

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

CONTADINI della BRUGHIERA

Panoramica del Gioco

Tagliare la torba era un modo per riscaldare la propria casa ed espandere l'area disponibile per l'agricoltura anche nel secolo scorso. Lo stesso valeva per le foreste.

Nell'espansione "Contadini della Brughiera", i giocatori iniziano la partita con tessere foresta e brughiera sulla propria fattoria. Dovranno utilizzare delle azioni speciali per rimuoverle e ricavare così spazi più grandi per i campi e i pascoli. Rimuovere le tessere fornisce legno e combustibile, cose di cui avranno bisogno per riscaldare la propria casa. Se la casa non viene riscaldata adeguatamente, i familiari si ammalano e avranno bisogno di essere mandati in infermeria. Questa espansione aggiunge anche i cavalli come nuovo tipo di animale.

Grado di Complessità

È possibile giocare questa espansione in tre modi differenti. Le regole e i componenti che vengono utilizzati esclusivamente a un grado di complessità specifico sono contrassegnati con un simbolo corrispondente.

-  Al livello I, i giocatori non ottengono alcuna carta in mano. Questo livello è consigliato per la prima partita con questa espansione.
-  Al livello II, si utilizzano soltanto le 117 piccole migliori fornite con questa espansione.
-  Al livello III, vengono utilizzate sia le piccole migliori che le occupazioni. Questo livello è veramente complesso ed è consigliato soltanto ai giocatori più esperti.

Contenuto

Componenti di legno

25 cavalli



Tabellone di gioco e plance

1 plancia risorse aggiuntiva per le grandi migliori
1 estensione del tabellone di gioco (a due facce)

Tessere

52 tessere foresta/brughiera
6 tessere stanza di legno/campo
2 estensioni fattoria
6 letti (in tre parti)



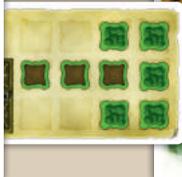
Segnalini

10 segnalini "utilizzato" 
2 segnalini speciali 
55 segnalini combustibile
6 segnalini sostitutivi
che mostrano varie merci sul fronte
e 5 combustibili sul retro



151 carte

1 carta copertura 
9 carte di partenza
10 carte azione speciale
14 carte rosse "grande migliorata"
117 carte arancioni "piccola migliorata" 



E anche

1 blocco segnapunti
bustine trasparenti
questo regolamento di 12 pagine

Preparazione

La preparazione si svolge come descritto nel regolamento del gioco base "Agricola". Le sezioni seguenti specificano le differenze rispetto alla preparazione di una partita normale. Svolgere i passi seguenti dopo i passi corrispondenti del gioco base.

Area di Gioco Personale

Mescolare le **9 carte di partenza** e farne pescare una a ogni giocatore. Ogni giocatore colloca **5 tessere foresta** e **3 tessere brughiera** sulla propria plancia fattoria come indicato dalla sua carta di partenza. Occorre assicurarsi che la carta di partenza sia orientata correttamente, mostrando la casa nello stesso angolo della sua fattoria.

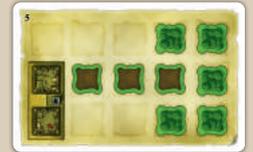


Dopodiché, raccogliere le carte di partenza e le tessere foresta e brughiera rimanenti e rimetterle nella scatola: non verranno più utilizzate nel corso della partita.



Collocare le carte di partenza e le tessere foresta e brughiera rimanenti nella riserva generale. I giocatori potranno ottenere tessere foresta e brughiera aggiuntive tramite alcune piccole miglurie di questa espansione.

Nota: Ogni giocatore riceve una diversa distribuzione di tessere foresta e brughiera, ma ogni distribuzione è equivalente. Un giocatore che riceve delle tessere vicino alla propria casa ha un'area aperta più ampia per i campi e i pascoli. I numeri sulle carte di partenza non hanno alcuna importanza in tal senso.



Tabellone di Gioco

Girare l'estensione del tabellone sul lato appropriato in base al numero di giocatori e collegarla tra il tabellone di gioco e l'estensione del tabellone appropriata del gioco base. (Un lato è per 1-2 giocatori, l'altro è per 3-4 giocatori.)



Nelle partite a 2-4 giocatori, quando si gioca senza carte in mano, i giocatori devono utilizzare anche la **tessera casella azione "Secondo Lavoro"** contenuta nel gioco base. Collocare la tessera accanto al tabellone. (Nella partita in solitario, il giocatore deve cavarsela senza questa tessera.)



Tessere e Segnalini

Aggiungere le sei tessere stanza di legno/campo di questa espansione al resto. (Non è necessario dividerle dopo avere giocato.)



Collocare i **segnalini combustibile** e i **segnalini sostitutivi** con le altre merci. I giocatori non ottengono alcuna merce di partenza tranne i soliti 2 o 3 cibi.



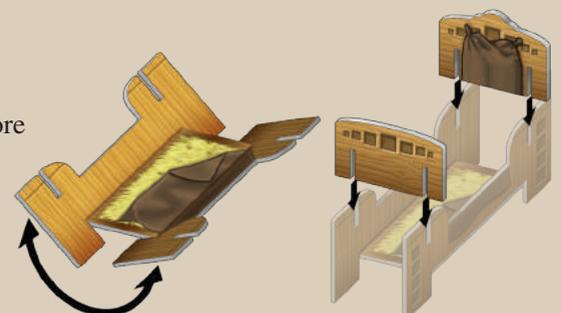
I **segnalini "utilizzato"** e i **segnalini speciali** così come le due **estensioni fattoria** vengono utilizzati solo con alcune piccole miglurie di questa espansione. Collocarli insieme agli altri segnalini (vedi pagine 11-12).



