

Uwe Rosenberg AGRICOLA

**TUTTE LE CREATURE
GRANDI E PICCOLE**

**BIG
BOX**



di Uwe Rosenberg per 2 giocatori dai 10 anni in su

IDEA DEL GIOCO

I giocatori sono dei contadini che allevano pecore, maiali, mucche e cavalli. Tre lavoratori li aiutano a custodire gli animali nella loro fattoria. A ogni round, collocheranno a turno i propri lavoratori su delle caselle azione per recintare i pascoli, costruire stabbie e stalle e migliorare le proprie fattorie. Il vincitore è il giocatore che ha allevato il maggior numero di animali e che ha costruito gli edifici di maggior valore.

A PROPOSITO DI QUESTA EDIZIONE

"Agricola: Tutte le Creature Grandi e Piccole" fu pubblicato originariamente nel 2012. Questa nuova edizione "Big Box" è una versione riveduta che contiene il gioco base originale e le sue due espansioni. Questa edizione include anche dei segnalini risorse e lavoratori sagomati al posto dei dischetti colorati. Nessuna regola è stata cambiata dall'edizione originale, ma sono stati cambiati dei termini e gli edifici speciali sono stati parzialmente riscritti.

PANORAMICA GENERALE

La seguente illustrazione mostra come potrebbe apparire la fattoria di un giocatore alla fine della partita. Le vignette di testo offrono un'anteprima di quello che aspetta i giocatori. Tutte queste informazioni saranno spiegate in dettaglio nelle pagine successive.

Separare la propria fattoria in pascoli. Questo permette di custodire pecore, maiali, mucche e cavalli. La maggior parte dei punti si ottiene dagli animali.

È possibile custodire degli animali aggiuntivi negli edifici: questa stalla può custodire cinque animali.

I muri attorno agli edifici agiscono anche da barriere per i pascoli.

Ogni casella pascolo può custodire due animali dello stesso tipo.

Aggiungere delle espansioni alla propria fattoria. Le espansioni della fattoria pienamente utilizzate danno punti bonus.

Gli edifici possono fare aumentare il punteggio dei giocatori: questo stabbio vale un punto.

Gli edifici speciali forniscono vari benefici, come animali gratuiti ed effetti speciali.

Le mangiatoie raddoppiano il numero di animali che possono essere custoditi in un edificio o in un pascolo.

Una mangiatoia non recintata non può custodire più di un animale.



CONTENUTO

sulle fustelle



1 tabellone di gioco



1 segnalino primo giocatore



2 plance fattoria
(una per ogni giocatore)

9 segnalini sostitutivi
(3x "4 legni"; 1x "4 pietre",
"4 canne", "4 pecore",
"4 maiali", "4 mucche"
e "4 cavalli")



5 espansioni fattoria



5 tessere
"Stabbio" (con
"Stalla" sul retro)



4 edifici speciali base
(gialli sul retro)

54 edifici speciali
(verdi sul retro)

componenti di legno



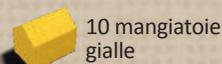
6 lavoratori in colori
diversi per giocatore
(rosso e blu)



26 barriere gialle



37 risorse da costruzione
(17 "legni", 15 "pietre"
e 5 "canne")

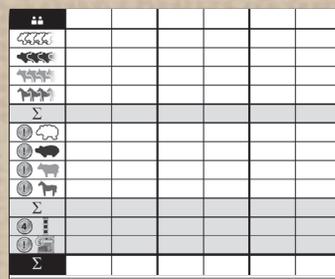


10 mangiatoie
gialle



65 animali
(22 "pecore", 16 "maiali",
13 "mucche" e 14 "cavalli")

e anche



1 blocco segnapunti

5 bustine
trasparenti



questo regolamento

Gli animali e le risorse da costruzione vengono chiamate collettivamente "merci".

PREPARAZIONE

1. Collocare il **tabellone di gioco** al centro dell'area di gioco.
2. Ogni giocatore prende una **plancia fattoria** e la colloca di fronte a sé in modo da avere la **foresta** in cima e la **strada** in fondo. Sceglie un colore e prende i **3 lavoratori** corrispondenti, collocandoli accanto alla sua plancia fattoria.
3. A ogni giocatore vengono date **9 barriere**. Collocate le **8 barriere** rimanenti accanto al tabellone di gioco, vicino alla casella azione "Espansione".
4. Collocare **4 espansioni fattoria**, **4 tessere "Stabbio/Stalla"** e le **10 mangiatoie** da parte, così come le **risorse da costruzione** e gli **animali**. Questi formano la **riserva generale**.
5. Disporre gli **edifici speciali base** "Casa a Graticcio", "Deposito", "Rimessa" e "Stalla Aperta" (con il retro giallo) l'uno accanto all'altro, lungo il bordo inferiore del tabellone di gioco.
6. Determinare casualmente chi ottiene il **segnalino primo giocatore**.

PARTITA AVANZATA

Per la prima partita, la preparazione si svolge come descritto. Successivamente si potrebbe desiderare di usare degli edifici speciali aggiuntivi per una maggiore varietà e un'esperienza di gioco più profonda. Se è questo il caso, applicare le seguenti modifiche durante la preparazione:

Usare **5 espansioni fattoria** e **5 tessere "Stabbio/Stalla"**.

Pescare **4 edifici speciali casuali** (con il retro verde) e collocarli assieme ai quattro edifici speciali base. (Ottenendo quindi un totale di 8 edifici speciali.) I giocatori esperti dovrebbero aggiungere **4 edifici speciali casuali aggiuntivi** (per un totale di 12 edifici speciali in gioco, inclusi gli edifici speciali base).

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si compone di 8 round. Ogni round si svolge attraverso le quattro fasi seguenti, in questo ordine:

- I. Fase Rifornimento
- II. Fase Lavoro
- III. Fase Ritorno a Casa
- IV. Fase Riproduzione

Dopo 8 round, i giocatori calcolano i propri punteggi e determinano il vincitore.

I. Fase Rifornimento

All'inizio di ogni round, i giocatori devono rifornire alcune caselle azione sul tabellone di gioco con la merce stampata su di esse, anche se sono presenti delle merci rimaste dai round precedenti. I giocatori possono riconoscere queste caselle dalla freccia rifornimento su di esse.

Non collocare alcuna merce sulle caselle azione prive della freccia rifornimento.

Tutte le caselle azione per gli animali mostrano una seconda merce tra parentesi, che indica:

- Se la casella azione è **vuota**, aggiungere la prima merce mostrata come di norma e ignorare la merce tra parentesi.
- Se la casella azione contiene **una o più merci**, aggiungere invece la merce mostrata tra parentesi.



Questa casella azione accumula 1 pietra per round.



Questa casella azione **non** accumula merci.



Esempio: Nel round 1, collocare 1 canna su questa casella azione. A condizione che nessun giocatore prenda le merci su questa casella, aggiungere 1 pecora in ogni round successivo. Una volta che le merci sono state prese, aggiungere 1 canna di nuovo nel prossimo round.



Nota: Non dimenticare di aggiungere 1 barriera gialla dalla riserva generale alla casella azione "Espansione", dal momento che queste barriere "contano" anche gli otto round che dura la partita. (Il numero di barriere rimaste nella riserva generale indica quanti round mancano ancora da giocare.)

II. Fase Lavoro

Questa è la fase principale della partita. Partendo dal primo giocatore, i giocatori svolgeranno il proprio turno alternandosi, collocando un lavoratore alla volta, fino a quando tutti i lavoratori non saranno stati collocati sul tabellone di gioco.

Quando un giocatore colloca un lavoratore su una casella azione, **deve immediatamente** effettuare l'azione (o le azioni) mostrata sulla casella.

Non è possibile collocare un lavoratore su una casella azione senza effettuare almeno una delle azioni raffigurate. (Le caselle azione sono spiegate in dettaglio alle pagine 6 e 7.)

Importante: Le caselle azione occupate da un lavoratore sono bloccate per il resto della fase lavoro attuale. La fase lavoro termina quando tutti i sei lavoratori sono stati collocati.



Quando utilizza una casella azione che ha accumulato merci, il giocatore le prende dalla casella azione. I giocatori collocano le risorse da costruzione (*legno, pietra, canna*) nella propria riserva personale; non c'è limite al numero di risorse che si possono tenere. Gli animali devono essere collocati nella fattoria dei giocatori oppure fuggiranno, ovvero dovranno essere rimessi nella riserva generale. Pascoli, edifici e mangiatoie aiutano a evitare che ciò accada (vedi "Allevare Animali" nelle due pagine successive).

III. Fase Ritorno a Casa

Quando la fase lavoro termina, tutti i lavoratori ritornano alle loro fattorie.

IV. Fase Riproduzione

Alla fine di ogni round, gli animali si riproducono.

Se un giocatore possiede **almeno 2 animali** dello stesso tipo, ottiene 1 altro animale di quel tipo. (Gli animali si riproducono anche se gli animali genitori non si trovano nella stessa casella.) I giocatori devono immediatamente collocare l'animale neonato oppure fuggirà.

Importante: I giocatori possono ottenere **al massimo 1** pecora, 1 maiale, 1 mucca e 1 cavallo per fase riproduzione, anche se hanno più coppie di animali dello stesso tipo.



