

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Siglo XVII: malos tiempos para la agricultura...

(Agricola significa "campesino" en latín)

Un juego de agricultura y desarrollo de Uwe Rosenberg. De 1 a 5 jugadores.
Duración de una partida: 30 minutos por jugador (la versión familiar es más corta). Edad: a partir de 12 años.


Europa Central, año 1670 d.C. La plaga que ha asolado estas tierras desde 1348 ya ha remitido y los pueblos de la región vuelven a prosperar. Es el momento de labrar, sembrar y recolectar los campos de cultivo, ampliar y reformar los hogares y comer carne para olvidar los tiempos de hambruna pasados.

COMPONENTES

TABLEROS:

- 5 tableros de granja para los jugadores con 15 parcelas cada uno (con diseño alternativo de la granja en el dorso)
- 3 tableros de juego para las acciones (uno de los cuales tiene un reverso distinto, para la versión familiar del juego, y los otros dos con sendos ejemplos en el dorso)
- 1 tablero para las Adquisiciones mayores (con un resumen de la puntuación en el dorso)

360 CARTAS:

- 169 cartas amarillas de Oficio (66 cartas para 1-5 jugadores; 41 cartas para 3-5 jugadores; y 62 cartas para 4-5 jugadores)
- 139 cartas naranjas de Adquisición menor (incluidas 7 mejoras para Adquisiciones menores o mayores)
- 10 cartas rojas de Adquisición mayor
- 14 cartas azules de Ronda con las posibles acciones para las rondas del 1 al 14
- 16 cartas verdes de Acción con las posibles acciones para los jugadores y que varían en función del número de jugadores. Dos de estas cartas tienen dos lados con acciones, uno de ellos para la versión familiar () y la otra para la versión Avanzada
- 5 cartas grises de Mendicidad
- 5 cartas de Ayuda de juego
- 2 cartas de mazo (mazo I y mazo K)

FICHAS DE MADERA:

- 5 discos grandes de personas, 4 establos y 15 vallas en cada uno de los cinco colores (azul, verde, rojo, madera y violeta)
- 33 discos marrones de Madera
- 27 discos rojos de Adobe
- 15 discos blancos de Juncos
- 18 discos grises de Piedras
- 27 discos amarillos de Cereales
- 18 discos naranjas de Hortalizas
- 21 cubos blancos de Ovejas
- 18 cubos negros de Jabalies
- 15 cubos marrones de Vacas
- 1 ficha amarilla de jugador inicial

Y ADEMÁS:

- 24 fichas de Cabaña (de madera o de adobe)
- 33 fichas marrones de Campos/ Casa de piedra
- 36 marcadores de Comida con el número 1
- 9 marcadores de Multiplicación (por si es necesario incrementar las fichas de animales, recursos o comida)
- 3 marcadores de Derecho, con un "Invitado" en el reverso
- 1 bloc de notas para la puntuación



OBJETIVO DEL JUEGO

Una cabaña con dos habitaciones en la que viven los dos miembros de la familia; esto es todo lo que tienen los jugadores al empezar la partida. Los distintos espacios ofrecerán a los jugadores varias posibilidades para mejorar su vivienda, cultivar sus campos, criar más ganado y, en definitiva, llegar a vivir mejor. En cada ronda habrá una nueva acción disponible (véase el apartado “Desarrollo de una partida”). En cada una de las rondas los jugadores podrán realizar una acción por cada miembro de la familia que tengan. Con estas acciones conseguirán recursos como la madera o el adobe, ampliarán la familia para disponer de más miembros y deberán preocuparse de alimentarse adecuadamente. Pero cada acción únicamente puede realizarse una vez por ronda, con lo que los jugadores tenderán a estorbarse entre sí. Tendrás que planificar cuál es el mejor momento para ampliar la familia; si lo haces demasiado pronto tal vez no puedas alimentarlos a todos. Sin embargo, aumentar la familia es importante porque te permitirá realizar más acciones. Al final resultará vencedor quien tenga la mejor granja (véase Puntuación en pág. 10). Se darán puntos de victoria en función del número de campos, pastos y establos vallados que se tengan así como por los cereales, hortalizas, ovejas, jabalíes y vacas acumuladas. Asimismo, se restarán puntos por cada parcela que no se haya llegado a utilizar. También se conseguirán puntos adicionales por haber ampliado la vivienda, por cada miembro de la familia y por las cartas de Oficio y de Adquisición jugadas. Al final de este reglamento y en tres de los tableros hay ejemplos que te ayudarán a aclarar algunos de los conceptos del juego.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA (VERSIÓN FAMILIAR)

(Se recomienda probar la versión familiar del juego un par de veces antes de intentar jugar la versión avanzada, ya que de este modo se tendrá una mejor comprensión del juego. Además, algunas personas tal vez prefieran seguir jugando con la versión familiar debido a su menor complejidad.)

Se disponen los tres tableros de juego según la ilustración que aparece a mano derecha. En el primer tablero debe aparecer el icono de “Versión familiar”.

Cada jugador elige un color y coge un tablero de granja que deberá colocar ante sí. Luego coloca una ficha de cabaña de madera y una persona en cada una de las dos casillas de edificio (véase ilustración superior derecha). El resto de fichas de su color (personas, vallas y establos) deben dejarse a un lado. Los componentes restantes del juego (fichas de cabaña y de casa y piezas de recursos) deben ordenarse y dejarse al alcance de los jugadores.

CARTAS

Las cartas deben separarse según el color de su reverso.

Hay cartas azules de Ronda (A), cartas verdes de Acción (B) (que varían en función del número de jugadores; véase ilustración), cartas rojas de Adquisiciones mayores (C), cartas grises de Mendicidad (D) y cartas de Ayuda de juego (E). Las cartas amarillas de Oficio y las cartas naranjas de Adquisiciones menores se utilizan sólo en la versión avanzada del juego.

- A) Las cartas azules de ronda se ponen boca abajo y se separan según el período de juego al que correspondan. Luego se baraja por separado cada uno de los montones y se apilan de modo que la carta correspondiente al período 6 quede debajo de todo, poniendo encima las cartas del período 5, seguidas de las cartas del período 4 y así, sucesivamente, hasta que las cuatro cartas del período 1 queden encima. Estas cartas de ronda ofrecen nuevas acciones disponibles cuando entran en juego (en la Ayuda de juego se indica cuáles son estas cartas).



- B) Las cartas verdes de acción que correspondan según el número de jugadores se colocan boca arriba en los espacios que hay a la izquierda del primer tablero de juego (véase ilustración). Es indiferente en cuáles de estos espacios se colocan dichas cartas. Así pues, con tres jugadores habrá 4 cartas descubiertas, y con cuatro o cinco jugadores habrá 6 cartas disponibles. Si juegan solamente uno o dos jugadores, no se utiliza ninguna de las cartas verdes de acción.



Tanto en este reglamento como en las cartas de juego, cualquier mención a una “Persona” o a un “Miembro de una familia” se refiere a las fichas grandes de forma circular (véase imagen). Cualquier mención a un “Jugador” se refiere a una de las personas que esté participando en la partida. Cualquier referencia a “otro jugador” indica todos los demás jugadores a excepción de uno mismo, mientras



que cualquier referencia a “un jugador” o “algún jugador” indica todos los jugadores sin distinción.



En el tablero de la versión familiar se incluye este icono.



Ordena las cartas según el período y mezcla cada pila por separado. Vuelve a apilar las cartas por orden de período; en cada ronda se revelará una de ellas.



Busca las cartas correspondientes a 3, 4 ó 5 jugadores y colócalas en el primer tablero, en los espacios que se encuentran a la izquierda. Usa el lado del tablero con el icono familiar.





C) Las cartas rojas de Adquisiciones mayores se colocan boca arriba sobre el tablero de Adquisiciones mayores. Durante el transcurso de la partida, en cuanto se hayan adquirido 9 de las cartas de adquisición mayor se le da la vuelta a este tablero y se coloca la décima carta en el espacio disponible para ello.

