

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

EDICIÓN FAMILIAR

Contenido



1 tablero (con casillas de acción)



2 ampliaciones de tablero
(con casillas adicionales
en ambos lados)



1 ficha
de Gallo



1 peón



5 fichas de Mendicidad



37 fichas de 1 Alimento



7 fichas de 5 Alimentos



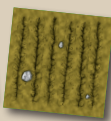
4 losetas de Casa inicial



12 losetas de Habitación
de madera/adobe



20 losetas de
Pastizal/Campo pequeño



16 losetas de
Pastizal grande



11 losetas de
Adquisición



20 Granjeros
(5 de cada color)



9 fichas de Recursos



10 Establos



18 Ovejas



15 Jabalíes



13 Vacas



25 Cereales



30 Maderas



25 Adobes



15 Juncos

Fichas de Recursos

Los siguientes componentes son limitados: Granjeros, Establos, Habitaciones, Pastizales y Campos; si se agotan, ya no podrás obtener más durante la partida. Sin embargo, los Recursos y los Alimentos son ilimitados; si se agotan, puedes usar las fichas de Recursos que incluye el juego.

Preparación



Coloca el tablero en el centro de la zona de juego, y el peón en la casilla 1.

Las fichas de Mendicidad y Recursos no se usan demasiado a menudo; déjalas al lado del tablero.



Encaja en el tablero la ampliación correspondiente al número de jugadores. En este ejemplo, se muestra una partida de 3 jugadores.



Coloca todos los Animales (Ovejas, Jabalíes y Vacas), los Materiales de construcción (Maderas, Adobes y Juncos), los Cereales, los Establos y las fichas de Alimento al lado del tablero, como reserva general para todos los jugadores.

Sitúa las losetas de Habitación al lado del tablero, con el lado de Habitación de madera bocarriba.



Coloca las losetas de Molino, Cestería, Alfarería, Ebanistería y Almacén al lado de las casillas 7, 9, 10, 11 y 14, respectivamente. Deja el resto de losetas de Adquisición fuera del tablero, en la parte superior.

Coloca las losetas de Campo y de Pastizal al lado del tablero. Si quieres, puedes organizar los Pastizales por tamaño.

Determinad al azar quién será el jugador inicial. Dicho jugador recibe la ficha de Gallo y 2 Alimentos. Los demás jugadores reciben 3 Alimentos.

Cada jugador toma una loseta de Casa inicial y la coloca en su zona de juego.

Cada jugador elige un color, toma 2 Granjeros de dicho color, y coloca uno en cada Habitación de su Casa inicial. Los demás Granjeros se dejan en la reserva general; podréis obtenerlos más adelante.



¿De qué va este juego?

Tu objetivo es construir una granja para ti y tu familia. Al principio de la partida, dispones solamente de una casa de madera de dos habitaciones que te permite alojar a tus dos primeros granjeros. A lo largo de la partida, podrás añadir más habitaciones a la casa para ampliar tu familia. Cuantos más granjeros tengas, más acciones podrás realizar. Sin embargo, también tendrás que alimentar a tus granjeros cuando llegue la cosecha, y para ello necesitarás labrar los campos y criar animales. Hay ciertas adquisiciones que pueden hacerte la vida más fácil.

Al final de la ronda 14, la partida termina. El jugador cuya granja valga más puntos gana la partida.

Secuencia de juego

Las partidas de *Agricola: Edición familiar* duran 14 rondas, cada una de las cuales consta de 3 fases: Preparación, Jornada y Regreso a casa. Al final de algunas rondas habrá una Cosecha.

Fase de Preparación

Al principio de cada ronda (*incluida la ronda 1*), debes colocar nuevos Recursos en aquellas casillas del tablero que muestren flechas de colores   . En cada casilla se indica el número de Recursos que debes colocar. Añádelos incluso si dicha casilla ya contiene Recursos.