Esempio: Anche se un giocatore possiede 2 pecore in uno stabbio e altre 2 in un altro, il giocatore ottiene 1 sola pecora aggiuntiva per fase riproduzione.

Consiglio: Questa fase può essere giocata simultaneamente.

Fine del Round

Il round attuale termina dopo che entrambi i giocatori hanno fatto riprodurre i propri animali. Dopo i round dall'1 al 7, si procede con la fase rifornimento del round successivo. La partita termina dopo il round 8 (vedi "Fine della Partita e Calcolo del Punteggio" a pagina 8).

Nota: Il primo giocatore non cambia automaticamente. Per diventare il primo giocatore, si deve effettuare l'azione corrispondente (vedi pagina 6).

ALLEVARE GLI ANIMALI

Gli animali possono essere custoditi all'interno dei pascoli e in alcuni edifici. Le mangiatoie aumentano la capienza potenziale degli animali.

Custodire gli Animali nei Pascoli

I pascoli sono formati da caselle fattoria recintate da barriere. Le barriere vengono collocate sui bordi delle caselle fattoria. Anche i muri attorno agli edifici servono da barriere per i pascoli. **Ogni casella in un pascolo può custodire fino a 2 animali. Gli animali in un pascolo devono essere dello stesso tipo.**



Esempio: Questo pascolo include 2 caselle fattoria che sono state recintate con 5 barriere. Il muro a destra della Residenza serve da sesta barriera. Il pascolo può custodire 4 animali dello stesso tipo.

Ai giocatori è permesso avere dei pascoli non completati con delle barriere mancanti. **I pascoli non completati non possono custodire alcun animale.** Inoltre, ai giocatori è permesso suddividere pascoli esistenti in un momento successivo collocando delle barriere al suo interno.

Sono presenti due caselle azione per collocare le barriere (vedi pagina 6): una permette di costruire degli steccati (con il legno), l'altra permette di costruire dei muri (con la pietra). Non ha importanza che le barriere siano fatte di legno o di pietra. Non c'è bisogno (e non si è proprio tenuti a farlo) di distinguerle tra di loro successivamente.

Nota: I giocatori possono collocare delle barriere solo dalla propria riserva personale. Iniziano la partita con 9 barriere; possono ottenerne altre utilizzando la casella azione "Espansione" (vedi pagina 7).

Custodire gli Animali negli Edifici

Gli animali possono anche essere custoditi in molti edifici. Di norma, gli edifici vengono costruiti sulle caselle fattoria che non contengono già un edificio. Costruirli rende più facile completare i pascoli, visto che i quattro muri attorno a un edificio servono anche da barriere (vedi esempio).



Esempio: Grazie allo stabbio che ha costruito in precedenza, il giocatore ha bisogno di sole 4 barriere per creare questo pascolo. Occorre ricordare che non avrà a disposizione molte barriere nel corso dell'intera partita.

Gli edifici possono essere costruiti all'interno di pascoli interamente completati e sulle caselle che contengono una mangiatoia ma nessuna tessera (vedi anche "Custodire gli Animali con le Mangiatoie").



Esempio: Questo pascolo di tre caselle è stato separato da uno stabbio. In precedenza poteva custodire 6 animali dello stesso tipo. Dopo avere costruito lo stabbio, c'è spazio per $2+3+2=7$ animali, di 3 tipi diversi (separati).

Quando un giocatore colloca un edificio adiacente a delle barriere già esistenti, le barriere illustrate sull'edificio non forniscono alcun beneficio aggiuntivo. In ogni caso, i giocatori non possono rimettere nella riserva personale barriere già collocate in precedenza.

Consiglio: A volte è una mossa intelligente recintare parzialmente dei pascoli per poter poi usare un edificio per completarli definitivamente. In questo modo, i giocatori possono risparmiare delle barriere preziose.

Esistono tre tipi di edifici: stabbi, stalle ed edifici speciali. Ogni tipo viene costruito su una casella azione diversa (vedi pagine 6 e 7).

Stabbi e Stalle

Stabbi e stalle sono i due lati della stessa tessera e vengono utilizzati in ogni partita. Un giocatore deve come prima cosa costruire uno stabbio, prima di poterlo migliorare successivamente in una stalla.

Gli stabbi possono custodire fino a 3 animali dello stesso tipo, come indicato dal numero mostrato nell'angolo in basso a destra della tessera. Ogni stabbio costa 3 pietre e 1 canna e vale 1 punto durante il calcolo del punteggio.



Le stalle sono i miglioramenti degli stabbi. Quando un giocatore migliora uno stabbio in una stalla, gira semplicemente la tessera sul lato opposto. Il miglioramento costa 5 legni o 5 pietre, a sua scelta. **Ogni stalla può custodire fino a 5 animali dello stesso tipo** e vale 4 punti durante il calcolo del punteggio.



Edifici Speciali

Come gli stabbi e le stalle, la maggior parte degli edifici speciali è in grado di custodire gli animali. Alcuni forniscono degli effetti immediati descritti sull'edificio; altri possiedono degli effetti permanenti dei quali i giocatori possono beneficiare durante l'intero corso della partita.



Gli effetti di tutti gli edifici speciali sono spiegati in dettaglio alle pagine 9-12.

La Residenza

I giocatori iniziano la partita con un edificio speciale già stampato sulla loro plancia fattoria, che fornisce spazio per 1 animale (una sorta di animale domestico). Alcuni edifici speciali, come la Casa a Graticcio, permettono ai giocatori di migliorare la Residenza e di custodire degli animali aggiuntivi.



Custodire gli Animali con le Mangiatoie

Le mangiatoie raddoppiano il numero di animali che possono essere custoditi in un edificio o in un pascolo.



$$3 \times 2 = 6$$

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

$$1 \times 2 = 2$$

Esempio: Uno stabbio con una mangiatoia può custodire fino a 6 animali dello stesso tipo. La mangiatoia nel pascolo raddoppia la sua intera capienza: ora può custodire fino a 8 animali dello stesso tipo. La Residenza con una mangiatoia ora può custodire fino a 2 animali dello stesso tipo.

Una mangiatoia su una casella fattoria che non fa parte di un pascolo completato può custodire esattamente 1 animale.



Esempio: Un cavallo può essere felicemente nutrito da questa mangiatoia indipendente.

- Un giocatore può costruire al massimo una mangiatoia su ogni casella fattoria. Può avere molteplici mangiatoie in un pascolo, a patto che ogni mangiatoia si trovi su una casella diversa. Gli effetti sono cumulativi.



Esempio: Grazie alle due mangiatoie, questo pascolo di due caselle può custodire fino a 16 animali dello stesso tipo. La capienza base (di 4 animali) viene raddoppiata e poi raddoppiata nuovamente.

- Un giocatore può recintare un pascolo attorno a una mangiatoia indipendente. Se lo fa, l'effetto della mangiatoia cambia per adattarsi alla sua nuova zona circostante.
- Un giocatore può costruire uno stabbio o un edificio speciale su una casella con una mangiatoia già esistente. In quel caso, la mangiatoia rimane ma anche in questo caso il suo effetto cambia.
- Un giocatore può migliorare uno stabbio con una mangiatoia per farlo diventare una stalla con una mangiatoia.

Spostare gli Animali

Una volta che un giocatore costruisce qualcosa, non può più spostarla né rimuoverla. Gli animali, d'altro canto, possono scorrazzare in giro. Un giocatore può spostare gli animali sulla propria fattoria oppure rimuoverli dalla propria fattoria in qualsiasi momento desidera. (Spostare gli animali è importante se un giocatore vuole usare al meglio lo spazio a sua disposizione.)



Esempio: Un giocatore ha appena preso un maiale e una pecora. Per poterli collocare nella propria fattoria, sposta il suo maiale dalla Residenza al pascolo vuoto, insieme al maiale appena ottenuto. Ora la pecora può essere collocata nella Residenza.

LE CASELLE AZIONE

Muri

Quando un giocatore utilizza questa casella azione, colloca immediatamente un qualsiasi numero di barriere dalla propria riserva personale (*ma almeno una*) sulla propria plancia fattoria. Ogni nuova barriera che colloca costa 2 pietre, tranne le prime due, che può collocare gratuitamente. (*Un giocatore può utilizzare questa casella azione anche solo per collocare le barriere gratuite. Vedi "Custodire gli Animali nei Pascoli" a pagina 4 per ulteriori dettagli su come utilizzare le barriere.*)

Steccati

Quando un giocatore utilizza questa casella azione, colloca immediatamente un qualsiasi numero di barriere dalla propria riserva personale (*ma almeno una*) sulla propria plancia fattoria. Ogni nuova barriera che colloca costa 1 legno. (*Vedi "Custodire gli Animali nei Pascoli" a pagina 4 per ulteriori dettagli su come utilizzare le barriere.*)

Mangiatoie

Quando un giocatore utilizza questa casella azione, colloca immediatamente un qualsiasi numero di mangiatoie dalla propria riserva personale (*ma almeno una*) su delle caselle fattoria che non contengono già una mangiatoia. (*Un giocatore può collocare le mangiatoie all'interno o all'esterno dei pascoli e negli edifici.*)

Ogni nuova mangiatoia costa 3 legni, tranne la prima, che può collocare gratuitamente. (*Un giocatore può utilizzare questa casella azione anche solo per collocare la mangiatoia gratuita. Vedi "Custodire gli Animali con le Mangiatoie" a pagina 5 per ulteriori dettagli su come utilizzare le mangiatoie.*)

Stabbio

Quando un giocatore utilizza questa casella azione, paga immediatamente 3 pietre e 1 canna dalla propria riserva personale e colloca una tessera "Stabbio/Stalla" con il lato "Stabbio" a faccia in su su una casella fattoria che non contenga già un edificio. (*La casella può contenere una mangiatoia, che rimane dopo avere collocato lo stabbio. Vedi "Custodire gli Animali negli Edifici" a pagina 4 per ulteriori dettagli.*) Un giocatore può costruire al massimo uno stabbio per azione.

