

AGRICOLA

Edizione per Famiglie

Componenti

Ciao! Sono Uwe Rosenberg; sono l'autore di questo gioco. Ti guiderò attraverso il regolamento e ti darò qualche dritta sul gioco.



1 Tabellone (con spazi azione)



4 Estensioni del Tabellone
(con spazi azione aggiuntivi)



1 Segna-turno



5 segnalini
Elemosina



1 segnalino
Gallo



4 tessere Casa base



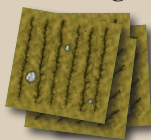
20 tessere Stanza
di Legno/Argilla



42 segnalini "1 Cibo"



24 tessere Pascolo



20 tessere Campo



11 tessere Miglioramenti



9 segnalini
sostitutivi



10 Stalle



20 Familiari
(5 per colore)



18 Pecore



15 Cinghiali



13 Bovini



25 segnalini
Grano



30 segnalini
Legna



25 segnalini
Argilla



15 segnalini
Canna

Segnalini Sostitutivi

Le seguenti componenti sono limitate: Familiari, Stalle, Stanza, Pascoli e Campi. Se finiscono, non possono più essere utilizzati. Le risorse e il Cibo sono illimitati; se dovessero finire, puoi utilizzare i segnalini sostitutivi forniti dal gioco.

Preparazione



Piazza il tabellone al centro, e piazza la pedina Segna-turno sulla prima casella.

Raramente userai i segnalini Elemosina e i segnalini sostitutivi; posizionali da qualche parte lungo il bordo del tabellone.



Attacca l'estensione del tabellone appropriata. Il simbolo indica il numero di giocatori. In questo esempio la plancia è montata per una partita a 3 giocatori.



Piazza le Stanze vicino al tabellone. Le Stanze di Legno sono a faccia in su.

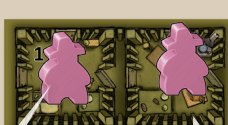


Piazza il Mulino a Vento, l'Officina del Cestaio, la Fabbrica di Ceramiche, la Falegnameria, e il Magazzino vicino rispettivamente alle caselle 7, 9, 10, 11 e 14. Piazza i Miglioramenti rimanenti sopra al tabellone.

Piazza tutti gli animali (*Pecore, Cinghiali, e Bovini*), le risorse (*Legno, Argilla, e Canna*), Grano, Stalle, e segnalini Cibo, vicino al tabellone. Questa sarà la riserva comune a tutti i giocatori.



Piazza i Campi e i Pascoli vicino al tabellone. Se vuoi, i Pascoli possono essere sistemati per dimensioni.



Ogni giocatore prende due Familiari del colore scelto, e ne piazza uno in ogni Stanza della Casa base. Lascia i Familiari rimasti nella scorta generale; potrai ottenerne altri durante il gioco.



Determina in modo casuale il primo giocatore. Riceverà il segnalino Gallo e 2 Cibo. Dai 3 Cibo a ciascun altro giocatore.



Panoramica


Il tuo scopo è costruire una fattoria per te e la tua famiglia. All'inizio avrai soltanto una casa di Legno con solo due Stanze, che fornirà un riparo ai tuoi primi due Familiari (il fattore e sua moglie). Durante il corso della partita, potrai aggiungere Stanze alla casa per ampliare la tua famiglia. Più Familiari avrai, più azioni potrai svolgere. Oltre a questo dovrai sfamare i tuoi Familiari durante il Raccolto. Per fare questo, avrai bisogno di arare i Campi ed allevare gli animali. Alcuni Miglioramenti potrebbero aiutarti in questo. Dopo 14 turni, la partita finisce. Il giocatore la cui fattoria ha accumulato più punti vince.



Svolgimento

Agricola Per Famiglie si svolge in 14 turni ed ogni turno è diviso in tre fasi: Preparazione, Lavoro e Ritorno a Casa. Dopo alcuni turni, prima che inizi il successivo, ci sarà il Raccolto.

Fase di Preparazione

All'inizio di ciascun turno (*incluso il turno 1*), devi piazzare nuove risorse sul tabellone, ovunque ci sia la freccia gialla . Piazza un numero di risorse pari al numero a sinistra del simbolo. Questa operazione va fatta anche se sono già presenti risorse.

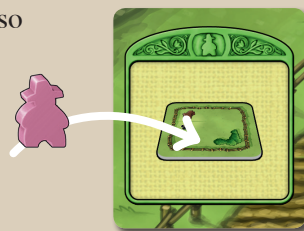
Questa operazione dovrebbe essere fatta da un solo giocatore, in modo da non fare confusione.