Excepción: los Jabalíes y las Vacas empiezan a colocarse cuando el peón llega a las casillas correspondientes (*en las rondas 6 y 8, respectivamente*).

Para que no os equivoquéis al colocar Recursos en las casillas, es mejor que se encargue de hacerlo un único jugador.

Fase de Jornada

Empezando por el jugador que tiene la ficha de Gallo (*y continuando en sentido horario*), cada jugador coloca un Granjero en una casilla de acción del tablero, hasta que todos los jugadores hayan colocado todos sus Granjeros en casillas de acción.

Cada casilla de acción muestra las acciones que permite realizar. Las acciones deben realizarse inmediatamente. No puedes ocupar una casilla de acción con un Granjero si no puedes realizar al menos una de sus acciones. Si una casilla de acción está ocupada se considera bloqueada, y no volverá a estar disponible hasta la siguiente ronda.

Fase de Regreso a casa

Al final de la ronda, retira a tus Granjeros de las casillas de acción y vuelve a colocarlos en la casa.

Después, haz avanzar el peón una casilla para desbloquear así una nueva casilla de acción (*las casillas de acción por las que todavía no ha pasado el peón no están disponibles aun*).



Cosecha

Cuando el peón llega a un símbolo de Cosecha , la partida se detiene hasta que se resuelve la Cosecha. Hay una Cosecha al final de las rondas 4, 7, 9, 11, 13 y 14. Durante las Cosechas deberás alimentar a tus Granjeros, pero también conseguirás algunos beneficios (*ver página 11 para saber más*).

Casillas de acción

Durante la partida, puedes desarrollar cinco aspectos diferentes de tu granja: ampliación de la familia y la casa, obtención de alimentos, agricultura, ganadería y adquisiciones. Todo ello requiere colocar Granjeros en casillas de acción para realizar acciones. Los iconos sirven como recordatorio de las funciones de las casillas, pero a continuación te ofrecemos una descripción detallada de cada casilla de acción.

Casillas de Recurso

Muchas casillas de acción exigen un coste de Materiales de construcción. Para obtener esos Materiales, puedes realizar las acciones que se indican a continuación.

Si una casilla de acción muestra una flecha coloreada, obtienes todos los Recursos acumulados en dicha casilla y los añades a tu reserva personal.



En una casilla de acción como esta, obtienes el número de Recursos indicados en la casilla y los añades a tu reserva.

Los iconos de esta casilla de acción indican que puedes elegir (dos veces) uno de los Recursos indicados.



Por ejemplo, podrías elegir 1 Madera y 1 Adobe, o 2 Juncos (entre otras combinaciones).

Ampliación de la familia y la casa

Para poder realizar más de 2 acciones por ronda, debes ampliar tu familia.

Esta casilla de acción te permite obtener 1 Granjero nuevo. Sin embargo, debes disponer de espacio suficiente en tu casa para todos tus Granjeros. Solamente puedes realizar esta acción si tienes **más Habitaciones que Granjeros**. El nuevo Granjero se coloca en la casilla de acción; lo obtendrás durante la fase de Regreso a casa de esta ronda.



La casa inicial dispone del espacio justo para los 2 Granjeros con los que empiezas la partida. Para obtener un tercer Granjero, primero debes añadir al menos 1 Habitación a la casa. Los Granjeros deben disponer de espacio en la casa incluso cuando están fuera (es decir, mientras están situados en una casilla de acción).

Esta casilla de acción está disponible a partir de la ronda 12. Te permite obtener 1 Granjero nuevo independientemente del número de Habitaciones que tengas. Esta es la única forma de poder tener más Granjeros que Habitaciones. El nuevo Granjero se coloca en la casilla de acción; lo obtendrás durante la fase de Regreso a casa de esta ronda.