Letti e Cavalli

Assemblare i **letti** come mostrato nell'illustrazione e lasciare che ogni giocatore scelga un letto. Collocare il letto alla sinistra della propria fattoria. Rimettere nella scatola i letti rimasti, non serviranno.

Collocare i **cavalli** con gli altri animali.



Carte

Carta Copertura



Nelle partite a 2-4 giocatori, collocare la **carta copertura** sopra le caselle azione “Luogo di Incontro” e “Semi di Grano” sul tabellone. La carta copertura mostra una casella azione “Luogo di Incontro” alternativa e la normale casella azione “Semi di Grano”.
(Non utilizzare la carta copertura nelle partite in solitario e al livello III.)



Grandi Migliorie

Aggiungere la plancia risorse aggiuntiva per le grandi miglurie di questa espansione a destra della plancia risorse del gioco base. A prescindere dal numero di giocatori, utilizzare soltanto le 10 grandi miglurie del gioco base così come le 14 nuove grandi miglurie di questa espansione e distribuirle sulle 12 caselle delle plance risorse combinate.

Una nuova grande migluria viene collocata sotto ogni grande migluria del gioco base. Nell'angolo in alto a sinistra della nuova carta (dove normalmente si trovano i prerequisiti per costruirla) è indicato sotto quale carta del gioco base viene collocata la nuova grande migluria.

Le carte “Carbonaia di Torba” e “Loggia del Forestale” vengono collocate sulla nuova plancia risorse. Le carte “Museo delle Brughiere” e “Maneggio” vengono collocate al di sotto di esse.



Piccole Migliorie



Mescolare le **117 piccole miglurie** di questa espansione e distribuire a ogni giocatore una mano di 7 carte. Effettuare un **draft** con queste carte, come spiegato a pagina 8 dell'appendice del gioco base. (I giocatori esperti dovrebbero invece effettuare un draft con 8 carte.)



Come prima cosa effettuare un draft delle **occupazioni**. Dopodiché effettuare un draft di **4 piccole miglurie** di questa espansione e successivamente di **3 piccole miglurie** dall'intera riserva di carte pubblicate (per esempio, gioco base e mazzi Artifex, Bubulcus ecc.). Le occupazioni vengono scelte con il draft in senso orario; le piccole miglurie vengono invece scelte con il draft in senso antiorario.

Mulligan: Se non si vuole effettuare il draft, si potrebbe invece permettere a ogni giocatore di scartare un qualsiasi numero di carte una volta prima che inizi la partita e pescare un pari numero di carte sostitutive (del tipo appropriato).

Carte Casella Azione

Collocare la carta casella azione “**Grande Migluria**” del periodo 1 (che mostra l'azione “1 Grande o Piccola Migluria”) a faccia in su sulla **casella round 1**. Preparare le carte casella azione rimanenti come di norma.

Carte Azione Speciale

Scegliere le **carte azione speciale** in base al numero di giocatori, come mostrato nell'angolo in alto a destra di ogni carta azione speciale (su entrambi i lati). In una partita a **2-4 giocatori**, collocare queste carte **a faccia in su** in un'area di gioco centrale. Nella **partita in solitario**, mescolare le carte e collocarle in un mazzo a faccia in giù.



Svolgimento della Partita

Lo svolgimento di base della partita rimane invariato. La partita si svolge sempre nel corso di 14 round nei quali i giocatori effettuano i loro turni collocando i propri familiari **fino a quando i familiari non sono stati tutti collocati**. I giocatori avranno delle opzioni aggiuntive nel corso del loro turno.

Turno del Giocatore

Nel gioco base "Agricola", ogni turno si presenta così: il giocatore prende un familiare dalla sua casa, lo colloca su una casella azione e porta a termine le azioni corrispondenti. Questa viene definita un'azione del familiare.

L'espansione "Contadini della Brughiera" introduce un'alternativa: effettuare un'azione speciale. Questo significa che **anziché collocare un familiare**, i giocatori possono prendere una carta azione speciale **a faccia in su** e svolgere **esattamente una** delle azioni speciali elencate sulla carta. Il familiare rimane nella casa, pronto per essere utilizzato per azioni aggiuntive successivamente in quel turno!

Note:

- Un giocatore può sempre decidere se effettuare un'azione del familiare o un'azione speciale. I familiari vengono utilizzati solo per le azioni dei familiari, non per le azioni speciali.
- Un giocatore non è obbligato ad alternare le azioni dei familiari a quelle speciali.
- Il numero di azioni speciali effettuate da un giocatore in una singola fase lavoro (distribuita su più turni) non ha rilevanza.
- Anche prima di collocare il suo primo familiare in un round, un giocatore può spendere uno o più turni effettuando azioni speciali.
- Un giocatore non può prendere una carta azione speciale senza svolgere una delle azioni elencate. Prendere una carta azione speciale implica sempre lo svolgimento di un'azione speciale.
- Un giocatore non può scegliere un'azione speciale che non può effettuare.

QUESTO



OPPURE
QUESTO



Importante! Il principio di base rimane invariato: un giocatore ottiene un altro turno solo se ha dei familiari rimanenti nella sua casa. La fase lavoro termina per un giocatore una volta che ha collocato il suo ultimo familiare. Egli può prendere una carta azione speciale solo se ha almeno un familiare rimanente nella sua casa.

Carte Azione Speciale a Faccia in Su e a Faccia in Giù

All'inizio di ogni fase lavoro, tutte le carte azione speciale sono disponibili nell'area di gioco centrale. Quando un giocatore prende una carta azione speciale da lì, la colloca **a faccia in su** davanti a sé. Le carte azione speciale a faccia in su di fronte a un giocatore (ovvero, già utilizzate) possono essere prese solo dagli avversari. (Non è possibile prendere la stessa carta azione speciale due volte in un round.)