Stalle

Quando un giocatore utilizza questa casella azione, gira immediatamente un qualsiasi numero di tessere "Stabbio" sulla propria plancia fattoria (*ma almeno una*) sul lato "Stalla" pagando 5 legni oppure 5 pietre per ogni tessera che gira. È possibile pagare alcune tessere con legno e altre con pietra, ma **non** si può pagare una singola tessera con una combinazione di entrambe (*come ad esempio 3 legni e 2 pietre*). I componenti sulla tessera (*come gli animali o una mangiatoia*) rimangono su di essa.

Edificio Speciale

Sono presenti due di queste caselle azione, il che significa che fino a due lavoratori (*anche due dello stesso giocatore*) possono costruire un edificio speciale ogni round. Quando un giocatore utilizza una di queste caselle, costruisce immediatamente uno degli edifici speciali disponibili pagando il costo di costruzione mostrato sulla tessera. Dopodiché colloca la tessera su una casella fattoria che non contenga già un edificio. (*La casella può contenere una mangiatoia, che rimane dopo avere collocato l'edificio speciale.*) Occorre notare che alcuni edifici speciali hanno un prerequisito che deve essere soddisfatto prima di poterli costruire. (*La Stalla Aperta, per esempio, richiede che si sostituisca uno stabbio. Vedi "Custodire gli Animali negli Edifici" a pagina 4 per ulteriori dettagli.*) Un giocatore può costruire al massimo un edificio speciale per azione.

Nota: Un giocatore non può utilizzare queste caselle azione per costruire stabbi e stalle.

Primo Giocatore e 1 Legno

Questa casella azione accumula 1 legno per round. Quando un giocatore la utilizza, prende immediatamente tutto il legno che si è accumulato sulla casella e lo colloca nella sua riserva personale. Inoltre, il giocatore prende il segnalino primo giocatore e lo colloca di fronte a sé. A partire dal round successivo e fino a quando è in possesso del segnalino, quel giocatore sarà il primo a svolgere il turno di ogni fase lavoro. (*L'ordine di turno della fase lavoro attuale non cambia.*)



3 Legni

Questa casella azione accumula 3 legni per round. Quando un giocatore la utilizza, prende immediatamente tutto il legno che si è accumulato sulla casella e lo colloca nella sua riserva personale.

1 Pietra

Questa casella azione accumula 1 pietra per round. Quando un giocatore la utilizza, prende immediatamente tutte le pietre che si sono accumulate sulla casella e le colloca nella sua riserva personale.

2 Pietre

Questa casella azione accumula 2 pietre per round. Quando un giocatore la utilizza, prende immediatamente tutte le pietre che si sono accumulate sulla casella e le colloca nella sua riserva personale.

Risorse da Costruzione

Quando un giocatore utilizza questa casella azione, prende immediatamente 1 legno, 1 pietra e 1 canna dalla riserva generale e colloca queste risorse da costruzione nella sua riserva personale.

Espansione

Questa casella azione accumula 1 barriera per round. Quando un giocatore la utilizza, prende immediatamente tutte le barriere che si sono accumulate sulla casella e le colloca nella sua riserva personale. Inoltre, il giocatore prende un'espansione fattoria dalla riserva generale, se ve ne sono disponibili, e la aggiunge alla sinistra o alla destra della propria plancia fattoria. Le illustrazioni della foresta in cima e della strada in fondo devono allinearsi con la sua plancia fattoria. Una volta aggiunta, l'espansione fattoria conta come facente parte della sua plancia fattoria (*estesa*). (Qualsiasi regola che si riferisce alla plancia fattoria include sempre qualsiasi espansione fattoria che il giocatore abbia aggiunto a essa.)

Canna e Pecora

Questa casella azione accumula 1 pecora per round, a meno che non sia vuota. Se è vuota, inizia invece con 1 canna. Quando un giocatore la utilizza, prende immediatamente la canna collocandola nella sua riserva personale e prende tutte le pecore che si sono accumulate sulla casella. Deve collocare immediatamente le pecore sulla plancia fattoria oppure rimetterne alcune o tutte nella riserva generale.

Maiale e Pecora

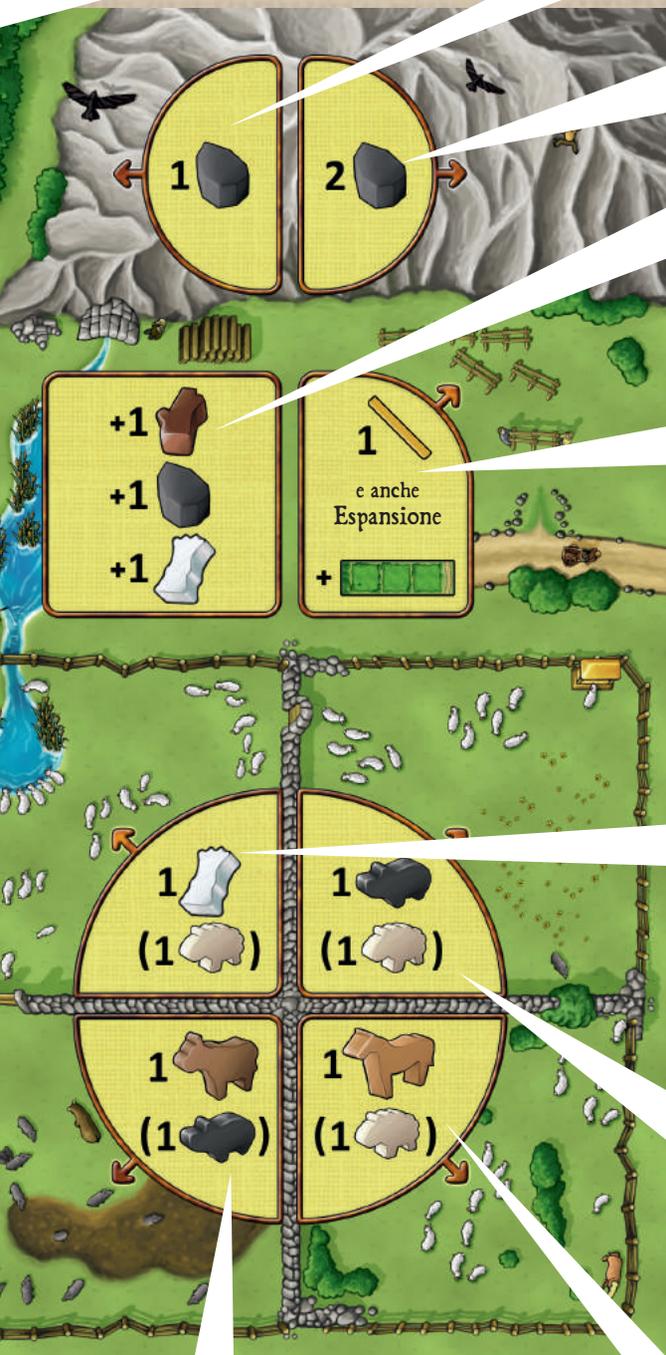
Questa casella azione accumula 1 pecora per round, a meno che non sia vuota. Se è vuota, inizia invece con 1 maiale. Quando un giocatore la utilizza, prende immediatamente tutti gli animali che si sono accumulati sulla casella. Deve collocare immediatamente gli animali sulla plancia fattoria oppure rimetterne alcuni o tutti nella riserva generale.

Mucca e Maiale

Questa casella azione accumula 1 maiale per round, a meno che non sia vuota. Se è vuota, inizia invece con 1 mucca. Quando un giocatore la utilizza, prende immediatamente tutti gli animali che si sono accumulati sulla casella. Deve collocare immediatamente gli animali sulla plancia fattoria oppure rimetterne alcuni o tutti nella riserva generale.

Cavallo e Pecora

Questa casella azione accumula 1 pecora per round, a meno che non sia vuota. Se è vuota, inizia invece con 1 cavallo. Quando un giocatore la utilizza, prende immediatamente tutti gli animali che si sono accumulati sulla casella. Deve collocare immediatamente gli animali sulla plancia fattoria oppure rimetterne alcuni o tutti nella riserva generale.



SE I COMPONENTI SI ESAURISCONO

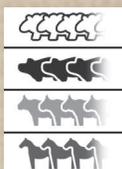
In alcune partite può capitare che degli animali o delle risorse da costruzione scarseggino. Per questa ragione, il gioco include dei **segnalini sostitutivi** che rappresentano delle grandi quantità di merce individuale. Essi possono, naturalmente, essere scambiati per merce individuale in qualsiasi momento. Tutte le merci sono virtualmente illimitate.