D) Las cartas de Mendicidad se colocan en una pila boca arriba y se dejan a un lado al alcance de todos los jugadores.



Las fichas de campo tienen en el reverso la imagen de una casa de piedra.

E) Cada jugador coge una carta de ayuda de juego y la coloca delante de sí. Una de las caras de esta carta muestra las distintas fases del juego, mientras que la otra indica la puntuación al final de la partida. En Agricola sólo se conceden puntos al final de la partida.

	1ª ronda	2ª ronda	3ª ronda	4ª ronda
Comida	0-1	2	2	2
Comida*	0	1-2	2-3	3-4
Comida**	0	1-2	2-3	3-4
Comida***	0	1-2	2-3	3-4
Comida****	0	1-2	2-3	3-4

* Tanto para cada miembro de familia.
 ** Tanto para cada miembro de familia.
 *** Tanto para cada miembro de familia.
 **** Tanto para cada miembro de familia.

JUGADOR INICIAL

Se elige al azar un jugador inicial y se le da la ficha de jugador inicial y 2 unidades de comida. Los demás jugadores reciben 3 unidades de comida. La ficha de jugador inicial no cambia de jugador al final de una ronda; para conseguir la ficha de jugador inicial un jugador deberá elegir la acción “Jugador inicial” (véase ilustración derecha).



DESARROLLO DE UNA PARTIDA

Una partida dura 14 rondas, divididas en 6 períodos distintos.

En cada ronda se sigue la misma secuencia, que cuenta con cuatro fases más un evento de cosecha al final de las rondas 4, 7, 9, 11, 13 y 14.

Cada ronda consiste en:

1. PRINCIPIO DE RONDA - DESCUBRIR UNA NUEVA CARTA DE RONDA

Se descubre la carta superior del mazo de cartas de ronda y se coloca en el espacio correspondiente del tablero. De este modo habrá una nueva acción disponible para todos los jugadores a partir de esta misma ronda. Esta carta no se descarta al final de la ronda, sino que estará disponible a partir de entonces durante toda la partida. Si en ese espacio hubiera alguna ficha, unidad de comida y/o alguna otra pieza deberá entregarse esa ficha a los jugadores que tengan la adquisición correspondiente, ya que existen varias cartas que permiten conseguir fichas al principio de una ronda (en el ejemplo del lateral, el Pozo). Todas las acciones que deban llevarse a cabo al principio de una ronda se realizan en este momento.



2. REPOSICIÓN - COLOCAR NUEVOS RECURSOS Y ANIMALES

En la fase de reposición se colocan nuevas fichas en varios espacios del tablero (tanto en las casillas impresas de los tableros como en las cartas de acción). Si ese espacio ya tuviera alguna ficha de rondas anteriores, las nuevas fichas simplemente se añaden a las existentes.

Una flecha anaranjada indica qué tipo y qué cantidad de recursos se colocan en la casilla (véase ilustración de la derecha). Por lo tanto, “3 maderas” señala que en cada ronda se añaden 3 fichas de madera a la casilla. “1 vaca” indica asimismo que cada ronda se debe colocar 1 vaca en esa casilla. En las casillas de acción “Pescar” y “Espectáculo” se coloca 1 unidad de comida en cada ronda. Todas estas fichas se cogen de la reserva general. A medida que avance la partida pueden irse acumulando más fichas en las casillas. No hay límite al número de fichas que pueden haber en una casilla de acción.



3. JORNADA LABORAL

El jugador que tenga la ficha de jugador inicial elige a uno de los miembros de su familia de la cabaña, lo coloca sobre una casilla de acción y lleva a cabo inmediatamente la acción seleccionada. A continuación le tocará al jugador situado a su izquierda, que también cogerá uno de los miembros de su familia y lo colocará sobre una acción llevándola a cabo, pasando luego el turno al jugador de su izquierda. De este modo todos los jugadores irán colocando sus discos de personas hasta que a ningún jugador le queden personas en su vivienda. Un jugador sólo puede colocar una persona por turno y no puede haber más de una persona por acción.

Cuando un jugador consiga recursos, cereales, hortalizas o comida deberá dejarlos en su reserva personal. Si un jugador recibe animales no debe colocarlos en su reserva personal sino que los pondrá en su granja. Los animales que no puedan colocarse en la granja deben devolverse a la reserva general o cambiarse inmediatamente por comida (por ejemplo, mediante un Hogar o una Cocina). Si alguien juega una carta de la mano o si consigue cualquier adquisición mayor (véase página 7) debe leer el texto de la carta en voz alta. Existen algunas casillas de acción que ofrecen más de una opción a los jugadores. No está permitido ocupar una casilla de acción sin realizar al menos una acción.

4. REGRESO AL HOGAR

Cada jugador recoge a los miembros de su familia de los tableros de juego y los devuelve a su cabaña o casa.

LA COSECHA

Al final de cada período se realiza un evento de Cosecha. Durante esta fase se recolectarán los campos sembrados, los animales de las granjas se reproducirán y habrá que alimentar a los miembros de la familia.

La Cosecha consta de 3 fases:

1. RECOLECCIÓN

Cada jugador coge 1 cereal o 1 hortaliza de cada uno de sus campos sembrados (véase ilustración) y lo deja en su reserva personal. Es posible que algunas de las cartas jugadas generen recursos adicionales en este momento.

2. ALIMENTACIÓN

En esta fase los jugadores deberán aportar comida para los miembros de su familia. Si no se dispone de la comida necesaria para alimentar a las personas, se pueden transformar algunos recursos en comida. Cada cereal y cada hortaliza equivalen a 1 unidad de comida, y pueden cambiarse en cualquier momento. En cambio los animales, si no se cocinan, no tienen ningún valor como comida. A través de un Hogar o una Cocina así como de otras cartas de adquisición es posible convertir los cereales y las hortalizas para que aporten más comida o cocinar animales para obtener alimentos (☞ y ☞). A continuación cada jugador deberá pagar 2 unidades de comida por cada miembro de la familia que tenga. Si se ha tenido descendencia en esta misma ronda (normalmente, a través de la acción “Ampliar la familia”) el nuevo miembro de la familia se considera todavía un recién nacido y por lo tanto sólo requiere 1 unidad de comida en esta ronda; posteriormente consumirá las 2 unidades de comida habituales.

MENDIGAR

Si un jugador no dispone de las unidades de comida necesarias para alimentar a su familia o no desea consumirlas, deberá coger una carta de Mendicidad por cada unidad de comida que le falte. No está permitido en ningún momento abandonar a un miembro de la familia.

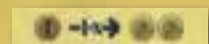
3. PROCREACIÓN

Si un jugador tiene como mínimo dos animales del mismo tipo obtiene una cría del animal correspondiente siempre y cuando tenga espacio para alojar al cordero, jabato o ternero en su granja. Tanto las crías como los padres de las crías no pueden cambiarse por comida en el momento de procrear. Los animales procrean independientemente del lugar en el que se encuentren (véase ejemplo). En otras palabras: los padres de las crías pueden estar en zonas separadas.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza cuando termina la ronda 14. Después de realizar la última cosecha se puntúa. Si todavía no se le ha dado la vuelta al tablero de adquisiciones mayores se pueden quitar las cartas de dicho tablero y girarlo para que quede visible el resumen de la puntuación. Luego se anotan los puntos para cada jugador en la libreta de puntuación y se suman. El jugador con más puntos de victoria es el vencedor.

(En la página 10 se puede encontrar una explicación detallada de la puntuación.)



Algunas Adquisiciones, como Ebanistería, Alfarería y Cestería, permiten convertir un material de construcción en comida durante la Cosecha.

Este símbolo ☞ indica una adquisición mediante la cual pueden convertirse animales en comida. Este otro ☞ indica una adquisición que permite hornear pan.