Fase di Lavoro

Iniziando dal giocatore che possiede il segnalino Gallo, ogni giocatore piazza uno dei propri Familiari in uno spazio azione del tabellone. Procedi in senso orario finché ogni giocatore non avrà piazzato tutti i propri Familiari.

Gli spazi azione indicano le azioni che forniscono. Le azioni devono essere svolte immediatamente. Se uno spazio azione è occupato, è bloccato, e non sarà disponibile fino al prossimo turno.




Fase di Ritorno a Casa

Alla fine del turno rimuovi i tuoi Familiari dagli spazi azione, e riposizionali di nuovo sulla tua Casa.

Muovi poi il Segna-turno di una casella in avanti. Questo sblocca un altro spazio azione. (*Gli spazi azione che non sono stati percorsi non sono ancora disponibili*).



Raccolto

Quando il Segna-turno sorpassa il simbolo del Raccolto , il gioco si ferma finché non viene risolto il Raccolto. Questo avviene alla fine dei turni 4, 7, 9, 11, 13 e 14. Durante il Raccolto devi sfamare i tuoi Familiari, ma avrai anche dei vantaggi. Vedi pagina 11 per i dettagli.

Gli Spazi azione

Le azioni si svolgono piazzando un Familiare in uno spazio azione. I simboli ti ricorderanno qual è l'azione di ogni casella, ma di seguito troverete una descrizione dettagliata di ogni azione.

Caselle Risorse

Se uno spazio azione ha una freccia, prendi tutte le risorse accumulate e mettile nella tua riserva.



In uno spazio azione come questo, prendi il numero di risorse mostrato nella casella, e mettile nelle tua riserva.

I simboli in questa casella indicano che puoi scegliere due delle risorse mostrate a tua scelta.



Per esempio, puoi prendere 1 Legna e 1 Argilla, oppure 2 Canna.



Puoi sviluppare la tua fattoria in cinque aree: Ampliamento della Casa e della Famiglia, Sostentamento, Agricoltura, Allevamento e Miglioramenti.

Ampliamento della Casa e della Famiglia

Devi far crescere la tua famiglia per poter svolgere più di due azioni per turno. I seguenti spazi azione ti aiuteranno in questo.

Questo spazio azione ti permette di prendere un nuovo Familiare. Tuttavia, devi avere abbastanza Stanze per tutti i tuoi Familiari. Pertanto, per passare da due a tre Familiari devi costruire una terza Stanza. Il nuovo Familiare viene piazzato sullo spazio azione, e lo prenderai alla fine del turno quando i tuoi Familiari torneranno a casa.



La tua Casa base ha le Stanze solo per i due Familiari con cui inizi la partita. Per avere un terzo Familiare, devi aggiungere almeno una Stanza alla tua casa. I tuoi Familiari hanno bisogno di una Stanza nella casa anche quando si trovano su uno spazio azione!



Questo spazio azione diventa disponibile al turno 12. Fornisce un nuovo Familiare indipendentemente da quante Stanze possiedi. Questo è l'unico modo di avere più Familiari che Stanze. Piazza un nuovo Familiare sullo spazio azione, che verrà recuperato durante la fase di Ritorno a Casa.



Un nuovo Familiare non può svolgere azioni nello stesso turno in cui nasce!

3 Ogni Familiare vale 3 punti alla fine della partita.



In ciascuno spazio azione di questo tipo ottieni un singolo Familiare, anche se possiedi Stanze libere. Inoltre la tua famiglia è limitata a cinque Familiari. Se hai tutti e cinque i Familiari in gioco, non puoi più usare questa azione.

Per espandere la tua casa, usa i seguenti spazi azione.

Aggiungere Stanze

Questi spazi ti permettono di aggiungere Stanze alla tua casa. Nel primo puoi costruire Stanze di Legno per 5 Legna e 2 Canna ciascuna. Nel secondo Stanze di Argilla per 3 Argilla e 1 Canna ciascuna.

Tutta la tua casa deve essere costruita con lo stesso materiale. Pertanto, prima di aggiungere una Stanza di Argilla, è necessario rinnovare le tue Stanze di Legno. Prendi le Stanze dalla riserva comune e aggiungile alla tua casa (con la faccia giusta rivolta verso l'alto).

