

Appendice

Questa appendice è composta da dieci sezioni:

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| 1 Breve Introduzione ad Agricola | 6 Caselle Azione |
| 2 Rifornimento Efficiente | 7 Varianti |
| 3 Grandi Migliorie | 8 Campagne |
| 4 Occupazioni e Piccole Migliorie | 9 Riconoscimenti |
| 5 Terminologia ed Espressioni | 10 Punteggio in Dettaglio |

1 Breve Introduzione ad Agricola

Quando **Agricola** uscì per la prima volta, lo insegnavo a giocare praticamente ogni giorno. Ispirandomi ai videogiochi, avevo inventato una tattica esplicativa simile a un'esperienza cinematografica. "Immagina che questo sia un videogioco in cui devi costruire una fattoria, ma non hai altri strumenti al di fuori di ciò che vedi proprio davanti a te. Questo è il legno, questa è l'argilla ecc. In ordine di turno, ogni giocatore colloca un familiare ed effettua delle azioni con quel familiare. Prova questo gioco e io ti spiegherò al volo di cosa si tratta. C'è da costruire una casa, coltivare i campi, allevare gli animali e devi anche sfamare la tua famiglia. Alla fine, riceverai dei punti per tutte queste cose, quindi ti spiegherò più avanti le regole esatte dei punteggi. Perderai punti per le caselle della fattoria rimaste inutilizzate, quindi cerca di costruire il più possibile sulla tua plancia della fattoria." Con questa breve introduzione, un giocatore può iniziare a giocare nel giro di pochi minuti. Si presume che i giocatori esplorino il gioco nel corso della partita stessa. Dopo circa 90 minuti, inclusa la preparazione e il tempo della spiegazione, questa "dimostrazione" dovrebbe concludersi. Se si gioca con dei bambini, si consiglia di mostrare al bambino tre caselle azione tra cui scegliere nel suo turno, contrassegnando quelle caselle azione con i segnalini suggerimento inclusi in questo gioco.



Variante per Principianti senza Mano di Carte

Se lo preferite, è possibile escludere la mano di carte dalla vostra prima partita in modo da restare concentrati e ascoltare attentamente la spiegazione del gioco anziché studiare le carte.

Se si decide di escluderle, la casella azione "Luogo di Incontro" diventa una casella di accumulo su cui posizionare 1 cibo per round.

Inoltre, e soprattutto nelle partite a 4 giocatori, dovrete aggiungere al tabellone la tessera casella azione "Secondo Lavoro", perché nelle partite senza mano di carte è fondamentale cuocere il pane.

Secondo Lavoro: variante per ②/ ③/ ④ giocatori, Costruire una Stalla e/o Cuocere il Pane

Potete costruire esattamente 1 stalla (vedi pagina 8 del regolamento) pagando 1 legno. Inoltre, o in alternativa, potete "Cuocere il Pane" (vedi pagina 10 del regolamento), ovvero, se possedete una miglioria che consente la cottura, potete trasformare il grano in almeno 2 cibi per ogni grano. La quantità di cibi ottenuti per ogni grano è indicata sulla carta miglioria.



2 Rifornimento Efficiente

Alcuni giocatori preferiscono collocare la nuova merce rifornita a ogni round sulla parte di testo della casella di accumulo. Solo dopo avere rifornito tutte le caselle di accumulo i giocatori spostano la merce al centro della casella, aggiungendola alla merce già presente.

Questo espediente aiuta i giocatori a rifornire le caselle di accumulo senza correre il rischio di rifornire più volte alcune caselle e dimenticarne altre.

- In alternativa, al massimo due o tre giocatori dovrebbero rifornire la merce. Ogni giocatore addetto al rifornimento dovrebbe occuparsi delle caselle di accumulo che gli sono state assegnate.
- Quando partecipano giocatori che non conoscono Agricola, potete collocare la merce anche sulle caselle azione permanenti come "Semi di Grano" oppure "Mercato delle Risorse" anche se queste caselle forniscono la stessa quantità di merce a ogni round.



Potete collocare 1 grano fornito dalla casella azione "Semi di Grano" su di essa. Assicuratevi di non collocare altro grano se quel grano non è stato ancora preso.



3 Grandi Migliorie

Nel gioco è presente una plancia risorse per le grandi migliori. Ciascuna delle 10 carte miglioria ha la propria apposita casella su questa plancia. Collocate le grandi migliori sulle rispettive caselle. Tutti i giocatori hanno accesso a queste carte nel corso della partita: quando effettuate un'azione "Grande Miglioria", pagate il costo stampato sulla carta che volete costruire e collocatela a faccia in su davanti a voi.

Focolari e Cucine: Sono disponibili due Focolari e due Cucine. Un singolo giocatore può costruire entrambi i Focolari ed entrambe le Cucine, se lo desidera. I due Focolari differiscono solamente nel costo. Quello più economico costa 2 argille, l'altro costa 3 argille. Anche le due Cucine differiscono nel costo. La più economica costa 4 argille, l'altra costa 5 argille. Per risparmiare argilla, anziché costruire una Cucina, è possibile scambiare un Focolare costruito in precedenza con una Cucina quando si effettua un'azione "Grande o Piccola Miglioria".

Se si migliora il Focolare, lo si deve rimettere sulla plancia risorse, da cui si deve prendere una Cucina. Il Focolare restituito può essere nuovamente costruito. I Focolari e le Cucine valgono 1 punto ciascuno. Essere in possesso di un Focolare o di una Cucina aumenta il valore in cibo degli ortaggi e consente di trasformare gli animali in cibo (*la quantità di cibo ottenuta è indicata sulla carta*). Inoltre, utilizzando la casella azione appropriata, è possibile cuocere il pane (*vedi pagina 10 del regolamento*). Rispetto al Focolare, la Cucina fornisce 1 cibo aggiuntivo per tutto tranne che per le pecore.

Il **Forno di Argilla** e il **Forno di Pietra** sono molto efficaci per cuocere il pane. Costano 3 argille più 1 pietra e 1 argilla più 3 pietre e valgono 2 e 3 punti rispettivamente. Appena costruiti consentono immediatamente di cuocere il pane come azione aggiuntiva. Il Forno di Argilla trasforma esattamente 1 grano in 5 cibi, mentre il Forno di Pietra trasforma al massimo 2 grani in 4 cibi ciascuno.

La **Falegnameria**, la **Fabbrica di Ceramiche** e la **Bottega del Cestaio** offrono altre possibilità di utilizzo per il legno, l'argilla e la canna, rispettivamente. A ogni raccolto è possibile trasformare al massimo 1 risorsa da costruzione in 2 cibi (*Falegnameria, Fabbrica di Ceramiche*) o 3 cibi (*Bottega del Cestaio*). Questi edifici artigianali costano 2 pietre più 2 legni, 2 argille e 2 canne, rispettivamente. Valgono 2 punti ciascuno alla fine della partita, più fino a 3 punti bonus per risorsa da costruzione del tipo corrispondente che sia rimasta nella riserva del giocatore. La quantità di punti bonus ottenuti è indicata sulle carte.

Poiché questi punti bonus si ottengono senza spendere le risorse da costruzione, queste ultime sono da considerare in caso di pareggio a fine partita (*vedi pagina 12 del regolamento*).

Il **Pozzo** fornisce 1 cibo nel corso di 5 round. Se mancano meno di 5 round alla fine della partita quando si costruisce il Pozzo, collocate un numero di cibi corrispondente al numero di round mancanti. Collocate il cibo su ognuna delle 5 caselle round successive rimanenti e prendetelo durante le fasi di preparazione di ogni specifico round. Il Pozzo costa 3 pietre e 1 legno e vale 4 punti.



4 Occupazioni e Piccole Migliorie

Categorie delle Carte

Ogni carta di Agricola appartiene a una delle seguenti otto categorie, rappresentate dai simboli sulle carte.



Lettera del mazzo e categoria della carta

Organizzazione della Fattoria (🏠): Queste carte facilitano lo sviluppo della tua plancia fattoria.

Potenziamento delle Azioni (👤): Queste carte migliorano la tua flessibilità fornendo azioni e opzioni aggiuntive.

