas disponibles durante la partida es limitado.

Los Edificios pueden construirse dentro de un Pastizal completamente cercado, y también en Parcelas que contengan un Pesebre, pero no sobre otra loseta (consulta el apartado Animales y Pesebres).



Ejemplo: este Pastizal de 3 Parcelas está dividido por un Establo. Antes de construir el Edificio, el Pastizal podía alojar 6 Animales de la misma especie. Ahora, sin embargo, hay sitio para $2+3+2=7$ Animales de hasta 3 especies diferentes (pero separadas).

Si colocas un Edificio de manera que quede adyacente a Cercas preexistentes, las paredes del Edificio no aportan ninguna ventaja adicional. Tampoco puedes retirar Cercas ya colocadas para devolverlas a tu reserva personal.

Consejo: suele ser buena idea cercar parcialmente un Pastizal y completarlo con un Edificio para gastar menos Cercas.

Hay 3 tipos de Edificios: el Establo, el Gran establo y los Edificios especiales. Cada tipo de Edificio se construye mediante una casilla de acción distinta (ver páginas 6-7).

Establo y Gran establo

Los Establos y los Grandes establos comparten las mismas losetas (uno por cada lado) y se utilizan en todas las partidas. Para conseguir un Gran establo, primero debes construir un Establo y luego reformarlo.

El Establo puede alojar hasta 3 Animales de la misma especie, tal y como se indica en la esquina inferior derecha de la loseta. Cada Establo cuesta 3 Piedras y 1 Junco, y otorga 1 punto al final de la partida.



El Gran establo es un Establo mejorado. Cuando reformes un Establo para convertirlo en un Gran establo, dale la vuelta a la loseta y deja el lado del Gran establo bocarriba. La reforma cuesta 5 Maderas, o bien 5 Piedras (puedes elegir). **El Gran establo puede alojar hasta 5 Animales de la misma especie** y otorga 4 puntos al final de la partida.



Edificios especiales

Al igual que los Establos y los Grandes establos, la mayoría de los Edificios especiales permiten alojar Animales. Algunos proporcionan también un efecto inmediato que se activa al construirlo, mientras que otros proporcionan efectos continuos que te otorgan ventajas durante el resto de la partida.

Una tarjeta de un Edificio especial llamado 'Cuadra'. Muestra un costo de construcción de 3 Maderas y 3 Piedras, un requisito de un Junco, y un efecto inmediato de +1 punto. El nombre del edificio es 'Cuadra' y su efecto es 'inmediatamente +1'. La capacidad de alojamiento es 5. Hay un icono de un animal en la esquina inferior derecha.

Coste de construcción: 3 Maderas / 3 Piedras

Prerrequisito: 1 Junco

Puntos: 2

Nombre del Edificio: Cuadra

Efecto: inmediatamente +1

Capacidad de alojamiento: 5

Los efectos de todos los Edificios especiales se explican detalladamente en las páginas 9-12.

La Cabaña

Los jugadores empiezan la partida con un Edificio especial, impreso en su tablero de Granja, con capacidad para alojar 1 Animal (*la mascota, por así decirlo*). Algunos Edificios especiales, como la Casa entramada, te permiten reformar la Cabaña para poder alojar Animales adicionales.



Animales y Pesebres

Los Pesebres duplican el número máximo de Animales que pueden alojarse en un Edificio o en un Pastizal.



$$3 \times 2 = 6$$

$$(2+2) \times 2 = 8$$

$$1 \times 2 = 2$$

Ejemplo: un Establo con un Pesebre puede alojar hasta 6 Animales de la misma especie. El Pesebre ubicado en el Pastizal duplica su capacidad total: ahora podría alojar hasta 8 Animales de la misma especie. Por último, la Cabaña con Pesebre puede alojar hasta 2 Animales de la misma especie.

Un Pesebre situado en una Parcela sin cercar permite alojar 1 Animal.



Ejemplo: este Pesebre independiente es más que suficiente para alimentar a 1 Caballo.

- En cada Parcela individual solo puede construirse 1 Pesebre como máximo. Es posible tener varios Pesebres en un mismo Pastizal, siempre que cada uno se ubique en una Parcela diferente. Su efecto es acumulativo.

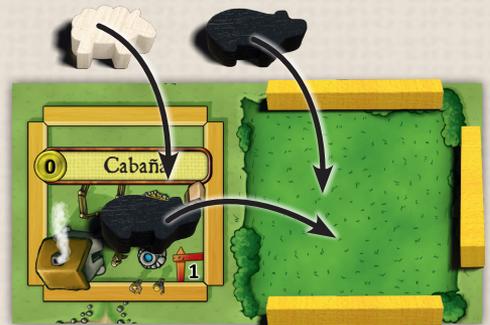


Ejemplo: gracias a sus 2 Pesebres, este Pastizal de 2 Parcelas puede alojar un máximo de 16 Animales de la misma especie. La capacidad inicial del Pastizal (4 Animales) se duplica (8) y el resultado se vuelve a duplicar (16).

- Es posible cercar un Pastizal en torno a un Pesebre previamente construido. En tal caso, el efecto del Pesebre se modificará para adaptarse a su nuevo entorno.
- Puedes construir un Establo o un Edificio especial sobre una Parcela que ya contenga un Pesebre. Una vez más, el efecto del Pesebre se modificará para adaptarse a su nuevo entorno.
- Es posible reformar un Establo con Pesebre para convertirlo en un Gran establo con Pesebre.

Traslado de los Animales

Todos los elementos que se construyen (Edificios, Cercas y Pesebres) no pueden trasladarse ni retirarse después. Los Animales, por el contrario, son elementos móviles de tu Granja. Por lo tanto, puedes reorganizar o incluso retirar a los Animales de tu Granja **en cualquier momento** (*trasladar a los Animales es especialmente importante para aprovechar al máximo el espacio disponible en la Granja*).



Ejemplo: acabas de obtener 1 Cerdo y 1 Oveja. Para poder alojarlos en tu Granja, trasladas al Cerdo de tu Cabaña al Pastizal vacío, junto con el Cerdo recién obtenido. La Oveja pasa a alojarse en la Cabaña como mascota.

CASILLAS DE ACCIÓN

Tapias

Al usar esta casilla de acción, colocas inmediatamente 1 o más Cercas de tu reserva personal en tu tablero de Granja. Cada nueva Cerca cuesta 2 Piedras, pero las 2 primeras Cercas son gratuitas (*es válido usar esta casilla de acción para colocar únicamente las 2 Cercas gratuitas. Consulta el apartado Animales y Pastizales en la página 4 para obtener más información sobre la colocación de Cercas*).