Por cada carta de Mendicidad que un jugador tenga al final de la partida restará 3 puntos de victoria. Estos puntos negativos se anotan en la categoría “Puntos por cartas”.

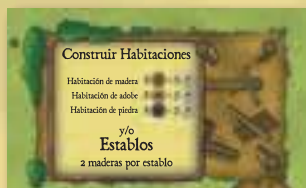


En este ejemplo, el nuevo animal que aparece durante la fase de Procreación puede ser colocado en un establo.

LAS ACCIONES

Cada jugador dispone de una granja con 15 parcelas. Dos de estas parcelas estarán ocupadas al principio del juego por sendas fichas de una cabaña de madera. Las 13 parcelas restantes están a disposición del jugador para que las utilice como le parezca. Los jugadores podrán ampliar (A) y reformar (B) su cabaña ; ampliar la familia (C); arar campos (D) y sembrarlos (E); hornear pan (F); construir vallas (G) y establos (H) para guardar animales; así como comprar Adquisiciones (I).

A) CONSTRUIR HABITACIONES



Al principio cada jugador tiene una cabaña de madera con dos habitaciones. Una vivienda puede ampliarse para disponer de más habitaciones. Las habitaciones nuevas deben colocarse ortogonalmente respecto a las existentes, nunca en diagonal (véase ejemplo). Para ampliar la vivienda debe escogerse la acción “Construir habitaciones”, que se encuentra en la parte superior del

tablero izquierdo (véase ilustración) y en alguna de las cartas de acción. Las nuevas habitaciones que se construyan siempre deben ser del mismo tipo que el resto de la vivienda. Así pues, a una cabaña de madera sólo se le pueden añadir habitaciones de madera; a una cabaña de adobe sólo se le pueden añadir habitaciones de adobe; y a una casa de piedra sólo se le pueden añadir habitaciones de piedra.

Para ampliar una cabaña de madera se necesitan 5 maderas y 2 juncos (para el tejado); para ampliar una de adobe son necesarios 5 adobes y 2 juncos; y para una de piedra se necesitan 5 piedras y 2 juncos.

Si un jugador utiliza la acción “Construir habitaciones” puede construir más de una habitación si lo desea. Para cada una de las habitaciones necesitará los recursos correspondientes.

B) REFORMAR LA VIVIENDA



Durante el transcurso de la partida puede reformarse la cabaña de madera para transformarla en una cabaña de adobe y posteriormente en una casa de piedra. La primera carta de acción que permite reformar una vivienda entrará en juego en el segundo período (es decir, entre las rondas 5 y 7).

Para la primera reforma (de una cabaña de madera a una cabaña de adobe) serán necesarios tantos adobes como habitaciones tuviera la vivienda que se está reformando, junto con 1 junco (para el tejado). Luego se le da la vuelta a las fichas de habitación de madera de forma que muestren una habitación de adobe.

Para la segunda reforma (de una cabaña de adobe a una casa de piedra) serán necesarias tantas piedras como habitaciones de adobe tuviera la vivienda, además de 1 junco.

Luego se cambian las fichas de las habitaciones de adobe por fichas de habitaciones de piedra. Una cabaña debe reformarse siempre por entero; no se puede optar por reformar únicamente algunas de las habitaciones.

Si un jugador utiliza la acción “Reformar” solamente puede reformar su vivienda una vez. Es decir, no puede hacer una reforma doble para convertir directamente una cabaña de madera en una casa de piedra.

C) AMPLIAR LA FAMILIA



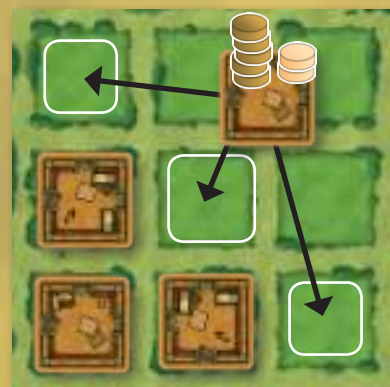
Para poder utilizar la acción “Ampliar la familia” que aparece en el segundo período del juego (rondas 5-7) es necesario que el jugador disponga de sitio para alojar al recién nacido. Es decir, necesita contar con más habitaciones que personas tiene en ese momento.

En el quinto período (rondas 12 y 13) entra en juego la carta de acción “Ampliar la familia sin tener habitaciones libres”. Si un jugador elige esta acción no es necesario que cuente con una habitación libre para el nuevo miembro de la familia.



Cada miembro de la familia necesita una habitación propia (Excepción: “Ampliar la familia sin tener habitaciones libres”).

Ejemplo: el jugador elige la acción “Construir habitaciones” y paga 5 maderas y 2 juncos para tener una tercera habitación de madera. Posteriormente realiza la acción “Reformar” y entrega 3 adobes y 1 junco para darle la vuelta a sus habitaciones de madera, convirtiéndolas en habitaciones de adobe.



Más adelante vuelve a realizar la acción “Construir habitaciones” y paga 5 adobes y 2 juncos por una habitación de adobe. Si luego desea reformar su vivienda deberá pagar 4 piedras y 1 junco para convertir su cabaña de adobe en una casa de piedra. A partir de entonces, cada habitación nueva que construya deberá ser de piedra.

Cuando un jugador elige la acción “Ampliar la familia” deberá colocar de inmediato al recién nacido (un nuevo disco de persona) en ese mismo espacio.

En la fase de Regreso al hogar la pieza nueva también vuelve a casa y se coloca en la habitación que le corresponda. Si no dispone de habitación propia se coloca en la misma habitación que otro miembro de la familia. Los jugadores que hayan realizado la acción “Ampliar la familia” tendrán por lo tanto a partir de entonces una persona más a su disposición. Es decir, en la misma ronda en la que se amplía la familia el jugador no cuenta todavía con ninguna acción adicional; primero el recién nacido debe crecer. Una familia puede tener 5 miembros como máximo. Si un jugador ya cuenta con 5 miembros en su familia no podrá volver a utilizar la acción “Ampliar la familia”.

D) ARAR CAMPOS



Un jugador que elija la acción “Arar 1 campo” deberá coger una ficha de campo y colocarla en una parcela vacía de su granja. Si ya tuviera algún otro campo, entonces el nuevo campo deberá colocarse de forma que esté ortogonal (es decir, no en diagonal) a los anteriores. Con la acción “Coger 1 cereal” un jugador puede coger un cereal y dejarlo en su reserva personal. En el tercer período del juego (rondas 8

y 9) entrará en juego la carta de acción “Coger 1 hortaliza”, que permite conseguir una hortaliza.

E) SEMBRAR CEREALES Y HORTALIZAS



Con la acción “Sembrar” se pueden plantar uno o más campos arados que no tuvieran previamente ninguna ficha encima. Para ello, el jugador deberá coger un cereal de su reserva y lo colocará sobre el campo vacío. Luego cogerá dos cereales más de la reserva general y los apilará encima del cereal que acaba de plantar.


Un jugador también puede sembrar hortalizas. Para ello, deberá coger una hortaliza de su reserva, colocarla sobre un campo y a continuación añadir encima una hortaliza más de la reserva general.

Así pues, un campo de cereales recién sembrado tendrá 3 cereales, mientras que un campo de hortalizas tendrá sólo 2 hortalizas (véase ilustración superior derecha).

Durante la cosecha se recolectarán los cereales y las hortalizas (véase el apartado Cosecha, página 4). Los cereales y las hortalizas que se encuentren en la reserva personal de un jugador pueden cambiarse en cualquier momento por 1 unidad de comida, aunque si se dispone de la adquisición adecuada la producción de comida puede ser mayor. Un campo que quede vacío tras la cosecha puede volver a sembrarse otra vez eligiendo de nuevo la acción “Sembrar”; no es necesario volverlo a arar para replantar.