Fornitura di Punti (📊): Le carte di questa categoria normalmente valgono molti punti e possono anche fornire punti bonus.

Fornitura di Merce (📦): Le carte che rientrerebbero in diverse delle seguenti categorie, rientrano in questa categoria.

Fornitura di Cibo (🍷*): Queste carte forniscono cibo (*per esempio trasformando il grano in cibo*).

Fornitura di Colture (🌾): Queste carte forniscono grano e ortaggi aggiuntivi (*per esempio consentendo di seminare più spesso*).

Fornitura di Risorse da Costruzione (🔨): Queste carte forniscono legno, argilla, canna e pietra.

Fornitura di Bestiame (🐄): Queste carte forniscono pecore, cinghiali e bovini.



Alcune carte non sono facili da collocare in una categoria specifica, ma non sarebbe stato possibile creare una categoria per ogni caso speciale. I simboli facilitano il confronto tra le carte dei diversi mazzi e possono essere usati in futuro come requisito e nel testo delle carte.

*Tutte le grandi migliori rientrano in questa categoria. (Gli edifici artigianali possono anche essere collocati nella categoria di carte "Fornitura di Punti".)

Per le carte come il **Fabbricante di Carta**, è obbligatorio giocare una sola occupazione alla volta.

Giocare un'Occupazione

- Quando si gioca un'occupazione, possono esserci due costi da pagare. Di solito si tratta di cibo, ma potrebbe anche trattarsi di altri tipi di merce.
- Il **costo di occupazione** è ciò che deve essere pagato quando si gioca una carta occupazione dalla propria mano. È indicato sulla casella azione "Lezioni".
- Il costo individuale (*piuttosto raro*) è stampato sulla carta occupazione stessa. Se il costo è in cibo, non potrà mai essere rimosso.
- Alcuni effetti delle carte consentono di giocare un'occupazione senza utilizzare una casella azione "Lezioni". In questo caso, l'effetto della carta indica qual è il costo di occupazione.
- Alcune carte consentono di giocare carte aggiuntive senza collocare un familiare.

Lo Studioso richiede una casa di pietra per imparare una nuova occupazione a ogni round. Il costo di occupazione è indicato sulla carta: 1 cibo. Le occupazioni giocate dallo Studioso non richiedono di collocare un familiare.



Giocare una Piccola Miglioria

Le carte piccola miglioria sono leggermente più complesse rispetto alle carte occupazione. Ogni piccola miglioria mostra normalmente un prerequisito necessario per giocare la carta (*in alto a sinistra*) e il costo per giocarla (*in alto a destra*).



Prerequisito

- Bisogna distinguere tra “prerequisito” e “condizione”. Il prerequisito deve essere soddisfatto per giocare la carta; la condizione deve essere soddisfatta per utilizzarne l’effetto.
- Se una miglioria richiede “x Occupazioni” o “x Migliorie”, averne di più va bene. Le carte richieste devono trovarsi davanti a voi (*per esempio le carte erranti giocate non contano*). Qui sotto si trova la carta Campo di Fagioli. Essa può essere giocata anche se si possiedono 3 o più occupazioni.
- In generale: occorre considerare il prerequisito come “almeno”, a meno che il testo non specifichi “esattamente” o “al massimo”.
- Il termine “Nessuno” (o una sua variante) significa che non dovete essere in possesso di quanto specificato nel momento in cui giocate la carta. Che ne foste in possesso in precedenza non ha rilevanza, quello che importa è che non ne siate in possesso ora. “Nessuna Tessera Campo” significa che non potete avere alcuna tessera campo sulla plancia fattoria. “Nessun Campo” include anche le piccole migliorie che si identificano come campi.
- “1 Campo di Grano” richiede di avere un campo che attualmente contenga almeno 1 grano. Un campo che aveva del grano in precedenza ma non ora, non conta. Lo stesso si applica agli ortaggi.

Punti per avere giocato una piccola miglioria

Questi sono i punti che si ottengono durante il calcolo del punteggio per avere giocato la carta. Il Campo di Fagioli vale 1 punto.

Testo della carta

- Se una carta specifica che dovete prendere qualcosa ma non indica da dove, prendetela dalla **riserva generale**.
- Se una carta fa riferimento a un componente di gioco, normalmente intende un componente in vostro possesso (*nella vostra mano o nella riserva personale, sulla vostra plancia fattoria o davanti a voi*). Se intende i componenti di tutti i giocatori o solo degli altri (come i loro familiari in particolare) lo specifica chiaramente.
- Le barre oblique nel testo delle carte come in “quando prendi argilla/pietra, ottieni anche 1 cibo/grano” definiscono una correlazione: se prendete l’argilla, ottenete 1 cibo, ma se prendete la pietra, ottenete 1 grano. Eccezione: viene utilizzata la notazione “1 e 2 rispettivamente” anziché “1/2” perché quest’ultima potrebbe essere confusa con “mezzo”.
- Quando si gioca un’occupazione o una piccola miglioria oppure costruite o entrate in possesso di una grande miglioria, dovete collocare la carta a faccia in su davanti a voi. L’unica eccezione riguarda le “carte erranti”: quando giocate una piccola miglioria “errante”, dovete passarla al giocatore alla vostra sinistra, che dovrà metterla nella sua mano. È possibile che la stessa carta “errante” venga giocata più volte **durante la stessa fase lavoro** (*da diversi giocatori*). Le carte erranti sono indicate dalla freccia accanto all’illustrazione.



Costo

- Non è possibile giocare una miglioria senza prima soddisfarne il prerequisito (*in alto a sinistra*) e pagarne il costo (*in alto a destra*).

Termini comuni

- I **Pozzi** sono migliorie i cui nomi iniziano con “Pozzo”.
- I **Forni** sono migliorie i cui nomi iniziano con “Forno”.
- I **Campi** sono le tessere campo e anche tutte le carte che si identificano come tali. (*Se una carta indica di funzionare come un campo ma non specifica chiaramente di essere un campo, allora non è un campo.*)



Miglioramenti

Le Cucine sono considerate miglioramenti dei Focolari. È possibile scambiare un Focolare con una Cucina quando si effettua l’azione “Grande o Piccola Miglioria” (*vedi pagina 2 dell’appendice*).

5 Terminologia ed Espressioni

In questa sezione vengono illustrate la terminologia e le espressioni utilizzate sulle carte. Queste spiegazioni sono suddivise per tema.

Tabellone di Gioco

Casella azione, casella round, carta casella azione: Il tabellone di gioco presenta caselle azione e caselle round. Le caselle azione sono tutte le caselle sulle quali sia possibile collocare un familiare. Le caselle round sono le caselle numerate da 1 a 14. Con il procedere della partita, le carte casella azione verranno collocate sulle caselle round. Certe carte possono far collocare la merce su entrambe le tipologie di casella.

Sulle x caselle round successive: Alcune carte specificano di collocare merce “sulle x caselle round successive”. Se ci sono meno di x round ancora da giocare, collocare la merce richiesta solo sulle caselle rimanenti. (*Ci sono solo 14 caselle round.*) Se si perde la carta o si perde l’effetto della carta che diceva di collocare la merce sulle caselle round, si perde anche la possibilità di reclamare quella merce.

Utilizzare una casella azione, effettuare un’azione: Utilizzare una casella azione implica sempre collocare un familiare su quella casella azione. Utilizzare l’effetto di una casella azione o effettuare un’azione non implica necessariamente collocare un familiare (*ma potrebbe*).

Prendere la merce da una casella di accumulo: Quando si utilizza una casella di accumulo, si deve prendere tutta la merce presente su quella casella e spostarla nella propria riserva (*salvo diversamente indicato sulla carta*). Non è possibile lasciare merce sulla casella.

Ottenere una merce: “Ottenere una merce” è una definizione generica per indicare di spostare una merce nella propria riserva, per esempio prendendo una merce da una casella di accumulo, prendendo una merce da una carta e mettendola nella propria riserva, ottenendo una merce dalla riserva generale, raccogliendo una merce ecc.