Prima che un giocatore prenda una carta azione speciale a faccia in su davanti a un avversario, deve pagare 2 cibi alla riserva generale (non all'avversario). Dopodiché effettua immediatamente una delle azioni speciali elencate e colloca la carta davanti a sé a faccia in giù. (La scelta dell'azione da parte del giocatore non dipende dalla scelta precedente dell'avversario: può effettuare la stessa azione oppure una diversa.)

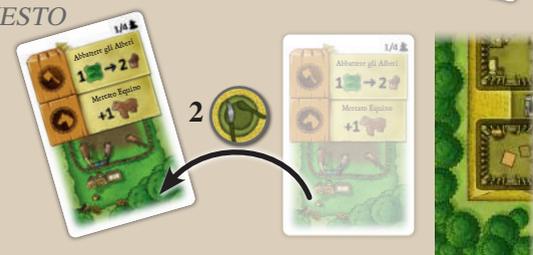
Nessun giocatore può prendere una carta azione speciale a faccia in giù. Nella fase ritorno a casa di ogni round, tutte le carte azione speciale vengono rimesse nell'area di gioco centrale, a faccia in su.

Nota: Di conseguenza, ogni carta azione speciale può essere utilizzata da un massimo di due giocatori a ogni round. Il primo giocatore che prende una carta azione speciale non paga nulla; il secondo giocatore paga 2 cibi.

QUESTO



OPPURE
QUESTO



Le Sette Azioni Speciali

Esistono 7 azioni speciali. La loro distribuzione sulle carte azione speciale dipende dal numero di giocatori.
(Quando si gioca senza carte in mano, solo 6 azioni speciali sono rilevanti.)



Tagliare la Torba: Rimuovete una **brughiera** dalla vostra fattoria e ottenete 3 combustibili dalla riserva generale. Non potete scegliere questa azione speciale a meno che non possediate almeno una brughiera sulla vostra plancia fattoria. (Vedi "Foreste e Brughiere" di seguito per ulteriori dettagli sulle brughiere. Vedi "Riscaldare la Casa" a pagina 6 per ulteriori dettagli sul combustibile.)



Abbatere gli Alberi: Rimuovete una **foresta** dalla vostra fattoria e ottenete 2 legni dalla riserva generale. Non potete scegliere questa azione speciale a meno che non possediate almeno una foresta sulla vostra plancia fattoria. (Vedi "Foreste e Brughiere" di seguito per ulteriori dettagli sulle foreste.)



Taglia e Brucia: Scambiate una **foresta** nella vostra fattoria con una **tessera campo** presa dalla riserva generale. Dovete collocare la tessera campo sulla stessa casella dalla quale avete preso la foresta. Inoltre, la nuova tessera campo deve essere adiacente a una tessera campo esistente nella vostra fattoria. (Se non avete ancora tessere campo, potete sostituire qualsiasi foresta nella vostra fattoria.) Altrimenti, e nel caso non abbiate alcuna foresta sulla vostra plancia fattoria, non potete scegliere questa azione speciale. L'azione speciale "Taglia e Brucia" non è considerata un'azione "Arare un Campo".



Mercato Equino: Ricevete 1 **cavallo** dalla riserva generale. (Nelle partite a 2 giocatori, dovete pagare 1 cibo per il cavallo. Nelle partite in solitario, che si debba pagare o meno del cibo dipende dalla carta azione speciale attuale.) Dovete custodire il cavallo sulla vostra fattoria oppure trasformarlo in cibo con una miglioria appropriata. Altrimenti il cavallo fugge via. (Vedi "Cavalli" a pagina 7 per ulteriori dettagli.)



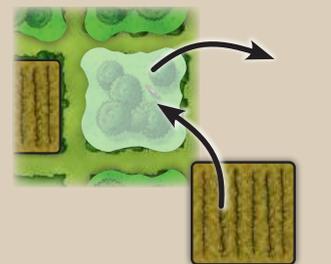
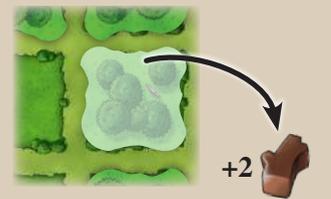
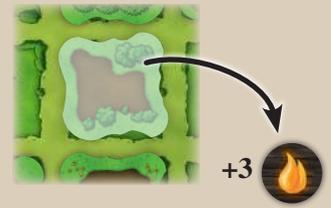
Fiera delle Assunzioni: Ricevete 1 **cibo** dalla riserva generale. (Nelle partite a 3 giocatori, ottenete 2 cibi. Nelle partite in solitario, la quantità di cibo dipende dalla carta azione speciale attuale.)



Mercato Nero: Pagate 1 combustibile alla riserva generale e giocate una **piccola miglioria** dalla vostra mano. Dovete pagare il costo della carta e soddisfare il suo prerequisito, se presente. (Vedi pagina 6 per ulteriori dettagli sulle piccole migliorie.)



Lavoro Illegale: Pagate 1 cibo e 1 combustibile alla riserva generale e costruite una **grande miglioria** della plancia risorse. Dovete pagare il costo della miglioria come di norma. (Vedi pagina 6 e l'appendice per ulteriori dettagli sulle grandi migliorie.)



Foreste e Brughiere

Le tessere foresta e brughiera nella fattoria dei giocatori limitano il suo sviluppo. L'unico modo di liberarsi di esse è effettuando delle azioni speciali: le **brughiere** possono essere rimosse solo con l'azione speciale "Tagliare la Torba", dalla quale si ottiene il combustibile. Le **foreste** possono essere scambiate per ottenere legno e tessere campo attraverso le azioni speciali "Abbatere gli Alberi" e "Taglia e Brucia", rispettivamente.

Le seguenti affermazioni valgono per tutta la durata della partita:

- Le tessere foresta e brughiera non possono mai essere completamente recintate o coperte da altre tessere (come le stanze o i campi).
- Nessuna stalla può essere costruita e nessun animale può essere fatto pascolare su di esse.
- Le caselle fattoria con tessere foresta e brughiera sono considerate **utilizzate**. (Questo si applica sia agli effetti delle carte che al calcolo del punteggio.)