Discorso diverso per quanto riguarda le mangiatoie (*massimo 10*), le tessere "Stabbio/Stalla" (*4 o 5*), le espansioni fattoria (*4 o 5*) e gli edifici speciali disponibili (*4, 8 o 12*). Una volta che questi componenti sono stati acquisiti dai giocatori, non ce ne sono altri disponibili. Notare che la Stalla Aperta migliora uno stabbio, che quindi diventa nuovamente disponibile.

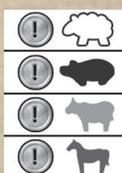
FINE DELLA PARTITA E CALCOLO DEL PUNTEGGIO

La partita termina dopo la fase riproduzione del round 8. (È possibile capire quale round si stia giocando guardando il numero di barriere rimanenti nella riserva generale, dal momento che ne viene aggiunta una al tabellone di gioco a ogni round.) Quando la partita è terminata, i giocatori prendono il blocco segnapunti e calcolano i loro punti.

■ **Contare quanti animali di ogni tipo si possiedono.** Sommare questi numeri per determinare il "punteggio animale" base. Ogni animale vale 1 punto, a prescindere dal tipo.



■ **Calcolare i punti bonus secondo la tabella mostrata sotto.** (Questa tabella è riportata anche sul lato della scatola.) Sommare questi valori per determinare il proprio "punteggio punti bonus".



■ Notare che un giocatore perde 3 punti per ogni tipo di animale di cui ha 3 esemplari o meno.

■ Dopo la 13ª pecora, l'11ª maiale, la 10ª mucca e il 9º cavallo, si calcola 1 punto bonus extra per ogni animale aggiuntivo.

■ **Ogni espansione fattoria in cui tutte le 3 caselle fattoria sono state utilizzate vale 4 punti.** Questo è il "punteggio espansione fattoria".



- Una casella fattoria è utilizzata se ha una tessera e/o una mangiatoia su di essa oppure se fa parte di un pascolo completato.
- Una casella fattoria è inutilizzata se fa parte di un pascolo non completato oppure senza barriere.
- Le espansioni fattoria che non sono completamente utilizzate non valgono alcun punto.
- Calcolare i punti delle espansioni fattoria è indipendente dal fatto che la plancia fattoria di partenza sia stata pienamente utilizzata o no.
- Utilizzare pienamente la plancia fattoria di partenza non vale punti (*oltre alle caratteristiche su di essa che valgono dei punti a sé stanti*).

■ **Gli edifici valgono il numero di punti stampati su di essi.** (Gli edifici sono gli stabbi, le stalle e gli edifici speciali.) Questo è il "punteggio edificio".

Nota: Gli edifici come il Deposito hanno un valore in punti variabile descritto sulla tessera.



Esempi: La fattoria mostrata sulla prima pagina di questo regolamento totalizzerebbe questo punteggio:



	12
	7
	5
	0
Σ	24
	2
	1
	0
	-3
Σ	0
	8
	10
Σ	42

VINCERE LA PARTITA

La somma totale degli animali, punti bonus, espansioni fattoria e punteggi degli edifici dei giocatori rappresentano il punteggio finale. In caso di pareggio, vince il giocatore che non è stato il primo giocatore nel round 1.

	0-3	1	2	3	4	5	6	...
	0-3	8-10	11-12	13	14	15	16	...
	0-3	7-8	9-10	11	12	13	14	...
	0-3	6-7	8-9	10	11	12	13	...
	0-3	5-6	7-8	9	10	11	12	...

RICONOSCIMENTI

Autore: Uwe Rosenberg

Supervisione e revisione: Grzegorz Kobiela

Illustrazioni e progettazione grafica: Klemens Franz | atelier198

Traduzione e revisione: Denise Venanzetti e Massimo Bianchini

Adattamento grafico: Ilaria Borza

Questa edizione riveduta è basata sul lavoro di Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt, Thalke Steinke e Bernd Lautenschlager che hanno revisionato il regolamento originale, così come la sua traduzione inglese originale di Patrick Korner. Ringraziamo molto sia loro che gli oltre 60 playtester che hanno contribuito allo sviluppo del gioco originale!



© 2018 Lookout GmbH

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

Edizione italiana:
Asmodee Italia Srl
Viale della Resistenza, 58
42018 San Martino in Rio (RE)
Italia
www.asmodee.it
In caso di parti mancanti o difettose:
servizioclienti@asmodee.com

APPENDICE

Nelle quattro pagine seguenti verranno spiegati nel dettaglio gli edifici speciali. A volte, alcuni edifici speciali si riferiranno a posizioni specifiche nella fattoria: queste sono spiegate nell'illustrazione seguente.



EDIFICI SPECIALI BASE

Casa a Graticcio

(Costo: 3 legni, 2 pietre, 1 canna; Punti: 5)

La Casa a Graticcio migliora la Residenza e deve essere costruita su di essa. Un giocatore non può costruire la Casa a Graticcio su una casella fattoria diversa. Un giocatore può custodire fino a 2 animali dello stesso tipo nella Casa a Graticcio.

Nota: Sono presenti un totale di tre migliori per la Residenza: Casa-Stalla, Casa a Graticcio e Casa di Legno. Ognuna di queste migliori può solamente migliorare la Residenza, e solo una di queste può farlo. Una Residenza sulla quale si è costruita una migliore non conta più per alcun effetto.

Deposito

(Costo: 2 legni, 1 canna; Punti: ½ per ogni risorsa da costruzione)

Durante il calcolo del punteggio, il Deposito vale mezzo punto per ogni risorsa da costruzione rimasta nella riserva personale del giocatore. (Solo le risorse da costruzione nella riserva personale contano. Le pietre sullo Scalpellino, per esempio, non contano per il Deposito.) Non si deve arrotondare né per eccesso né per difetto; i mezzi punti sono possibili. Un giocatore non può custodire animali nel Deposito.

Rimessa

(Costo: 2 legni, 1 pietra; Punti: 0)

Quando un giocatore costruisce la Rimessa, prende immediatamente (e solo una volta) 1 animale a sua scelta (pecora, maiale, mucca o cavallo) dalla riserva generale e lo colloca sulla sua fattoria (anche nella Rimessa). Un giocatore può custodire al massimo 1 animale nella Rimessa.

Stalla Aperta

(Costo: a scelta, 3 legni o 3 pietre; Punti: 2)

La Stalla Aperta funziona come uno stabbio nella fattoria di un giocatore (incluso lo Stabbio delle Mucche o lo Stabbio dei Maiali) e deve essere collocata sulla stessa casella fattoria dello stabbio sostituito. Un giocatore non può costruire la Stalla Aperta su una casella fattoria diversa. Lo stabbio sostituito viene rimosso nella riserva generale. (Quella tessera è di nuovo disponibile a entrambi i giocatori.)

Dopodiché il giocatore prende immediatamente (e solo una volta) 1 mucca o 1 cavallo dalla riserva generale e lo colloca sulla sua fattoria (oppure lo lascia fuggire). Un giocatore può custodire fino a 5 animali dello stesso tipo nella Stalla Aperta.

Nota: Anche se agisce da stalla, un giocatore non può costruire la Stalla Aperta tramite la casella azione "Stalle", ma solo tramite le caselle azione "Edificio Speciale".

EDIFICI SPECIALI

Allevamento Bovino

(Costo: 2 legni, 2 pietre; Punti: 1)

Ogni volta che un giocatore aggiunge un'espansione fattoria alla propria plancia (attraverso l'azione "Espansione" oppure la Casa di Campagna), può scambiare 1 pecora, 1 maiale o 1 cavallo per 1 mucca, che deve immediatamente collocare sulla sua fattoria. Un giocatore può custodire fino a 3 mucche (ma nessun altro animale) nell'Allevamento Bovino.

Ampliamento Residenza

(Costo: 1 legno; Punti: 4)

L'Ampliamento Residenza deve essere costruito nel secondo turno del round 1. Un giocatore non può costruire l'Ampliamento Residenza successivamente. (Il giocatore dovrebbe raccogliere legno nel suo primo turno se vuole costruirlo.) Quando un giocatore costruisce l'Ampliamento Residenza, deve collocarlo ortogonalmente adiacente alla sua Residenza. Non può costruire l'Ampliamento Residenza su una casella fattoria diversa. Una volta costruito, per il resto della partita il giocatore deve costruire tutti gli edifici in un gruppo, collocando qualsiasi nuovo stabbio o edificio speciale ortogonalmente adiacente a un edificio esistente (stabbio, stalla oppure edificio speciale, inclusa la Residenza già stampata). Come compensazione, l'Ampliamento Residenza vale 4 punti. Un giocatore può custodire fino a 3 animali dello stesso tipo nell'Ampliamento Residenza.

Interazioni con altri edifici speciali:

- **Carpentiere:** Un giocatore non può ricollocare uno stabbio se questo porta alla separazione di uno o più edifici dal gruppo.
- **Serra:** Al giocatore è permesso costruire l'Ampliamento Residenza con la Serra, se questo succede durante il suo secondo turno nel round 1. Per fare ciò, il giocatore deve collocare l'Ampliamento Residenza adiacente sia alla Residenza che alla Serra.