Colonna del tabellone: Una “colonna del tabellone” è la definizione generica per una serie di caselle azione poste verticalmente una sopra l’altra sul tabellone di gioco.

Caselle azione adiacenti: Soltanto le caselle azione ortogonalmente adiacenti sono considerate adiacenti, per esempio se condividono un bordo (anche se è presente uno spazio vuoto). (L’adiacenza in diagonale non vale.)



Il Boschetto è adiacente sia all’Espansione Fattoria che al Luogo di Incontro.

Svolgimento della Partita

Inizio del round: La prima delle quattro fasi di un round è la fase preparazione. Se una carta specifica “prima dell’inizio del round”, si riferisce al momento immediatamente precedente all’inizio della fase preparazione: di conseguenza, l’effetto si attiva ancora prima di ottenere la merce della casella round attuale, se presente.

Fase preparazione: Le caselle round sono caselle del tabellone di gioco su cui si collocano le carte casella azione (vedi sopra).

- Non è possibile rifiutare la merce che si ottiene da una casella round.
- Per ricordarsi quali merci appartengano a quali giocatori, è possibile assegnare a ogni giocatore un angolo diverso di quelle caselle. Le coperte da picnic o gli altri elementi decorativi sulla casella dovrebbero aiutare a questo scopo.
- Se una casella round consente di ottenere qualcosa in cambio di qualcos’altro, è possibile rifiutare lo scambio. Se i componenti proposti in cambio sono stalle, steccati o familiari e lo scambio viene rifiutato, occorre rimettere quei componenti nella propria riserva personale. Se vengono rifiutate tessere o merci offerte in scambio, occorre rimetterle nella riserva generale. Se si rifiuta uno scambio, non è possibile effettuarlo successivamente. Se si ottengono più merci durante la fase preparazione (*direttamente o in cambio di qualcosa*), è possibile prendere quelle merci nell’ordine che si desidera.
- Se si ottengono più merci durante la fase preparazione (*direttamente o in cambio di qualcosa*), è possibile prendere quelle merci nell’ordine che si desidera.



L’Aratore e lo Studioio consentono di spendere cibo all’inizio di un round in cambio di una tessera campo e di una occupazione, rispettivamente. È possibile utilizzare il cibo fornito da un Pozzo per farlo.



Il Piccolo Coltivatore fornisce 1 legno dalla riserva generale a ogni round.

- Fase lavoro:**
- Alcune carte consentono di collocare più familiari sulla stessa casella azione, che possono appartenere allo stesso giocatore o anche a giocatori diversi. È fondamentale leggere quelle carte con attenzione, soprattutto per quanto riguarda i familiari che possono effettivamente stare sulla stessa casella.
 - Se l’ultimo familiare viene rimosso da una casella azione durante la fase lavoro (*ovvero prima della fase ritorno a casa*), la casella azione viene considerata vuota e può essere nuovamente utilizzata da un altro giocatore.
- Raccolto:**
- Quando si “seminano” le merci, le si raccolgono una alla volta durante i raccolti successivi.
 - Ad eccezione della fase riproduzione (*che fa normalmente parte del raccolto*), è possibile trasformare immediatamente i nuovi animali ottenuti in cibo (*ammesso che si possieda una miglioria appropriata*). Non è necessario prima custodirli nella propria fattoria, a meno che la carta non specifichi chiaramente di farlo.
 - Se una carta consente di giocare certe fasi raccolto al di fuori del normale corso dell’azione, non viene considerato un “raccolto”. Solo se una carta specifica chiaramente di giocare un raccolto senza alcune fasi, viene considerato effettivamente un “raccolto”.

Giocatori e Familiari

Giocatore, familiare: Dal momento che in questo gioco si interpreta una famiglia di agricoltori, occorre fare distinzione tra le parole “giocatore” e “familiare”. Giocatore: siete voi. Familiare: sono le pedine che utilizzate per effettuare le azioni.

Figli: All’inizio della partita, il terzo, quarto e quinto familiare si trovano ancora nelle riserve personali. Questi familiari sono i “figli”. Per ottenere dei figli, occorre utilizzare una delle caselle azione “Desiderio di Figli”.

Neonato: Un familiare nella riserva personale e che viene collocato accanto a un altro familiare dello stesso colore su una casella azione “Desiderio di Figli” si chiama “neonato” fino alla fine di quel round (*incluso il raccolto, se rilevante*). Dopodiché diventa un “familiare adulto”.

- Alcune carte fanno riferimento al numero di familiari che si possiedono: un familiare neonato conta ai fini di quel numero quando viene collocato accanto al familiare genitore.
- Alcune carte consentono di allargare la propria famiglia durante la fase lavoro senza utilizzare una casella azione “Desiderio di Figli”. In questo caso, si colloca il neonato accanto al familiare adulto che ha effettuato un’azione più di recente.

Un altro giocatore: Quando una carta specifica qualcosa riguardo “un altro giocatore”, non potete essere voi quel giocatore. L’effetto si attiva solo quando un altro giocatore qualsiasi soddisfa la condizione descritta.

Azione, azione del familiare: Con “azione del familiare” e “turno” si intende tutto ciò che un familiare compie su una casella azione, che potrebbero essere anche più azioni. Molte carte forniscono azioni che è possibile effettuare senza collocare un familiare. Queste azioni non sono considerate parte delle azioni di un familiare o di un turno.

Collocare un familiare: “Collocare un familiare” e “occupare una casella azione con un familiare” significano prendere un familiare dalla propria casa e muoverlo su una casella azione. Ciò non include effettuare le azioni fornite da quella casella azione. “Utilizzare una casella azione”, tuttavia, significa sempre che prima bisogna collocare un familiare, poi effettuare almeno una delle azioni fornite dalla casella azione o effettuare un’azione sostitutiva (*consentita da una carta giocata*).

Collocare due familiari uno dopo l’altro: “Collocare due familiari uno dopo l’altro” (*vedi il testo sulla carta “Lazo”*) significa che quando è il vostro turno di collocare un familiare ne collocate invece due, uno dopo l’altro. Questo non farà saltare il vostro turno successivo; quando sarà di nuovo il vostro turno, collocherete un familiare come di norma. Di conseguenza, effettuerete le azioni molto prima degli altri giocatori.

Passare: Passare significa che durante il turno, cioè quando si possiede almeno un familiare nella propria casa, si decide di non collocare un familiare, quindi di passare. Questo non significa collocare meno familiari. Semplicemente verranno collocati più tardi.

Primo giocatore: Il primo giocatore è il giocatore che attualmente è in possesso del segnalino primo giocatore. Quando un giocatore utilizza la casella azione “Luogo di Incontro”, prende immediatamente il segnalino primo giocatore, diventando immediatamente il nuovo primo giocatore anche se un altro giocatore ha iniziato quel round.



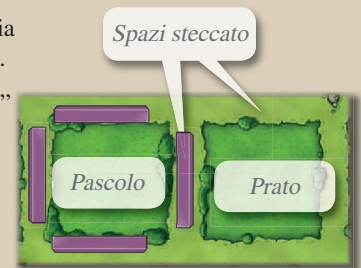
Allevamento degli Animali

Pascoli e prati: I pascoli sono le caselle verdi della plancia fattoria circondate da steccati. I prati sono le caselle verdi che non sono circondate da steccati.

Spazi steccato: Gli steccati vengono costruiti negli “spazi steccato”, cioè tra le caselle adiacenti della plancia fattoria o sul bordo della stessa. Una plancia fattoria contiene caselle fattoria e spazi steccato.

Capienza: Ogni pascolo può custodire al massimo un determinato numero di animali. Questa “capienza” può essere raddoppiata dalle stalle oppure può essere modificata dalle carte. La definizione “capienza totale” enfatizza la modificabilità dei pascoli.

Animali neonati, animali genitori: Gli animali neonati sono i figli degli animali. Gli animali genitori sono i due animali che hanno generato un figlio.



Coltivazione

Campi e tessere campo: Le tessere campo sono le tessere che possono essere collocate sulla plancia fattoria. “Campo” è un termine generico per indicare le tessere campo e le carte che si identificano come campi (*le cosiddette “carte campo”*).