Se vuoi puoi usare queste caselle anche per costruire Stalle. Ogni Stalla costa 2 Legna e viene posizionata dentro o a fianco di uno dei tuoi Pascoli. Ogni Pascolo può avere solo una Stalla. Per i dettagli sulle Stalle, vedi le regole per l'Allevamento a pagina 7.



Non è necessario costruire Stanze per costruire Stalle, né viceversa. Puoi farle entrambe, ma non è obbligatorio. Se circondi completamente la tua casa con altre tessere, non puoi aggiungere più Stanze.

Rimodernamento

Questa azione converte la tua casa di Legno in Argilla. Per 3 Argilla e 1 Canna, gira tutte le tue Stanze sul lato di Argilla. Questa azione ti regala una Stalla.

1 Ogni Stanza di Argilla vale 1 punto alla fine della partita.



Le frecce nere indicano che puoi compiere un'azione quante volte vuoi. Il segno più significa che ottieni il numero indicato di oggetti dalla riserva senza costi. Per esempio, nella casella rinnovamento ottieni una Stalla. Se in una casella ci sono più azioni possibili, puoi eseguirne una o entrambe in qualsiasi ordine.



Sostentamento

Costruisci le Stalle come descritto in "Aggiungere Stanze". Se vuoi solo la Stalla, non hai bisogno di rinnovamenti.



Hai bisogno di Cibo per sfamare i tuoi Familiari durante il raccolto (vedi pagina 11).

La seguente azione fornisce Cibo senza costi.

Primo Giocatore

Se piazzhi un Familiare in questa casella, prendi il segnalino Gallo e ricevi 1 Cibo. Giocherai per primo durante il prossimo turno.



Il giocatore con il segnalino Gallo gioca sempre per primo finché un altro giocatore non lo prende. Ciò è possibile soltanto con questa azione.



Pesca

In questo spazio azione ottieni tutto il Cibo accumulato.



Grano

Questo spazio ti permette di prendere 1 Grano dalla riserva comune.



Il Grano non vale punti alla fine della partita, ma può servire in caso di pareggio.



Agricoltura

Anche se il Grano vale 1 Cibo se lo mangi direttamente, è molto più utile se utilizzato come semente in Agricoltura. L'Agricoltura è faticosa: non hai bisogno solo di Grano, ma anche di arare il Campo e poi seminare. Tutto questo costa in termini di azioni. Il tuo Grano viene raccolto automaticamente durante il Raccolto (*vedi pagina 11*).



Usa la seguente azione per l'Agricoltura.

Arare un Campo

Questa azione ti permette di prendere un Campo dalla riserva, e piazzarlo vicino alle altre tue tessere.



Seminare

Piazza un Grano dalla tua riserva sopra 3 dei tuoi Campi. Poi aggiungi 2 Grano dalla riserva comune a ciascuno dei Campi.

Il Grano piantato rimane nel tuo Campo finché non viene raccolto (*vedi pagina 11*). Non è possibile usarlo prima.



Arare e Seminare un Campo

Questa azione ti permette di prendere un nuovo Campo e di seminare tre Campi.

1

Ogni Campo e ogni Grano su una tessera Campo vale 1 punto alla fine della partita.



Allevamento



Come l'Agricoltura, l'Allevamento è una componente importante del gioco. Ci sono tre tipi di animali: Pecora, Cinghiale e Bovino. Devi tenerli nelle Stalle e nei Pascoli. Se hai abbastanza spazio, si riprodurranno e genereranno altri animali (*vedi le pagine 11-12*).



Usa il seguente spazio azione per l'Allevamento.

Recinti

Questa azione ti permette di costruire quanti Pascoli vuoi: ogni Pascolo costa un certo numero di Legna, indicato sulla tessera. Paga la Legna mettendolo nella riserva generale, e piazza i Pascoli davanti a te, vicino ad un'altra tua tessera.

I Pascoli hanno anche il simbolo di un'impronta, che indica quanti animali può contenere. Se hai una Stalla nella tua scorta, puoi piazzarla su un nuovo Pascolo.



Per esempio, questo Pascolo costa 3 Legna e ti permette di tenerci 2 animali dello stesso tipo.

1 Ogni Pascolo vale 1 punto alla fine della partita. Ogni Stalla su un Pascolo vale anch'essa 1 punto.

Prendi tutti gli animali accumulati su uno di questi spazi azione. Devi piazzarli sui tuoi Pascoli, oppure convertirli immediatamente in Cibo. Convertire animali in Cibo richiede Miglioramenti specifici spiegati in seguito.