Bottega del Falegname

(Costo: 2 legni, 2 pietre; Punti: 1)

Dopo avere costruito la Bottega del Falegname, per il resto della partita il giocatore può costruire immediatamente e gratuitamente ogni nuova barriera che ottiene (tramite la casella azione "Espansione" o un edificio speciale). Un giocatore può custodire fino a 2 animali dello stesso tipo nella Bottega del Falegname.

Campo di Barbabietole

(Costo: -; Punti: 0)

Il Campo di Barbabietole richiede che un giocatore possieda almeno una coppia di ogni tipo di animale (2 pecore, 2 maiali, 2 mucche e 2 cavalli). (Il giocatore continua a custodire gli animali.) Un giocatore non può costruire il Campo di Barbabietole se ha solo 1 animale di un tipo specifico oppure se proprio gli manca un tipo. (Il giocatore deve avere gli animali prima di ottenere gli animali aggiuntivi dal Campo di Barbabietole.) Il Campo di Barbabietole non costa alcuna risorsa da costruzione. Quando un giocatore costruisce il Campo di Barbabietole, prende immediatamente (e solo una volta) 1 pecora, 1 maiale, 1 mucca e 1 cavallo dalla riserva generale e li colloca sulla sua fattoria (oppure li lascia fuggire). Un giocatore non può custodire animali nel Campo di Barbabietole.

Canile

(Costo: 2 legni; Punti: 0)

Il Canile permette a un giocatore di custodire 1 pecora in ogni casella fattoria inutilizzata nella riga centrale e nella riga inferiore della sua fattoria. (Queste due righe non confinano con la foresta. Vedi "Fine della Partita e Calcolo del Punteggio" a pagina 8 per ulteriori dettagli su quando una casella fattoria viene considerata inutilizzata.) Un giocatore non può custodire animali nel Canile.

- Nota:
- Sono presenti quattro edifici speciali che permettono di custodire animali in caselle fattoria inutilizzate: Canile, Casificio, Gabbia dei Cinghiali Selvatici e Scuderia. I loro effetti sono cumulativi.
 - Una casella fattoria con la pecora del Canile viene comunque considerata inutilizzata.

Capanna dei Servitori

(Costo: 2 legni; Punti: 0)

Quando un giocatore costruisce la Capanna dei Servitori, può collocare immediatamente (e solo una volta) 2 barriere dalla sua riserva personale sulla sua fattoria gratuitamente. Inoltre, può pagare immediatamente (e solo una volta) 2 legni per collocare una mangiatoia sulla sua fattoria. Un giocatore può custodire al massimo 1 animale nella Capanna dei Servitori.



Capanna di Canne

(Costo: 1 legno, 3 canne; Punti: 0)

Quando un giocatore costruisce la Capanna di Canne, ottiene immediatamente indietro (e solo una volta) le 3 canne che ha appena pagato. (Il giocatore deve comunque avere 3 canne prima di costruire la Capanna di Canne.) Un giocatore può custodire fino a 3 animali dello stesso tipo nella Capanna di Canne.

Nota: Anche se la Capanna di Canne ha un tetto di canne come uno stabbio, non è considerata uno stabbio.



Carpentiere

(Costo: 1 legno, 1 pietra; Punti: 1)

In qualsiasi momento e per un qualsiasi numero di volte durante la partita (anche al di fuori della fase lavoro), un giocatore può spostare le mangiatoie e gli stabbi sulla sua fattoria (incluso lo Stabbio delle Mucche e lo Stabbio dei Maiali, ma non le stalle). Gli animali non fuggono nel processo, a meno che il giocatore non finisca con meno spazio per loro in seguito. Un giocatore non può custodire animali sul Carpentiere.



Casa d'Angolo

(Costo: 2 pietre, 1 canna; Punti: 4)

La Casa d'Angolo deve essere costruita in uno dei quattro angoli della fattoria. Un giocatore non può costruire la Casa d'Angolo su una casella fattoria diversa. Una volta costruita, il giocatore non può più aggiungere espansioni fattoria alla sua plancia. (Quando utilizza la casella azione "Espansione", ottiene solo le barriere. Quando costruisce la Casa di Campagna, ottiene solo la mucca.) Come compensazione, la Casa d'Angolo vale 4 punti. Un giocatore può custodire fino a 3 animali dello stesso tipo nella Casa d'Angolo.



Casa di Campagna

(Costo: 3 legni, 3 pietre; Punti: 1)

Quando un giocatore costruisce la Casa di Campagna, prende immediatamente (e solo una volta) 1 mucca dalla riserva generale e la colloca sulla sua fattoria (anche nella Casa di Campagna). Inoltre, aggiunge immediatamente (e solo una volta) un'espansione fattoria alla sua plancia, se ve ne sono disponibili. Un giocatore può custodire fino a 3 animali dello stesso tipo nella Casa di Campagna.

Note:

- Un giocatore deve collocare la Casa di Campagna prima di aggiungere l'espansione fattoria. Non può collocare la Casa di Campagna sull'espansione fattoria che ottiene da essa.
- Anche se la Casa di Campagna ha un tetto di legno come una stalla, non è considerata una stalla.



Casa di Legno

(Costo: 2 legni, 1 canna; Punti: 0 o 4)

La Casa di Legno migliora la Residenza e deve essere costruita su di essa. Un giocatore non può costruire la Casa di Legno su una casella fattoria diversa. Durante il calcolo del punteggio, la Casa di Legno vale 4 punti se il giocatore ha almeno 4 legni nella sua riserva personale. La Casa di Legno non vale alcun punto se il giocatore ha 3 o meno legni. Un giocatore può custodire fino a 4 animali dello stesso tipo nella Casa di Legno.

Note:

- Sono presenti un totale di tre migliorie per la Residenza: Casa-Stalla, Casa a Graticcio e Casa di Legno. Ognuna di queste migliorie può solamente migliorare la Residenza, e solo una di queste può farlo. Una Residenza sulla quale si è costruita una miglioria non conta più per alcun effetto.
- Un giocatore può conteggiare lo stesso legno sia per la Casa di Legno che per il Deposito.



Casa-Stalla

(Costo: 3 legni, 3 pietre, 1 canna; Punti: 3)

La Casa-Stalla migliora la Residenza e deve essere costruita su di essa. Un giocatore non può costruire la Casa-Stalla su una casella fattoria diversa. Un giocatore può custodire fino a 4 animali dello stesso tipo nella Casa-Stalla.

Note:

- Sono presenti un totale di tre migliorie per la Residenza: Casa-Stalla, Casa a Graticcio e Casa di Legno. Ognuna di queste migliorie può solamente migliorare la Residenza, e solo una di queste può farlo. Una Residenza sulla quale si è costruita una miglioria non conta più per alcun effetto.
- Anche se la Casa-Stalla ha un tetto di canne come uno stabbio, non è considerata uno stabbio.



Caseificio

(Costo: 3 pietre, 1 canna; Punti: 3)

Il Caseificio permette a un giocatore di custodire 2 mucche in ogni casella fattoria inutilizzata che si trova ortogonalmente adiacente alla tessera. (Vedi "Fine della Partita e Calcolo del Punteggio" a pagina 8 per ulteriori dettagli su quando una casella fattoria viene considerata inutilizzata.) Un giocatore può custodire fino a 2 mucche (ma nessun altro animale) nel Caseificio stesso.

Note:

- Sono presenti quattro edifici speciali che permettono di custodire animali in caselle fattoria inutilizzate: Canile, Caseificio, Gabbia dei Cinghiali Selvatici e Scuderia. I loro effetti sono cumulativi.
- Una casella fattoria con le mucche del Caseificio viene comunque considerata inutilizzata.



Centro di Fertilità

(Costo: 2 pietre; Punti: 0)

Il Centro di Fertilità cambia il modo nel quale gli animali si riproducono per il giocatore: ad ogni fase riproduzione, il giocatore avrà bisogno di 1 solo animale per tipo per ottenere 1 neonato di quel tipo. (Il giocatore non ottiene alcun neonato per tipi di animali che non possiede. Può comunque ottenere al massimo un neonato per tipo.) Un giocatore non può custodire animali nel Centro di Fertilità.



Commerciante di Animali

(Costo: 2 legni, 2 canne; Punti: 3)

In qualsiasi momento e per un qualsiasi numero di volte durante la fase lavoro, un giocatore può scambiare 2 animali di tipi diversi per 1 animale di un altro tipo. (Un giocatore non può farlo durante la fase riproduzione per fare spazio ai neonati.) Un giocatore può custodire fino a 2 animali dello stesso tipo sul Commerciante di Animali.



Costruttore di Steccati

(Costo: 1 pietra, 1 canna; Punti: 0)

Dopo avere costruito il Costruttore di Steccati, il giocatore può costruire immediatamente (e solo una volta) un qualsiasi numero di barriere dalla sua riserva personale per 1 legno ciascuna. (Questo effetto non richiede 1 lavoratore, come richiesto dalla casella azione "Steccati"). Un giocatore può custodire al massimo 1 animale sul Costruttore di Steccati.