En cada una de estas casillas de acción, solo es posible obtener 1 Granjero nuevo por acción, aunque tengas Habitaciones libres para más de uno. Además, el límite de cada familia es de 5 Granjeros. Si ya tienes tus 5 Granjeros en juego, no podrás volver a usar estas casillas de acción. ¡Ten en cuenta que tus nuevos Granjeros no podrán realizar acciones en la misma ronda en la que nacen!

3 Cada Granjero otorga 3 puntos al final de la partida.

Añadir Habitaciones

Estas casillas de acción te permiten añadir **una o más Habitaciones** a la casa. La primera casilla te permite construir Habitaciones de madera, pagando 5 Maderas y 2 Juncos por Habitación. La segunda casilla te permite construir Habitaciones de adobe, pagando 3 Adobes y 1 Junco por Habitación.

Toda la casa debe estar hecha del **mismo material**. Por lo tanto, tendrás que reformar las Habitaciones de madera antes de poder añadir Habitaciones de adobe (*ver más abajo*). Toma las nuevas Habitaciones de la reserva general y añádelas a tu casa (*con el lado que corresponda bocarriba*).



Estas casillas de acción también se pueden utilizar para construir **cualquier número de Establos**. Cada Establo cuesta 2 Maderas, y se coloca sobre un Pastizal o al lado de tus losetas ya colocadas. Cada Pastizal solamente puede contener 1 Establo (*para más información, ver las reglas de ganadería en la página 7*).

No es necesario construir Habitaciones para construir Establos, y viceversa. También puedes hacer ambas cosas, pero no es obligatorio. Si rodeas completamente tu casa con losetas de otro tipo, ya no podrás añadir más Habitaciones.

Reforma

Esta casilla de acción transforma tu casa de madera en una casa de adobe. Después de pagar 3 Adobes y 1 Junco, dales la vuelta a **todas tus Habitaciones** para dejarlas con el lado de adobe bocarriba. Esta acción también te otorga un Establo gratuito.



Normalmente, el símbolo de la flecha negra significa que puedes realizar una acción tantas veces como quieras (*sin embargo, solamente necesitas reformar la casa una vez*). El símbolo de suma significa que obtienes el número indicado de elementos de la reserva general, sin pagar coste alguno.

Por ejemplo, en la casilla de Reforma obtienes 1 Establo. Si la casilla contiene más de una acción, puedes realizar ambas acciones (*en el orden que prefieras*) o solamente una de ellas.

1 Cada Habitación de adobe otorga 1 punto al final de la partida.

Construye el Establo tal y como se describe en el apartado Añadir Habitaciones. Si solo quieres obtener el Establo, no es obligatorio que reformes la casa.

Obtención de alimentos

Durante la Cosecha, tus Granjeros necesitarán Alimentos (*ver página 11*). Las siguientes casillas de acción te proporcionan Alimentos gratuitos.



Jugador inicial

Si colocas un Granjero en esta casilla, obtienes la ficha de Gallo y 1 Alimento. En la próxima ronda, serás el jugador inicial.



El jugador que tiene la ficha de Gallo seguirá siendo el jugador inicial hasta que otro jugador se la quite, lo cual solo es posible usando esta casilla de acción.

Pesca

Esta casilla te permite obtener toda la comida que haya acumulada en ella.



Cereal

Esta casilla te permite obtener exactamente 1 Cereal de la reserva general.



Los Cereales que tengas en tu reserva **no otorgan puntos al final de la partida**, pero sirven para desempatar.



Agricultura

Aunque cada Cereal equivale a 1 Alimento cuando se consume directamente, es mucho más eficiente emplearlo como cultivo. La agricultura es un proceso laborioso: para ello necesitarás cereales, y también tendrás que labrar un Campo y sembrarlo, todo lo cual se consigue mediante acciones diferentes. Cosecharás automáticamente tus Cereales durante la Cosecha (ver página 11).

Labrar un Campo

Esta acción te permite obtener exactamente 1 Campo de la reserva general y colocarlo junto a alguna de tus losetas.