Mercato Pecore



Mercato Cinghiali



Mercato Bovini

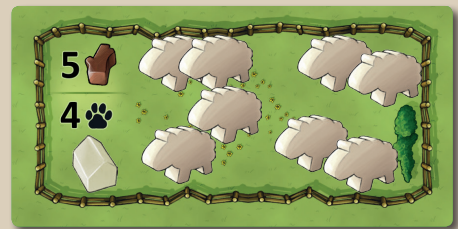
1 Ogni animale vale 1 punto alla fine della partita.

Ogni Pascolo può contenere un numero limitato di animali, come indicato dal numero vicino all'impronta sulla tessera. Gli animali in un Pascolo devono essere tutti dello stesso tipo.

- Un Pascolo con una Stalla può contenere il **doppio** degli animali indicati sulla tessera.



In questo esempio, il Pascolo può contenere fino a otto animali dello stesso tipo.

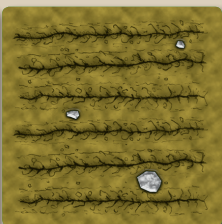


- Ogni Stalla fuori da un Pascolo può contenere esattamente un animale.

- Puoi tenere **esattamente un animale** nella tua Casa base.



La tua casa può contenere un solo animale in totale, non uno per Stanza.



In questa Stalla vive un Cinghiale.



1 Ogni Stalla in un Pascolo vale 1 punto alla fine della partita. Le Stalle fuori dai Pascoli non valgono punti.

Se costruisci un Focolare o una Cucina, puoi scambiare animali con Cibo in qualsiasi momento, anche subito dopo averli presi da uno spazio azione.

In questa pagina è descritto come costruire Focolari, Cucine e anche altri Miglioramenti.



Focolare

Un Focolare ti permette di scambiare Pecore e Cinghiali per 2 Cibo ciascuno, e Bovini per 3 Cibo. Ti permette inoltre di scambiare 1 Grano e 1 Legna per 2 Cibo.



Cucina

Una Cucina ti permette di scambiare 1 Pecora per 2 Cibo, 1 Cinghiale per 3 Cibo e 1 Bovino per 4 Cibo. Ti permette inoltre di svolgere l'azione "Cuocere il Pane", scambiando 1 Grano e 1 Legno per 3 Cibo.



Se da uno spazio azione prendi animali che non puoi sistemare, né scambiare con Cibo, devi rimettere gli animali in eccesso nella riserva comune.



Miglioramenti



Miglioramenti come il Focolare o la Cucina descritti sopra ti aiutano a sfamare i tuoi Familiari, scambiando animali con Cibo e Cuocendo il Pane. Il Mulino a Vento converte Grano in Cibo senza bisogno di Cuocere il Pane.



Per fare un Miglioramento, piazza uno dei tuoi Familiari sul relativo spazio azione, e paga il costo indicato nell'angolo in alto a destra. Prendi poi la tessera corrispondente, e piazzala davanti a te.



I Miglioramenti indicano il loro costo nell'angolo in alto a destra.

Questo Forno di Argilla costa 3 Argilla.



In questo spazio azione, puoi costruire uno dei Miglioramenti sul tabellone: il Focolare, la Cucina o il Forno di Argilla.



Nota che il Focolare, la Cucina e il Forno di Argilla hanno un costo differente.

Puoi costruire più copie di un Miglioramento, ma puoi costruirne soltanto una per azione.



Questo spazio azione offre solo i Miglioramenti che ci sono piazzati sopra.

Se la tessera Miglioramento è stata presa da uno spazio azione, lo spazio diventa ovviamente privo di effetti.



1 Ogni Miglioramento vale 1 punto alla fine della partita.

Azioni che puoi fare in ogni momento

In questo gioco ci sono due tipi di azioni:

- azioni che puoi svolgere quando piazzati un Familiare in uno spazio azione,
- azioni che puoi fare in ogni momento, tutte le volte che vuoi, senza piazzare Familiari.

Utilizzare un Miglioramento *(in qualsiasi momento)*

Se hai un Miglioramento, puoi usarlo in qualsiasi momento, anche appena lo costruisci. Per usare un Miglioramento **non devi** piazzare un Familiare. Ci sono otto differenti Miglioramenti.

Miglioramenti presenti sul tabellone

Focolari e Cucine ti permettono di scambiare animali con Cibo e Cuocere il Pane. I Forni di Argilla possono soltanto Cuocere il Pane.



Focolare

Questo Miglioramento ti permette di scambiare animali con Cibo in ogni momento, come indicato sulla tessera. Puoi anche Cuocere il Pane scambiando 1 Grano e 1 Legna per 2 Cibo.



