

Agricola

Diseñado por Uwe Rosenberg

1-5 Jugadores

Resumen de Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

El juego consta de 14 rondas en las cuales cada miembro de la familia (personas) llevará a cabo una acción. Cada acción sólo podrá ser llevada a cabo por una sola persona. Cada ronda queda disponible una nueva acción. El jugador que logre tener la mejor granja será el ganador.

PREPARACION



Cartas de Ronda

Sepáralas por número y barájalas por separado. Coloca las cartas 1 arriba y las 6 abajo.



Cartas de Acción

Con 1 o 2 jugadores no se utilizan.

Con 3, 4 o 5 jugadores, selecciona las cartas que correspondan y colócalas en el primer tablero.



Ocupaciones

Seleccionar las cartas de acuerdo al número de jugadores: 1+ (1-5) 3+ (3-5) o 4+ (4-5). Cada jugador recibe 7 cartas. No se usan en la versión familiar.



Mejoras Pequeñas

Cada jugador recibe 7 cartas.

No se usan en la versión familiar.



Mejoras Grandes

Colócalas en su tablero.



Mendigo

Colócalas al costado del área de juego.

Las cartas de Ocupaciones y Mejoras Pequeñas de los distintos mazos pueden ser mezcladas como se desee: (E) Básico (I) Interactivo (K) Complejo

Cada jugador recibe:

- Una granja, 2 habitaciones de madera, dos personas.
- 7 cartas de ocupación y 7 cartas de mejoras pequeñas.
- Comida: el jugador inicial recibe 2 y el resto 3.

RONDA	COSECHAS
Fase 1: Robar una nueva carta de ronda	Fase 1: Cosechar campos
Fase 2: Rellenar bienes y animales	Fase 2: Alimentar a la familia
Fase 3: Trabajadores/Acciones	Fase 3: Nacimiento de crías
Fase 4: Volver a casa	

El juego consta de 6 etapas divididas en 14 rondas. Al final de cada etapa habrá una cosecha.

Todos los recursos y cartas deben permanecer a la vista. Sólo las personas, cercos y establos son limitados.

RONDA	
FASE 1	Robar una nueva carta de ronda <ul style="list-style-type: none"> • Dar vuelta la carta correspondiente y colocarla en el tablero. • Ejecutar las acciones que ocurren al comienzo de la ronda X (o de todas) • Entregar todo lo que se encuentre en la casilla a los jugadores correspondientes 
FASE 2	Rellenar bienes y animales <ul style="list-style-type: none"> • Se agregan a todos los espacios con flechas, aunque ya tengan bienes/animales. 
FASE 3	Trabajadores/Acciones <ul style="list-style-type: none"> • En sentido horario cada jugador coloca una persona en una casilla de acción. • La acción se lleva a cabo de inmediato. • Cada casilla sólo puede ser usada por una persona durante la ronda. • No se puede ocupar una casilla sin ejecutar la acción. • Algunos espacios dan alternativas de acciones. Otros permiten que se ejecute una segunda acción opcional siempre y cuando se ejecute la primera.
FASE 4	Volver a casa

SACAR RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> • Los recursos de construcción, grano, vegetales y comida son colocados en la reserva del jugador. • Los animales deben ser colocados en la granja. Si no hay espacio deben ser transformados de inmediato en comida usando cartas con el símbolo 

EXTENDER O RENOVAR UNA CABAÑA.
Extensión: <ul style="list-style-type: none"> • Las nuevas habitaciones deben ser colocadas adyacentes ortogonalmente a las ya existentes. • Las nuevas habitaciones siempre son del mismo material que el resto de la casa. • Costo: (5 maderas/arcilla/piedras + 2 caña) x c/habitación. • No hay límite a la cantidad de habitaciones. 
Renovación: <ul style="list-style-type: none"> • Madera → Arcilla → Piedra. • No se pueden hacer ambas renovaciones con la misma acción. • Costo: 1 arcilla/piedra x c/habitación + 1 caña. • Se debe renovar la cabaña completa (todas las habitaciones). 

CRECIMIENTO DE LA FAMILIA (5 máx)

- Debe haber una habitación disponible (deben haber más habitaciones que miembros en la familia)
- La carta de "crecimiento incluso sin habitación" permite obviar esta norma. Se puede tener hasta 3 personas sin habitación, pero en cuanto se amplía la casa la habitación es usada inmediatamente.
- El nuevo miembro no está disponible para tomar acciones en la ronda en que nace.



CARTAS DE OCUPACION

- Se debe leer el texto en voz alta.
- Entra en efecto apenas es jugada.
- Las cartas en la mano no tienen efecto.
- Cuando se cumpla la condición de una carta con signo reclamar, se coloca se coloca la ficha de flecha en el espacio correspondiente, con la flecha apuntando al jugador que posee la carta.



ARAR CAMPOS – GRANO Y VEGETALES

Arar

- Arar 1 campo → colocarla la loseta en un espacio vacío de la granja adyacente ortogonalmente a los demás campos arados (si hay)..
- Se puede ocupar como máximo 1 carta de mejora de Arado cuando se seleccione la acción de arar.



Tomar Grano/Vegetales

- Tomar un marcador y colocarlo en la reserva del jugador.



Sembrar

- Permite plantar 1 o más campos vacíos
- Tomar 1 grano/vegetal de la reserva del jugador y agregar 2/1 de la reserva general.



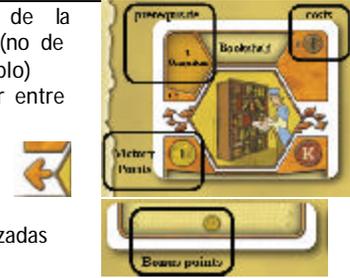
Hornear Pan

- El jugador debe tener una mejora que le permita hornear.