Sembrar

Esta acción te permite colocar 1 Cereal de tu reserva en **un máximo de 3 Campos vacíos**. A continuación, añade 2 Cereales de la reserva general a cada uno de esos Campos.

Los Cereales plantados permanecen en tus Campos hasta que se cosechan (ver página 11). No tendrás acceso a ellos hasta ese momento.

Labrar un Campo y Sembrar

Esta acción te permite hacer las dos cosas: obtener 1 Campo nuevo y sembrar un máximo de 3 Campos vacíos. No es obligatorio realizar ambas acciones (*pero sí, al menos, una de ellas*).



Cada Campo y cada Cereal situado sobre una loseta de Campo otorgan 1 punto al final de la partida.



Ganadería



Al igual que la agricultura, la ganadería es una parte muy importante del juego. Hay 3 tipos de Animales: Ovejas, Jabalíes y Vacas. Debes alojarlos en Establos y Pastizales; y, si disponen de espacio suficiente, se reproducirán (ver página 12).

Pastizales

Esta acción te permite añadir a tu granja **cualquier número de Pastizales**. Cada Pastizal cuesta una cantidad de Madera determinada, que aparece indicada en la propia loseta. Después de pagar el coste de Madera, coloca los Pastizales en tu zona de juego, junto a una o varias de tus losetas.



Los Pastizales también tienen un símbolo de huella que indica cuántos animales pueden alojar como máximo. Cada vez que añades un nuevo Pastizal, puedes trasladar a dicho Pastizal un Establo que estuviera colocado al lado de tus losetas.

1 Cada Pastizal otorga 1 punto al final de la partida. Cada Establo situado dentro de un Pastizal también otorga 1 punto.

Estas casillas de acción permiten obtener todos los Animales acumulados en ellas. Debes alojar a los Animales o convertirlos inmediatamente en Alimentos. Para convertir Animales en Alimentos, es necesario tener determinadas Adquisiciones, tal y como se explica en la página 8.



Por ejemplo, este Pastizal cuesta 3 Maderas y permite alojar 2 Animales de la misma especie.

1 Cada Animal otorga 1 punto al final de la partida.



Ovejas



Jabalíes



Vacas

Cada Pastizal permite alojar un número limitado de Animales, indicado junto al símbolo de huella de la loseta. **Todos los Animales de un Pastizal deben pertenecer a la misma especie.**

Casos especiales:

- Un Pastizal que contiene un Establo permite alojar el **doble** de los animales indicados en la loseta.
- Cada Establo que no esté situado dentro de un Pastizal (es decir, que esté al lado de tus losetas) permite alojar **exactamente 1 Animal**.



El Pastizal de este ejemplo permite alojar hasta 8 Animales de la misma especie.



En este Establo vive 1 Vaca.



- Puedes alojar **exactamente 1 Animal** en tu casa (no 1 Animal por Habitación).



1 Cada Establo situado en un Pastizal otorga 1 punto al final de la partida. Los Establos situados fuera de los Pastizales no otorgan puntos.

Si construyes un Hogar o una Cocina, podrás intercambiar tus Animales por Alimentos en cualquier momento, incluso inmediatamente después de obtenerlos mediante una casilla de acción. En el siguiente apartado se explica cómo construir Hogares y Cocinas, además de otras Adquisiciones.

Hogar

El Hogar te permite intercambiar las Ovejas o los Jabalíes por 2 Alimentos, y las Vacas por 3 Alimentos. También te permite intercambiar 1 Cereal y 1 Madera por 2 Alimentos.



Cocina

La Cocina te permite intercambiar las Ovejas por 2 Alimentos, los Jabalíes por 3 Alimentos y las Vacas por 4 Alimentos. También te permite intercambiar 1 Cereal y 1 Madera por 3 Alimentos.