F) HORNEAR PAN



Con la acción “Hornear pan” un jugador puede coger uno o varios cereales de su reserva para hornear pan y así convertir el cereal en comida. Para poder hacer pan el jugador deberá contar con una adquisición que se lo permita (con el icono ). Con un Hogar se puede cambiar 1 cereal por 2 unidades de comida; con una Cocina se puede cambiar 1 cereal por 3 unidades de comida; con un Horno de piedra se pueden cambiar como máximo 2 cereales por 4 unidades de comida cada uno; y con un Horno de adobe se puede cambiar como máximo 1 cereal para obtener 5 unidades de comida.

G) CONSTRUIR VALLAS

En una vivienda (independientemente del número de habitaciones y del material del que esté hecha) se puede tener como máximo un animal; la mascota de la familia. Este animal de compañía no quita ningún espacio a las personas que viven en la casa. Sin embargo, para poder tener más animales el jugador deberá disponer de pastos vallados. Con la acción “Construir vallas” un jugador puede intercambiar maderas por vallas de su color (1 valla por cada madera). Luego deberá colocar estas vallas en su granja.



Con un cereal se obtienen tres recursos, y con una hortaliza, dos. Mediante la acción “Sembrar” se pueden sembrar tanto cereales como hortalizas en los campos vacíos (1 por campo). No importa si en ese campo vacío antes hubo plantados cereales u hortalizas; en cuanto se siembra de nuevo se puede plantar un recurso distinto.

Ejemplo: un jugador tiene dos campos vacíos y un cereal y una hortaliza en su reserva personal. Con la acción “Sembrar” decide plantar ambos. Así pues, después de sembrar en uno de los campos habrá 3 cereales, mientras que en el otro habrá 2 hortalizas. En cada una de las dos cosechas siguientes el jugador recolecta un cereal y una hortaliza, con lo cual el campo de hortalizas queda vacío. El jugador luego ara un tercer campo y después vuelve a realizar la acción “Sembrar y/o hornear”, plantando las dos hortalizas que tiene en los dos campos vacíos. No puede plantar nada en el tercer campo, ya que todavía queda un cereal en él. Con la misma acción decide hornear sus dos cereales mediante una adquisición que le permite hornear pan.



Utilizando 11 vallas se han creado 3 pastos. En uno de ellos hay 2 ovejas (con lo cual el pasto ya está a su máxima capacidad), en otro hay un jabalí, y en el tercer pasto, el mayor, hay 3 vacas.

Las vallas se colocan bordeando las parcelas, de forma que delimiten el pasto. Las parcelas valladas cuentan como campos utilizados. Un pasto queda cerrado cuando tiene una valla en cada uno de sus lados. Los bordes del tablero, los establos, los campos de cultivo y las habitaciones no cuentan como vallas. Las vallas sólo se pueden colocar si con ello se crean pastos completamente cercados. Se pueden crear tantos pastos como se desee con una sola acción de "Construir vallas".

Una vez colocada, una valla no puede quitarse o cambiarse de sitio. Si ya se tuviera algún pasto vallado de rondas anteriores, las vallas deberán colocarse de forma que el nuevo pasto limite ortogonalmente con el anterior. Un pasto puede limitar con más de un pasto al mismo tiempo. Un pasto también puede separarse poniendo más vallas.

Cada jugador puede colocar como máximo 15 vallas. Los campos de cultivo y las habitaciones no pueden vallarse. En cada pasto sólo puede haber animales de un único tipo, es decir, u ovejas, o jabalíes o vacas. En un pasto pueden vivir hasta 2 animales por parcela, de modo que un pasto que ocupe un solo espacio sólo podrá tener 2 animales, uno con dos parcelas podrá alojar hasta 4 animales, uno con tres hasta 6, y así, sucesivamente. Durante el curso del juego los animales pueden cambiarse de sitio libremente en cualquier momento dentro de la granja siempre que se respeten las condiciones mencionadas.

H) CONSTRUIR ESTABLOS

Los establos dan a los animales la posibilidad de resguardarse y, consecuentemente, aumentar su número.

Con un establo, un pasto duplica su capacidad para albergar animales (véase también el ejemplo de la página 12). Los establos se construyen con la acción "Construir establos" pagando el coste que indique la acción (1 ó 2 maderas por establo). Se pueden colocar en cualquier parcela de la granja que no contenga un campo ni una habitación. Una vez colocados, no pueden retirarse ni trasladarse. En cada parcela sólo puede haber un establo como máximo. No es necesario que un establo esté en un recinto vallado; se puede vallar más adelante ese espacio para duplicar la capacidad del pasto recién creado. Sin embargo, si un establo no está vallado sólo puede acoger como máximo 1 animal.

I) ADQUISICIÓN MAYOR

En la versión familiar del juego existen 10 Adquisiciones mayores. Las adquisiciones mayores siempre son las mismas y están a disposición de todos los jugadores.

Con esta acción se puede obtener una adquisición mayor. En la esquina superior derecha de las cartas de adquisición se indica el coste de adquisición, es decir, qué cantidad y tipo de recursos deberá entregar el jugador para poder jugar la carta.

Las cartas de adquisición mayor conceden unos puntos de victoria que se contabilizan al final de la partida. Estos puntos están indicados en el círculo que hay a la izquierda de la carta, junto a la ilustración. Varias cartas también tienen puntos de victoria variables.

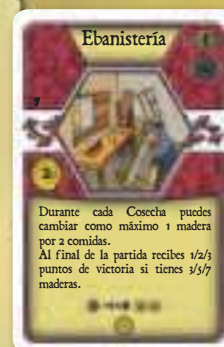
El texto de cada carta explica en este caso el número de puntos que se consiguen. Si una carta tiene puntos variables se indica mediante un círculo amarillo en la parte inferior de la carta, para que el jugador no se olvide de contabilizarlos al final de la partida.

LIMITACIÓN AL NÚMERO DE COMPONENTES

Los únicos componentes del juego cuyo número está limitado son las 5 fichas de persona, los 4 establos y las 15 vallas que cada jugador tiene. Si alguno de los componentes restantes se agotara se puede "multiplicar" o usar algún sustitutivo, a elección de los jugadores. De todas formas, el juego cuenta con unas fichas de multiplicación que por un lado tienen un multiplicador x4 (para los animales) y por el otro un multiplicador x5 (para los recursos). Para indicar a qué recurso o animal hace referencia el multiplicador se deberá colocar el recurso correspondiente encima de la ficha. En la ficha multiplicadora x5 hay impresa una unidad de comida, ya que este es el recurso que más habitualmente se multiplicará en el juego.



Después de construir un establo hay espacio para 4 animales más.



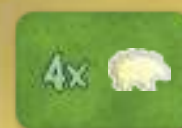
5 unidades de comida



5 adobes



3 cereales



4 ovejas

VERSIÓN AVANZADA DEL JUEGO

En la versión avanzada de Agricola el primer tablero de juego debe mostrar el lado que no incluye el icono “Versión familiar”.

También se utilizarán las cartas de Oficio (A) y las cartas de Adquisiciones menores (B):



A) En el lateral izquierdo de las cartas de oficio hay un recuadro violeta que indica qué cartas se utilizan según el número de jugadores: [1+] se utilizan siempre; [3+] para partidas con 3 o más jugadores; [4+] para partidas con 4 o más jugadores. De este modo, solamente las partidas que cuenten con 4 ó 5 jugadores utilizarán todas las cartas de oficio. Estas cartas se barajan y luego se reparten 7 cartas por jugador. Los jugadores deben disponer de un cierto tiempo para poder leer las cartas que han recibido. El resto de cartas no se utilizarán en la partida y pueden devolverse a la caja.



B) Las cartas naranjas de adquisiciones menores se barajan y luego se reparten 7 cartas a cada jugador. Los jugadores también deben disponer de un cierto tiempo para poder leer las cartas. El resto de cartas pueden devolverse a la caja.