Covone di Fieno

(Costo: -; Punti: 1)

Il Covone di Fieno non costa alcuna risorsa da costruzione. Aggiunge un effetto alternativo a tutte le stalle del giocatore (inclusa la Stalla Aperta). Anziché custodire fino a 5 animali di un tipo nella stalla, il giocatore può in alternativa custodire fino a 3 animali di un tipo e fino a 3 animali di un altro tipo. (Il giocatore non può custodire 6 animali dello stesso tipo.) Una mangiatoia raddoppia entrambi i valori, permettendo al giocatore di custodire fino a 6 animali di un tipo e fino a 6 animali di un altro tipo (oppure fino ai soliti 10 animali di un tipo). Un giocatore non può custodire animali nel Covone di Fieno.



Esperto di Pavimentazione

(Costo: 1 pietra, 1 canna; Punti: 0)

Quando un giocatore costruisce l'Esperto di Pavimentazione, prende immediatamente (e solo una volta) 1 maiale o 1 mucca dalla riserva generale e lo colloca sulla sua fattoria (oppure lo lascia fuggire). Un giocatore non può custodire animali sull'Esperto di Pavimentazione.

Nota: Anche se l'Esperto di Pavimentazione ha un tetto di canne come uno stabbio, non è considerato uno stabbio.



Falegnameria

(Costo: 1 pietra, 1 canna; Punti: 0)

Dopo avere costruito la Falegnameria, immediatamente prima di ogni fase riproduzione (inclusa la fase riproduzione del round nel quale il giocatore ha costruito la Falegnameria), il giocatore può pagare 2 legni per costruire esattamente 1 mangiatoia, se ve ne sono disponibili. (Questo non richiede un lavoratore. Il giocatore può utilizzare la nuova mangiatoia ottenuta già in quella fase riproduzione.) Un giocatore non può custodire animali nella Falegnameria.



Fattoria Biologica

(Costo: 2 legni, 3 pietre, 1 canna; Punti: 4)

Quando un giocatore costruisce la Fattoria Biologica, aggiunge immediatamente (e solo una volta) 1 animale dello stesso tipo dalla riserva generale a ogni pascolo che contiene esattamente 1 animale. (Questo effetto non si applica agli edifici che contengono 1 animale.) Un giocatore non può custodire animali nella Fattoria Biologica.



Gabbia

(Costo: 2 legni; Punti: 0)

Durante il calcolo del punteggio, gli animali nella Gabbia non contano. (Un giocatore non ottiene alcun punto o punti bonus per essi.) Un giocatore può custodire fino a 4 animali dello stesso tipo nella Gabbia.

Nota: La Gabbia non è considerata un pascolo.



Gabbia dei Cinghiali Selvatici

(Costo: 2 legni; Punti: 0)

La Gabbia dei Cinghiali Selvatici permette al giocatore di custodire 1 maiale in ogni casella fattoria inutilizzata che si trova sulla riga superiore della sua fattoria. (Questa riga confina con la foresta. Vedi "Fine della Partita e Calcolo del Punteggio" a pagina 8 per ulteriori dettagli su quando una casella fattoria viene considerata inutilizzata.) Un giocatore può custodire fino a 2 maiali (ma nessun altro animale) nella Gabbia dei Cinghiali Selvatici.

Note:

- Sono presenti quattro edifici speciali che permettono di custodire animali in caselle fattoria inutilizzate: Canile, Caseificio, Gabbia dei Cinghiali Selvatici e Scuderia. I loro effetti sono cumulativi.
- Una casella fattoria con i maiali della Gabbia dei Cinghiali Selvatici viene comunque considerata inutilizzata.
- La Gabbia dei Cinghiali Selvatici non è considerata un pascolo.



Granaio

(Costo: 3 legni; Punti: 0)

Dopo avere costruito il Granaio, il giocatore può immediatamente (e solo una volta) migliorare il prossimo stabbio che costruisce (incluso lo Stabbio delle Mucche o lo Stabbio dei Maiali) in una stalla. (Questo si applica anche se la prossima stalla che costruisce viene ottenuta da un effetto o da un edificio speciale, come ad esempio l'Impresa Edile.) Se il giocatore rifiuta la miglioria gratuita, non può utilizzarla con uno stabbio successivo. Un giocatore può custodire al massimo 1 animale nel Granaio.

Nota: Anche se il Granaio ha un tetto di legno come una stalla, non è considerato una stalla.

Grande Ampliamento
per ogni edificio adiacente

Grande Ampliamento
(Costo: 3 legni; Punti: 2 per ogni edificio adiacente)
Durante il calcolo del punteggio, il Grande Ampliamento vale 2 punti per ogni edificio ortogonalmente adiacente (stabbio, stalla o edificio speciale, inclusa la Residenza già stampata). Un giocatore può custodire fino a 2 animali dello stesso tipo nel Grande Ampliamento.

Note:

- Se il Grande Ampliamento è adiacente a una miglioria per la Residenza (Casa-Stalla, Casa a Graticcio o Casa di Legno), un giocatore non ottiene 2 punti aggiuntivi per avere costruito sopra alla Residenza, ma solo per la miglioria.
- Gli edifici diagonalmente adiacenti non contano. Un giocatore può ottenere al massimo 8 punti dal Grande Ampliamento.
- Se un giocatore costruisce il Grande Ampliamento e il Piccolo Ampliamento uno accanto all'altro, ognuno vale 2 punti per l'adiacenza con l'altro, come di norma.

Impresa Edile

Impresa Edile
(Costo: 2 legni, 1 pietra; Punti: 2)
In qualsiasi momento e per un qualsiasi numero di volte durante la partita (anche al di fuori della fase lavoro), un giocatore può pagare 2 pietre per sostituire 1 mangiatoia nella sua fattoria che non si trova all'interno di un edificio con 1 stabbio normale (non uno Stabbio delle Mucche o uno Stabbio dei Maiali). Lo stabbio deve essere collocato sulla stessa casella fattoria della mangiatoia che è stata sostituita. (Al giocatore è permesso sostituire una mangiatoia in un pascolo.)

Un giocatore non può utilizzare l'effetto dell'Impresa Edile se non ci sono stabbi rimanenti nella riserva generale. Un giocatore non può custodire animali nell'Impresa Edile.

Laboratorio

Laboratorio
(Costo: 2 legni, 1 pietra; Punti: 2)
Dopo avere costruito il Laboratorio, ogni volta che il giocatore effettua l'azione "Stabbio" (tramite la casella azione "Stabbio" o il Laboratorio Domestico), può collocare immediatamente (e solo una volta per azione "Stabbio") fino a 2 barriere dalla sua riserva personale sulla sua fattoria gratuitamente. Un giocatore può custodire al massimo 1 animale nel Laboratorio.

Laboratorio Domestico

Laboratorio Domestico
(Costo: 2 legni, 1 canna; Punti: 1)
Dopo avere costruito il Laboratorio Domestico, immediatamente prima di ogni fase riproduzione (inclusa la fase riproduzione del round nel quale il giocatore ha costruito il Laboratorio Domestico), il giocatore può pagare 3 pietre e 1 canna per costruire esattamente 1 stabbio, proprio come farebbe utilizzando la casella azione "Stabbio". (Questo si verifica al di fuori della fase lavoro e non richiede un lavoratore. Il giocatore può utilizzare il nuovo stabbio ottenuto già in quella fase riproduzione.) Un giocatore non può custodire animali nel Laboratorio Domestico.

Locanda

Locanda
(Costo: 2 pietre, 1 maiale, 1 mucca; Punti: 4)
La Locanda è l'unico edificio speciale che costa animali per poter essere costruito. Quando un giocatore costruisce la Locanda, prende immediatamente (e solo una volta) 1 cavallo dalla riserva generale e lo colloca sulla sua fattoria (oppure lo lascia fuggire). Un giocatore può custodire fino a 2 maiali (ma nessun altro animale) nella Locanda.

Magazzino del Mangime

Magazzino del Mangime
(Costo: 1 legno, 1 canna; Punti: 0 o 3)
Quando un giocatore costruisce il Magazzino del Mangime, prende immediatamente (e solo una volta) 1 mangiatoia dalla riserva generale, se ve ne sono disponibili, e la colloca gratuitamente sulla sua fattoria. Durante il calcolo del punteggio, il Magazzino del Mangime vale 3 punti se il giocatore ha almeno 5 mangiatoie. Il Magazzino del Mangime non vale alcun punto se il giocatore ha 4 o meno mangiatoie. Un giocatore non può custodire animali nel Magazzino del Mangime.

Magazzino Domestico

Magazzino Domestico
(Costo: 2 pietre; Punti: 1)
Dopo avere costruito il Magazzino Domestico, ogni volta che il giocatore utilizza la casella azione "Risorse da Costruzione" (dove ottiene 1 legno, 1 pietra e 1 canna), può anche prendere immediatamente 1 legno dalla casella azione "3 Legni" e collocarlo nella sua riserva personale. Se non sono presenti legni sulla casella azione "3 Legni", non ottiene il legno aggiuntivo. Un giocatore può custodire al massimo 1 cavallo (ma nessun altro animale) nel Magazzino Domestico.

Maniero

Maniero
(Costo: 1 legno, 3 pietre; Punti: 5 o meno)
Durante il calcolo del punteggio, il Maniero vale 7 punti meno 2 punti per ogni edificio (stabbio, stalla o edificio speciale) nella riga inferiore della fattoria del giocatore (questa riga confina con la strada), inclusa la Residenza già stampata. (Quindi, il Maniero può valere al massimo 5 punti.) Un giocatore può custodire fino a 2 animali dello stesso tipo nel Maniero.