Puedes utilizar los Hogares y las Cocinas tantas veces como quieras. Si obtienes Animales de una casilla de acción y no puedes alojarlos ni convertirlos en Alimentos, debes devolver los Animales sobrantes a la reserva general.

Adquisiciones

Las Adquisiciones, como los Hogares y las Cocinas ya mencionados, te ayudan a alimentar a tus Granjeros intercambiando Animales por Alimentos y horneando pan. El Molino transforma el Cereal en Alimentos sin necesidad de gastar Madera para hornearlo.

Para construir una Adquisición, coloca uno de tus Granjeros en la casilla de acción correspondiente y paga el coste indicado en la esquina superior derecha de la loseta de Adquisición. A continuación, coloca la loseta junto a otra loseta de tu zona de juego.



El coste de las Adquisiciones se indica en su esquina superior derecha.

Este Horno de adobe cuesta 3 Adobes.

Mediante esta casilla de acción, puedes construir una de las Adquisiciones situadas fuera del tablero, en la parte superior: un Hogar, una Cocina o un Horno de adobe.



Por ejemplo, el Molino se construye mediante esta casilla.



Ten en cuenta que los Hogares, las Cocinas y los Hornos de adobe tienen costes distintos. Puedes construir las dos copias disponibles de una misma Adquisición, pero solo una Adquisición por acción.



Cada una de estas casillas de acción solo permite obtener la Adquisición colocada sobre ella.

Si un jugador ya ha obtenido la loseta de Adquisición de una determinada casilla de acción, dicha casilla deja de tener utilidad.



Cada Adquisición otorga (como mínimo) 1 punto al final de la partida.

Acciones libres

Hay dos clases de acciones en el juego:

- Acciones que solo pueden realizarse al colocar un Granjero en una casilla de acción.
- Acciones que se pueden realizar en cualquier momento, siempre que se quiera y sin colocar ningún Granjero.

Usar una Adquisición (en cualquier momento)

Si tienes una Adquisición, puedes utilizarla en cualquier momento, incluso justo después de construirla. Ciertas Adquisiciones solo pueden utilizarse durante la Cosecha. Para utilizar una Adquisición, **no** es necesario colocar un Granjero.

Hay ocho Adquisiciones diferentes.

Adquisiciones situadas fuera del tablero

Hogar

Esta Adquisición permite intercambiar Animales por Alimentos en cualquier momento: las Ovejas o los Jabalíes, por 2 Alimentos, y las Vacas, por 3 Alimentos. También puedes hornear pan intercambiando 1 Cereal y 1 Madera por 2 Alimentos.



Cocina

Esta Adquisición permite intercambiar Animales por Alimentos en cualquier momento: las Ovejas, por 2 Alimentos; los Jabalíes, por 3 Alimentos; y las Vacas, por 4 Alimentos. También puedes hornear pan intercambiando 1 Cereal y 1 Madera por 3 Alimentos.



Horno de adobe

Esta Adquisición permite hornear pan intercambiando 1 Cereal y 1 Madera por 5 Alimentos.



Adquisiciones situadas sobre el tablero

Molino

En cada Cosecha, esta Adquisición te permite intercambiar 1 Cereal por 3 Alimentos. Solo puedes hacerlo **una vez por Cosecha**. Al final de la partida, obtienes 1 punto por cada 2 Cereales que haya en tu reserva (los Cereales que haya en tus Campos no cuentan).



Cestería

En cada Cosecha, esta Adquisición te permite intercambiar 1 Junco por 3 Alimentos. Solo puedes hacerlo **una vez por Cosecha**. Al final de la partida, obtienes 1 punto por cada 2 Juncos que haya en tu reserva.



La ilustración de la loseta explica cómo se obtienen los puntos: al final de la partida, cada par de Juncos otorga 1 punto. Para contabilizarlos, coloca un Junco de cada par sobre la loseta y descarta el otro.