Arare 1 campo: “Arare 1 campo” significa sempre prendere una tessera campo e collocarla sulla plancia fattoria. Se si possiedono già delle tessere campo sulla propria plancia, occorre collocare quelle nuove in posizione adiacente a quelle già esistenti.

Campo di grano, campo di ortaggi: Un campo di grano è un campo in cui c’è almeno 1 grano (*tra le altre cose, potenzialmente*). Non appena si effettua il raccolto dell’ultimo grano su di esso, non è più considerato un “campo di grano”. Lo stesso vale per i campi di ortaggi. Un campo è considerato non seminato se non ci sono merci da raccogliere su di esso. Un campo è considerato vuoto se letteralmente non c’è nulla su di esso. (*Di conseguenza, i campi vuoti sono necessariamente campi non seminati*).

Azione “Seminare” incondizionata:

Alcune carte di questo mazzo richiedono un’azione “Seminare” incondizionata. Un’azione “Seminare” è considerata incondizionata se...

- non limita il numero di campi in cui sia possibile seminare;
- permette di seminare tante merci in un campo quanto è normale per quel tipo;
- consente di seminare ogni tipo di merce su quel campo, come è normale per quel campo.

(*Non importa che l’azione sia attivata da un familiare o meno.*)

Fattoria e Plancia Fattoria

Caselle fattoria in righe e colonne: Su ogni plancia fattoria sono presenti 15 caselle: 2 caselle sono stanze di legno all’inizio della partita mentre le altre 13 possono essere utilizzate nel modo in cui si preferisce. Queste caselle sono organizzate in tre righe e cinque colonne, incluse le stanze di legno iniziali.

Caselle fattoria utilizzate e non utilizzate: Una casella fattoria è considerata utilizzata se è presente su di essa una tessera o una stalla oppure se è (*direttamente o indirettamente*) circondata da steccati. È considerata non utilizzata se è vuota o se su di essa c’è solo merce (*vedi anche il calcolo del punteggio per le caselle fattoria non utilizzate a pagina 11 di questa appendice*). All’inizio della partita, ci sono 2 caselle utilizzate e 13 caselle non utilizzate su ogni plancia fattoria.

Sulla fattoria, sulla plancia fattoria: I componenti “sulla fattoria” si trovano sia sulla plancia fattoria che accanto a essa (*per esempio nella riserva personale ad esclusione dei familiari non nati e delle stalle e degli steccati non ancora costruiti*). I componenti sulle carte sono considerati sulla fattoria solo quando la carta specifica già che vi appartengono (*per esempio se la carta è un campo o se fornisce spazio per animali*). Nella maggior parte dei casi, le carte possono custodire solo la merce che sarà possibile ottenere in futuro e in quel caso questa merce non è considerata sulla fattoria, né nella riserva personale e non conta durante il calcolo del punteggio.

Caselle fattoria adiacenti, spazi steccato collegati: Le caselle fattoria sono considerate adiacenti se hanno uno spazio steccato in comune tra loro, cioè se sono ortogonalmente adiacenti allo stesso spazio steccato. Gli steccati e gli spazi steccato non sono mai considerati adiacenti gli uni agli altri, ma possono essere collegati.



Tipi di merce: Il grano e gli ortaggi sono chiamati collettivamente “colture”. Legno, argilla, canna e pietra sono “risorse da costruzione”. Colture e risorse da costruzione, insieme, costituiscono le “risorse”. Pecore, cinghiali e bovini sono “animali” (*pecore e bovini sono “animali da latte”*). Le risorse, gli animali e il cibo sono chiamati “merce”.

Costi: Quando dovete pagare in merce, siete costretti a utilizzare la merce della vostra riserva (*oppure, nel caso degli animali, della vostra fattoria*). La merce sui campi e sulle carte deve essere prima presa da essi, prima di poter essere utilizzata per pagare. (*Prendere la merce da un campo o da una carta non è generalmente permesso.*)

- Un “costo di costruzione” è la serie di merci che bisogna pagare per stanze, stalle, steccati, rimodernamenti e carte, come mostrato nell’angolo in alto a destra di una carta. (*Anche le colture, gli animali e il cibo possono far parte di un costo di costruzione.*)
- Un “costo di occupazione” è la quantità di cibo che bisogna pagare per giocare un’occupazione su una casella azione “Lezioni”.



Regali, commerciare, scartare: Generalmente non è concesso dare ad altri giocatori le proprie merci o i componenti personali o commerciare con loro. È possibile tuttavia scartare merce nella riserva generale in qualsiasi momento. (*Non è invece possibile scartare i componenti del proprio colore.*)

Un numero qualsiasi: Quando una carta offre la possibilità di pagare o scartare “un numero qualsiasi di qualcosa”, inclusi steccati, stalle, carte e tessere, questo numero può essere 0.

Scambiare merce: Scambiare merce, trasformare merce in cibo e comprare merce con il cibo sono sostanzialmente la stessa cosa: si scambia una cosa con un’altra. Quando si comprano cose con il cibo, il cibo è considerato una specie di valuta.

6 Caselle Azione

Il tabellone di gioco presenta due tipi di caselle azione: caselle che accumulano merci e caselle che hanno un effetto permanente. Quanto segue si applica a tutte le caselle azione che mostrano una freccia di colore ocra, le cosiddette caselle di accumulo: quando si utilizza una casella di accumulo, bisogna prendere tutte le risorse da costruzione, gli animali e il cibo da quella casella e collocarli nella propria riserva. Le caselle azione permanenti richiedono di effettuare almeno una delle azioni offerte (*o un’azione sostitutiva, definita da una carta giocata*), oppure non è possibile utilizzarle. Nella sezione seguente, che elenca tutte le caselle azione, vengono descritte in dettaglio quelle più importanti.

Prima di tutto verranno trattate le caselle azione disponibili in tutte le partite, indipendentemente dal numero di giocatori. Dopodiché verranno spiegate le carte casella azione, organizzate in base al periodo in cui entrano in gioco (*è possibile trovare una lista sul retro della tessera “Secondo Lavoro”*). Infine, verranno descritte le caselle azione disponibili solo nelle partite a 3 o a 4 giocatori.

Espansione Fattoria: Costruire Stanze e/o Costruire Stalle

La costruzione delle stanze è spiegata a pagina 7 del regolamento. La costruzione delle stalle è spiegata a pagina 8. Prima del primo rimodernamento, ogni nuova stanza costa 5 legni e 2 canne, dopodiché 5 argille e 2 canne. Dopo il secondo rimodernamento, ogni nuova stanza costa 5 pietre e 2 canne. È possibile costruire un qualsiasi numero di stanze e/o stalle. È permesso costruire solamente stanze o solamente stalle. Ogni nuova stanza deve essere ortogonalmente adiacente a una già esistente. (*Questa restrizione non si applica alle stalle.*) È possibile costruire una sola stalla per ogni casella fattoria. Quella casella non può essere coperta da una tessera.

Luogo di Incontro: Diventare il Primo Giocatore e Piccola Miglioria

Prendete immediatamente il segnalino primo giocatore (*oppure conservatelo*). Da quel momento, diventate il “primo giocatore” (*anche se un altro giocatore ha iniziato il round in corso*). Inoltre, è possibile giocare esattamente una piccola migliona dalla propria mano: la maggior parte delle carte vengono posizionate a faccia in su davanti a voi quando vengono giocate, altre carte sono invece da passare al giocatore alla propria sinistra (*carte erranti*). Leggete il testo della carta a voce alta.



Semi di Grano: Ottenere 1 Grano (*e collocarlo nella propria riserva*)

Ottenete 1 grano dalla riserva generale e collocatelo nella vostra riserva. Non è possibile seminare immediatamente questo grano, anche se avete dei campi vuoti. (*Per seminare, dovete effettuare un’azione “Seminare” in un turno successivo.*)

Terreno Coltivato: Arare 1 Campo

Collocate 1 tessera campo su una casella fattoria inutilizzata a vostra scelta. (*Non è possibile scegliere caselle fattoria bloccate da certi effetti delle carte. Se sulla casella è presente della merce che potete rimuovere, rimettete la merce nella riserva generale e quindi collocate la tessera campo.*) Se avete già tessere campo sulla vostra plancia fattoria, dovete collocare la nuova tessera campo ortogonalmente adiacente a una già esistente. Una volta collocata, non è più possibile rimuovere una tessera campo.