Finché queste foreste non vengono rimosse, il giocatore non può costruire nessun altro pascolo.

Grandi Migliorie

All'inizio della partita, ogni casella della plancia risorse contiene una carta grande miglioria sopra a un'altra. I giocatori non possono costruire una grande miglioria che sia **coperta** da un'altra carta, ma solo dopo che la carta in cima è stata costruita.

Quando un giocatore costruisce una Cucina sostituendo un Focolare, deve rimettere il Focolare sulla casella specifica, quella dalla quale è stato preso in origine. (*Il Focolare da 2 argille viene collocato sulla casella di sinistra; il Focolare da 3 argille sulla casella di destra.*) Questo si applica anche quando si costruisce la Cucina Domestica sostituendo un Focolare o una Cucina. (*La Cucina da 4 argille viene collocata sulla casella di sinistra; la Cucina da 5 argille sulla casella di destra.*)

Piccole Migliorie



Le piccole miglorie di questa espansione seguono le stesse regole delle carte del gioco base. A prescindere dal fatto che venga giocata una piccola miglioria tramite un familiare o un'azione speciale, un giocatore deve sempre pagare il costo stampato e soddisfare i prerequisiti.

Promemoria: A meno che non sia specificato diversamente, i prerequisiti vengono sempre considerati dei requisiti minimi. Per esempio, se una carta richiede che il giocatore viva in una casa di argilla, egli può giocarla anche quando vive già in una casa di pietra.

Riscaldare la Casa

Nella **fase nutrimento** di ogni raccolto, i giocatori non devono nutrire solo i propri familiari (come nel gioco base) ma anche riscaldare la propria casa. Il **costo di riscaldamento** è di **1 combustibile per ogni stanza** della propria casa.



Esempio: Un giocatore ha due familiari in una casa di legno con tre stanze. Nella fase nutrimento, deve pagare 4 cibi (per i familiari) e 3 combustibili (per le stanze). Anche le stanze vuote richiedono il riscaldamento.

Il costo di riscaldamento viene ridotto di 1 combustibile se il giocatore vive in una casa di argilla. In una casa di pietra, il costo di riscaldamento viene ridotto di 2 combustibili.

Esempio: Un giocatore ha quattro familiari in una casa di pietra con tre stanze. Nella fase nutrimento, deve pagare 8 cibi (per i familiari) e $3-2=1$ combustibile (per le stanze).

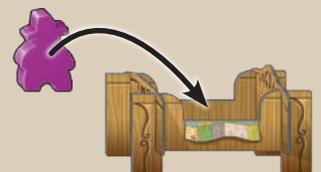
Azione Effettuabile in Qualsiasi Momento



I giocatori possono scambiare legno per combustibile con una conversione **1:1 in qualsiasi momento**. Questa regola è simile a quella del gioco base per il grano e gli ortaggi, che possono essere scambiati per cibo in qualsiasi momento. Questa azione è scritta anche sull'estensione del tabellone di gioco di questa espansione. (*"In qualsiasi momento" vuol dire che si può scambiare del legno per combustibile anche immediatamente prima del calcolo del punteggio, per esempio, per ottenere dei punti bonus dalla grande miglioria "Carbonaia di Torba".*)

Al Caldo Sotto le Coperte

Per ogni combustibile richiesto che un giocatore non può (o non vuole) pagare per riscaldare la propria casa, deve collocare un familiare **nel suo letto**. (*I familiari condividono lo stesso letto.*) L'unica azione che un familiare nel letto può compiere durante il round successivo è quella di trascinarsi in Infermeria (vedi pagina 7).



Nota: Un giocatore non può collocare nel letto più familiari di quelli che possiede. Anche se deve pagare più combustibili rispetto al numero di familiari che possiede, non subisce conseguenze aggiuntive.

L'Infermeria

L'Infermeria è l'unica casella azione che può essere utilizzata da **un qualsiasi numero di familiari** (da uno a più giocatori). Come azione, i giocatori ottengono 1 cibo qui. Questa è l'unica casella azione che un familiare a letto può utilizzare. Nella **fase ritorno a casa**, i familiari di un giocatore che si trovano nell'Infermeria tornano nella propria casa. (I giocatori possono collocarli come di norma nel round successivo.)

Nota: I giocatori possono collocare un familiare nell'Infermeria anche se il familiare non si trova nel letto. Possono scegliere di riscaldare meno stanze di quelle che potrebbero riscaldare con il loro combustibile e il loro legno.



Nota: Non riscaldare una stanza significa che un giocatore accetta il fatto che un familiare si ammali. Potrebbe valerne la pena se il giocatore possiede le piccole miglurie "Bagno di Torba" (M094) oppure "Argilla Curativa" (M099) che spingono a voler visitare l'Infermeria.

Durante il calcolo del punteggio, ogni familiare ancora a letto vale 1 solo punto anziché 3 punti.



Cavalli



I cavalli sono il **quarto tipo di animale**. I giocatori possono ottenerli solamente tramite l'azione speciale "Mercato Equino".



Nota: Anche alcune piccole miglurie di questa espansione forniscono dei cavalli.

I cavalli seguono le stesse regole degli altri animali, specialmente per quanto riguarda le opzioni di allevamento, riproduzione e trasformazione in cibo. I giocatori avranno bisogno delle grandi miglurie "Mattatoio Equino" o "Cucina Domestica" per trasformare i cavalli in cibo. I Focolari e le Cucine non possono trasformare i cavalli in cibo.



Nota: In questa espansione sono presenti anche alcune piccole miglurie che permettono ai giocatori di trasformare i cavalli in cibo: Ceppo da Macellaio (M101), Barbecue (M105), Macellazione Equina (M106) e Ricetta del Brasato (M107).