DIFERENTES MAZOS DE CARTAS

Las cartas de oficio y de adquisiciones menores están divididas en 3 barajas diferentes, que se distinguen por las iniciales que se encuentran en el lateral derecho de cada carta (E, I y K).

Se recomienda empezar por el mazo E y posteriormente utilizar el I y el K en este orden. Sin embargo, no hay ninguna regla escrita sobre el uso de estas barajas; los jugadores son libres de combinar los mazos o jugarlos por separado según les apetezca.

ACCIONES DE LA VERSIÓN AVANZADA

1. APRENDER UN OFICIO



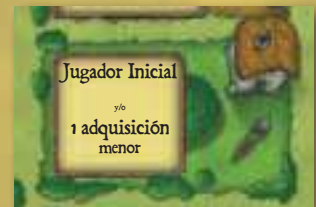
Mediante la acción “Aprender un oficio” un jugador puede jugar una de estas cartas de la mano y dejarla descubierta frente a él.

En la casilla de acción “Aprender un oficio”, impresa en el tablero izquierdo, la primera carta de oficio que descubre un jugador no tiene coste alguno, pero las que juegue posteriormente le costarán 1 unidad de comida cada una. En las partidas con 3-5 jugadores también hay una carta de acción para poner en juego oficios cuyo coste varía en función del número de jugadores.

El texto de una carta de oficio se aplica a partir del momento en que se ha puesto en juego. Las cartas que tengan en la mano los jugadores no afectan al desarrollo del juego. Las cartas de oficio Agricultor, Acróbata y Pescador con red muestran el icono de la ficha “Derecho”, que el jugador podrá utilizar para indicar que posee un determinado derecho sobre una casilla de acción.



Las cartas de Oficio y de Adquisición menor se dividen en tres mazos: un mazo Básico (E), un mazo Interactivo (I) y un mazo Complejo (K). Los jugadores pueden jugar con uno de los mazos o bien combinarlos como les parezca. Cada carta tiene una letra en el lateral derecho que indica a qué mazo pertenece la carta.



Sólo se puede obtener la ficha de jugador inicial mediante la acción de “Jugador Inicial”.



Con el oficio de “Pescador con red” obtienes un marcador de “Derecho” que deberás colocar en la acción “Pescar”.

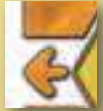
2. ADQUISICIONES MENORES



Las adquisiciones menores también pueden jugarse como acción adicional en las acciones “Jugador inicial” y “Ampliar la familia”.

Un jugador no puede elegir la acción “Ampliar familia y después 1 adquisición menor” y limitarse sólo a poner en juego la adquisición. En otras palabras: sólo se puede jugar la adquisición menor si antes se ha ampliado la familia.

Hay algunas adquisiciones menores que no requieren que el jugador pague nada, sino que tienen solamente un requisito que debe cumplirse para poder jugar la carta (esquina superior izquierda).



Algunas cartas de adquisición menor van cambiando de propietario; después de jugarse y llevar a cabo el efecto indicado, se entregan al jugador de la izquierda. Este tipo de cartas tienen unas flechas marrones a cada lado de la ilustración.

Hay siete cartas de adquisición menor que son Mejoras. Para jugar estas cartas no sólo es necesario pagar un coste en recursos sino que además habrá que devolver una adquisición que ya se tuviera.

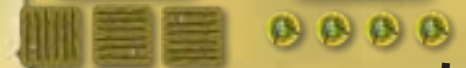
VERSIÓN EN SOLITARIO (PARA 1 JUGADOR, A PARTIR DE 12 AÑOS)

Las reglas de juego son las mismas que en las partidas con varios jugadores, con las siguientes excepciones:

- El jugador empieza sin comida y va realizando sus turnos de forma consecutiva.
- Al igual que en las partidas para 2 jugadores, las casillas del tablero de la izquierda quedan vacías.
- Los miembros adultos de la familia deben alimentarse con 3 unidades de comida en vez de 2 durante la cosecha (los recién nacidos siguen necesitando sólo 1).
- La casilla de acción “3 maderas” recibe en cada ronda sólo 2 maderas.
- Las cartas de adquisición que, tras jugarse, deben pasarse al jugador de la izquierda, se retiran del juego tras haber realizado la acción.

Si se quieren jugar más partidas seguidas con la versión en solitario, al terminar la primera partida se elige una de las cartas de oficio que se hayan puesto en juego. Esa carta se deja a un lado, de modo que al empezar la siguiente partida ya está en juego, sin necesidad de realizar ninguna acción para ello.

A cada nueva partida se empieza con un oficio adicional, elegido de entre los oficios puestos en juego en la partida anterior. Sin embargo, en cuanto se ha seleccionado un oficio, deberá utilizarse en todas las partidas posteriores. En total no se pueden tener más de 7 cartas de oficio, sumando las cartas de la mano y las que ya estén en juego al inicio. Dado que el jugador empieza cada partida con más oficios en juego, también se incrementa el número de puntos de victoria que debe alcanzar. En la primera partida debe obtener 50 puntos, y en las siguientes, 55, 59, 62, 64, 65, 66 y 67 puntos. Si el jugador logra superar la octava partida habrá ganado. Al principio de cada partida el jugador empieza con un número de unidades de comida igual a la diferencia entre los puntos de victoria conseguidos y la puntuación que debía alcanzar, dividida entre dos (redondeando para abajo). Ejemplo: el jugador acaba de terminar su tercera partida y ha conseguido 64 puntos de victoria. La diferencia es de 5 puntos (64 – 59), con lo cual empezará la cuarta partida con 2 unidades de comida. Todas las cartas de oficio que no empiecen en juego deben mezclarse con el resto de cartas. Si lo desea, cuando haya finalizado la octava partida, el jugador puede ir aumentando en 1 carta por partida las cartas de oficio con las que empieza. En este caso, el objetivo de puntos de victoria a alcanzar irá aumentando 1 punto por partida.



El “Labrador” conseguirá en futuras rondas campos para arar y el poseedor del “Estanque para Gansos” 1 comida durante 4 rondas



Un reto interesante es jugar pudiendo elegir todas las cartas de la mano al empezar la partida y seleccionar, al mismo tiempo, el orden en el que aparecerán las cartas de ronda. Nosotros tenemos un ejemplo de partida donde se superan los 120 puntos de victoria sin empezar con ninguna carta de oficio en juego. Si en una partida alcanzas como mínimo 100 puntos de victoria, envíanos el desarrollo de la misma a agricola@homoludicus.org y te enviaremos este ejemplo. Hay tres categorías de “competición” por separado, ya que las cartas de oficio y de adquisición deben ser todas del mismo mazo (E, I o K).

PUNTUACIÓN

	-1 punto	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos
Campos	0	1	2	3	4
Pastos	0	1	2	3	4
Cereales *	0	1	2	3	4
Hortalizas *	0	1	2	3	4
Ovejas	0	1	2	3	4
Jabalíes	0	1	2	3	4
Vacas	0	1	2	3	4

* Tanto plantados como recolectados

-1 punto por cada parcela sin utilizar
 1 punto por cada establo vallado
 1 punto por cada habitación de adobe
 2 puntos por cada habitación de piedra
 3 puntos por cada miembro de la familia

Después de la Cosecha de la ronda 14 se puntuará. Para facilitar la puntuación, en el reverso del tablero de Adquisiciones mayores se encuentra la tabla de puntuación.



En el reverso del tablero de Adquisiciones mayores, se encuentra la tabla de puntuación.

Las siguientes categorías se evalúan en este orden:

CAMPOS: Se cuenta la cantidad de campos en el tablero de cada jugador, independientemente de si están plantados o no. Si se tiene 1 o ningún campo se obtendrá -1 punto.

PASTOS: Se dan puntos por los pastos creados, no por la cantidad de parcelas en cada pasto. El tamaño de los pastos es irrelevante. Si no se tiene ningún pasto se obtendrá -1 punto.