Cucina

Questo Miglioramento ti permette di scambiare animali con Cibo in ogni momento, come indicato sulla tessera. Puoi anche Cuocere il Pane, scambiando 1 Grano e 1 Legna per 3 Cibo.



Forno di Argilla

Questo Miglioramento ti permette di Cuocere il Pane scambiando 1 Grano e 1 Legna per 5 Cibo.



Miglioramenti presenti sul tabellone

Mulino a Vento

In ogni Raccolto, questo Miglioramento ti permette di scambiare 1 Grano per 1 Cibo. Puoi fare questa azione soltanto una volta per Raccolto.
Alla fine della partita, questo Miglioramento ti permette di ricevere 1 punto ogni 2 Grano nella tua riserva.

Officina del Cestaio

In ogni Raccolto, questo Miglioramento ti permette di scambiare 1 Canna con 3 Cibo. Puoi fare questa azione soltanto una volta per Raccolto.
Alla fine della partita, questo Miglioramento ti permette di ricevere 1 punto ogni 2 Canna nella tua riserva.



L'illustrazione sulla tessera mostra come ottenere punti da essa: alla fine della partita, ogni 2 Canna riceverai 1 punto.



Fabbrica di Ceramiche

In ogni Raccolto, questo Miglioramento ti permette di scambiare 1 Argilla con 2 Cibo. Puoi fare questa azione soltanto una volta per Raccolto.

Alla fine della partita, riceverai 1 punto ogni 2 Argilla nella tua riserva.

Falegnameria

In ogni Raccolto, questo Miglioramento ti permette di scambiare 1 Legno della tua riserva per 2 Cibo. Puoi fare questa azione solo una volta per Raccolto.

Alla fine della partita, riceverai 1 punto ogni 2 Legno nella tua riserva.

Magazzino

Alla fine della partita, puoi tenere in questo Miglioramento il tuo Legno, Argilla, Canna e Grano rimasti. Riceverai 1 punto ogni 3 risorse di qualsiasi tipo.

Mangiare la Polenta *(in qualsiasi momento)*

Puoi scambiare 1 Grano per 1 Cibo in qualsiasi momento.

Per chiarire: questo non è valido per gli animali! Senza un Focolare o una Cucina, puoi soltanto possedere animali vivi, senza ottenere alcun cibo. Nota inoltre che non puoi seminare Cibo. Pertanto non scambiare il tuo Grano finché non si rivela strettamente necessario.



Ridistribuire gli Animali *(in qualsiasi momento)*

Puoi ridistribuire gli animali nella tua fattoria in qualsiasi momento, per ottimizzare lo spazio nelle tue Stalle e nei tuoi Pascoli *(vedi pagina 7)*. Assicurati che tutti i tuoi animali siano sistemati, oppure scapperanno via.



Ricorda:

- Tutte le azioni appena descritte non richiedono il piazzamento di un Familiare.
- Puoi possedere più copie dello stesso Miglioramento.
- Puoi spendere solo il Grano nella tua riserva, non quello nei Campi.

Fine di un Turno

Fase di Ritorno a Casa

Quando finisce una fase di Lavoro, i tuoi Familiari tornano a casa. Prendili dal tabellone e piazzali nelle loro Stanze.



Nella fase finale del gioco, potresti dover piazzare più Familiari nella stessa Stanza. Questo non ha alcuna conseguenza per te.




Muovi poi il Segna-turno di uno spazio in avanti, e riempi gli spazi azione che contengono la freccia.



Il giocatore con il segnalino Gallo gioca per primo. Se nessun giocatore ha svolto l'azione Gallo durante l'ultimo turno, il primo giocatore non cambia. Continuerà così finché un altro giocatore non piazzerà un Familiare sullo spazio azione del Gallo.



Raccolto

Ogni volta che il Segna-turno oltrepassa il simbolo del Raccolto , interrompi il gioco e risolvi il Raccolto come spiegato di seguito.



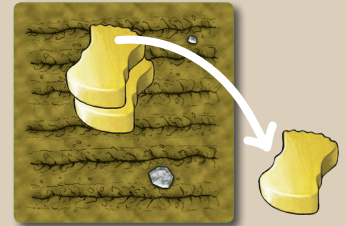
Durante questa fase, raccogli il Grano dai tuoi Campi e i tuoi animali si riproducono. Devi inoltre sfamare i tuoi Familiari.