Lezioni: Giocare un’Occupazione (*costo di occupazione: 1 cibo; la prima è gratuita*)

Giocate esattamente una carta occupazione dalla vostra mano, posizionala a faccia in su davanti a voi. Leggete il testo della carta a voce alta. Quanto segue si applica a tutti i giocatori: la prima occupazione giocata in una partita è gratuita se viene giocata utilizzando questa casella azione “Lezioni”. Ogni occupazione successiva costa 1 cibo su questa casella. Ogni giocatore ha una certa scelta di carte occupazione in mano a cui ha accesso esclusivo.

Bracciante: Ottenere 2 Cibi

Ottenete 2 cibi dalla riserva generale.

Foresta: Casella di Accumulo: +3 Legni

Cava di Argilla: Casella di Accumulo: +1 Argilla

Canneto: Casella di Accumulo: +1 Canna

Pesca: Casella di Accumulo: +1 Cibo

Grande Miglioria: Periodo 1, Grande o Piccola Miglioria

Potete costruire una grande miglioria oppure giocare una piccola miglioria, a vostra scelta. Potete scegliere una tra le dieci grandi migliorie disponibili per tutti i giocatori. Nella vostra mano avete una certa scelta di carte piccola miglioria a cui avete accesso esclusivo.



Recintare: Periodo 1, Costruire Steccati

La costruzione degli steccati è spiegata a pagina 8 del regolamento. È possibile costruire un numero qualsiasi di steccati, pagando 1 legno per ogni nuovo steccato costruito. È possibile recintare una stalla o suddividere un pascolo già esistente in diversi pascoli più piccoli costruendo steccati negli spazi steccato all'interno del pascolo.

Impiego del Grano: Periodo 1, Seminare e/o Cuocere il Pane

Come seminare è spiegato a pagina 9 del regolamento. "Cuocere il Pane" (vedi pagina 10 del regolamento) significa trasformare il grano nella vostra riserva (e non nei vostri campi) in 2 o 3 cibi utilizzando un Focolare o una Cucina, rispettivamente. Varie migliorie Forno vi consentono di trasformare il grano in una quantità maggiore di cibo.

Mercato Ovino: Periodo 1, Casella di Accumulo: +1 Pecora

Quando prendete 1 pecora da una casella di accumulo, dovete custodirla sulla vostra fattoria (vedi le regole per l'allevamento degli animali a pagina 8 del regolamento) o potete trasformarla in cibo utilizzando una miglioria . Le pecore che non potete custodire e non potete trasformare in cibo devono essere rimesse nella riserva generale. (Non è possibile lasciarle sulla casella di accumulo.)

Lieve Desiderio di Figli: Periodo 2, Crescita della Famiglia Solo con Stanza e, in seguito, Piccola Miglioria

Potete utilizzare questa casella azione per allargare la vostra famiglia solo se attualmente avete più stanze che familiari, indipendentemente dal fatto che questi familiari siano ancora a casa o su caselle azione. Non potete saltare l'azione di crescita della famiglia per giocare soltanto la piccola miglioria.

Ristrutturazione Casa: Periodo 2, Rimodernamento e, in seguito, Grande o Piccola Miglioria

Potete costruire una grande miglioria oppure giocare una piccola miglioria (vedi pagine 10-11 del regolamento) solo se prima rimodernate (vedi pagina 7 del regolamento). Non potete rimodernare la vostra casa due volte con una sola azione.

Pietraia Occidentale: Periodo 2, Casella di Accumulo: + 1 Pietra

Semi di Ortaggio: Periodo 3, Ottenere 1 Ortaggio (e collocarlo nella propria riserva)

Ottenete 1 ortaggio dalla riserva generale e collocatelo nella vostra riserva. Non è possibile seminare immediatamente questo ortaggio, anche se avete dei campi vuoti.

Mercato Suino: Periodo 3, Casella di Accumulo: +1 Cinghiale

Questa casella è come la casella di accumulo "Mercato Ovino", ma per i Cinghiali.

Mercato Bovino: Periodo 4, Casella di Accumulo: +1 Bovino

Questa casella è come la casella di accumulo "Mercato Ovino", ma per i Bovini.

Pietraia Orientale: Periodo 4, Casella di Accumulo: +1 Pietra

Pressante Desiderio di Figli: Periodo 5, Crescita della Famiglia Anche senza Stanza

A differenza della casella azione "Lieve Desiderio di Figli", il numero di stanze della vostra casa non ha importanza per questo effetto. (Se avete fatto crescere la vostra famiglia tre volte con questa casella azione, potrete avere cinque familiari in due sole stanze.)

Nota: Se fate crescere la vostra famiglia su questa casella e costruite successivamente una sola stanza, non potrete utilizzare "Lieve Desiderio di Figli". La nuova stanza viene immediatamente occupata da un familiare che non ne aveva ancora una tutta per sé.

Coltivazione: Periodo 5, Arare 1 Campo e/o Seminare

Potete arare 1 campo e poi immediatamente seminare grano o ortaggi in tutti i vostri campi vuoti (vedi pagina 9 del regolamento), incluso quello che avete appena arato.

Ristrutturazione Fattoria: Periodo 6, Rimodernamento e, in seguito, Costruire Steccati

Potete costruire steccati (vedi pagina 8 del regolamento) solo se prima rimodernate (vedi pagina 7 del regolamento). Non potete rimodernare la vostra casa due volte con una sola azione.

Boschetto: ③ giocatori, Casella di Accumulo: +2 Legni

Fossa: ③ giocatori, Casella di Accumulo: +1 Argilla

Mercato delle Risorse: ③ giocatori, Ottenere 1 Canna/Pietra e 1 Cibo

Ottenete 1 canna o 1 pietra a vostra scelta, e anche 1 cibo dalla riserva generale. Collocateli nella vostra riserva.



Lezioni: ③ giocatori, Giocare un'Occupazione (*costo di occupazione: 2 cibi*)

Giocate esattamente una carta occupazione dalla vostra mano, posizionatela a faccia in su davanti a voi. Leggete il testo della carta a voce alta. L'occupazione costa 2 cibi su questa casella azione (*che quindi è più costosa rispetto all'altra casella azione "Lezioni"*).

Bosco Ceduo: ④ giocatori, Casella di Accumulo: +1 Legno

Boschetto: ④ giocatori, Casella di Accumulo: +2 Legni

Fossa: ④ giocatori, Casella di Accumulo: +2 Argille

Mercato delle Risorse: ④ giocatori, Ottenere 1 Canna, 1 Pietra e 1 Cibo

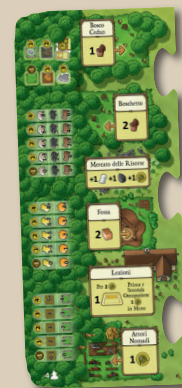
Ottenete 1 canna, 1 pietra e 1 cibo dalla riserva generale. Collocateli nella vostra riserva.

Lezioni: ④ giocatori, Giocare un'Occupazione (*costo di occupazione: 2 cibi, le prime due costano 1 cibo ciascuna*)

Giocate esattamente una carta occupazione dalla vostra mano, posizionatela a faccia in su davanti a voi.

Quanto segue si applica a tutti i giocatori: le prime due occupazioni giocate in una partita costano 1 cibo ciascuna se vengono giocate utilizzando questa casella azione "Lezioni". Ogni occupazione successiva costa 2 cibi su questa casella.

Attori Nomadi: ④ giocatori, Casella di Accumulo: +1 Cibo



Caselle Azione Aggiuntive

Durante la preparazione del gioco, è possibile introdurre una tessera caselle azioni aggiuntiva. La tessera grande presenta azioni aggiuntive (*e decisamente variegata*) per la partita a 2 giocatori, quella piccola presenta due azioni per le partite a 3 e a 4 giocatori.