Vallas

Al usar esta casilla de acción, coloca inmediatamente 1 o más Cercas de tu reserva personal en tu tablero de Granja. Cada nueva Cerca cuesta 1 Madera (*consulta el apartado Animales y Pastizales en la página 4 para obtener más información sobre la colocación de Cercas*).

Pesebres

Al usar esta acción, coloca inmediatamente 1 o más Pesebres de la reserva general en Parcelas de tu tablero de Granja que no contengan todavía un Pesebre (*puedes colocar los Pesebres dentro o fuera de los Pastizales, y también encima de los Edificios*). Cada nuevo Pesebre cuesta 3 Maderas, pero el primer Pesebre es gratuito (*es válido usar esta casilla de acción para colocar únicamente el Pesebre gratuito. Consulta el apartado Animales y Pesebres en la página 5 para obtener más información sobre el uso de los Pesebres*).

Establo

Al usar esta casilla de acción, paga inmediatamente 3 Piedras y 1 Junco de tu reserva personal y coloca una loseta de Establo/Gran Establo, con el lado del Establo bocarriba, sobre una Parcela de tu tablero de Granja que no contenga todavía un Edificio (*la Parcela sí puede contener un Pesebre, el cual permanecerá en su sitio tras la construcción del Establo. Consulta el apartado Animales y Edificios en la página 4 para saber más*). Solamente puede construirse 1 Establo por acción.

Grandes establos

Al usar esta casilla de acción, debes dar la vuelta inmediatamente a 1 o más losetas de Establo de tu Granja para reformarlas y convertirlas en un Gran Establo, pagando 5 Maderas o 5 Piedras por loseta. Es posible pagar por algunas losetas con Madera y por otras con Piedra, pero **no está permitido** pagar la reforma de la misma loseta con una combinación de ambos Recursos (*por ejemplo, 3 Maderas y 2 Piedras*). Los componentes colocados sobre la loseta (*los Animales o el Pesebre*) permanecen en su sitio.

Edificio especial

Hay 2 casillas con esta acción en el tablero, lo que significa que hasta 2 Granjeros (*que pueden pertenecer al mismo jugador*) pueden construir un Edificio especial en una misma ronda. Al usar una de estas casillas, construye inmediatamente uno de los Edificios especiales disponibles, pagando el coste de construcción indicado en la loseta. A continuación, coloca la loseta correspondiente en una Parcela que no contenga todavía un Edificio (*la Parcela sí puede contener un Pesebre, el cual permanecerá en su sitio tras la construcción del Edificio*). Ten en cuenta que ciertos Edificios especiales tienen un requisito que debe cumplirse para poder construirlos (*la Cuadra, por ejemplo, debe reemplazar a un Establo. Consulta el apartado Animales y Edificios en la página 4 para obtener más información*). Solo puedes construir 1 Edificio especial por acción.

Nota: estas casillas de acción no pueden utilizarse para construir un Establo o un Gran establo.

Jugador inicial y 1 Madera

Esta casilla de acción acumula 1 Madera por ronda. Al usarla, obtienes inmediatamente toda la Madera acumulada en la casilla y la añades a tu reserva personal. Además, obtienes la ficha de Jugador inicial y la colocas en tu zona. A partir de la próxima ronda, y hasta que dejes de tener en tu poder la ficha de Jugador inicial, jugarás el primer turno de cada fase de Jornada (*el orden de turno de la fase de Jornada actual no se ve modificado*).



3 Maderas

Esta casilla de acción acumula 3 Maderas por ronda. Al usarla, obtienes inmediatamente toda la Madera acumulada en la casilla y la añades a tu reserva personal.

1 Piedra

Esta casilla de acción acumula 1 Piedra por ronda. Al usarla, obtienes inmediatamente toda la Piedra acumulada en la casilla y la añades a tu reserva personal.

2 Piedras

Esta casilla de acción acumula 2 Piedras por ronda. Al usarla, obtienes inmediatamente toda la Piedra acumulada en la casilla y la añades a tu reserva personal.

Materiales de construcción

Al usar esta casilla de acción, obtienes inmediatamente 1 Madera, 1 Piedra y 1 Junco de la reserva general, y los añades a tu reserva personal.

Ampliación de la Granja

Esta casilla de acción acumula 1 Cerca por ronda. Al usarla, obtienes inmediatamente todas las Cercas acumuladas en la casilla y las añades a tu reserva personal. Además, obtienes 1 Terreno de ampliación de la reserva general (*si queda alguna*) y lo añades a la izquierda o a la derecha de tu tablero de Granja, haciendo coincidir las ilustraciones del bosque y la carretera del nuevo Terreno con las de tu tablero. Una vez añadido, el Terreno cuenta como parte de tu tablero de Granja (*y cualquier regla que haga referencia al tablero de Granja también se aplicará a sus posibles Terrenos de ampliación*).

Junco y Ovejas

Esta casilla de acción acumula 1 Oveja por ronda, a menos que esté vacía. Si está vacía, empieza con 1 Junco. Al usarla, obtienes el Junco y las Ovejas que haya acumuladas (*si las hay*). El Junco se añade a tu reserva personal, pero debes alojar inmediatamente en tu tablero de Granja todas las Ovejas obtenidas. De lo contrario, tendrás que devolver a la reserva general las que no puedas alojar.