Il Raccolto avviene dopo il 4°, 7°, 9°, 11°, 13° e 14° turno. Si svolge in tre Fasi.

1. Fase dei Campi

Per prima cosa raccogli il Grano dai tuoi Campi. Prendi 1 Grano da ciascuno dei tuoi Campi e piazzalo nella tua riserva. Se del Grano rimane su un Campo, lascialo lì fino al prossimo Raccolto (*fino ad allora non potrai usufruirne*).



2. Fase di Nutrimento

Successivamente devi sfamare i tuoi Familiari. Ogni Familiare necessita di 2 Cibo. Se ci sono 2 Familiari sullo stesso spazio azione, per sfamarli ti bastano 3 Cibo, anziché 4.



Ricorda: Puoi scambiare il Grano nella tua riserva per 1 Cibo. Tuttavia, è più conveniente Cuocere il Pane.



Se non puoi pagare abbastanza Cibo, devi prendere 1 segnalino Elemosina per ogni Cibo non pagato.



Ricorda che puoi usare i tuoi Miglioramenti in ogni momento, quindi anche durante la fase di Nutrimento. Pertanto puoi Cuocere il Pane o scambiare animali con Cibo anche in questa fase. Cerca di avere sempre Cibo sufficiente, dal momento che ogni segnalino Elemosina ti farà perdere 3 punti alla fine della partita.

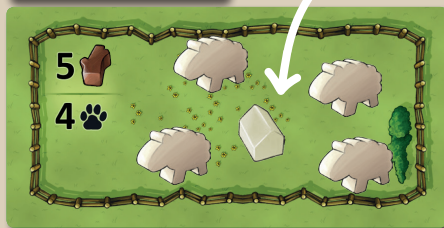
-3

Alla fine della partita, perdi 3 punti per ogni segnalino Elemosina.

3. Fase di Riproduzione

Infine, i tuoi animali si riproducono. Se hai due o più animali dello stesso tipo, riceverai un nuovo animale di quel tipo. Devi sistemare questo animale appena nato, oppure sarai costretto a liberarlo.

Non importa dove vivono gli animali rispetto alla tua fattoria. In ogni caso ottieni al più 1 nuovo animale di ciascun tipo, non 1 animale per ogni coppia dello stesso tipo. Se non puoi piazzare il nuovo animale, non potrai prenderlo, e neppure scambiarlo con Cibo.



Qui ottieni 1 Cinghiale anche se gli animali che lo generano non vivono insieme.

Ci sono 4 Pecore in questo Pascolo, che ha spazio per altre 4 Pecore. Ottieni 1 nuova Pecora (non 2).

Fine del Gioco e Punteggio

Dopo il turno 14, avviene un Raccolto finale. Il gioco è finito.

Conta i tuoi punti:

- Ogni Familiare nella tua casa vale 3 punti. Perdi 3 punti per ogni segnalino Elemosina.
- Ogni tessera davanti a te vale 1 punto, eccetto le Stanze di Legno.

Questo include i Pascoli (*indipendentemente dalla loro grandezza*), i Campi, le Stanze di Argilla e tutti i Miglioramenti.

- Ogni Grano nei tuoi Campi e ogni animale nella tua fattoria vale 1 punto. Le risorse e il Grano nella tua riserva non valgono alcun punto, a meno che tu non possieda il Miglioramento relativo.

Ogni Miglioramento vale 1 punto ciascuno, perché è una tessera. Tuttavia, i seguenti Miglioramenti forniscono punti aggiuntivi: Mulino a Vento, Magazzino, Officina del Cestaio, Fabbrica di Ceramiche e Falegnameria (*vedi pagina 10*).

- Ogni Stalla in un Pascolo vale 1 punto.

Vince il giocatore con il maggior numero di punti. In caso di pareggio, vince il giocatore con più Cibo. Se sussiste una situazione di pareggio, la vittoria è condivisa.

Crediti

Autore: Uwe Roseberg | Illustrazioni: Klemens Franz

Traduzione, adattamento ed impaginazione: Arianna Santini | Revisione: Giovanni Messina, Scilla Vitolo, Federico Cristiani, Monica Del Bianco, Gabriele Grande, Francesco Messina

Copyright: © 2016, Lookout GmbH. All rights reserved. | © 2016, uplay.it edizioni, un marchio registrato della DXP S.N.C., IT01936340502, Via Tosco Romagnola, 2585, 56021, Cascina (PI), ITALY. Tutti i diritti riservati.

www.uplayedizioni.com