Durante il calcolo del punteggio, **ogni** cavallo vale 1 punto.

Numero di componenti: Cavalli, tessere foresta/brughiera, tessere stanza di legno/campo e segnalini combustibile si considerano essere illimitati. Se dovessero esaurirsi, usare i segnalini merce o improvvisare. Gli altri componenti di questa espansione sono volutamente limitati.

Fine della Partita e Calcolo del Punteggio

La partita termina, come di norma, alla fine del 14° round, dopo il raccolto finale. Usare il blocco segnapunti fornito con questa espansione per calcolare il punteggio. Gli elementi che fanno ottenere punti sono gli stessi del gioco base, tranne per i pochi casi seguenti:

- **Ogni cavallo vale 1 punto.** (I cavalli non hanno il limite di 4 punti totali.)



Questi cavalli valgono 5 punti.

- **I giocatori perdono 1 punto se non possiedono alcun cavallo.**



Nota: Nonostante il nome, le piccole miglurie "Pony di Torbiera" (M084) e "Cavalli da Tiro" (M117) non sono considerati cavalli.

- **Ogni familiare a letto vale 1 solo punto anziché 3 punti.** (Non ha importanza quanti familiari siano stati a letto durante il corso della partita.)
- **Le caselle fattoria con foreste e brughiere sono considerate utilizzate.**

Il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti vince la partita. In caso di pareggio, i giocatori coinvolti condividono la vittoria.

Partita in Solitario

La partita in solitario viene giocata secondo le regole del gioco base e le regole dell'espansione "Contadini della Brughiera". La partita in solitario differisce dalla partita a più giocatori nella preparazione (vedi pagina 2) e l'utilizzo delle carte azione speciale.

Promemoria: Non utilizzare la tessera casella azione "Secondo Lavoro" e la carta copertura. Mescolare le 10 carte azione speciale, collocandole in un mazzo a faccia in giù. Iniziare la partita con 0 cibi; i familiari adulti richiedono 3 cibi durante ogni fase nutrimento. Si collocano solo 2 legni (anziché 3) sulla casella di accumulo "Foresta" a ogni round. Se viene giocata una carta errante, va rimossa dal gioco.

Fase Preparazione



All'inizio di ogni round, viene girata una nuova carta azione speciale, a meno che la carta del round precedente non sia ancora disponibile.

Se la carta del round precedente è ancora disponibile, scegliere se lasciarla a faccia in su oppure se collocarla in fondo al mazzo di pesca e girarne una nuova. (Le icone sul retro della carta mostrano quali azioni speciali permette.)

Una volta che il mazzo di pesca è vuoto, prendere la carta azione speciale che si trova in cima alla pila degli scarti e collocarla a faccia in su sul tavolo. (Questo significa che l'ultima carta azione speciale utilizzata sarà disponibile per il resto della partita.)

Fase Lavoro

A ogni round, il giocatore può usare esattamente una delle azioni speciali mostrate sulla carta azione speciale a faccia in su. La carta viene quindi collocata in una pila degli scarti. Una volta per round, il giocatore può evitare che la carta venga scartata pagando 2 cibi. (Come promemoria, collocare i cibi sulla carta azione speciale e scartare i cibi alla fine del round.) La carta azione speciale viene quindi trattata come se non fosse stata utilizzata. (Di conseguenza, la carta rimane a faccia in su e può essere utilizzata una seconda volta in quel round.)

Nota: Grazie al fatto che il giocatore può collocare la carta azione speciale non utilizzata in fondo al mazzo di pesca, ciò significa che può decidere quale carta azione speciale sarà l'ultima. L'ultima carta azione speciale può essere utilizzata fino a 5 round alla fine della partita (i round dal 10 al 14), quindi è particolarmente importante.

Obiettivo del Gioco

In una partita senza carte in mano (livello I), l'obiettivo è di raggiungere 65 punti.
In una partita con le carte in mano (livelli II e III), l'obiettivo è di raggiungere 70 punti.

Riconoscimenti

Autore: Uwe Rosenberg
Revisione (edizione aggiornata): Grzegorz Kobiela
Illustrazioni e progettazione grafica: Klemens Franz | atelier198
Disposizione e composizione: Andrea Kattnig

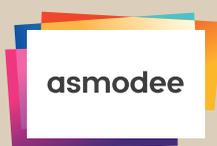
Traduzione: Denise Venanzetti
Adattamento grafico: Serena Caggiati
Supervisione e revisione: Massimo Bianchini

Questa è un'edizione aggiornata dell'espansione "Contadini della Brughiera" pubblicata originariamente nel 2008. È consigliabile giocarla con l'edizione aggiornata del gioco base Agricola (pubblicata da Asmodee Italia). I revisori dell'edizione precedente erano Hanno Girke e Uwe Rosenberg. Desideriamo sottolineare ancora una volta quanto siamo grati agli oltre 160 playtester della prima edizione. Ringraziamenti speciali vanno a Adrian Kuitert che ha effettuato il playtest della partita a sei giocatori con i boardgame club Lingen e Tecklenburger Land.



© 2018 Lookout GmbH

Ufficio:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germania
www.lookout-games.de



Distribuito in Italia da:
Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE) • ITALY
www.asmodee.it

In caso di parti mancanti o difettose, si prega di contattare:
servizioclienti@asmodee.com

Appendice

L'appendice al regolamento di "Contadini della Brughiera" è composta da cinque parti. La prima parte spiega le nuove grandi migliorie nel dettaglio. Nella seconda parte vengono forniti consigli sull'utilizzo delle piccole migliorie degli altri mazzi (*per esempio del gioco base, Artifex, Bubulcus ecc.*) assieme all'espansione "Contadini della Brughiera". La terza parte si focalizza sulle nuove terminologie ed espressioni utilizzate in questa espansione. La quarta parte fornisce una panoramica delle nuove caselle azione. (*Per ulteriori dettagli sulle azioni speciali, vedi pagina 5 di questo regolamento.*) Infine, la quinta parte suggerisce una variante che rende più impegnativa la partita.