Alfarería

En cada Cosecha, esta Adquisición te permite intercambiar 1 Adobe por 2 Alimentos. Solo puedes hacerlo **una vez por Cosecha**. Al final de la partida, obtienes 1 punto por cada 2 Adobes que haya en tu reserva.



Ebanistería

En cada Cosecha, esta Adquisición te permite intercambiar 1 Madera por 2 Alimentos. Solo puedes hacerlo **una vez por Cosecha**. Al final de la partida, obtienes 1 punto por cada 2 Maderas que haya en tu reserva.



Almacén

Al final de la partida, esta Adquisición te permite almacenar las Maderas, Adobes, Juncos y Cereales **sobrantes** (los que te quedan después de haber retirado de tu reserva aquellos Recursos que otorgan puntos mediante otras Adquisiciones). Obtienes 1 punto por cada 3 Recursos de cualquier tipo.



Preparar gachas (en cualquier momento)

Puedes intercambiar 1 Cereal por 1 Alimento en cualquier momento.

Aclaración: ¡no se puede hacer lo mismo con los Animales! Si no dispones de un Hogar o una Cocina, no obtendrás Alimentos descartando Animales. Ten en cuenta también que los Alimentos no se pueden sembrar. Por lo tanto, no intercambies los Cereales por Alimentos a menos que realmente lo necesites.

Reorganizar Animales (en cualquier momento)

Puedes redistribuir a los Animales de tu granja en cualquier momento para aprovechar mejor el espacio de tus Establos y tus Pastizales (ver página 7). Procura que todos tus animales estén alojados cuando termines la reorganización. Si no, se te escapan y tendrás que devolverlos a la reserva general.

Recordatorio:

- Ninguna de las acciones anteriores requiere la colocación de Granjeros.
- Puedes construir las dos copias disponibles de una misma Adquisición.
- Solo puedes gastar el Cereal de tu reserva, no el de tus Campos.

Final de la ronda

Fase de Regreso a casa

Cuando termina la fase de Jornada, tus Granjeros regresan a casa. Retíralos del tablero y colócalos en sus Habitaciones.

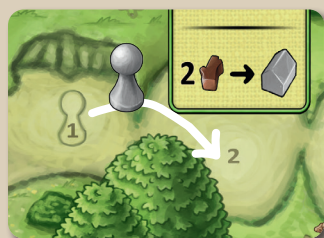
Hacia el final de la partida, puede que tengas que colocar a más de un Granjero en la misma Habitación (si has ampliado la familia mediante la casilla de acción de la ronda 12). Esto no tiene ninguna consecuencia negativa.



A continuación, haz avanzar el peón una casilla y coloca los recursos correspondientes en las casillas de acción que muestran una flecha coloreada (esto corresponde ya a la fase de Preparación de la siguiente ronda).



El jugador que tiene la ficha de Gallo juega en primer lugar. Si ningún jugador ha realizado la acción del Gallo en la ronda anterior, el jugador inicial no cambia. La única forma de convertirse en el jugador inicial es colocar un Granjero en la casilla de acción de Gallo.



Cosecha

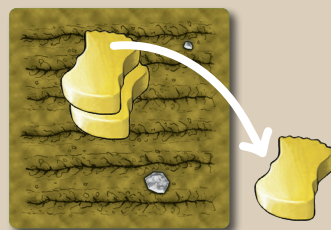
Cada vez que el peón pase por encima de un símbolo de cosecha , detened la partida y resólvela la Cosecha tal y como se detalla a continuación.

Es en este momento cuando cosecharás Cereales de tus Campos y cuando tus Animales se reproducirán. También deberás alimentar a tus Granjeros.

Hay una Cosecha después de las rondas 4, 7, 9, 11, 13 y 14. Las Cosechas constan de 3 fases.

1. Fase de Recolección

En primer lugar, cosecha Cereales de tus Campos. Toma **exactamente 1 Cereal** de cada uno de tus Campos y añádelo a tu reserva. Si quedan Cereales sobre algún Campo, se dejan allí hasta la próxima Cosecha (*hasta entonces, no tendrás acceso a ellos*).