Cerdo y Ovejas

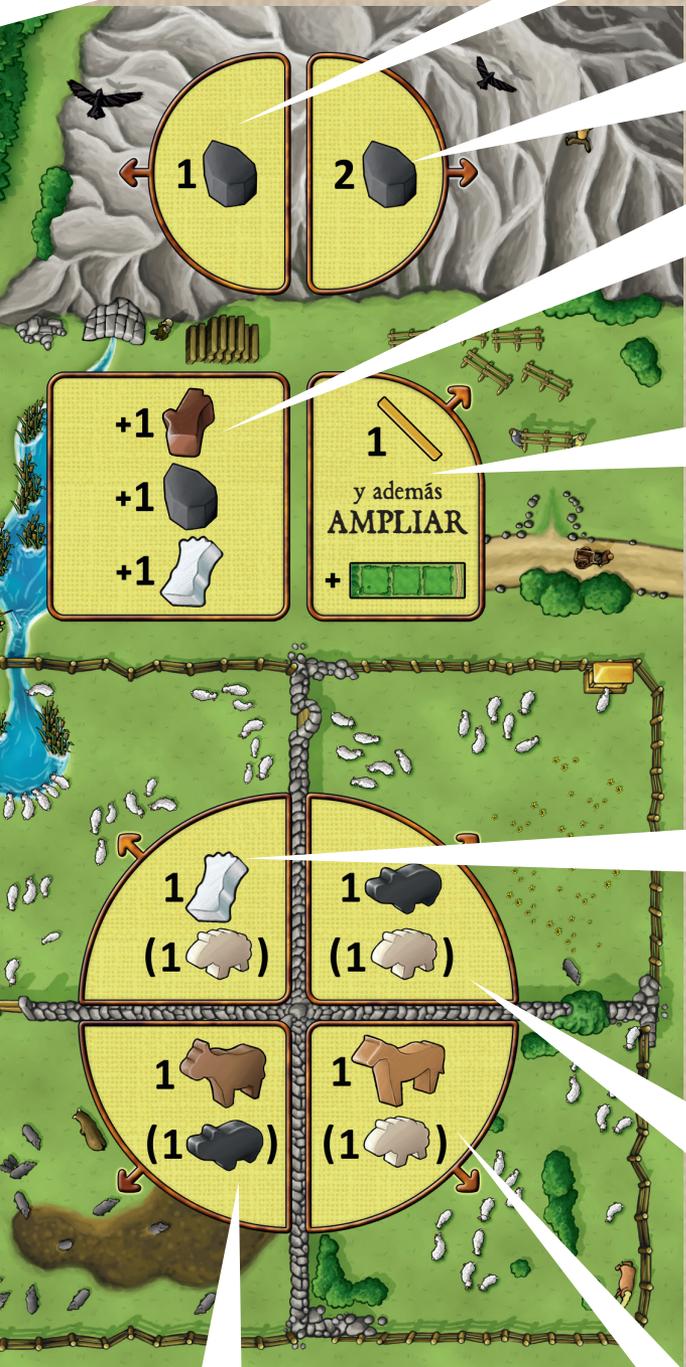
Esta casilla de acción acumula 1 Oveja por ronda, a menos que esté vacía. Si está vacía, empieza con 1 Cerdo. Al usarla, obtienes los Animales acumulados. Debes alojarlos inmediatamente en tu tablero de Granja; de lo contrario, tendrás que devolver a la reserva general los que no puedas alojar.

Vaca y Cerdos

Esta casilla de acción acumula 1 Cerdo por ronda, a menos que esté vacía. Si está vacía, empieza con 1 Vaca. Al usarla, obtienes los Animales acumulados. Debes alojarlos inmediatamente en tu tablero de Granja; de lo contrario, tendrás que devolver a la reserva general los que no puedas alojar.

Caballo y Ovejas

Esta casilla de acción acumula 1 Oveja por ronda, a menos que esté vacía. Si está vacía, empieza con 1 Caballo. Al usarla, obtienes los Animales acumulados. Debes alojarlos inmediatamente en tu tablero de Granja; de lo contrario, tendrás que devolver a la reserva general los que no puedas alojar.



LÍMITE DE COMPONENTES

Es posible que os quedéis sin Animales o sin Materiales durante la partida. Por ese motivo, el juego incluye **fichas de Recurso** que representan cantidades mayores de determinados Recursos. Por supuesto, las fichas pueden intercambiarse en cualquier momento por Recursos individuales. Todos los Recursos se consideran infinitos.

Por el contrario, el número de Pesebres (10), losetas de Establo/Gran establo (4-5), Terrenos de ampliación (4-5) y Edificios especiales (4, 8 o 12) disponibles es deliberadamente limitado. Cuando se agote alguno de estos componentes, ya no se podrán obtener más. Tened en cuenta que el Edificio especial Cuadra reemplaza a un Establo cuando se construye, por lo que dicho Establo volverá a estar disponible para cualquier jugador.

RECuento DE Puntuación

La partida termina tras la fase de Cría de la ronda 8 (puedes llevar la cuenta de las rondas que faltan por jugar contando el número de Cercas amarillas que hay en la reserva general, ya que se añade una al tablero principal en cada ronda). Al final de la partida, sumad los puntos en el bloc de puntuación.

- **Cuenta el número de Animales de cada especie que tienes.** La suma de esos valores determina tu puntuación en la categoría «Animales». Cada Animal otorga 1 punto, independientemente de su especie.

- **La siguiente tabla sirve para calcular los puntos adicionales (también está impresa en el lateral de la caja del juego).** La suma de esos valores determina tu puntuación en la categoría «Puntos adicionales».

- Ten en cuenta que se te restan 3 puntos si tienes menos de 4 Animales de una especie determinada.
- A partir de la 13.ª Oveja, el 11.º Cerdo, la 10.ª Vaca y el 9.º Caballo, cada nuevo Animal otorga 1 punto adicional.

- **Cada Terreno de ampliación que tenga sus 3 Parcelas utilizadas otorga 4 puntos** en la categoría «Terrenos».

	12
	7
	5
	0
	2
	1
	0
	-3
	0
	8
	10
	42

- Una Parcela se considera utilizada cuando contiene una loseta y/o un Pesebre, o cuando forma parte de un Pastizal totalmente cercado.
- Una Parcela se considera no utilizada cuando forma parte de un Pastizal sin cercar o parcialmente cercado.
- Los Terrenos que no se hayan utilizado completamente no otorgan puntos.
- No es necesario haber utilizado completamente el tablero de Granja inicial para que los Terrenos puntúen.
- No obtienes puntos por utilizar completamente tu tablero de Granja inicial (los puntos te los otorgarán los elementos colocados sobre el tablero).
- **Los Edificios (Establos, Grandes establos y Edificios especiales) te otorgan el valor en puntos indicado en la loseta, en la categoría «Edificios».** Nota: ciertos edificios, como el Almacén, otorgan una cantidad de puntos variable, tal y como se describe en la propia loseta.

Ejemplo: la Granja que aparece en la página 1 de este reglamento se puntuaría de la siguiente forma:

	12
	7
	5
	0
	2
	1
	0
	-3
	0
	8
	10
	42

FINAL DE LA PARTIDA

La suma total de tus puntos en las categorías «Animales», «Puntos adicionales», «Terrenos» y «Edificios» es tu puntuación final. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, gana la partida el jugador que no fue jugador inicial en la ronda 1.

	0-3	8-10	11-12	13	14	15	16
	0-3	7-8	9-10	11	12	13	14
	0-3	6-7	8-9	10	11	12	13
	0-3	5-6	7-8	9	10	11	12

CRÉDITOS

Diseño: Uwe Rosenberg
Edición: Grzegorz Kobiela
Ilustraciones y diseño gráfico: Klemens Franz | atelier198
Traducción: Carlos Loscertales Martínez
Revisión: M^a José Barrios González

Esta edición revisada se basa en las correcciones de Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt, Thalke Steinke y Bernd Lautenschlager sobre el reglamento original y la traducción original al inglés de Patrick Korner. ¡Muchas gracias a todos ellos y a las más de 60 personas que probaron el juego original y contribuyeron a su desarrollo!