CEREALES: Se puntúa según la cantidad de cereales que se tenga en la reserva y en los campos sembrados. Si no se tiene ningún cereal, se obtendrá -1 punto.

HORTALIZAS: Igual que con los cereales.

OVEJAS, JABALÍES Y VACAS: Se puntúa según la cantidad de animales de cada tipo. Si no se tiene como mínimo 1 animal de algún tipo se obtiene -1 punto por cada tipo de animal que no se posea.

PARCELAS SIN UTILIZAR: Por cada parcela que esté vacía se consigue -1 punto. Se considera una parcela vacía si no hay nada construido en ella y si no forma parte de un pasto.

ESTABLOS VALLADOS: Se consigue un punto por cada establo vallado que se tenga. Los establos sin vallar no otorgan puntos.

HABITACIONES DE ADOBE: Se consigue 1 punto por cada habitación de adobe que tenga la casa. Las habitaciones de madera no dan puntos.

HABITACIONES DE PIEDRA: Se consiguen 2 puntos por cada habitación de piedra que tenga la casa.

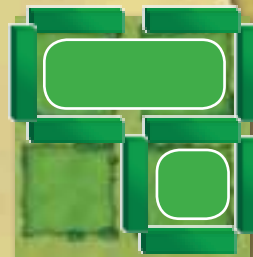
MIEMBROS DE LA FAMILIA: Por cada miembro que tenga la familia al finalizar el juego se obtendrán 3 puntos (como el número máximo de personas es 5, la puntuación máxima en esta categoría son 15 puntos).

PUNTOS POR CARTAS: Hay Adquisiciones mayores y menores que dan puntos. Estos se encuentran en un círculo amarillo en la parte izquierda de la carta, al lado de la ilustración.

PUNTOS EXTRA: En esta categoría entran tanto los puntos negativos otorgados por las cartas de Mendicidad como las Adquisiciones con un símbolo en la parte inferior, que indica que la carta puntúa a final de partida.



A la hora de puntuar se cuentan el número de pastos vallados, no el número de parcelas que ocupan esos pastos. Así pues, en el ejemplo de la izquierda se considera que hay 2 pastos, y no 3.



Tanto para los cereales como para las hortalizas se contabilizan todas las fichas de un jugador. Es decir, las que tuviera en la reserva personal y las que tuviera plantadas en los campos.



Se considera una parcela sin utilizar toda aquella sobre la cual no hay ninguna habitación, campo arado o establo y que tampoco queda dentro un pasto.

PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

Durante la partida suelen surgir algunas preguntas de forma habitual, así que hemos incluido las más frecuentes. En caso de duda sobre el efecto de alguna carta, la carta siempre tiene preferencia por encima de las reglas y debe aplicarse tal y como está escrita.

- **¿Puedo comer algún animal si no tengo horno?**

No, sólo pueden comerse animales si se dispone de una adquisición para ello. En este caso son todas las que tienen en la parte inferior el símbolo 🍲.

- **¿Puedo comerme el animal que aparece en la Cosecha para alimentar a mi familia?**

No, el animal aparece en la fase de Procreación que ocurre después de la fase Alimentación, por lo tanto no puedes utilizar este animal para alimentar a tu familia en el mismo evento de Cosecha.

- **¿Puedo crear más de una habitación o establo con la acción correspondiente?**

Sí, si la acción no indica límites se pueden crear tantas habitaciones y establos como se desee y se pueda pagar.

- **¿Puedo plantar más de un campo en la misma acción de Sembrar?**

Sí, puedes plantar tantos campos como quieras mientras tengas cereales u hortalizas en tu reserva para plantar.

- **¿Puedo reformar una casa de madera a una de piedra?**

No, cada reforma permite mejorar la casa en un nivel, así, pasar de madera a piedra requiere dos acciones de reforma.

- **Una adquisición me pide que ponga 5 comidas en las siguientes 5 rondas, pero sólo quedan 3 rondas para jugar. ¿Qué debo hacer?**

En estos casos deben colocarse los recursos que indica la carta en las rondas que aún quedan por jugar; el resto de recursos que no se puede colocar se pierden.

- **Una carta indica que cuando construya mi segundo establo, puedo coger una vaca de la reserva. Cuando juego la carta ya tengo dos establos construidos, ¿puedo coger la vaca en el mismo momento que juego la carta?**

Todas las cartas deben interpretarse al pie de la letra. En este caso, no se ha construido un segundo establo mientras la carta estaba en juego, con lo que no se recibirá ninguna recompensa.

Si alguna carta se puede usar retroactivamente, la misma carta lo indicará.

- **Entonces, en el caso de que una carta indique “cuando tengas 2 establos puedes coger una oveja” y se juegue cuando ya estén construidos dos establos, ¿debo coger una oveja?**

En este caso, cuando se juegue la carta se cumplirá la condición y podrás coger la oveja.

- **¿Puedo construir dos establos en el mismo pasto? ¿Cuál sería la capacidad de un pasto de 2 parcelas con 2 establos?**

Sí, no hay ninguna regla que lo impida, siempre que sea en parcelas diferentes. La capacidad normal de un pasto de dos parcelas es de 4 animales; el primer establo conseguiría duplicar hasta 8 animales y el segundo establo hasta un total de 16 animales.

- **¿Qué ocurre en caso de empate en la puntuación final? ¿Quién gana?**

El diseñador del juego, Uwe Rosenberg, decidió no poner desempate, así que en caso de empate a puntos ambos jugadores ganan y se felicitan por ello.

Si esto puede ser un problema, la solución propuesta por Uwe es que se juegue otra partida de Agricola para desempatar.

- **¿Se puede utilizar la acción “Ampliar la familia sin tener habitaciones libres” varias veces? ¿Qué ocurre si posteriormente amplío la casa?**

No hay límite al número de veces que se puede escoger la acción. De hecho, se pueden tener 5 personas en una casa de 2 habitaciones. Una vez se amplía la casa, se recolocan otra vez las personas de manera que ocupen todo el espacio disponible.

- **¿Se pueden convertir los cereales y hortalizas plantadas en comida en cualquier momento?**

No, sólo los cereales y hortalizas que se encuentren en la reserva de los jugadores pueden ser convertidos en comida.

- **¿Pueden convertirse en comida los animales que se consiguen en una acción aunque no se tenga espacio en la granja?**

Sí, si se dispone del Horno necesario. Los animales se pueden convertir en comida directamente.

- **¿Se pueden destruir las vallas?**

No, una vez colocadas las vallas no pueden ni moverse ni destruirse.

- **¿Puedo eliminar animales que se encuentran en los pastos?**

Sí, puedes sencillamente soltarlos.

- **¿Puedo recolocar mis animales durante la partida?**

Sí, puedes recolocar tus animales en cualquier momento siempre que respetes las reglas de colocación.

PREGUNTAS MÁS FRECUENTES - II

(LAS RECIBIDAS MÁS VECES EN NUESTRO CORREO)

TERMINOLOGÍA

- **¿Qué se considera “material”?**
Con el término “material” se incluyen las materias de construcción, o sea, madera, adobe, piedras y juncos.
- **¿Qué se considera “recurso”?**
Con el término “recurso” se incluye todo tipo de bienes, desde materiales de construcción a cereales, hortalizas, animales y comida.
- **Cuando se indica “devolver”, ¿la carta devuelta se descarta o se vuelve a colocar en su sitio inicial?**
Se devuelve a su sitio inicial.
- **Cuando se indica “descartar”, ¿significa devolver la carta a la mano o retirarla del juego?**
Significa retirarla del juego.
- **A efectos de juego, ¿significan lo mismo “arar” y “labrar”?**
Sí.