2. Fase de Alimentación

A continuación, debes alimentar a tus Granjeros. Cada Granjero necesita 2 Alimentos. Si en esta ronda tenías 2 Granjeros sobre la misma casilla de acción (*ver las ilustraciones siguientes*), estos 2 Granjeros solo requieren un total de 3 Alimentos, en lugar de 4.



Recordatorio: siempre puedes intercambiar los Cereales de tu reserva por 1 Alimento cada uno, pero al hornear pan, obtendrás más Alimentos por cada Cereal.

Si no tienes suficientes Alimentos, obtienes 1 ficha de Mendicidad **por cada Alimento que te falte**.

Recuerda que puedes utilizar tus Adquisiciones en cualquier momento, incluso durante la fase de Alimentación. Por lo tanto, puedes hornear pan o intercambiar Animales por Alimentos en el momento de alimentar a tus Granjeros. Cada ficha de Mendicidad te restará 3 puntos, así que es importante disponer de suficiente comida.



Al final de la partida, pierdes 3 puntos por cada ficha de Mendicidad.

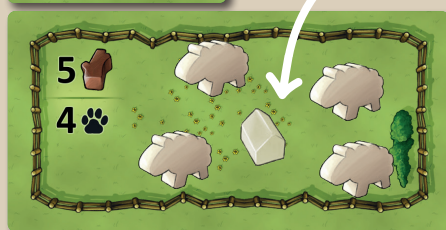
3. Fase de Cría

Por último, tus Animales se reproducen. Si tienes 2 o más Animales de la misma especie, obtienes **exactamente 1 Animal de dicha especie**. Debes alojar inmediatamente al nuevo Animal en tu granja. Si no, se escapará y deberás devolverlo a la reserva general.

La zona de la granja en la que estén alojados tus Animales es indiferente. Puedes obtener 1 Animal nuevo de cada especie como máximo, no 1 Animal nuevo por cada pareja de Animales. Si no puedes alojar al Animal recién nacido, no lo obtienes ni puedes intercambiarlo por Alimentos, aunque tengas una Adquisición adecuada para ello.



En este caso obtienes 1 Jabalí, aunque los progenitores no están alojados en la misma zona.



Este Pastizal contiene 4 Ovejas y dispone de espacio para 4 Ovejas más. En este caso, obtienes 1 Oveja nueva (no 2).

Final de la partida y puntuación

La partida termina en la ronda 14, tras la última Cosecha.

Recuento de puntos:

- Cada Granjero que haya en tu casa vale 3 puntos. Pierdes 3 puntos por cada ficha de Mendicidad.
- Cada Habitación de adobe y cada loseta de cualquier otro tipo que haya en tu zona de juego vale 1 punto (las Habitaciones de madera no otorgan puntos).

Esto incluye todas las losetas de Pastizal (independientemente de su tamaño), de Campo y de Adquisición.

- Cada Cereal que haya en tus Campos y cada Animal que tengas en la granja vale 1 punto. Los Materiales de construcción y los Cereales de tu reserva no otorgan puntos, a menos que dispongas de las Adquisiciones adecuadas.
- Cada Establo situado dentro de un Pastizal vale 1 punto (los Establos colocados junto a las losetas de tu zona de juego no otorgan puntos).
- Cada Adquisición vale 1 punto por ser una loseta (ver más arriba). Las siguientes Adquisiciones pueden otorgar puntos adicionales: Molino, Cestería, Alfarería, Ebanistería y Almacén (ver páginas 9-10).

El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, convierte en Alimentos todos los Recursos que te queden; gana el jugador empatado que tenga más Alimentos. Si el empate persiste, los jugadores comparten la victoria.



© 2016 - 2021 Lookout GmbH

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

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

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