© 2021 Lookout GmbH

Sede:
 Elsheimer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Alemania
www.lookout-games.de

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

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

APÉNDICE

En las siguientes cuatro páginas se explican detalladamente los Edificios especiales. Ciertos Edificios especiales hacen referencia a determinadas posiciones en el tablero de Granja; dichas posiciones se explican en la siguiente ilustración.



EDIFICIOS ESPECIALES BÁSICOS



Almacén
(coste: 2 Maderas, 1 Junco; valor: ½ punto por Material)
Al final de la partida, el Almacén te otorga medio punto por cada Material de construcción que haya en tu reserva personal (solamente se tienen en cuenta los Materiales que haya en tu reserva personal); la Piedra acumulada en el Taller de cantería, por ejemplo, no cuenta. El número de Materiales no se redondea hacia arriba ni hacia abajo; por lo tanto, es posible obtener puntuaciones con decimales. No puedes alojar Animales en el Almacén.



Casa entramada
(coste: 3 Maderas, 2 Piedras, 1 Junco; valor: 5 puntos)
La Casa entramada es una reforma de la Cabaña y, por lo tanto, debe construirse encima de esta; no puede construirse en ninguna otra Parcela del tablero de Granja. Puedes alojar hasta 2 Animales de la misma especie en la Casa entramada.
Nota: en el juego hay un total de 3 reformas para la Cabaña: la Casona, la Casa entramada y la Casa de troncos. Estos 3 Edificios solo pueden reformar la Cabaña, no pueden reformarse entre sí. Una Cabaña con más de una reforma no otorga ningún efecto especial.



Cuadra
(coste: 3 Maderas o 3 Piedras; valor: 2 puntos)
La Cuadra sustituye a uno de los Establos de tu Granja (incluidos los Edificios especiales Vaquería y Pocilga), y debes construirlo en la misma Parcela que el Establo sustituido. No puedes construir la Cuadra en ninguna otra Parcela. Devuelve a la reserva general el Establo sustituido (la loseta vuelve a estar disponible para cualquier jugador). Al construir la Cuadra, obtienes inmediatamente (y una única vez) 1 Vaca o 1 Caballo de la reserva general, y lo alojas en tu Granja (de lo contrario, se escapa). Puedes alojar hasta 5 Animales de la misma especie en la Cuadra.

Nota: aunque funciona como un Gran establo, la Cuadra no se puede construir mediante la casilla de acción «Grandes establos», sino solamente mediante la casilla «Edificios especiales».



Majada
(coste: 2 Maderas, 1 Piedra; valor: 0 puntos)
Al construir la Majada, obtienes inmediatamente 1 Animal de tu elección de la reserva general (Oveja, Cerdo, Vaca o Caballo) y lo alojas en tu Granja (en la Majada o en otro lugar válido). Puedes alojar 1 Animal en la Majada.

EDIFICIOS ESPECIALES



Almacén de pienso
(coste: 1 Madera, 1 Junco; valor: 0 puntos o 3 puntos)
Al construir el Almacén de pienso, obtienes inmediatamente (y una única vez) 1 Pesebre de la reserva general (si queda alguno) y lo colocas en tu Granja sin pagar ningún coste. Al final de la partida, el Almacén de pienso te otorga 3 puntos si tienes al menos 5 Pesebres en la Granja, pero ningún punto si tienes 4 Pesebres o menos. No puedes alojar Animales en el Almacén de pienso.



Almacén doméstico
(coste: 2 Piedras; valor: 1 punto)
Al construir el Almacén doméstico, cada vez que usas la casilla de acción «Materiales de construcción» (que te permite obtener 1 Madera, 1 Piedra y 1 Junco), también obtienes 1 Madera de la casilla de acción «3 Maderas» y la añades a tu reserva personal. Si no hay Madera en la casilla de acción «3 Maderas», no obtienes la Madera adicional. Puedes alojar 1 Caballo (pero a ninguna otra especie) en el Almacén doméstico.



Almiar
(coste: —; valor: 1 punto)
El Almiar no tiene coste de construcción. Añade un efecto alternativo a todos tus Grandes establos (incluida la Cuadra): en lugar de alojar hasta 5 Animales de la misma especie en un Gran establo, puedes optar por alojar 3 Animales de una especie y 3 Animales de otra (pero no puedes alojar 6 Animales de la misma especie). Los Pesebres duplican ambos valores, por lo que podrías guardar hasta 6 Animales de una especie y 6 Animales de otra (o bien 10 Animales de la misma especie, como siempre). No puedes alojar Animales en el Almiar.



Ampliación pequeña
(coste: 1 Piedra; valor: 2 puntos por Edificio adyacente)
Al final de la partida, la Ampliación pequeña otorga 2 puntos por cada Edificio ortogonalmente adyacente (Establos, Grandes establos o Edificios especiales, incluida la Cabaña inicial). Puedes alojar hasta 2 Animales de la misma especie en la Ampliación pequeña.
Nota:
• Si la Ampliación pequeña es adyacente a una reforma de la Cabaña inicial (Casona, Casa entramada o Casa de troncos), no obtendrás 2 puntos adicionales por la Cabaña, sino solamente por la reforma.

- Los Edificios adyacentes diagonalmente no se tienen en cuenta. Por lo tanto, la Ampliación pequeña puede otorgar hasta 8 puntos como máximo.
- Si construyes la Ampliación pequeña y la Gran ampliación, una al lado de la otra, cada una otorga 2 puntos a la otra.



Anexo
(coste: 2 Maderas, 2 Piedras; valor: 6 puntos o menos)
Al final de la partida, el Anexo otorga 6 menos 2 puntos por cada Edificio (Establo, Gran establo o Edificio especial) situado en la fila superior de la Granja (la fila que limita con el bosque). Puedes alojar hasta 2 Caballos (pero a ninguna otra especie) en el Anexo.

- Nota:**
- El Anexo puede llegar a restarte puntos si tienes 4 o más Edificios en la fila superior.
 - Aunque el Anexo tiene un tejado de madera como el Gran establo, no se considera un Gran establo.



Aserradero
(coste: 5 Piedras; valor: 4 puntos)
Tras construir el Aserradero, pagarás 1 Madera menos por cada nuevo Pesebre, Gran establo o Edificio especial que tenga algún coste de Madera (el efecto también se aplica a los Pesebres y Edificios especiales construidos mediante un Edificio especial, como el Conservatorio, la Ebanistería y la Casa del guardés). No puedes alojar Animales en el Aserradero.