CARTAS DE MEJORA

- Costo: Debe salir de la reserva del jugador (no de los campos, por ejemplo) / → se puede elegir entre ambos costos.
- Cartas viajantes: son entregadas al jugador de la izquierda una vez utilizadas
- Cartas de Actualización: requieren que se entregue una carta ya jugada. Las cartas de mejora grandes que son devueltas pueden volver a ser compradas. Las chicas son removidas del juego.



CRIAR ANIMALES – CERCOS, ESTABLOS

- Cada jugador puede tener una mascota en su casa. No le quita espacio a las personas.
- Cada pasto puede contener un solo tipo de animal.
- Los animales pueden ser reordenados en cualquier momento.
- El jugador puede liberar animales en cualquier momento.

Cercas (15 máx)

- Caben 2 animales en cada pasto.
- Cada cerco cuesta 1 madera.
- Todos los pastos deben estar adyacentes ortogonalmente.
- Se pueden colocar cercos sólo si cierran completamente un pasto.
- Las habitaciones y campos no pueden estar completamente rodeados de cercos.
- No se pueden demoler los cercos una vez construidos.
- Está permitido subdividirlos.



Establos (4 máx)

- Pueden ser colocados en cualquier área de la granja donde no haya una habitación o un campo.
- Costo: 2 maderas.
- No pueden ser removidos.
- Dentro de un cerco → dobla la capacidad del pasto completo. Con 2 establos se cuadruplica, etc.
- Fuera de un cerco → puede contener un animal.
- Se puede cercar un establo después de haber sido construido.
- Solo puede haber un establo por espacio de granja.



COSECHAS

FASE 1 Cosechar campos

- Remover 1 grano/vegetal de cada campo sembrado y colocarlo en la reserva personal.
- Obtener comida de las cartas de ocupación o mejora que correspondan.



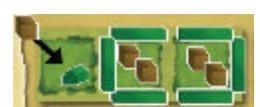
FASE 2 Alimentar a la familia

- 2 x adulto / 1 x bebé de la ronda actual.
- Cada grano/vegetal en la reserva del jugador puede ser convertido en 1 comida en **cualquier momento**. Algunas cartas permiten hacerlo a mejor ratio.
- Las mejoras con este símbolo permiten convertir animales en comida en cualquier momento. Los animales no procesados no tienen valor alimenticio.
- Las mejoras con este símbolo permiten hornear pan, pero sólo cuando se ejecuta dicha acción.
- Por cada comida que falte para alimentar a la familia se debe tomar una carta de mendigo (-3 puntos c/u).
- No se puede renunciar a miembros de la familia para evitar pagar la comida.



FASE 3 Nacimiento de crías

- Si se tiene al menos 2 animales de un tipo → una cría, siempre y cuando pueda ser acomodada en la granja (aunque puede quedar en otra área). De lo contrario escapa y no puede ser convertido en comida en este momento.



Nota: El jugador inicial sólo cambia mediante la acción correspondiente



FIN DEL JUEGO

El juego termina al final de la ronda 14. El ganador será el jugador con más puntos.



- Campos: con o sin siembra
- Cercos: independiente del tamaño
- Grano y Vegetales: en los campos o en la reserva

VARIANTES

- 3:1 En cualquier momento un jugador puede descartar 3 cartas de un tipo para robar la carta superior del mazo correspondiente.
- 10-3 Cada jugador roba 10 ocupaciones y 10 mejoras pequeñas y se queda con 7 de cada una.
- Al comienzo del juego un jugador puede descartar sus 7 cartas de ocupación y/o mejora y robar 6 cartas. Puede hacer esto varias veces, pero roba 1 carta menos cada vez.
- Antes de comenzar el juego, cada jugador escoge 1 de sus cartas de ocupación y pasa las otras 6 al jugador de la izquierda. Luego escoge 1 de las que recibió y pasa las otras 5... Se hace lo mismo con las mejoras.

JUEGO PARA UN JUGADOR

- Comienza con 0 comida.
- No se colocan cartas en el tablero 1.
- Se juegan los turnos como si se tratara del juego normal.
- Cuando se juegue una Mejora Pequeña que debe ser pasada a otro jugador es removida del juego.
- En cada cosecha los adultos comen 3 y los bebés 1.
- El espacio de acción que da 3 maderas, da sólo 2.

En juegos sucesivos:

- Después del primer juego, escoge una de las ocupaciones que jugaste. Esta ocupación será permanente. Colócala boca arriba en los juegos consecutivos. Su efecto estará disponible desde el comienzo de la partida.
- Selecciona una ocupación de cada juego subsiguiente.
- Reduce tu mano inicial de manera que siempre haya sólo 7 ocupaciones en juego.
- El objetivo es obtener 50 / 55 / 59 / 62 / 64 / 65 / 66 / 67 puntos por juego.
- Luego del octavo juego se acaba la serie de juegos. Es posible seguir jugando con el mismo set de ocupaciones, pero debes incrementar el objetivo en 1 cada vez.
- Al inicio de cada juego en la serie recibe 1 comida por cada 2 puntos que superes la meta del juego anterior (redondeado hacia abajo).
- Cualquier carta que no se haya transformado en permanente es barajada con el mazo.
- Puedes escoger tus propias cartas, incluso determinar el orden de las cartas de ronda.
- Considera esta restricción: sólo puedes usar cartas de un mazo: D, E o K.

Nota: Este resumen está basado en las reglas de ZMan en inglés. Puede haber diferencias de concepto con las reglas de Homoludicus.