COMPONENTES

- **¿Qué sucede si no hay suficientes materiales para colocar en una casilla durante la fase de reposición?**
Los únicos componentes del juego cuyo número está limitado son las 5 fichas de persona, los 4 establos y las 15 vallas que cada jugador tiene. Si alguno de los componentes restantes se agotara se puede “multiplicar” o usar algún sustitutivo, a elección de los jugadores (véase Limitación al número de componentes, pág. 7).
- **¿Qué sucede si se acaban las cartas de Mendicidad?**
Véase respuesta anterior.
- **¿Para qué sirve el Invitado?**
El Invitado es, en esencia, un miembro adicional de la familia que sólo dura una ronda y que te permite, por lo tanto, tener una acción adicional. Se consigue en la versión avanzada del juego mediante las cartas “Invitado” (mazo I) y “Barril de cerveza” (mazo Z).
- **¿Para qué sirven las fichas de Derecho?**
Hay algunas cartas que conceden derechos sobre determinadas acciones al jugador que ha puesto en juego la carta. La ficha Derecho sirve para señalar eso mismo (véase Aprender un oficio, pág. 8).

RECURSOS

- **¿Qué sucede cuando una persona se coloca sobre una acción donde se han acumulado recursos de varias rondas?**
Recoge todos los recursos acumulados que hubiera.

- **¿Cómo se colocan los recursos que se indican en algunas cartas (p.ej., Pozo, Recolector de juncos)?**
Se colocan en las casillas de acción de las rondas señaladas y al principio de esas rondas se coge el recurso correspondiente.
- **¿Se deben ir acumulando recursos en las casillas de acción “Coger 1 cereal” y “Coger 1 hortaliza”?**
No; sólo se reponen recursos sobre las casillas que tienen una flecha anaranjada. Si la casilla tiene el símbolo +, el recurso debe cogerse de la reserva (véase Reposición, pág. 3).

ALIMENTACIÓN

- **¿Al poner en juego o conseguir un Horno puedes realizar inmediatamente la acción “Hornear pan” sin tener que colocar ninguna persona?**
Sí.
- **¿Existe un límite a la hora de convertir recursos en comida?**
A menos que la carta especifique lo contrario, no.
- **¿Cuántos cereales se pueden hornear con aquellas adquisiciones que no indican un límite al hornear pan?**
Tantos como quieras.
- **¿Se puede hornear pan durante la Cosecha?**
No, sólo se puede hornear pan eligiendo la acción Hornear pan.

ADQUISICIONES

- **¿Se utilizan las adquisiciones mayores en la versión avanzada?**
Sí. La versión avanzada es idéntica a la versión familiar excepto en aquellos puntos que explícitamente se indique de otro modo.
- **¿Cómo se puede conseguir la adquisición mayor Cocina?**
O bien devolviendo un Hogar que hayas adquirido previamente o bien pagando 4 ó 5 adobes.
- **¿Se puede tener al mismo tiempo un Hogar y una Cocina?**
Sí, se puede.

ACCIONES

- **En las cartas de acción señaladas con “[...] y después [...]”, ¿es obligatorio realizar la segunda acción?**
No. La primera acción es obligatoria; la segunda es opcional.
- **¿Al realizar la acción “Ampliar la familia” se puede tener más de un descendiente?**
No, sólo uno por acción (véase Ampliar la familia, pág. 5)
- **¿Con la acción “Construir vallas” se puede poner únicamente 1 valla si al hacerlo estamos separando un pasto en dos?**
Sí (véase Construir vallas, pág. 7)
- **¿Se puede usar un lateral del tablero o de una ficha como límite para un pasto?**
No (véase Construir vallas, página 7).
- **¿Al elegir la acción “Arar 1 campo y/o sembrar” se puede sembrar sólo el campo recién arado?**
No, se pueden sembrar tantos campos como quieras siempre que estuvieran vacíos (véase Sembrar cereales y hortalizas, pág. 6, y PMF, pág. 11)
- **¿El jugador inicial se va turnando entre los jugadores?**
No, sólo se cambia el jugador inicial cuando un jugador elige la acción “Jugador inicial” (véase Jugador inicial, pág. 3).
- **¿Puede el jugador inicial elegir la acción “Jugador inicial”?**
Sí.
- **¿Se puede reformar sólo una habitación?**
No; cuando se reforma se debe reformar toda la vivienda al completo (véase Reformar la vivienda, pág. 5).
- **Al reformar una casa, ¿cuántos juncos se deben pagar en total?**
Sólo uno (véase Reformar la vivienda, pág. 5).
- **¿Qué sucede en la versión familiar con las acciones que permiten jugar una adquisición menor?**
Simplemente se ignora esa parte.
- **¿Cuándo se puede usar el nuevo miembro de una familia?**
En la ronda siguiente después de haberlo conseguido.
- **¿Cuántos establos se pueden colocar en una parcela?**
Sólo uno (véase Construir establos, pág. 7).

- **¿Se puede sembrar un campo que tenga algún recurso encima?**

No, sólo se pueden sembrar campos que no tengan ninguna ficha encima (véase Sembrar, pág. 6).

- **¿Cuánto cuesta poner en juego 1 oficio?**

Depende de la acción: con la acción impresa en el tablero, el primer oficio es gratis y a partir del segundo cuesta cada uno 1 comida. Si es con la carta de acción para 3 jugadores, 2 comidas cada uno. Con la carta de acción para 4 y 5 jugadores, el primero y el segundo cuestan 1 comida y a partir del tercero, 2 comidas.

ANIMALES

- **¿Se pueden coger animales aunque no puedas conservarlos ni cocinarlos?**

Sí, simplemente se pierden.

- **¿Se pueden tener animales sueltos?**

No, aparte del animal doméstico, o bien se les aloja en pastos vallados (pág. 6) o bien en establos (pág. 7).

- **¿Cuántas crías obtengo en la fase de Procreación si tengo dos pastos con dos ovejas cada uno?**

Aunque tengas más de 2 ejemplares sólo obtienes 1 cría, independientemente de los pastos (lo mismo se aplica a los otros animales).

Otros Juegos de Homoludicus



Le Havre

El Havre (Le Havre, en francés original) es una ciudad en la que se encuentra el segundo mayor puerto de Francia después del de Marsella. La ciudad es conocida no sólo por sus dimensiones sino también por su curiosa etimología. De hecho, “havre” es una palabra de origen holandés que significa “puerto” y que se incorporó a la lengua francesa en el siglo XII. En la actualidad su uso se considera arcaico y en vez de ello se prefiere el vocablo “port”.

Construye y compra edificios, consigue mercancías, transforma el hierro en acero, el carbón en coque y construye barcos para poder enviar los recursos y conseguir dinero. El jugador con mayor fortuna al final de la partida será el ganador.

El nuevo juego de Uwe Rosenberg, **imprescindible**.

Fauna

Ganador del ‘Juego del Año 2010’

¿Sabías que la jirafa puede llegar a medir más de 5 metros de altura y que el yacaré negro pesa unos 60 kilos? ¿Y sabrías decir cuánto mide la cola de un oso polar o dónde vive el botón de oro? Naturalmente que puedes. Sé un Camionero Galáctico.

En FAUNA los jugadores tendrán que vérselas con éstas y muchas más preguntas. Aunque, a decir verdad, nadie puede saberlo todo acerca de 360 animales que van por tierra, mar o aire. Así que también se conceden puntos si las respuestas son lo suficientemente aproximadas. Pero cuidado: ¡si arriesgas demasiado, puede que al final te quedes sin fichas!

Incluye un libro de 72 páginas con curiosidades de los animales.



Ubongo

¡**Trepidante!** Porque todos los jugadores intentan encajar las piezas en su plantilla simultáneamente.

¡**Adictivo!** Porque cuando empieces ya no podrás parar y esperarás impaciente cada nueva ronda.

¡**Ingenioso!** Porque las reglas de Ubongo se explican en un abrir y cerrar de ojos.

Un fantástico juego para toda la familia.





Carrera de Tortugas

¿Quién será el primero en zamparse la lechuga?