Carpintero
(coste: 1 Madera, 1 Piedra; valor: 1 punto)
En cualquier momento de la partida, y tantas veces como quieras (incluso fuera de la fase de Jornada), puedes recolocar todos los Pesebres y Establos de tu Granja (incluidas la Vaquería y la Pocilga, pero no los Grandes establos). Tus Animales no escapan durante la reorganización, a menos que termines con menos espacio que antes. No puedes alojar Animales en el Carpintero.



Casa apartada
(coste: 2 Piedras, 1 Junco; valor: 4 puntos)
La Casa apartada debe construirse obligatoriamente en una de las 4 esquinas del tablero de Granja; no puedes construirla en ninguna otra Parcela. Una vez construida, ya no puedes añadir más Terrenos a tu tablero de Granja. (Al usar la casilla de acción «Ampliación de la Granja», solamente obtendrás las Cercas. Al construir la Casa de campo, solamente obtendrás la Vaca). Como compensación, la Casa apartada otorga 4 puntos. Puedes alojar hasta 3 Animales de la misma especie en la Casa apartada.

- Nota:**
- Debes colocar la Casa de campo antes de añadir el nuevo Terreno. Por lo tanto, no puedes colocar la Casa de campo en el Terreno que consigues mediante su efecto.
 - Aunque la Casa de campo tiene un tejado de madera como el Gran Establo, no se considera un Gran Establo.

- Nota:**
- En el juego hay un total de 3 reformas para la Cabaña: la Casona, la Casa entramada y la Casa de troncos. Estos 3 Edificios solo pueden reformar la Cabaña; no pueden reformarse entre sí. Una Cabaña con más de una reforma no otorga ningún efecto especial.
 - La Madera de tu reserva personal puede otorgarte puntos tanto por la Casa de troncos como por el Almacén.

- Nota:**
- Si reformas la Cabaña inicial con la Casona, la Casa entramada o la Casa de troncos, la Cabaña inicial no se tiene en cuenta a la hora de puntuar la Casa solariega, pero la reforma sí.
 - La Casa solariega puede llegar a restarte puntos si tienes 4 o más Edificios en la fila inferior.
 - Aunque la Casa solariega tiene un tejado de madera como el Gran Establo, no se considera un Gran Establo.

- Nota:**
- Hay 4 Edificios especiales que te permiten alojar Animales en Parcelas sin utilizar: la Granja lechera, la Caseta del perro, el Picadero y el Corral de jabalíes. Sus efectos son acumulables.
 - Una Parcela que contenga Ovejas gracias al efecto de la Caseta del perro sigue considerándose una Parcela sin utilizar.

- Nota:**
- En el juego hay un total de 3 reformas para la Cabaña: la Casona, la Casa entramada y la Casa de troncos. Estos 3 Edificios solo pueden reformar la Cabaña; no pueden reformarse entre sí. Una Cabaña con más de una reforma no otorga ningún efecto especial.
 - Aunque la Casona tiene un tejado de juncos como el Establo, no se considera un Establo.

- Nota:**
- Tus Pastizales sin Pesebre pueden alojar 1 Animal adicional.

- Nota:** aunque la Chozo de juncos tiene un tejado de juncos como el Establo, no se considera un Establo.

- Nota:** Aunque el Cobertizo tiene un tejado de madera como el Gran Establo, no se considera un Gran Establo.

- Nota:**
- Hay 4 Edificios especiales que te permiten alojar Animales en Parcelas sin utilizar: la Granja lechera, la Caseta del perro, el Picadero y el Corral de jabalíes. Sus efectos son acumulables.
 - Una Parcela que contenga Cerdos gracias al efecto del Corral de jabalíes sigue considerándose una Parcela sin utilizar.
 - A pesar de su nombre, el Corral de jabalíes no se considera un Pastizal.

- Nota:**
- Debes construirlo con tu 2ª acción de la ronda 1, y adyacente a la Cabaña.

Interacción con otros edificios especiales:

- **Carpintero:** no puedes recolocar un Establo si al hacerlo separas uno o más Edificios del grupo.
- **Conservatorio:** puedes construir el Cortijo con el efecto del Conservatorio siempre que lo hagas en el segundo turno de la ronda 1. Para ello, debes colocar el Cortijo adyacente tanto a la Cabaña como al Conservatorio.



2 **1**

1 **Criadero**

Antes de cada fase de Cría, debes vaciar este Edificio.

1 **1** **1** **1**

Criadero

(coste: 2 Maderas, 1 Junco; valor: 1 punto)

Puedes alojar 1 Oveja, 1 Cerdo, 1 Vaca y 1 Caballo como máximo en el Criadero. Al principio de cada fase de Cría, debes retirar a todos los Animales que haya en el Criadero y alojarlos en otros lugares de tu Granja (*de lo contrario, se escapan*). Una vez vacío, el Criadero puede alojar a todas las crías que obtengas en la fase de Cría.

Nota: debes vaciar el Criadero completamente, aunque no obtengas crías de alguna de las especies.



tiene **2** **1** **1** de cada

0 **Cultivo forrajero**

inmediatamente +1 **1** +1 **1** +1 **1**

Cultivo forrajero

(coste: —; valor: 0 puntos)

Para construir el Cultivo forrajero, es necesario que tengas al menos una pareja de cada especie Animal (2 Ovejas, 2 Cerdos, 2 Vacas y 2 Caballos). Estos Animales no son un coste de construcción, por lo que no se pierden. El Cultivo forrajero no se puede construir si solo tienes 1 Animal (*o ninguno*) de alguna de las especies. (*Debes tener los Animales en tu Granja antes de obtener Animales adicionales gracias al efecto del Cultivo forrajero*). El Cultivo forrajero no

tiene coste de construcción. Al construir el Cultivo forrajero, obtienes 1 Oveja, 1 Cerdo, 1 Vaca y 1 Caballo de la reserva general, y los alojas en tu Granja (*de lo contrario, se escapan*). No puedes alojar Animales en el Cultivo forrajero.



1 **1**

0 **Ebanistería**

1 vez antes de cada fase de Cría:

2 **1** → **1**

Ebanistería

(coste: 1 Piedra, 1 Junco; valor: 0 puntos)

Al construir la Ebanistería, inmediatamente antes de cada fase de Cría (*incluida la fase de Cría de la ronda en la que construyes la Ebanistería*), puedes pagar 2 Maderas para construir 1 Pesebre (*si queda alguno*). (*No requiere el uso de un Granjero, ya que el efecto tiene lugar fuera de la fase de Jornada*). El nuevo Pesebre se puede utilizar durante la fase de Cría de esa misma ronda. No puedes alojar Animales en la Ebanistería.



