

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Il 17° Secolo:
Tempi Duri per l'Agricoltura



Un gioco di sviluppo agricolo
da 1 a 4 giocatori dai 12 anni in su

Tempo di gioco: ~30 minuti per giocatore

Panoramica del Gioco

Europa centrale, 1670 d.C. circa. La peste che ha imperversato per secoli è stata finalmente debellata. Il mondo civilizzato sta tornando in vita. La gente sta migliorando ed espandendo le proprie case di legno. I campi devono essere arati, seminati e mietuti. La gente si ciba di farinata, pane e ortaggi. La carestia degli anni precedenti li ha incoraggiati anche a consumare più carne (*abitudine che continuiamo ai giorni nostri con l'aumentare del nostro benessere*).

Alla fine, vince il giocatore più benestante. È interessante notare che anche gli animali non mangiati contribuiscono al nostro benessere.

© 2016 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de



Domande, suggerimenti o
critiche? Contattaci:

buero@lookout-games.de

Componenti difettosi o mancanti?

Contattaci:

servizioclienti@asmodee.com

Distribuito da:

Asmodee Italia Srl

Viale della Resistenza, 58

42018 San Martino in Rio (RE)

Italia

www.asmodee.it

Contenuto

Componenti di legno

- 18 pecore bianche
- 15 cinghiali neri
- 13 bovini marroni
- 30 segnalini risorse da costruzione “legno” marroni
- 24 segnalini risorse da costruzione “argilla” marroni chiari
- 14 segnalini risorse da costruzione “canna” bianchi
- 16 segnalini risorse da costruzione “pietra” neri



- 24 segnalini coltura “grano” gialli
- 16 segnalini coltura “ortaggio” arancioni
- 1 segnalino primo giocatore giallo



In colori diversi per ogni giocatore:

- 4x 15 steccati
- 4x 4 stalle
- 4x 5 familiari



Tabellone di gioco e plance

- 4 plance fattoria grandi (una per ogni giocatore)
- 1 tabellone di gioco grande
- 1 plancia risorse per le grandi migliorie
- 2 estensioni del tabellone di gioco (con un riassunto sul calcolo del punteggio e, in un caso, caselle azione per la partita a più giocatori)



Tessere

- 23 tessere stanza di legno/campo
- 16 tessere stanza di argilla/pietra
- 2 tessere variante (una per la partita a 2 giocatori, l'altra per la partita a 3-4 giocatori)
- 1 tessera casella azione “Secondo Lavoro” per la partita senza carte in mano (con una panoramica delle caselle azione sul retro)



Segnalini

- 36 segnalini “1 cibo”
- 8 segnalini “5 cibi”
- 3 segnalini suggerimento gialli (per l'introduzione rapida)
- 10 segnalini merce per diverse merci (con il simbolo elemosina sul retro)



120 carte

- 14 carte casella azione per i periodi da 1 a 6
- 10 carte rosse “grande miglione”
- 48 carte gialle “occupazione”
- 48 carte arancioni “piccola miglione”



E anche

- 1 blocco segnapunti
- 10 bustine trasparenti per organizzare i componenti questo regolamento di 12 pagine
- un'appendice di 12 pagine

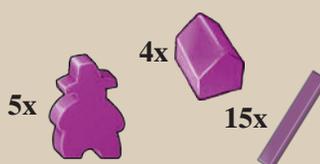
Nome			
Stanza campo			
Parco			
Granaio			
Orto			
Stalla			
Campato			
Stalla			
Casella fattoria (incolore)			
Stella (incolore)			
Stanza di argilla			
Stanza di legno			
Stanza di pietra			
Stanza di ferro			
Punti buona			
Totale			

Preparazione

Di seguito vengono presentate le regole per le partite da 2 a 4 giocatori, seguite dalle regole per la modalità in solitario nell'ultima pagina.

Area di Gioco Personale

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i 5 familiari, le 4 stalle e i 15 steccati di quel colore.



Prende inoltre una plancia fattoria. Colloca un familiare in ognuna delle due stanze di legno. I tre familiari rimanenti, insieme agli steccati e alle stalle, costituiscono la riserva personale del giocatore. (Rimettere nella scatola i componenti dei colori inutilizzati e le plance fattoria rimaste, non serviranno.)



Tessere Stanza e Campo

Collocare la pila di tessere stanza di argilla/pietra accanto al tabellone. Suddividere la pila delle tessere stanza di legno in due parti, collocandone metà con le stanze di legno verso l'alto e l'altra metà con le tessere campo verso l'alto.



Tabellone di Gioco con le Caselle Azione

Collocare il tabellone di gioco al centro dell'area di gioco. In base al numero di giocatori, prendere l'estensione appropriata e collegarla al tabellone di gioco con il lato corretto verso l'alto.



Questo è il tabellone di gioco per le partite a 3 giocatori.



Questo è il tabellone di gioco per le partite a 2 giocatori.

Determinare casualmente chi ottiene il **segnalino primo giocatore**. Quel giocatore ottiene 2 cibi; ogni altro giocatore ottiene 3 cibi. 



Migliorie e Occupazioni

Grandi Migliorie

Collocare le ("grandi") migliori rosse sulle caselle corrispondenti della plancia risorse. Notare che ci sono due Focolari e due Cucine.