Nelle partite a 2 giocatori, quando si colloca un familiare sulla tessera casella azione raffigurata, occorre scegliere esattamente una delle quattro caselle azione e utilizzarla. Dopodiché **tutte e quattro le caselle azione** di quella tessera sono bloccate fino alla fine di quel round. Tra le quattro caselle è presente una casella di accumulo. Quando si utilizza, si prende tutto il legno dalla casella. Quando si utilizza un'altra casella azione, si lascia il legno sulla casella di accumulo.

Bosco Ceduo: Variante per ② giocatori, Casella di Accumulo: +1 Legno

Mercato delle Risorse: Variante per ② giocatori, Ottenere 1 Pietra e 1 Cibo

Ottenete 1 pietra e 1 cibo dalla riserva generale. Collocateli nella vostra riserva.

Mercato degli Animali: Variante per ② giocatori, Ricevere 1 Animale

Scegliete una tra le seguenti tre opzioni: ottenete 1 pecora e 1 cibo, oppure ottenete 1 cinghiale, oppure comprate 1 bovino pagando 1 cibo. Prendete l'animale dalla riserva generale e collocatelo sulla vostra fattoria. Con una miglioria o un'occupazione appropriati è possibile trasformare immediatamente l'animale in cibo.

Moderato Desiderio di Figli: Variante per ② giocatori, dal Round 5: Crescita della Famiglia Solo con Stanza

Dal round 5 (*incluso*), potete allargare la vostra famiglia su questa casella azione, se avete stanze a sufficienza.

Nelle partite a 3 e a 4 giocatori, è possibile scegliere solamente tra due caselle azione. Anche in questo caso, solo un familiare può utilizzare questa tessera casella azione a ogni round.

Mercato degli Animali: Variante a ③ + ④ giocatori, Ricevere 1 Animale – vedi sopra

Moderato Desiderio di Figli: Variante a ③ + ④ giocatori, dal Round 5: Crescita della Famiglia Solo con Stanza – vedi sopra



7 Varianti

Dopo la pubblicazione di **Agricola** sono comparse numerose varianti, soprattutto alcune che cambiano l'inizio della partita. Vorremmo presentarne una piccola selezione.

Draft

Dopo la pubblicazione di **Agricola**, la variante draft* (originariamente introdotta da Stephan Valkyser) è diventata in poco tempo una delle varianti più popolari.

- Ogni giocatore riceve 7 occupazioni, ne sceglie una e passa le altre 6 a sinistra. Quindi ne sceglie una tra le 6 ricevute, passando le rimanenti 5 a sinistra ecc. Questo processo continua finché non viene passata 1 sola carta a sinistra. La stessa procedura si applica anche alle carte piccola miglioria. Per vedere come funziona, visitare il sito www.play-agricola.com (*vedi i riconoscimenti a pagina 10*).
- L'app di Agricola distribuisce 7+7 carte a ogni giocatore, dalle quali scelgono 1+1 carta ogni volta, passando le rimanenti a sinistra.
- Quando Li Kuang Che organizza un torneo di Agricola a Taiwan, ogni giocatore ottiene subito 8 occupazioni e successivamente 8 migliorie, che vengono distribuite con la meccanica del draft descritta sopra. L'ultima carta rimanente di ogni tipo viene rimossa dal gioco, in modo che ogni giocatore abbia una mano di 7+7 carte come richiesto.

*Draft è un termine diventato popolare con il gioco di carte "Magic The Gathering".

Draft Rapido

Jens Bernsdorf ha velocizzato il processo di draft lasciando scegliere a ogni giocatore 3+3 carte da tenere, passando le altre 4+4 a sinistra, scegliendone poi 2+2 da quelle ottenute e passando le rimanenti a sinistra. Dopodiché, il draft è completo.

Un'altra variante abbastanza popolare prevede di distribuire a ogni giocatore 10 carte, tra le quali sceglierne 7.

Alcuni gruppi consentono a un giocatore di scartare tutte le carte di un tipo per pescarne un'altra serie di quel tipo, ma con una carta in meno. Questo può essere ripetuto più volte di seguito se un giocatore non è ancora soddisfatto della propria nuova selezione di carte.

Tutte queste varianti sono più rapide del normale draft.

Mano di Carte "Vivente"

Il designer Rüdiger Dorn, noto per giochi premiati come "Goa", ha introdotto la seguente variante: ogni giocatore inizia la partita con solo 5 occupazioni e 5 migliori in mano. Ogni volta che un giocatore gioca una carta dalla propria mano, pesca immediatamente una nuova carta, che può essere di uno dei due tipi. Alla fine di ogni raccolto, in senso orario, ogni giocatore può scartare una carta dalla propria mano per pescarne una nuova di uno dei due tipi.

In seguito, Rüdiger ha ridotto ulteriormente la mano di carte iniziale, lasciando che ogni giocatore inizi con solo 3 occupazioni e 3 migliori. Quindi, all'inizio della partita, ogni giocatore può scartare una carta per pescarne una nuova dello stesso tipo, fino a un massimo di sei volte. Ogni volta che giocano una carta nel corso della partita, ne pescano una nuova come di norma. Ad oggi, Rüdiger ha eliminato lo scambio delle carte durante il raccolto.

Georg Deifuss utilizza una variante in cui ogni giocatore inizia la partita con 6 piccole migliori normali e 1 carta errante. Michael Lopez distribuisce a ogni giocatore 3 "1+" occupazioni, 2 "3+" occupazioni e 2 "4+" occupazioni. Franz-Josef Petri colloca alcune carte a faccia in su sul tavolo. A ogni round, un solo giocatore può saltare il proprio turno per prendere una delle carte a faccia in su e metterla nella propria mano.

Partita a Squadre

In questa variante di Daniel Winterhalter, i due giocatori seduti uno di fronte all'altro compongono una squadra. Quando un giocatore utilizza la casella azione "Mercato", introdotta da questa variante, può dare e/o ricevere merce dal proprio compagno di squadra. Indipendentemente da come avviene lo scambio, il giocatore attivo deve pagare 1 merce alla riserva generale per spostare un numero qualsiasi di merci di quel tipo da un giocatore all'altro.

Quando costruisce stanze e stalle, un giocatore può costruire stanze e stalle per il proprio compagno pagando 6 legni o argille o pietre (in base al tipo di stanze) e 3 canne e/o 3 legni per ogni stalla. Quando costruisce steccati, un giocatore può utilizzare gli steccati del proprio compagno per recintare un pascolo sulla plancia fattoria del proprio compagno. Se lo fa, deve pagare 1/2/... legni aggiuntivi per 1-3/4-6/... steccati che costruisce per conto del proprio compagno. Le carte che riducono i costi di costruzione giocate da un giocatore valgono anche per il proprio compagno. Quando un giocatore ara un campo, può decidere di arare un campo della plancia fattoria del proprio compagno. Durante il calcolo del punteggio, ogni giocatore di una squadra determina il proprio punteggio in ogni categoria: solamente il più basso dei punteggi di ogni categoria vale per la squadra.

- Clerk Lee dal Taiwan suggerisce ai giocatori di moltiplicare i propri punteggi totali.

Regole Personali

A molti giocatori piace giocare con l'obbligo di custodire gli animali nella propria fattoria prima di trasformarli in cibo. Un'altra regola interessante proposta da Jennifer Ha consiste nell'impedire di custodire lo stesso tipo di animale in più di un pascolo. Questa variante aumenta enormemente il valore delle stalle e degli animali domestici. A Georg Deifuss piace giocare in modo che si possa prendere da una casella di accumulo tanti animali quanti se ne possano effettivamente utilizzare (*custodendoli nella propria fattoria o trasformandoli in cibo*). Gli animali che non è possibile utilizzare rimangono nella casella di accumulo. Un'altra regola personale popolare consente di avere pascoli incompleti quando si costruiscono le recinzioni o di ignorare la regola dell'adiacenza per i pascoli. David Larkin consente a ogni giocatore di iniziare con 3 cibi, ma nel primo round il secondo familiare di ogni giocatore viene giocato in ordine di turno invertito. Norbert Szongott ci ha suggerito l'idea di aggiungere un'altra casella azione nelle partite a 2 giocatori, come descritto a pagina 10 di questa appendice. Sopperisce alla mancanza di legno nelle partite a 2 giocatori con un'altra casella azione "Bosco Ceduo".