1 **6**

1 **Estanque para patos**

inmediatamente +1

6 **1** **1** **1** **1** **1** **1**

6 **1** **1** **1** **1** **1** **1**

Estanque para patos

(coste: —; valor: 1 punto)

Para construir el Estanque para patos, es necesario que tengas 6 (*o más*) Parcelas sin utilizar en tu Granja (*consulta el apartado Recuento de puntuación en la página 8 para saber cuándo una Parcela se considera no utilizada*). No puedes construir el Estanque para patos si tienes 5 o menos Parcelas sin utilizar en tu Granja (*las Parcelas se cuentan antes de colocar el Estanque*). El Estanque para patos no tiene coste de construcción. Al construir el Estanque para patos, obtienes inmediatamente (*y una única vez*) 1 Junco de la reserva general y lo dejas en tu reserva personal. No puedes alojar Animales en el Estanque para patos (*solamente patos, y en este juego no hay ninguno* ☺).



4 **1**

2 **Feria de ganado**

en cualquier momento

1 **1** → **1**

2

Feria de ganado

(coste: 4 Maderas, 1 Piedra; valor: 2 puntos)

En cualquier momento de la partida, y tantas veces como quieras (*incluso fuera de la fase de Jornada*), puedes pagar 1 Junco de tu reserva personal para obtener 1 Animal de tu elección, que deberás alojar inmediatamente. Puedes alojar hasta 2 Animales de la misma especie en la Feria de ganado.



3

***** **Gran ampliación**

2 por cada Edificio adyacente

2

Gran ampliación

(coste: 3 Maderas; valor: 2 puntos por cada Edificio adyacente)

Al final de la partida, la Gran ampliación otorga 2 puntos por cada Edificio ortogonalmente adyacente (*Establo, Gran establo o Edificio especial, incluida la Cabaña inicial*). Puedes alojar hasta 2 Animales de la misma especie en la Gran ampliación.

Nota:

• Si la Gran ampliación es adyacente a una reforma de la Cabaña inicial (*Casona, Casa entramada o Casa de troncos*), no obtendrás 2 puntos adicionales por la Cabaña, sino solamente por la reforma.

- Los Edificios adyacentes diagonalmente no se tienen en cuenta. Por lo tanto, la Gran ampliación puede otorgar hasta 8 puntos como máximo.
- Si construyes la Gran ampliación y la Ampliación pequeña, una al lado de la otra, cada una otorga 2 puntos a la otra.



2 **2**

1 **Granja bovina**

Cada vez que añades un nuevo Terreno a tu tablero de Granja (*mediante la casilla de acción «Ampliación de la Granja» o mediante la Casa de campo*), puedes pagar 1 Oveja, 1 Cerdo o 1 Caballo de tu Granja para obtener 1 Vaca, que deberás alojar inmediatamente. Puedes alojar hasta 3 Vacas (*pero a ninguna otra especie*) en la Granja bovina.

3

Granja bovina

(coste: 2 Maderas, 2 Piedras; valor: 1 punto)

Cada vez que añades un nuevo Terreno a tu tablero de Granja (*mediante la casilla de acción «Ampliación de la Granja» o mediante la Casa de campo*), puedes pagar 1 Oveja, 1 Cerdo o 1 Caballo de tu Granja para obtener 1 Vaca, que deberás alojar inmediatamente. Puedes alojar hasta 3 Vacas (*pero a ninguna otra especie*) en la Granja bovina.



2 **3** **1**

4 **Granja ecológica**

Por cada Pastizal que contenga solo 1 Animal, obtienes inmediatamente 1 Animal de la misma especie.

Granja ecológica

(coste: 2 Maderas, 3 Piedras, 1 Junco; valor: 4 puntos)

Al construir la Granja ecológica, añade inmediatamente (*y una sola vez*) 1 Animal de la misma especie de la reserva general a cada Pastizal que contenga exactamente 1 Animal (*el efecto no se aplica a los Edificios que contienen 1 Animal, solo a los Pastizales*). No puedes alojar Animales en la Granja ecológica.



3 **1**

3 **Granja lechera**

Puedes alojar hasta 2 Vacas en cada Parcela sin utilizar adyacente a este Edificio.

2

Granja lechera

(coste: 3 Maderas, 1 Junco; valor: 3 puntos)

La Granja lechera te permite alojar 2 Vacas en cada Parcela sin utilizar que sea ortogonalmente adyacente a la Granja lechera (*consulta el apartado Recuento de puntuación en la página 8 para saber cuándo una Parcela se considera no utilizada*). Puedes alojar hasta 2 Vacas (*pero a ninguna otra especie*) en la Granja lechera.

Nota:

- Hay 4 Edificios especiales que te permiten alojar Animales en Parcelas sin utilizar: la Granja lechera, la Caseta del perro, el Picadero y el Corral de jabalíes. Sus efectos son acumulables.
- Una Parcela que contenga Vacas gracias al efecto de la Granja lechera sigue considerándose una Parcela sin utilizar.



2 **1**

***** **Hacienda**

inmediatamente +1 **1**

3 si tienes 3+ Edificios especiales

2

Hacienda

(coste: 2 Piedras, 1 Junco; valor: 0 puntos o 3 puntos)

Al construir la Hacienda, obtienes 1 Caballo de la reserva general y lo alojas en tu Granja (*en la Hacienda o en otro lugar válido*). Al final de la partida, la Hacienda te otorga 3 puntos si tienes al menos 5 Edificios especiales (*incluidas la Hacienda y la Cabaña inicial; los Establos y Grandes establos no cuentan*). La Hacienda no te otorga ningún punto si tienes 4 Edificios especiales o menos. Puedes alojar hasta 2 Caballos (*pero a ninguna otra especie*) en la Hacienda.

Nota:

- Si reformas la Cabaña inicial con la Casona, la Casa entramada o la Casa de troncos, la Cabaña inicial no se tiene en cuenta a la hora de calcular el total de Edificios especiales para puntuar la Hacienda, pero la reforma sí.
- Aunque la Hacienda tiene un tejado de juncos como el Establo, no se considera un Establo.



2

0 **Inseminadora**

Solo hace falta 1 Animal de cada especie para producir 1 cría.

Inseminadora

(coste: 2 Piedras; valor: 0 puntos)

La Inseminadora modifica la fase de Cría de tus Animales: en cada fase de Cría, solamente hace falta 1 Animal de cada especie para obtener 1 cría de dicha especie. (*No obtienes crías de las especies que no tengas. El límite de crías continúa siendo de 1 por especie*). No puedes alojar Animales en la Inseminadora.