1 Nuove Grandi Migliorie

La plancia risorse per le grandi migliorie del gioco base viene estesa di due caselle sulla destra. **A prescindere dal numero di giocatori**, 24 grandi migliorie (10 del gioco base e 14 di questa espansione) vengono collocate sulle 12 caselle delle plance risorse combinate. I giocatori possono acquisire solo le grandi migliorie che non siano coperte da altre carte.



Mattatoio Equino: All'inizio della partita, i due Mattatoi Equini vengono collocati sotto i Focolari. Entrambi i Mattatoi Equini sono identici. Ognuno di essi costa 1 argilla e 1 pietra per poter essere costruito. A differenza dei Focolari, i Mattatoi Equini sono solo migliorie per la cucina, ovvero possono solo trasformare gli animali in cibo. Forniscono 1 cibo per ogni pecora e cinghiale, e 2 cibi per ogni bovino e cavallo.

È possibile avere entrambi i Mattatoi Equini. A eccezione dei 2 punti stampati su di essi e il fatto che venga tolta a un altro giocatore la possibilità di averne uno, non ci sono dei benefici aggiuntivi nel possedere entrambe le carte. I Mattatoi Equini non sono miglioramenti.



Cucina Domestica: All'inizio della partita, le due Cucine Domestiche vengono collocate sotto le Cucine. Entrambe le Cucine Domestiche sono identiche. Ognuna di esse costa 6 argille per poter essere costruita. Le Cucine Domestiche sono miglioramenti di Focolari e Cucine, quindi possono essere acquisite alternativamente restituendo un Focolare o una Cucina (*vedi pagina 6 di questo regolamento*). In questo caso, occorre prima prendere la Cucina Domestica dalla plancia risorse per poi restituire il Focolare o la Cucina.

A differenza delle Cucine, le Cucine Domestiche possono trasformare i cavalli in 2 cibi ognuno. Oltre a questo, le Cucine Domestiche e le Cucine hanno gli stessi valori di scambio.



Il Forno per il Riscaldamento e il Forno Piastrellato aiuteranno a risparmiare sui costi di riscaldamento. Il Forno per il Riscaldamento riduce il costo di riscaldamento di 1 combustibile (*quindi, riscaldando una stanza*) e fornisce un compenso unico di 2 combustibili quando viene costruito. Il Forno Piastrellato, d'altra parte, assicura che non si debba mai pagare più di 1 combustibile per riscaldare la casa. È importante notare che il Forno Piastrellato non riduce il costo di riscaldamento, stabilisce solo un limite più conveniente per il costo. (*Si dovrà comunque pagare 1 combustibile per il costo di riscaldamento in una casa di argilla con due stanze. Se il costo di riscaldamento è di 0 combustibili, il Forno Piastrellato non fornisce alcun beneficio.*)

Come suggerisce il nome, sia il Forno per il Riscaldamento che il Forno Piastrellato sono considerati forni. Ognuno di essi vale 1 punto, costa 1 pietra e 1 e 2 argille, rispettivamente. All'inizio della partita, vengono collocati sotto il Forno di Argilla e il Forno di Pietra, rispettivamente.



I Chioschi dei Mobili, delle Ceramiche e delle Ceste permettono di scambiare legno, argilla e canna per altre risorse da costruzione, rispettivamente. Il Chiosco dei Mobili permette di scambiare legno per argilla; il Chiosco delle Ceramiche fa l'opposto: permette di scambiare argilla per legno. Il Chiosco delle Ceste permette di scambiare canna per altre risorse da costruzione (*legno, argilla, pietra*). Questi **edifici di scambio**, così chiamati, valgono ognuno 2 punti, costano 1 pietra e 1 legno, 1 argilla e 1 canna, rispettivamente. All'inizio della partita, vengono collocati sotto la Falegnameria, la Fabbrica di Ceramiche e la Bottega del Cestaio, rispettivamente.



La **Chiesa del Villaggio** fornisce un compenso unico di 2 cibi quando viene costruita. A ogni raccolto, è possibile utilizzare la Chiesa del Villaggio una volta per scambiare 1 combustibile per 1 punto bonus. La Chiesa del Villaggio vale 4 punti, costa 2 legni e 4 pietre per poter essere costruita. All'inizio della partita, viene collocata sotto il Pozzo.



La **Carbonaia di Torba** e la **Loggia del Forestale** migliorano le azioni speciali "Tagliare la Torba" e "Abbattere gli Alberi" fornendo combustibile e legno aggiuntivo, rispettivamente. Se possiedi almeno un cavallo, forniscono 2 combustibili o legni aggiuntivi (*anziché una merce aggiuntiva*). All'inizio della partita, vengono collocati sulla nuova plancia delle risorse per le grandi migliorie. La Carbonaia di Torba vale 1 punto e costa 1 pietra per poter essere costruita. Durante il calcolo del punteggio, permette di scambiare il combustibile rimasto per punti bonus. Spendendo 3 combustibili, si ottiene 1 punto bonus; spendendo 5 combustibili, si ottengono 2 punti bonus. Non è possibile ottenere più di 2 punti bonus da questa operazione. Si deve effettivamente spendere il combustibile per ottenere i punti bonus. (*Non è possibile usare il combustibile speso per altri effetti delle carte.*)

Anche la Loggia del Forestale vale 1 punto e costa 1 legno e 2 argille per poter essere costruita. Durante il calcolo del punteggio, fornisce 1 punto bonus per ogni foresta rimasta sulla propria fattoria. È possibile conservare le foreste, non vanno spese per ottenere i punti bonus. (*Notare che solo le foreste visibili contano; vedi anche "Foreste e Brughiere Visibili" a pagina 12.*)



Il **Museo delle Brughiere** fornisce uno sconto di una specifica risorsa da costruzione per varie grandi migliorie: il Pozzo, ognuno degli edifici artigianali (*Falegnameria, Fabbrica di Ceramiche, Bottega del Cestaio*), il Forno di Argilla e di Pietra e la Loggia del Forestale. Il Museo delle Brughiere vale 3 punti e costa 1 argilla, 1 canna e 1 pietra per poter essere costruito. All'inizio della partita viene collocato sotto la Carbonaia di Torba.