Il Mercato è stampato sul lato opposto di una delle tessere varianti.

Per molto tempo ho avuto l'idea di introdurre la seguente restrizione al gioco base, per rendere Agricola ancora più strategico: qualsiasi cosa venga costruita sulla propria plancia fattoria deve essere adiacente a un'altra struttura già esistente. Inoltre, le stanze devono essere adiacenti alle stanze, i campi ai campi e i pascoli ai pascoli. (Per esempio, il primo pascolo costruito deve essere adiacente alla propria casa o a un campo, se ne è già stato arato uno.) A me piace giocare così perché è una sfida per il giocatore. Ma consiglio questa variante solo ai giocatori esperti.



8 Campagne

Una campagna è una serie di partite disputate dagli stessi giocatori, in cui ogni partita influenza quella successiva. Abbiamo studiato una modalità di gioco per campagne di **Agricola**.

Modalità Multigiocatore

Se avete intenzione di giocare una serie di partite di **Agricola**, vi consigliamo quanto segue:

Con 4 giocatori, ottenete 7/5/4/3 punti campagna dopo la prima partita, 8/5/3/2 dopo la seconda e 9/6/3/1 dopo la terza.

Con 3 giocatori, ottenete 7/5/3 punti campagna dopo la prima partita, 8/5/2 dopo la seconda e 9/5/1 rispettivamente.

Con 2 giocatori, ottenete 1/0, poi 2/0 e infine 3/0 punti campagna rispettivamente.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti campagna alla fine della campagna.

- Il vincitore di una partita diventa il primo giocatore di quella successiva. Il giocatore che arriva ultimo in una partita inizia quella successiva con 1 cibo aggiuntivo per consolazione.
- Ogni giocatore può conservare un'occupazione giocata nella partita precedente per quella successiva, lasciandola a faccia in su davanti a sé. Questo si applica sia alla seconda che alla terza partita. *(Durante la terza partita, il giocatore può conservare l'occupazione che ha conservato per la seconda.)* Il giocatore non deve pagare il costo di un'occupazione per l'occupazione che conserva, ma se mostra un costo individuale, deve pagarlo. *(Con questa occupazione iniziale, è possibile avere fino a 8 occupazioni in gioco).*

Non è possibile conservare l'Amante da una partita all'altra, dal momento che il giocatore non è in grado di pagare il costo individuale. Fortunatamente, questa carta è presente soltanto nell'espansione Corbarius, non nel gioco base.



In caso di pareggio alla fine di una campagna, il giocatore con il totale più alto dei singoli punteggi di ogni partita *(di cui occorre tener nota)* vince la campagna.

Modalità in Solitario

La campagna in solitario è una successione di partite fino a un massimo di 8. Dopo la prima partita, il giocatore deve scegliere una delle occupazioni che ha giocato. Questa diventa un'occupazione permanente e viene collocata a faccia in su davanti al giocatore prima dell'inizio di tutte le partite successive senza che costi un'azione e senza pagare costi di occupazione. A ogni partita successiva sarà possibile rendere permanente un'altra occupazione *(in modo che resti in gioco)* scegliendola tra quelle giocate nella partita precedente. Ridurre il numero di occupazioni in mano del numero di occupazioni permanenti possedute, in modo da avere un totale di 7 occupazioni all'inizio di ogni partita. Quando un'occupazione diventa permanente, deve restare in gioco per tutta la campagna. Dal momento che il numero di occupazioni permanenti aumenta da una partita all'altra, il punteggio da ottenere a ogni partita aumenta: nella prima partita l'obiettivo è 50 punti, poi 55, 59, 62, 64, 65, 66 e 67 punti. Dopo otto partite, la campagna termina.

All'inizio di ogni partita il giocatore ottiene 1 cibo per ogni 2 punti eccedenti l'obiettivo della partita precedente *(arrotondato per difetto)*.

Qualsiasi occupazione che non sia stata resa permanente va rimescolata nel mazzo *(in modo da poterla ripescare)*. Lo stesso vale per le piccole migliorie.

Dettagli sui Costi

Alcune occupazioni mostrano un costo individuale da pagare quando l'occupazione viene giocata *(vedi "Amante")*. Se un giocatore rende permanente un'occupazione di questo tipo, deve pagarne il costo individuale all'inizio di ogni partita. Dal momento che la quantità di cibo con cui si inizia varia da partita a partita, può capitare che il giocatore non possa pagare un costo individuale a un certo punto. Se dovesse succedere, deve rimescolare la carta occupazione nel mazzo, perdendola dalla serie di occupazioni permanenti.

Se il giocatore non riesce a raggiungere il punteggio obiettivo, può riprovarci ma partendo senza cibo.

Se vuole, può continuare a giocare anche dopo l'ottava partita con la serie finale di occupazioni permanenti che ha davanti a sé. Il punteggio obiettivo continua a salire di 1 punto dopo ogni partita. In questo modo può giocare all'infinito, cercando di battere il proprio punteggio precedente.

9 Riconoscimenti



"Agricola" è stato progettato da Uwe Rosenberg nel 2005 e realizzato da Hanno Girke. Klemens Franz si è occupato delle illustrazioni. Lui e sua moglie hanno curato anche l'impaginazione e il design grafico di gran parte delle 16 versioni in lingue diverse che oggi sono in circolo. Il regolamento attuale è stato scritto da Uwe Rosenberg e revisionato da Alex Yeager e Grzegorz Kobiela. Grazie a tutti loro.

Si ringraziano anche gli oltre 100 playtester della prima edizione per il loro parere e per i suggerimenti che ci hanno aiutato a migliorare il gioco fin dalla prima edizione. Nelle prime fasi dello sviluppo, Hagen Dorgathen ha evidenziato che far riprodurre ogni coppia di animali o far riprodurre su ogni pascolo faceva sfuggire di mano velocemente la situazione. Anja Grieger ha introdotto la regola secondo cui una stalla non recintata può custodire un animale, e ci piace considerare Frank Grieger come l'ideatore del Bracciante. Un ringraziamento speciale a Melissa Rogerson per la traduzione originale, a Grzegorz Kobiela per quella attuale e anche a William Attia per

averci ispirato con il suo gioco “Caylus”, per avere migliorato molte espressioni e per la traduzione in francese. Grazie anche a Jeroen Doumen, Joris Wiersinga e Klaus Teuber per l’ispirazione che ci hanno offerto con “Antiquity” e “Löwenherz” e anche a Dale Yu e Hanno Girke per avere revisionato le regole originali della versione in solitario e per la famiglia. Vorremmo ringraziare Ferdinand de Cassan per occuparsi continuamente dell’organizzazione dei campionati mondiali di Agricola e alla Playdek per la premiata app di Agricola. Esiste anche un’app per la variante di Agricola “Tutte le Creature Grandi e Piccole”, per la quale dobbiamo ringraziare la compagnia digitalizzata.

Infine, siamo enormemente in debito con Chris Deotte, il creatore del sito www.play-agricola.com, una specie di “piattaforma di progettazione” su cui abbiamo testato una quantità infinita di carte. Ad oggi abbiamo oltre 1.000 carte testate di Agricola. Quasi ognuna delle carte originali è stata giocata oltre 3.000 volte (in base alle nostre statistiche). La forza di ogni carta è misurata in base al valore del suo potere, che ci ha aiutati a rivedere le carte più deboli e più forti. Senza Chris, non avremmo mai avuto una visione così approfondita del gioco come la abbiamo oggi.