A las tortugas les gusta tomarse las cosas con calma, pero de vez en cuando, si descubren un delicioso y fresco cogollo al otro extremo del prado, se lanzan a la carrera para conseguir las mejores hojas de lechuga.

En estos momentos puede pasar de todo: alguna tortuga tal vez prefiera dejarse llevar un ratito para ahorrar energías o bien, en medio del alboroto, puede desorientarse y empezar a correr en sentido contrario.

Mamma Mia

¡Una de salami!

¡Una Bombástica!

¡Eh! ¿Quién me ha robado el queso??

Como pizzeros, los jugadores ponen los ingredientes en la mesa. De vez en cuando un jugador puede poner un pedido, pensando que los ingredientes están disponibles. Si lo están se hace la pizza, sino... desilusión.

¡Táctica, un poco de suerte y parte de memoria pueden llevarte a la victoria!

Mamma mia! fácil y poco usual juego de cartas, que calma el apetito.



Coloretto

Los jugadores cogen cartas del mazo y las colocan en medio de la mesa. Durante la partida los jugadores intentan especializarse en unos pocos colores, ya que al final de la partida, cada jugador sólo puntúa sus 3 mejores colores, los otros restan.

¡Y cuantas más cartas de un color más puntos!

Matamoscas

Apenas las ves, ya se han escapado.

Tanto si es una mosca pequeña como si es un moscardón, cuando el matamoscas entra en acción, las moscas caen.

Se trata de un divertidísimo juego de acción y velocidad, dónde el jugador más rápido conseguirá mayor número de moscas y ganará.



VARIANTES DE JUEGO

- Versión 10-3: cada jugador coge 10 oficios y 10 adquisiciones menores y devuelve tres de cada una de ellas.

- Versión Mulligan: cada jugador puede, al principio de la partida, y sólo entonces, cambiar los 7 oficios o adquisiciones menores por 6 de nuevas. Si aún no queda satisfecho, puede repertirlo siempre cogiendo una carta menos de las que entrega.

- Versión Draft: los jugadores empiezan con 7 cartas de oficio, de las que escogen una y pasan las 6 restantes al jugador de su izquierda. De las 6 cartas que recibirá del jugador de su derecha debe escoger una y pasar las otras 5. Se repite hasta que cada jugador acabe con 7 cartas. Posteriormente se realiza otro proceso de selección con las cartas de adquisición menor. Con esta opción se consigue reducir el azar para las cartas iniciales y aparecerán combinaciones mucho más potentes. Se recomienda haber jugado como mínimo 5 ó 6 veces a Agricola antes de intentar esta variante.

CRÉDITOS

Diseño del juego: Uwe Rosenberg

Gráficos e ilustraciones: Klemens Franz

Reglamento: Uwe Rosenberg, Hanno Girke y Pol Cors

Traducción: Oriol García

Con la colaboración y revisiones continuas de: Pol Cors, Aidi Riera, Francisco J. Sánchez, Victor Melo, Roberto Méndez y David Pujadas

Gracias a los 138 probadores de la primera edición y a las sugerencias realizadas posteriormente, ya que ayudaron a que el juego fuese aún mejor.

Mención especial a Dale Yu por la revisión de las reglas para la versión en solitario del juego.

© 2007-2011 Lookout Games

Versión Española por HomoLudicus

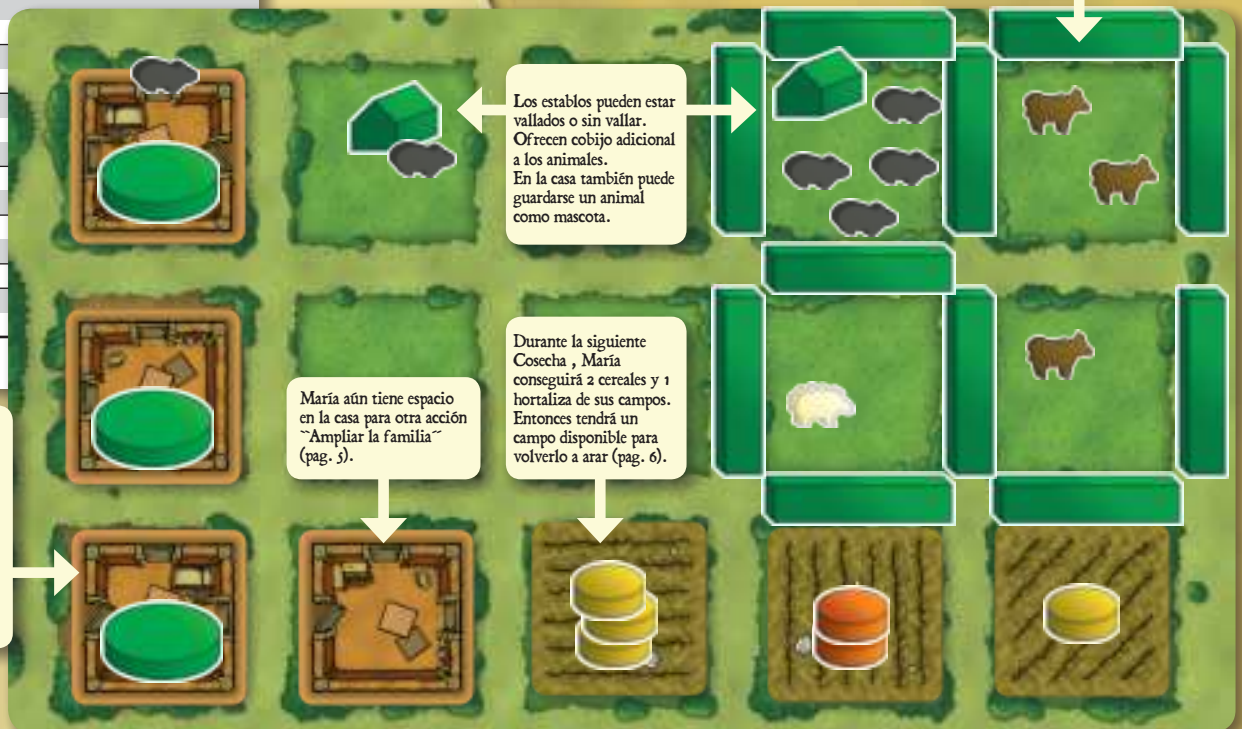
EJEMPLO DE PUNTUACIÓN

Si el juego hubiese acabado con esta posición final, se conseguiría 26 puntos. Faltaría añadir el número de puntos ganados por cartas, por cereales y hortalizas en la reserva personal. La puntuación detallada sería la siguiente:

Campos	2
Pastos	3
Cereales	2
Hortalizas	2
Ovejas	1
Jabalíes	3
Vacas	2
Parcelas sin utilizar	-3
Establos vallados	1
Habitaciones de adobe	4
Habitaciones de piedra	-
Miembros de la familia	9
Puntos por cartas	?
Puntos extra	?
Total	26

En Agricola hay tres partes importantes de puntuación, la vivienda, la agricultura y el ganado. Para poder ganar el juego no deberías olvidar ninguna de ellas.

Con las vallas se pueden crear pastos. En cada pasto solo puede haber animales de un tipo y por cada casilla que ocupe un pasto, puede haber 2 animales.



Los establos pueden estar vallados o sin vallar. Ofrecen cobijo adicional a los animales. En la casa también puede guardarse un animal como mascota.

Durante la siguiente Cosecha, María conseguirá 2 cereales y 1 hortaliza de sus campos. Entonces tendrá un campo disponible para volverlo a arar (pag. 6).

María aún tiene espacio en la casa para otra acción "Ampliar la familia" (pag. 5).

En Agricola los jugadores amplían sus casas para poder acoger a más familia. (pag. 5) También reforman sus viviendas para mejorar su calidad de vida.

En estos momentos María vive en una casa de adobe con 4 habitaciones.