Il **Maneggio** fornisce 1 cibo all'inizio di tutti i round rimanenti, a patto che si possiedano almeno 2 cavalli. Se non si possiedono 2 cavalli all'inizio del round, non si ottiene il cibo. Questo non influisce sui round successivi: se in seguito si possiedono di nuovo due cavalli o più, si otterrà il cibo per quel round (*ma non per i round precedenti nei quali non si avevano due cavalli*). Il Maneggio vale 3 punti e costa 2 legni, 1 argilla e 1 canna per poter essere costruito. All'inizio della partita viene collocato sotto la Loggia del Forestale.

2 Piccole Migliorie dagli Altri Mazzi



Il gioco base e tutti i mazzi di espansione pubblicati sono stati sviluppati **senza tenere in considerazione l'espansione "Contadini della Brughiera"**. Questo significa che alcune carte potrebbero essere considerate troppo potenti se giocate con questa espansione. In questa sezione vengono forniti alcuni suggerimenti per includere le carte degli altri mazzi (*quello del gioco base, Artifex, Bubulcus, Corbarius ecc.*). Nel dubbio, i giocatori possono convenire di eliminare semplicemente una carta problematica prima di iniziare la partita.

- Le carte che ricompensano i giocatori che hanno poche o nessuna **casella fattoria non utilizzata** rimanente possono essere indebolite richiedendo al giocatore di non avere nemmeno delle foreste e delle brughiere rimanenti a fine partita.
- Le carte che ricompensano i giocatori se hanno molte **migliorie** possono essere indebolite non prendendo in considerazione le nuove grandi migliorie.
- Le carte che si riferiscono a qualsiasi tipo di animale si riferiscono anche ai **cavalli**. (*Questa non è necessariamente una cosa negativa.*)
- Le carte che applicano modifiche ai **punti negativi** non sono influenzate dal segnalino "Sentiero del Giardino".

3 Nuove Terminologie ed Espressioni



In questa sezione, vengono spiegate le nuove terminologie e le espressioni utilizzate sulle carte piccola migliororia di questa espansione.

Caselle Bloccate: Le piccole migliororie “Sepolcro di Famiglia” (M064) e “Archeologia nella Brughiera” (M070) bloccano una casella della fattoria per il resto della partita. Questo significa che il giocatore non può più utilizzare quella casella. Non può né recintarla, né collocare delle tessere o stalle su di essa, né custodirvi degli animali. Durante il calcolo del punteggio, la casella bloccata viene considerata utilizzata.



Scambiare una Brughiera per una Tessera Campo: Alcune carte consentono di scambiare una brughiera per una tessera campo. Questo funziona allo stesso modo dello scambio di una foresta per una tessera campo tramite l'azione speciale “Taglia e Brucia” (vedi pagina 5 di questo regolamento). Questo è possibile solo se la brughiera che si vuole scambiare si trova accanto a una tessera campo esistente. Se ancora non si possiede alcuna tessera campo, è possibile effettuare lo scambio con una qualsiasi brughiera. (Questo scambio non è considerato un'azione speciale “Taglia e Brucia”).



Le **Estensioni Fattoria** vengono introdotte dalle piccole migliororie “Estensione Fattoria” (M050) e “Brughiera Delimitata” (M051). Esse vengono collocate lungo uno dei lati della propria fattoria, in modo che le due caselle mostrate sull'estensione fattoria siano adiacenti a due caselle della plancia fattoria. Questo estenderà la fattoria di due caselle. Occorre notare che le due caselle fattoria fornite dalla Brughiera Delimitata iniziano con una tessera brughiera ognuna.



- Dettagli:**
- Le nuove caselle fattoria vengono considerate parte della plancia fattoria. Esse sono adiacenti l'una all'altra così come sono adiacenti a esattamente una casella della fattoria originaria.
 - È possibile utilizzare le nuove caselle fattoria come se si trattasse di qualsiasi altra casella della fattoria originaria.
 - Durante il calcolo del punteggio, si ottengono punti negativi per le nuove caselle fattoria nella categoria “Caselle Fattoria Inutilizzate”, a meno che non vengano utilizzate.
 - Se si gioca sia l'Estensione Fattoria che la Brughiera Delimitata, è possibile scegliere di collocare la seconda estensione fattoria adiacente alla prima, senza toccare per nulla la fattoria originaria.



Spostare in Cima una Grande Miglioria: Le piccole migliororie “Spazzola del Focolare” (M062) e “Lettera Pastorale” (M063) consentono di collocare il Forno Piastrellato sul Forno di Pietra e la Chiesa del Villaggio sul Pozzo, rispettivamente. (In altre parole, le carte vengono scambiate di posto sulla plancia risorse.) In questo modo, il Forno Piastrellato e la Chiesa del Villaggio possono essere acquisite prima che il Forno di Pietra e il Pozzo vengano costruiti, rispettivamente. Se il Forno di Pietra o il Pozzo sono già stati costruiti, non c'è nulla da spostare.