10 Punteggio in Dettaglio

Il calcolo del punteggio avviene alla fine del raccolto del round 14. La tabella a sinistra del tabellone di gioco e anche il blocco segnapunti specificano esattamente come fare. Se avete dei dubbi, leggete questa spiegazione dettagliata sul calcolo del punteggio. Si guadagnano e si perdono punti nelle seguenti categorie:

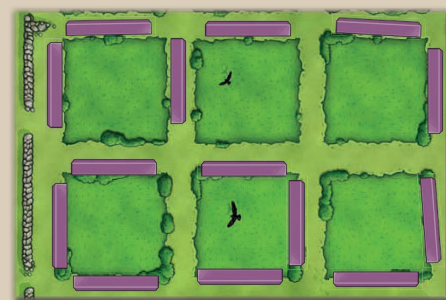
Tessere campo sulla vostra plancia fattoria:

Calcolate il punteggio di tutte le tessere campo, indipendentemente dal fatto che siano state seminate o meno. Perdete 1 punto se avete 0-1 tessere campo, guadagnate 1 punto per 2 tessere campo, 2 punti per 3 tessere campo, 3 punti per 4 tessere campo e 4 punti per 5 o più tessere campo. (*Calcolate solamente il punteggio delle vostre tessere campo, non del totale dei vostri campi; alcune carte si identificano come campi, ma non contano come tessere campo.*)

Pascoli:

Ottenete punti per il totale delle aree verdi sulla vostra plancia fattoria che sono circondate da recinzioni (ovvero i “pascoli”) e non per le singole caselle (ovvero le “caselle pascolo”). Le dimensioni di un pascolo non influenzano questa categoria di punteggio (e nemmeno il fatto che siano presenti o meno animali nel pascolo). Se non avete alcun pascolo, perdetevi un punto. Quattro dei vostri pascoli valgono 1 punto ciascuno. Se avete più di 4 pascoli, ottenete comunque 4 punti in questa categoria.

- Le stalle e gli animali in questi pascoli sono soggetti a un calcolo del punteggio in altre categorie (vedi “Animali” e “Stalle recintate”).



3 pascoli valgono 3 punti.

Grano e ortaggi:

Ottenete punti per il totale di grano e ortaggi che avete nella vostra riserva e nei vostri campi.

- Se non avete grano, perdetevi 1 punto. Se avete almeno 1/4/6/8 grani, ottenete 1/2/3/4 punti.
- Se non avete ortaggi, perdetevi 1 punto. Quattro dei vostri ortaggi valgono 1 punto ciascuno. Se avete più di 4 ortaggi, ottenete comunque 4 punti in questa categoria.
- Le colture sulle carte vengono conteggiate se quelle carte si identificano come campi o dichiarano esplicitamente che quelle colture vi appartengono. Le colture sulle carte non vengono conteggiate se costituiscono una ricompensa per la quale dovevate soddisfare una condizione che non avete soddisfatto (o se vi sono state offerte in cambio di qualcosa e non avete accettato quello scambio).



Il Droghiere vi offre grano e ortaggi. Queste colture non vi appartengono finché rimangono sulla carta.

Animali:

Se non avete pecore, cinghiali o bovini, perdetevi 1 punto nella categoria corrispondente.

Se avete almeno 1/4/6/8 pecore, almeno 1/3/5/7 cinghiali o almeno 1/2/4/6 bovini, ottenete 1/2/3/4 punti nella categoria corrispondente.

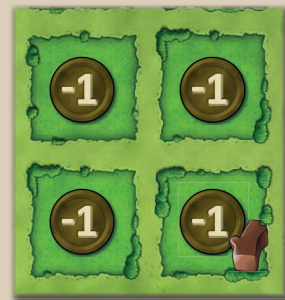
- Gli animali sulle carte vengono conteggiati se la carta specifica che quegli animali vi appartengono (molte carte forniscono spazio per gli animali). Gli animali sulle carte non vengono conteggiati se costituiscono una ricompensa per la quale dovevate soddisfare una condizione che non avete soddisfatto (o se vi sono stati offerti in cambio di qualcosa e non avete accettato quello scambio).

1	1	2	3	4
0	1-3	4-5	6-7	8+
0	1-2	3-4	5-6	7+
0	1	2-3	4-5	6+

Caselle fattoria inutilizzate:

Non potete avere un punteggio positivo in questa categoria. Perdete un punto per ogni casella inutilizzata della vostra plancia fattoria.

- Una casella fattoria è considerata “utilizzata” se è coperta da una tessera stanza o campo, oppure se è circondata da recinzioni (*direttamente o indirettamente*), oppure se c'è una stalla su di essa. Se una carta definisce una casella fattoria come utilizzata, allora anche quella casella è considerata utilizzata.
- Le caselle fattoria non recintate sono considerate “inutilizzate” se sono vuote o contengono solo animali o merci per effetto di qualche carta (*che non dichiara esplicitamente che quella casella debba essere considerata “utilizzata”*).
- Alcune carte cambiano la funzione di una stanza, di un pascolo, di una tessera campo o di una stalla non recintata. Questo non ha effetto sullo status di una casella fattoria con quel componente (*rimane “utilizzata”*).



Stalle recintate:

Non perdetevi punti se non avete costruito stalle. Ottenete 1 punto per ogni stalla in un pascolo (*le cosiddette “Stalle recintate”*). (*Avere stalle non recintate, invece, vi impedisce di perdere punti per le caselle fattoria inutilizzate.*)

Dal momento che ogni giocatore ha solo 4 stalle del proprio colore, può ottenere al massimo 4 punti in questa categoria (*come succede nella maggior parte delle categorie di punteggio*).

Anche se alcuni effetti speciali vi fanno avere più di 4 stalle, non potete avere più di 4 punti in questa categoria.

- Alcune carte possono cambiare la funzione di una stalla recintata o ridefinirla come qualcosa di completamente diverso. Indipendentemente da quanto una carta possa avere effetto su una stalla recintata in particolare, viene considerata comunque una stalla recintata ai fini del calcolo del punteggio.

Le **stanze di argilla** valgono 1 punto ciascuna. Per esempio, se avete 4 stanze di argilla, ottenete 4 punti.

Le **stanze di pietra** valgono 2 punti ciascuna. Per esempio, se avete 4 stanze di pietra, ottenete 8 punti.

Ogni **familiare** che avete in gioco vale 3 punti. Di conseguenza, potete ottenere al massimo 15 punti per i familiari, perché potete avere al massimo 5 familiari in gioco.

Punti per le carte:

Ogni grande o piccola miglione mostra il suo valore in un cerchio giallo a sinistra della carta. Ottenete punti solamente per le miglioni che sono a faccia in su davanti a voi. (*Le miglioni scartate e quelle rimaste nella vostra mano non valgono.*)

Le occupazioni non hanno un punteggio stampato.



Punti bonus:

Alcune carte forniscono punti aggiuntivi, indicati nel testo. Questi punti sono da conteggiare nella categoria “Punti bonus”.

Le carte che forniscono punti bonus mostrano un simbolo punti bonus sulla destra, accanto al valore del loro punteggio stampato.

Alcune carte forniscono punti bonus durante la partita, che dovete annotare sul blocco segnapunti nel momento in cui li ottenete. Dal totale dei vostri punti bonus, sottraete i punti persi per effetto del testo di certe carte e per i segnalini elemosina. (*Questo può portare a un punteggio negativo.*)

Ogni segnalino elemosina vale -3 punti.

Perdete punti per la merce mancante e per le caselle fattoria inutilizzate anche se alcune carte vi danno punti bonus per esse (*non si annullano a vicenda direttamente*).

Le grandi miglioni “Falegnameria”, “Fabbrica di Ceramiche” e “Bottega del Cestaio” vi consentono di scambiare le risorse da costruzione rimaste nella vostra riserva con punti bonus. La Falegnameria, per esempio, vi consente di scambiare 3 legni per 1 punto bonus oppure 5 legni per 2 punti bonus oppure 7 legni per 3 punti bonus. Lo stesso vale per la Fabbrica di Ceramiche, ma con l'argilla. Allo stesso modo, la Bottega del Cestaio vi consente di scambiare 2 canne per 1 punto bonus oppure 4 canne per 2 punti bonus oppure 5 canne per 3 punti bonus. (*Non è possibile ottenere più di 3 punti bonus con ogni edificio artigianale.*) È possibile scambiare solo le risorse da costruzione che si trovano nella vostra riserva.