2

1 **Maderera**

Cada vez que las 4 casillas de acción superiores estén ocupadas, obtienes 3 Maderas.

Maderera

(coste: 2 Piedras; valor: 1 punto)

Tras construir la Maderera, cada vez que las 4 casillas de acción superiores (*«Jugador inicial y 1 Madera», «3 Maderas», «1 Piedra» y «2 Piedras»*) estén ocupadas, obtienes inmediatamente (*una única vez por ronda*) 3 Maderas de la reserva general, y las añades a tu reserva personal. Obtienes la Madera en cuanto la cuarta casilla de acción es ocupada. No puedes alojar Animales en la Maderera.



1 **1**

0 **Maestro solador**

inmediatamente +1

Maestro solador

(coste: 1 Piedra, 1 Junco; valor: 0 puntos)

Al construir el Maestro solador, obtienes inmediatamente (*y una única vez*) 1 Cerdo o 1 Vaca de la reserva general, y alojas al Animal en tu Granja (*de lo contrario, se escapa*). No puedes alojar Animales en el Maestro solador.

Nota: aunque el Maestro solador tiene un tejado de juncos como el Establo, no se considera un Establo.



1 **2**

1 **Mercadillo de trueque**

Una vez antes de cada fase de Cría, puedes intercambiar 2 Materiales distintos por 1 Animal de tu elección.

1

Mercadillo de trueque

(coste: 1 Madera, 2 Piedras; valor: 1 punto)

Tras construir el Mercadillo de trueque, e inmediatamente antes de cada fase de Cría (*incluida la fase de Cría de la ronda en la que construyes el Mercadillo de trueque*), puedes pagar 2 Materiales de construcción diferentes para obtener 1 Animal de tu elección de la reserva general y alojarlo en la Granja (*de lo contrario, se escapa*). Puedes alojar 1 Vaca (*pero a ninguna otra especie*) en el Mercadillo de trueque.



1

7 **Mercado de materiales**

inmediatamente +4 **1** +3 **1**

Mercado de materiales

(coste: 1 Junco; valor: 7 puntos)

El Mercado de materiales sustituye a uno de los Grandes establos de tu Granja (*pero no a la Cuadra*), y debes construirlo en la misma Parcela que el Gran establo sustituido. No puedes construir el Mercado de materiales en ninguna otra Parcela. Devuelve a la reserva general el Gran establo sustituido (*la loseta vuelve a estar disponible como Establo para cualquier jugador*). A continuación, obtienes inmediatamente (*y una única vez*) 4 Maderas y 3 Piedras de la reserva general y las añades a tu reserva personal. Puedes alojar 1 Caballo (*pero a ninguna otra especie*) en el Mercado de materiales.

Nota:

- Ten en cuenta que perderás gran parte de la capacidad de alojamiento al sustituir un Gran establo (*que permite alojar 5 Animales*) por el Mercado de materiales (*que solo permite alojar 1 Caballo*).
- Aunque el Mercado de materiales tiene un tejado de juncos como el Establo, no se considera un Establo.



Oficina del administrador

(coste: 4 Maderas, 3 Piedras, 2 Juncos; valor: -3 puntos)

Tras construir la Oficina del administrador, al final de cada fase de Jornada después de que se hayan colocado todos los Granjeros de los jugadores (incluida la fase de Jornada de la ronda en la que construyes la Oficina del administrador), puedes usar una casilla de acción que no esté ocupada sin necesidad de colocar un Granjero en ella (por lo tanto, dispondrás de 4 turnos por ronda; esta ventaja es el motivo por el que la Oficina del administrador te resta 3 puntos). Puedes alojar 1 Animal en la Oficina del administrador.



Pajar

(coste: 3 Maderas, 1 Junco; valor: 0 puntos)

Al construir el Pajar, obtienes inmediatamente (y una única vez) 1 Oveja, 1 Vaca y 1 Caballo de la reserva general, y los alojas en tu Granja (de lo contrario, se escapan). No puedes alojar Animales en el Pajar.

Nota: Aunque el Pajar tiene un tejado de juncos como el Establo, no se considera un Establo.



Paridera

(coste: 2 Maderas, 3 Piedras; valor: 0 puntos)

Al terminar la fase de Cría de la ronda 8, puedes realizar una fase de Cría adicional (en otras palabras, tus Animales se reproducen dos veces en la ronda final. Los efectos de los Edificios especiales que se activan durante la fase de Cría se activarán dos veces; ver más abajo). Puedes alojar hasta 2 Animales de la misma especie en la Paridera.

Interacción con otros edificios especiales:

- **Taller doméstico:** puedes construir otro Establo antes de la segunda fase de Cría (pero no puedes construir los 2 Establos antes de la primera fase de Cría).
- **Ebanistería:** puedes construir otro Pesebre antes de la segunda fase de Cría (pero no puedes construir los 2 Pesebres antes de la primera fase de Cría).
- **Rancho:** puedes colocar otra Cerca si tus Caballos vuelven a tener crías (pero no puedes colocar las 2 Cercas durante la primera fase de Cría).
- **Criadero:** debes vaciar el Criadero antes de la segunda fase de Cría.
- **Mercadillo de trueque:** puedes obtener otro Animal antes de la segunda fase de Cría a cambio de dos Materiales de construcción diferentes (que pueden ser los mismos de la primera vez).



Picadero

(coste: 1 Madera, 3 Piedras, 1 Junco; valor: 3 puntos)

El Picadero te permite alojar 2 Caballos en cada Parcela sin utilizar que sea ortogonalmente adyacente al Picadero (consulta el apartado Recuento de puntuación en la página 8 para saber cuándo una Parcela se considera no utilizada). Puedes alojar hasta 2 Caballos (pero a ninguna otra especie) en el Picadero.

Nota:

- Hay 4 Edificios especiales que te permiten alojar Animales en

Parcelas sin utilizar: la Granja lechera, la Caseta del perro, el Picadero y el Corral de jabalíes. Sus efectos son acumulables.

- Una Parcela que contenga Caballos gracias al efecto del Picadero sigue considerándose una Parcela sin utilizar.



Pocilga

(coste: 4 Maderas, 1 Junco; valor: 0 puntos o 4 puntos)

Al construir la Pocilga, obtienes inmediatamente (y una única vez) 1 Cerdo de la reserva general y lo alojas en tu Granja (en la Pocilga o en otro lugar válido). Al final de la partida, la Pocilga te otorga 4 puntos si tu Granja contiene al menos 13 Cerdos. La Pocilga no te otorga ningún punto si tienes 12 Cerdos o menos. Puedes alojar hasta 3 Cerdos (pero a ninguna otra especie) en la Pocilga.