Segnalini Speciali: I segnalini speciali “Sentiero del Giardino” e “Lapide” vengono utilizzati con le piccole migliororie “Sentiero del Giardino” (M027) e “Sepolcro di Famiglia” (M064). Il segnalino speciale “Sentiero del Giardino” vale 1 punto negativo durante il calcolo del punteggio. Il segnalino speciale “Lapide” vale 1 punto bonus durante il calcolo del punteggio, ma blocca una casella della fattoria per il resto della partita (vedi anche “Caselle Bloccate”).



Miglioramenti: I miglioramenti sono già descritti nelle regole del gioco base: le Cucine sono miglioramenti dei Focolari. L'espansione “Contadini della Brughiera” introduce la grande migliororia “Cucina Domestica” come miglioramento dei Focolari e delle Cucine.



Anche alcune piccole migliororie sono dei miglioramenti. Queste carte sono **sia piccole che grandi migliororie**. (Possono essere giocate utilizzando un'azione “Piccola Miglioria” o “Grande Miglioria”). Questi miglioramenti potrebbero anche richiedere di rimettere una specifica grande migliororia sulla plancia risorse, collocandola sulla sua casella designata.



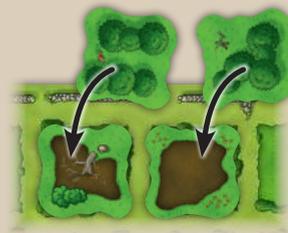
Occorre notare che le piccole migliororie “Chiesa” (M068) e “Macellazione Equina” (M106) richiedono invece che siano rimosse le grandi migliororie “Chiesa del Villaggio” e “Mattatoio Equino” dalla partita, rispettivamente. In questi casi, non rimettete le grandi migliororie sulla plancia risorse.



I segnalini “**utilizzato**” vengono utilizzati con “Magazzino Invernale” (M090), “Mesticheria” (M125) e “Negozio della Cooperativa” (M126), a indicare quante volte sia possibile utilizzare l’effetto della carta. Ogni volta che si utilizza l’effetto, occorre rimuovere un segnalino “utilizzato” dalla carta e rimetterlo nella scatola. È possibile utilizzare l’effetto in qualsiasi momento, ma **non** nel mezzo di un pagamento. (Per esempio, non è possibile utilizzare il Magazzino Invernale per pagare un costo di riscaldamento di 3 combustibili.) Non c’è modo di rifornire i segnalini “utilizzato” su una carta.



Foreste e Brughiere Visibili: È possibile ottenere delle foreste e brughiere aggiuntive dalle piccole migliorie di questa espansione. Solitamente occorre collocare le tessere sulle caselle fattoria inutilizzate. Le piccole migliorie “Selva” (M046) e “Foresta di Torbiera” (M047), tuttavia, richiedono che si collochino le nuove foreste sulle tessere foresta e brughiera già esistenti, coprendole quindi. Solamente le foreste e le brughiere visibili, ovvero non coperte, contano per gli effetti delle carte e durante il calcolo del punteggio.



4 Nuove Caselle Azione

La sezione seguente descrive le caselle azione introdotte in questa espansione.



Infermeria: 1 Cibo

L’Infermeria è l’unica casella azione che può essere utilizzata da più di un familiare, inclusi quelli a letto. Come azione, ottenete 1 cibo dalla riserva generale. L’Infermeria è spiegata in dettaglio a pagina 7 di questo regolamento.



Mercato delle Risorse: ①+② giocatori, 1 Cibo, 1 Pietra

Nelle partite a 1 e 2 giocatori, la casella azione “Mercato delle Risorse” è collocata sotto all’Infermeria. Come azione, ottenete 1 cibo e 1 pietra dalla riserva generale. Con 3 o più giocatori, la casella azione “Mercato delle Risorse” è stampata sull’estensione del tabellone di gioco del gioco base. (L’azione può variare a seconda del numero di giocatori.)



Secondo Lavoro: complessità livello I, ②-④ giocatori, Costruire una Stalla e/o Cuocere il Pane

La casella azione Secondo Lavoro viene utilizzata solo al livello I di complessità, tranne che nella partita in solitario. Come azione, potete costruire esattamente 1 stalla per 1 legno. Inoltre, o in alternativa, potete effettuare un’azione “Cuocere il Pane”. (Questa informazione può essere trovata anche a pagina 1 dell’appendice del gioco base.)



Luogo di Incontro: complessità livelli I-II, Diventare il Primo Giocatore e Casella di Accumulo: +1 Cibo
Ai livelli I e II, la casella azione “Luogo di Incontro” non vi permette di giocare una piccola miglioria, ma potete invece prendere tutto il cibo che si è accumulato sulla casella. Nella fase preparazione di ogni round, 1 cibo viene collocato sulla casella di accumulo. Nella partita in solitario, la casella azione “Luogo di Incontro” rimane invariata. (Questo nuovo Luogo di Incontro è stampato sulla carta copertura, insieme alla casella azione “Semi di Grano”. Quest’ultima non differisce dalla casella azione stampata sul tabellone di gioco.)

5 Variante

Per aumentare un po’ il grado di sfida, è consigliabile giocare con la seguente variante che introduce un altro utilizzo del combustibile.

Ogni volta che i giocatori costruiscono (non migliorano) una miglioria con il simbolo , collocano 1 segnalino combustibile dalla riserva generale sulla miglioria per cucinare, indicando che la miglioria “non è ancora in uso”. I giocatori non possono utilizzare la miglioria per cucinare finché non rimuovono il segnalino combustibile dalla carta pagando 1 combustibile dalla propria riserva in qualsiasi momento.

Le seguenti regole si applicano ai miglioramenti:

- Se si migliora una miglioria per cucinare con un segnalino combustibile su di essa, i giocatori **muovono** il segnalino combustibile sul miglioramento, che rimane “non ancora in uso”.
- Se si migliora una miglioria per cucinare senza un segnalino combustibile su di essa, il miglioramento **non** ottiene un segnalino combustibile ed è da subito operativo.