Note:

- Se un giocatore costruisce la Casa-Stalla, la Casa a Graticcio o la Casa di Legno sopra alla sua Residenza, la Residenza non conta rispetto al Maniero ma la miglioria sì.
- Il Maniero vale dei punti negativi se un giocatore possiede 4 o più edifici nella riga inferiore.
- Anche se il Maniero ha un tetto di legno come una stalla, non è considerata una stalla.

Mercato Bovino

Mercato Bovino
(Costo: 4 legni, 1 pietra; Punti: 2)
In qualsiasi momento e per un qualsiasi numero di volte durante la partita (anche al di fuori della fase lavoro), un giocatore può scambiare 1 canna dalla sua riserva personale per 1 animale a sua scelta, che deve immediatamente collocare sulla sua fattoria. Un giocatore può custodire fino a 2 animali dello stesso tipo nel Mercato Bovino.

Negozio della Fattoria

Negozio della Fattoria
(Costo: 1 legno; Punti: 0)
Il Negozio della Fattoria deve essere costruito nella riga inferiore della fattoria. (Questa riga confina con la strada.) Un giocatore non può costruire il Negozio della Fattoria su una casella fattoria diversa. Quando un giocatore costruisce il Negozio della Fattoria, prende immediatamente (e solo una volta) 1 risorsa da costruzione a sua scelta dalla riserva generale e la colloca nella sua riserva personale. Inoltre, prende immediatamente (e solo una volta) 1 animale a sua scelta dalla riserva generale e lo colloca sulla sua fattoria (anche nel Negozio della Fattoria, nel caso prenda 1 pecora). Un giocatore può custodire al massimo 1 pecora (ma nessun altro animale) nel Negozio della Fattoria.

Negozio di Legname

Negozio di Legname
(Costo: 2 pietre; Punti: 1)
Dopo avere costruito il Negozio di Legname, ogni volta che le 4 caselle azione in alto ("Primo Giocatore e 1 Legno", "3 Legni", "1 Pietra" e "2 Pietre") sono tutte occupate, il giocatore prende immediatamente (e solo una volta per round) 3 legni dalla riserva generale e li colloca nella sua riserva personale. Il giocatore ottiene i 3 legni non appena la quarta casella azione viene occupata. Un giocatore non può custodire animali nel Negozio di Legname.

Officina dei Materiali

Officina dei Materiali
(Costo: 1 canna; Punti: 7)
L'Officina dei Materiali migliora una stalla normale (non la Stalla Aperta) nella fattoria di un giocatore e deve essere collocata sulla stessa casella fattoria della stalla sostituita. Un giocatore non può costruire l'Officina dei Materiali su una casella fattoria diversa. Rimette la stalla che sostituisce nella riserva generale. (Quella tessera è di nuovo disponibile, come stabbio, a entrambi i giocatori.) Dopodiché il giocatore prende immediatamente (e solo una volta) 4 legni e 3 pietre dalla riserva generale e colloca le risorse da costruzione nella sua riserva personale. Un giocatore può custodire al massimo 1 cavallo (ma nessun altro animale) nell'Officina dei Materiali.

Note:

- Un giocatore deve essere consapevole che perde molta capienza sostituendo una stalla (che può custodire 5 animali) con l'Officina dei Materiali (che può custodire solo 1 cavallo).
- Anche se l'Officina dei Materiali ha un tetto di canne come uno stabbio, non è considerata uno stabbio.

Pagliaio

Pagliaio
(Costo: 3 legni, 1 canna; Punti: 0)
Quando un giocatore costruisce il Pagliaio, prende immediatamente (e solo una volta) 1 pecora, 1 mucca e 1 cavallo dalla riserva generale e li colloca sulla sua fattoria (oppure li lascia fuggire). Un giocatore non può custodire animali nel Pagliaio.

Note: Anche se il Pagliaio ha un tetto di canne come uno stabbio, non è considerato uno stabbio.

Piccolo Ampliamento

Piccolo Ampliamento
(Costo: 1 pietra; Punti: 2 per ogni edificio adiacente)
Durante il calcolo del punteggio, il Piccolo Ampliamento vale 2 punti per ogni edificio ortogonalmente adiacente (stabbio, stalla o edificio speciale, inclusa la Residenza già stampata). Un giocatore può custodire al massimo 1 animale nel Piccolo Ampliamento.

Note:

- Se il Piccolo Ampliamento è adiacente a una miglioria per la Residenza (Casa-Stalla, Casa a Graticcio o Casa di Legno), un giocatore non ottiene 2 punti aggiuntivi per avere costruito sopra alla Residenza, ma solo per la miglioria.
- Gli edifici diagonalmente adiacenti non contano. Un giocatore può ottenere al massimo 8 punti dal Piccolo Ampliamento.
- Se un giocatore costruisce il Piccolo Ampliamento e il Grande Ampliamento uno accanto all'altro, ognuno vale 2 punti per l'adiacenza con l'altro, come di norma.

Pozzo della Fattoria

Pozzo della Fattoria
(Costo: 1 legno, 2 pietre; Punti: 0)
All'inizio dei round 6, 7 e 8, prima che il primo giocatore effettui la sua prima azione, il giocatore prende 1 mangiatoia dalla riserva generale, se ve ne sono disponibili, e la colloca gratuitamente sulla sua fattoria. Se costruisce il Pozzo della Fattoria nei round 6, 7 o 8, il giocatore non ottiene la mangiatoia per quel round o da un round precedente retroattivamente. Un giocatore non può custodire animali nel Pozzo della Fattoria.

Ranch

Ranch
(Costo: 2 legni, 3 pietre; Punti: 2)
Dopo avere costruito il Ranch, ogni volta che il giocatore ottiene un cavallo neonato durante la fase riproduzione, può collocare immediatamente 1 barriera dalla sua riserva personale sulla sua fattoria gratuitamente. Può collocare la barriera prima di collocare il cavallo neonato. Se il giocatore non riesce a collocarlo, non può collocare la barriera. Un giocatore può custodire fino a 2 cavalli (ma nessun altro animale) nel Ranch.

Sala Riunioni

Sala Riunioni
(Costo: 3 legni, 1 canna; Punti: 2)
In qualsiasi momento e per un qualsiasi numero di volte durante la partita (anche al di fuori della fase lavoro), un giocatore può dare all'avversario una barriera inutilizzata dalla propria riserva personale (non dalla propria plancia fattoria), che deve collocare nella sua riserva personale. Se lo fa, il giocatore può immediatamente costruire un'altra delle sue barriere inutilizzate gratuitamente. Un giocatore non può custodire animali nella Sala Riunioni.

Scalpellino
(Costo: 5 legni; Punti: 2 per ogni pietra su questo edificio)
Dopo avere costruito lo Scalpellino, alla fine di ogni round (incluso il round nel quale ha costruito lo Scalpellino), il giocatore può collocare 1 pietra dalla sua riserva personale sullo Scalpellino. Le pietre collocate sullo Scalpellino rimangono lì fino alla fine della partita. (Un giocatore non può riprenderle, né utilizzarle per qualsiasi altro scopo.) Durante il calcolo del punteggio, lo Scalpellino vale 2 punti per ogni pietra sulla tessera. Un giocatore non può custodire animali sullo Scalpellino.

Nota: Un giocatore può ottenere al massimo 14 punti dallo Scalpellino se lo costruisce nel round 2 e vi colloca una pietra a ogni round.

Scuderia
(Costo: 1 legno, 3 pietre, 1 canna; Punti: 3)
La Scuderia permette a un giocatore di custodire 2 cavalli in ogni casella fattoria inutilizzata che si trova ortogonalmente adiacente alla Scuderia. (Vedi "Fine della Partita e Calcolo del Punteggio" a pagina 8 per ulteriori dettagli su quando una casella fattoria viene considerata inutilizzata.) Un giocatore può custodire fino a 2 cavalli (ma nessun altro animale) nella Scuderia.

Note:

- Sono presenti quattro edifici speciali che permettono di custodire animali in caselle fattoria inutilizzate: Canile, Caseificio, Gabbia dei Cinghiali Selvatici e Scuderia. I loro effetti sono cumulativi.
- Una casella fattoria con i cavalli della Scuderia viene comunque considerata inutilizzata.

Segheria
(Costo: 5 pietre; Punti: 4)
Dopo avere costruito la Segheria, il giocatore paga 1 legno in meno per ogni nuova mangiatoia, stalla, o edificio speciale con un costo in legno. (Questo si applica anche alle mangiatoie e agli edifici speciali costruiti tramite un edificio speciale come la Serra, la Falegnameria e la Capanna dei Servitori.) Un giocatore non può custodire animali nella Segheria.

Serra
(Costo: 1 pietra; Punti: 1)
Dopo che un giocatore ha costruito la Serra, può immediatamente (e solo una volta) costruire un altro edificio speciale pagando il suo costo. Se lo fa, deve collocare quell'edificio speciale ortogonalmente adiacente alla Serra. Un giocatore può custodire al massimo 1 pecora (ma nessun altro animale) nella Serra.

Nota: Al giocatore è permesso costruire l'Ampliamento Residenza. (Vedi la voce *Ampliamento Residenza* per ulteriori dettagli.)