Posada

(coste: 2 Piedras, 1 Cerdo, 1 Vaca; valor: 4 puntos)

La Posada es el único Edificio especial cuyo coste de construcción incluye Animales. Al construir la Posada, obtienes inmediatamente (y una única vez) 1 Caballo de la reserva general y lo alojas en tu Granja (de lo contrario, se escapa). Puedes alojar hasta 2 Cerdos (pero a ninguna otra especie) en la Posada.



Pozo

(coste: 1 Madera, 2 Piedras; valor: 0 puntos)

Al principio de las rondas 6, 7 y 8, y antes de que el jugador inicial realice su primera acción, obtienes 1 Pesebre de la reserva general (si queda alguno) y lo colocas en tu Granja sin pagar ningún coste. Si construyes el Pozo durante las rondas 6, 7 u 8, no obtienes el Pesebre correspondiente a dicha ronda ni a las anteriores. No puedes alojar Animales en el Pozo.



Rancho

(coste: 2 Maderas, 3 Piedras; valor: 2 puntos)

Al construir el Rancho, cada vez que obtengas una cría de Caballo durante la fase de Cría, podrás colocar inmediatamente (y una única vez) 1 Cerca de tu reserva personal en la Granja, sin pagar ningún coste. Puedes colocar la Cerca antes de alojar a la cría de Caballo. Si no puedes alojar a la cría, no podrás colocar la Cerca. Puedes alojar hasta 2 Caballos (pero a ninguna otra especie) en el Rancho.



Redil

(coste: 2 Maderas; valor: 0 puntos)

Al final de la partida, los Animales del Redil no se contabilizan (no obtendrás puntos ni puntos adicionales por ellos). Puedes alojar hasta 4 Animales de la misma especie en el Redil.

Nota: A pesar de su nombre, el Redil no se considera un Pastizal.



Taller de cantería

(coste: 5 Maderas; valor: 2 puntos por cada Piedra colocada sobre este Edificio)

Tras construir el Taller de cantería, al final de cada ronda (incluida la ronda en la que construyes el Taller de cantería), puedes colocar 1 Piedra de tu reserva personal sobre la loseta del Taller de cantería. Las Piedras colocadas sobre la loseta del Taller de cantería permanecen ahí hasta que termina la partida (no pueden retirarse ni usarse para ninguna otra cosa). Al final de la

partida, el Taller de cantería otorga 2 puntos por cada Piedra que haya sobre la loseta. No puedes alojar Animales en el Taller de cantería.

Nota: el Taller de cantería puede llegar a otorgarte hasta 14 puntos si lo construyes en la ronda 2 y colocas 1 Piedra en cada ronda.



Taller de carpintería

(coste: 2 Maderas, 2 Piedras; valor: 1 punto)

Tras construir el Taller de carpintería, durante el resto de la partida puedes construir inmediatamente cada nueva Cerca que obtengas (ya sea mediante la casilla de acción «Ampliación de la Granja» o mediante un Edificio especial) sin pagar ningún coste. Puedes alojar hasta 2 Animales de la misma especie en el Taller de carpintería.



Taller de obras

(coste: 2 Maderas, 1 Piedra; valor: 2 puntos)

Tras construir el Taller de obras, cada vez que realices la acción «Establo» (ya sea mediante la casilla de acción «Establo» o mediante el Taller doméstico), puedes colocar inmediatamente (y solo una vez por cada acción de «Establo») hasta 2 Cercas de tu reserva personal en la Granja sin pagar ningún coste. Puedes alojar 1 Animal en el Taller de obras.



Taller doméstico

(coste: 2 Maderas, 1 Junco; valor: 1 punto)

Al construir el Taller doméstico, inmediatamente antes de cada fase de Cría (incluida la fase de Cría de la ronda en la que construyes el Taller doméstico), puedes pagar 3 Piedras y 1 Junco para construir 1 Establo, como si estuvieras usando la casilla de acción «Establo». (No requiere el uso de un Granjero, ya que el efecto tiene lugar fuera de la fase de Jornada). El nuevo Establo se puede utilizar durante la fase de Cría de esa misma ronda. No puedes alojar Animales en el Taller doméstico.



Tienda agrícola

(coste: 1 Madera; valor: 0 puntos)

La Tienda agrícola debe construirse en la fila inferior de la Granja (la fila que limita con la carretera); no puedes construirla en ninguna otra Parcela. Al construir la Tienda agrícola, obtienes inmediatamente (y una única vez) 1 Material de construcción de tu elección de la reserva general y lo dejas en tu reserva personal. Además, obtienes inmediatamente (y una única vez) 1 Animal de tu elección de la reserva general y lo alojas en tu Granja (si el Animal obtenido es una Oveja, puedes alojarlo en la Tienda agrícola). Puedes alojar 1 Oveja (pero a ninguna otra especie) en la Tienda agrícola.



Tratante de ganado

(coste: 2 Maderas, 2 Juncos; valor: 3 puntos)

Durante la fase de Jornada, en cualquier momento y tantas veces como quieras, puedes pagar 2 Animales de especies diferentes para obtener 1 Animal de otra especie (no está permitido realizar el intercambio durante la fase de Cría para conseguir más espacio para las crías). Puedes alojar hasta 2 Animales de la misma especie en el Tratante de ganado.



Vaquería

(coste: 4 Maderas, 1 Junco; valor: 0 puntos o 4 puntos)

Al construir la Vaquería, obtienes inmediatamente (y una única vez) 1 Vaca de la reserva general y la alojas en tu Granja (en la Vaquería o en otro lugar válido). Al final de la partida, la Vaquería te otorga 4 puntos si tu Granja contiene 11 Vacas o más. La Vaquería no te otorga ningún punto si tienes 10 Vacas o menos. Puedes alojar hasta 3 Vacas (pero a ninguna otra especie) en la Vaquería.

La Vaquería se considera un Establo, por lo que puedes reformarla para convertirla en un Gran Establo. Si reformas la Vaquería para convertirla en un Gran Establo mediante la casilla de acción «Grandes establos», sustituye la Vaquería por un Gran Establo de la reserva general. No podrás reformar la Vaquería si no hay losetas de Establo/Gran Establo disponibles. También puedes reformar la Vaquería para convertirla en la Cuadra mediante la casilla de acción «Edificio especial», siempre y cuando la Cuadra esté disponible. En cualquier caso, devuelve la Vaquería a la reserva general. La Vaquería no otorga puntos si la reformas para convertirla en otro Edificio (a menos que vuelvas a construirla más adelante).