Consul Dirigens

Mazo

Contenido

48 cartas de Adquisición menor:
24 Adquisiciones menores C
24 Adquisiciones menores D

48 cartas de Oficio:
24 Oficios C
24 Oficios D

24 cartas de Progenitor:
12 cartas de Madre
12 cartas de Padre

Acerca de esta expansión

Esta expansión contiene 48 Adquisiciones menores y 48 Oficios que anteriormente formaban parte de los sets de miniaturas de *Agricola*. Como siempre, estas cartas se pueden combinar con las del juego básico y las de cualquier otra expansión.

Las **24 cartas de Progenitor** adicionales forman una nueva miniexpansión que se puede añadir como variante a cualquier partida de *Agricola*. Estas cartas facilitan un poco la partida, ya que proporcionan a cada jugador un Recurso adicional, que se obtiene en una ronda determinada, y un objetivo secundario que ofrece beneficios adicionales cuando se cumple.

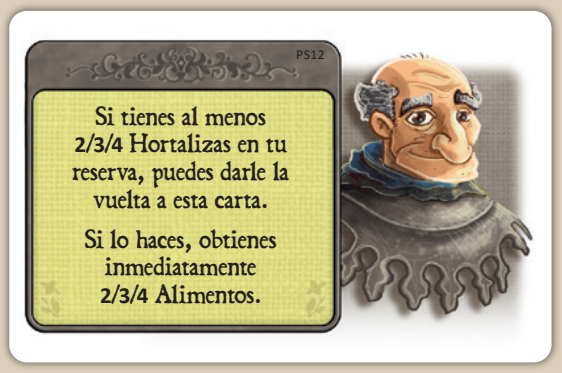
Cartas de Progenitor

Preparación: baraja las cartas de Madre y de Padre por separado y reparte **2 cartas** de cada tipo *(2 cartas de Madre y 2 cartas de Padre)* a cada jugador. Antes de empezar la primera ronda, cada jugador descarta 1 carta de Padre y 1 carta de Madre y revela las que se ha quedado. Si estáis jugando con la variante de *draft*, este se realiza antes de decidir qué cartas de Progenitor os quedáis.

Madres: tu madre te proporcionará un Recurso en una ronda determinada. Al revelar tu carta de Madre, coloca inmediatamente el Recurso en la ronda indicada, como se describe en la carta. Al principio de esa ronda, obtienes el Recurso.

- Si es un Alimento, un Material o un Cultivo, se traslada a tu reserva.
- Si es un Animal, debes alojarlo en tu Granja, convertirlo en Alimentos mediante un efecto apropiado *(por ejemplo, con un Hogar),* o dejar que se escape.
- Si es un Establo o un Campo, colócalo en una Parcela válida de tu tablero de Granja.

Cada carta de Madre también incluye un **valor decimal de puntos**. 10 de estas cartas tienen un múltiplo *(no negativo)* de 0,1 puntos; las otras 2 cartas valen -0,25 y -0,75 puntos. Estos valores se suman *(o se restan)* a tu puntuación total al final de la partida, para resolver los empates que pudiera haber antes de añadir los puntos decimales.



Padres: tu padre te reta a cumplir un objetivo concreto y te ofrece **tres niveles de recompensas**. Para reclamar una recompensa, debes cumplir el requisito indicado. Si lo haces, obtén la recompensa correspondiente y dale la vuelta a la carta. El objetivo solo se puede cumplir **una vez**. Sin embargo, no es obligatorio reclamar la recompensa del nivel más bajo en cuanto cumplas su requisito; puedes esperar para tratar de conseguir una recompensa mejor más adelante, cuando cumplas el requisito correspondiente.

Desventajas para jugadores expertos

Si el nivel de habilidad de los jugadores está descompensado, podéis decidir no repartir ninguna carta de Progenitor a los jugadores más expertos para que tengan una desventaja. En tal caso, no se aplican los puntos decimales de las cartas de Madre, sino el método de desempate habitual *(quien tenga más Recursos en su reserva)*.

Estructura de los mazos

Con la publicación de este mazo y las anteriores expansiones de cartas *(Artifex, Bubulcus, Corbarius y Dulcinaria)*, ya disponéis de 4 mazos completos de 168 cartas cada uno *(o 180 cartas por mazo si se incluyen las cartas de la expansión para 5-6 jugadores)*, identificados por las letras A-D. Cada uno de estos mazos tiene la misma estructura: las cartas 001-084 son Adquisiciones menores *(de las cuales las 001-009 siempre son cartas itinerantes)*, las cartas 085-126 son Oficios 1+, las cartas 127-147 son Oficios 3+ y las cartas 148-168 son Oficios 4+. Además, cada número también corresponde a una categoría de carta concreta, representada por el símbolo que aparece a la izquierda de la letra del mazo *(estos símbolos se explican en el apéndice del juego básico, página 2)*:

001-002, 010-020, 085-091, 127-128, 148-149

003, 021-028, 092-097, 129-131, 150-152

029-039, 098-101, 132-136, 153-154

040-042, 102-105, 137-138, 155-156

007, 043-064, 106-111, 139-140, 157-159

008, 065-073, 112-115, 141-142, 160-161

004-006, 074-082, 116-126, 143-146, 162-163

009, 083-084, 147, 164-168

En otras palabras, cada conjunto de 168 cartas con la misma letra ofrece una mezcla equilibrada de categorías. Hacen falta 168 cartas para jugar tres partidas consecutivas *(de 1-4 jugadores)* sin que se repita ninguna *(3 partidas x 4 jugadores x 14 cartas en la mano = 168)*. Tres partidas consecutivas componen una campaña *(como se explica en el apéndice del juego básico, página 10)*.

Esperamos aclarar así el «misterio» de las letras y los «números raros» de las expansiones. Para mayor comodidad, si deseáis separar las cartas por expansiones individuales, las 96 cartas del juego básico y las 96 cartas de esta expansión incluyen un asterisco *(*)* junto a su número.

El juego básico contiene las cartas A y B con asterisco; los mazos Artifex/Bubulcus/Corbarius/Dulcinaria, las cartas A/B/C/D sin asterisco; y esta expansión, las cartas C y D con asterisco.

Créditos

Diseño: Uwe Rosenberg
Edición: Grzegorz Kobiela
Ilustraciones: Klemens Franz
Diseño gráfico: atelier 198
Traducción: Carlos Loscertales Martínez
Revisión: Mª José Barrios González

Muchas gracias a Chris Deotte y a la comunidad de play-agricola.com por probar exhaustivamente todos los mazos y por sus valiosos comentarios sobre las cartas de Progenitor.

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

© 2021 Lookout GmbH

Distribuido en Español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados - www.asmodee.es - www.asmodee.cl

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

En caso de piezas perdidas o defectuosas, ponte en contacto con tu punto de venta.

Para cualquier otra cuestión, entra en: https://lookout-spiele.de/en/contact.php