Stabbio dei Maiali
(Costo: 4 legni, 1 canna; Punti: 0 o 4)
Quando un giocatore costruisce lo Stabbio dei Maiali, prende immediatamente (e solo una volta) 1 maiale dalla riserva generale e lo colloca sulla sua fattoria (anche nello Stabbio dei Maiali). Durante il calcolo del punteggio, lo Stabbio dei Maiali vale 4 punti se il giocatore ha almeno 13 maiali. Lo Stabbio dei Maiali non vale alcun punto se ne possiede 12 o meno. Un giocatore può custodire fino a 3 maiali (ma nessun altro animale) nello Stabbio dei Maiali.

Lo Stabbio dei Maiali è considerato uno stabbio e può essere migliorato in una stalla. Se un giocatore migliora lo Stabbio dei Maiali tramite la casella azione "Stalle", sostituisce lo Stabbio dei Maiali con una stalla dalla riserva generale. Non è possibile migliorare lo Stabbio dei Maiali se non ci sono tessere "Stabbio/Stalla" rimanenti. In alternativa, un giocatore può migliorare lo Stabbio dei Maiali nella Stalla Aperta tramite la casella azione "Edificio Speciale", se la Stalla Aperta è ancora disponibile. In ogni caso, rimette lo Stabbio dei Maiali nella riserva generale. Un giocatore non ottiene alcun punto dallo Stabbio dei Maiali se lo migliora (a meno che non lo costruisca di nuovo successivamente).

Stabbio delle Mucche
(Costo: 4 legni, 1 canna; Punti: 0 o 4)
Quando un giocatore costruisce lo Stabbio delle Mucche, prende immediatamente (e solo una volta) 1 mucca dalla riserva generale e la colloca sulla sua fattoria (anche nello Stabbio delle Mucche). Durante il calcolo del punteggio, lo Stabbio delle Mucche vale 4 punti se il giocatore ha almeno 11 mucche. Lo Stabbio delle Mucche non vale alcun punto se ne possiede 10 o meno. Un giocatore può custodire fino a 3 mucche (ma nessun altro animale) nello Stabbio delle Mucche.

Lo Stabbio delle Mucche è considerato uno stabbio e può essere migliorato in una stalla. Se un giocatore migliora lo Stabbio delle Mucche tramite la casella azione "Stalle", sostituisce lo Stabbio delle Mucche con una stalla dalla riserva generale. Non è possibile migliorare lo Stabbio delle Mucche se non ci sono tessere "Stabbio/Stalla" rimanenti. In alternativa, un giocatore può migliorare lo Stabbio delle Mucche nella Stalla Aperta tramite la casella azione "Edificio Speciale", se la Stalla Aperta è ancora disponibile. In ogni caso, rimette lo Stabbio delle Mucche nella riserva generale. Un giocatore non ottiene alcun punto dallo Stabbio delle Mucche se lo migliora (a meno che non lo costruisca di nuovo successivamente).

Stagno delle Anatre
(Costo: -; Punti: 1)
Lo Stagno delle Anatre richiede a un giocatore di avere 6 (o più) caselle fattorie inutilizzate. (Vedi "Fine della Partita e Calcolo del Punteggio" a pagina 8 per ulteriori dettagli su quando una casella fattoria viene considerata inutilizzata.) Un giocatore non può costruire lo Stagno delle Anatre se ha 5 o meno caselle fattoria inutilizzate. (Le caselle sono contate prima che il giocatore collochi lo Stagno delle Anatre.) Costruire lo Stagno delle Anatre non costa alcuna risorsa da costruzione. Quando il giocatore costruisce lo Stagno delle Anatre, prende immediatamente (e solo una volta) 1 canna dalla riserva generale e la colloca nella sua riserva personale. Un giocatore non può custodire animali nello Stagno delle Anatre (ad eccezione delle anatre, che però non sono incluse in questo gioco).

Stazione di Alimentazione
(Costo: 2 legni; Punti: 0)
La Stazione di Alimentazione aumenta la capienza dei pascoli senza una mangiatoia di 1 animale. (Di conseguenza, un pascolo di una casella può custodire 3 animali, un pascolo di due caselle 5 animali e così via. Questo si applica a tutti i pascoli esistenti e futuri.) Un giocatore può custodire al massimo 1 animale nella Stazione di Alimentazione.

Stazione di Allevamento
(Costo: 2 legni, 1 canna; Punti: 1)
Un giocatore può custodire al massimo 1 pecora, 1 maiale, 1 mucca e 1 cavallo nella Stazione di Allevamento. All'inizio di ogni fase riproduzione, deve rimuovere tutti gli animali dalla Stazione di Allevamento e collocarli da qualche altra parte sulla sua fattoria (oppure li lascia fuggire). La Stazione di Allevamento svuotata può quindi fare entrare tutti gli animali neonati di quella fase riproduzione.

Nota: La Stazione di Allevamento deve essere svuotata di tutti gli animali anche se il giocatore non ottiene alcun animale neonato di uno o più tipi.

Stazione di Commercio
(Costo: 1 legno, 2 pietre; Punti: 1)
Dopo avere costruito la Stazione di Commercio, immediatamente prima di ogni fase riproduzione (inclusa la fase riproduzione del round nel quale il giocatore ha costruito la Stazione di Commercio), il giocatore può pagare 2 diverse risorse da costruzione per ottenere esattamente 1 animale a sua scelta dalla riserva generale, che deve collocare immediatamente sulla sua fattoria (oppure lo lascia fuggire). Un giocatore può custodire al massimo 1 mucca (ma nessun altro animale) nella Stazione di Commercio.

Stazione di Riproduzione
(Costo: 2 legni, 3 pietre; Punti: 0)
Dopo la fase riproduzione del round 8, solo il giocatore che ha costruito la Stazione di Riproduzione ottiene una fase riproduzione aggiuntiva. (In altre parole, i suoi animali si riproducono due volte nel round finale. Gli effetti degli edifici speciali che si innescano nella fase riproduzione si innescano due volte; vedi sotto.) Un giocatore può custodire fino a 2 animali dello stesso tipo nella Stazione di Riproduzione.

Interazioni con altri edifici speciali:

- **Falegnameria:** Un giocatore può costruire un'altra mangiatoia prima della seconda fase riproduzione. (Non può invece costruire due mangiatoie prima della prima fase riproduzione.)
- **Laboratorio Domestico:** Un giocatore può costruire un altro stabbio prima della seconda fase riproduzione. (Non può invece costruire due stabbi prima della prima fase riproduzione.)
- **Ranch:** Un giocatore può collocare un'altra barriera se i suoi cavalli si riproducono ancora. (Non può invece collocare due barriere durante la prima fase riproduzione.)
- **Stazione di Allevamento:** Un giocatore deve svuotare la Stazione di Allevamento di nuovo prima della seconda fase riproduzione.
- **Stazione di Commercio:** Un giocatore può acquistare un altro animale per 2 diverse risorse da costruzione (che possono essere le stesse di prima) prima della seconda fase riproduzione.

Tenuta
(Costo: 2 pietre, 1 canna; Punti: 0 o 3)
Quando un giocatore costruisce la Tenuta, prende immediatamente (e solo una volta) 1 cavallo dalla riserva generale e lo colloca sulla sua fattoria (anche nella Tenuta). Durante il calcolo del punteggio, la Tenuta vale 3 punti se il giocatore ha almeno 5 edifici speciali (inclusa la Tenuta e la Residenza già stampata; gli stabbi e le stalle non contano). La Tenuta non vale alcun punto se il giocatore ha 4 o meno edifici speciali. Un giocatore può custodire fino a 2 cavalli (ma nessun altro animale) nella Tenuta.

Note:

- Se un giocatore costruisce la Casa-Stalla, la Casa a Graticcio o la Casa di Legno sopra alla Residenza, la Residenza non conta per la Tenuta ma la migliora sì.
- Anche se la Tenuta ha un tetto di canne come uno stabbio, non è considerato uno stabbio.

Ufficio
(Costo: 2 legni, 2 pietre; Punti: 6 o meno)
Durante il calcolo del punteggio, l'Ufficio vale 6 punti meno 2 punti per ogni edificio (stabbio, stalla o edificio speciale) nella riga superiore della fattoria del giocatore (questa riga confina con la foresta). Un giocatore può custodire fino a 2 cavalli (ma nessun altro animale) nell'Ufficio.

Note:

- L'Ufficio vale dei punti negativi se un giocatore possiede 4 o più edifici nella riga superiore.
- Anche se l'Ufficio ha un tetto di legno come una stalla, non è considerato una stalla.

Ufficio dell'Amministratore
(Costo: 4 legni, 3 pietre, 2 canne; Punti: -3)
Dopo avere costruito l'Ufficio dell'Amministratore, alla fine di ogni fase lavoro (inclusa la fase lavoro nella quale il giocatore ha costruito l'Ufficio dell'Amministratore), dopo che tutti i lavoratori sono stati collocati, il giocatore può utilizzare una casella azione non occupata senza collocare un lavoratore. (Quindi, disporrà di 4 turni per round. Questo è il motivo per il quale l'Ufficio dell'Amministratore vale -3 punti.) Un giocatore può custodire al massimo 1 animale nell'Ufficio dell'Amministratore.