Piccole Migliorie

Mescolare le migliori arancioni e distribuire a ogni giocatore una mano di sette carte.

Occupazioni

Un quadratino sul lato sinistro delle carte occupazione gialle indica il numero di giocatori con cui si utilizzano tali carte. [1+] indica 1-4 giocatori, [3+] indica 3-4 giocatori, e [4+] indica 4 giocatori. In base al numero di giocatori, rimettere nella scatola le carte che non verranno utilizzate. Mescolare le carte rimanenti e distribuire a ogni giocatore una mano di sette carte.



I Focolari costano 2 e 3 argille, rispettivamente. Le Cucine costano 4 e 5 argille, rispettivamente.

Carte Casella Azione

Mescolare le 14 carte casella azione e ordinarle in base al numero sul loro retro. Si ottengono 6 pile, che devono essere collocate una sopra l'altra in ordine decrescente, dal basso verso l'alto. Quindi le carte per il periodo 1 si troveranno in cima a quelle del periodo 2 ecc.



Collocare tutti gli animali (*pecore, cinghiali, bovini*), le risorse da costruzione (*legno, argilla, canna, pietra*), le colture (*grano, ortaggi*), e i segnalini cibo a portata di mano come riserva generale. I segnalini merce con il simbolo elemosina sul retro serviranno solo occasionalmente. Collocarli accanto al tabellone di gioco, qualora dovessero servire.



• "Secondo Lavoro" e altre tessere variante

Controllare le pagine 1 e 8 dell'appendice per sapere come utilizzare le tessere "Secondo Lavoro" e le altre due tessere variante. Non serviranno nel gioco base.

• Segnalini suggerimento

I tre segnalini suggerimento gialli si utilizzano nelle partite per giocatori inesperti e bambini piccoli (*vedi pagina 1 dell'appendice*). Generalmente non vengono utilizzati.

Panoramica Generale

Una partita di **Agricola** si svolge in 14 round. Nel corso di ogni round i giocatori collocano ciascuno dei propri familiari su **esattamente una casella azione**, effettuando le azioni indicate su di essa. Le azioni disponibili sono rappresentate sul tabellone di gioco.

In senso orario, i giocatori collocano a turno esattamente un familiare su una casella azione, finché tutti i giocatori non avranno collocato tutti i loro familiari. I giocatori si ostacoleranno a vicenda, dal momento che ogni casella azione può essere utilizzata solamente da un familiare in ogni round. Non rimuovete i vostri familiari finché non sono stati tutti collocati.

L'obiettivo è quello di raccogliere cibo per la propria famiglia e sviluppare la propria plancia fattoria in modo che valga molti punti alla fine della partita.

La parte seguente vi darà una prima idea di ciò che potrete fare nella vostra fattoria e cosa vi darà punti. Man mano che leggete le regole, potrete tornare a queste due pagine per capire meglio ciò che avete appena letto. Queste due pagine non introducono regole che non siano spiegate altrove.



Cosa Succede sulla Plancia Fattoria

Ecco come potrebbe essere la plancia fattoria di un giocatore alla fine della partita:

All'inizio della partita ogni giocatore ha solo due stanze. In questo esempio sono state aggiunte altre due stanze nel corso della partita.

Coltivare è noioso. Bisogna arare i campi, acquisire le colture e seminarle. Alla fine, i giocatori verranno ricompensati con un ricco raccolto.

Ogni stanza può ospitare un familiare. Il motivo per cui ci sono cinque familiari in questa casa è che, verso la fine della partita, la mancanza di spazio non rappresenta più un problema.

I giocatori possono avere campi di grano, campi di ortaggi ma anche campi vuoti che resteranno incolti finché non verranno seminati.

Inizialmente composta da stanze di legno, questa casa adesso sfoggia stanze di pietra dopo essere stata rimodernata due volte: un lusso come questo vale molti punti.

I giocatori possono sviluppare la propria plancia fattoria costruendo stanze, coltivando campi e allevando animali. I componenti della stessa tipologia devono essere adiacenti gli uni agli altri: le stanze alle stanze, i campi ai campi e i pascoli ai pascoli.

I giocatori possono avere esattamente 1 animale domestico; questo non migliorerà nel corso della partita.

La maggior parte degli animali deve essere custodita in pascoli e stalle.

Le dimensioni di un pascolo ne determinano la capienza. (Più avanti verranno dati altri dettagli sull'allevamento degli animali.)



Un'Occhiata al Blocco Segnapunti

Alla fine della partita vince il giocatore con la fattoria che vale più punti.

Quanto segue dovrebbe fornire un'idea di come si ottengono i punti. Il numero tra parentesi è il totale dei punti ottenuti nella rispettiva categoria. *(Le regole sul calcolo del punteggio si trovano a pagina 12 e in maggior dettaglio alle pagine 11 e 12 dell'appendice.)*

Ogni stanza in una casa di pietra vale 2 punti. (8)

Ogni familiare vale 3 punti. (15)

Si perde 1 punto per ogni casella inutilizzata della propria fattoria. (-2)

Si perde 1 punto per ogni tipo di animale mancante. (-1 per i bovini)

6 cinghiali valgono 3 punti. (3)

4 campi valgono 3 punti. (3)

I giocatori ottengono punti per la quantità totale di grano nella propria riserva e fattoria. Lo stesso si applica agli ortaggi. In base alla tabella, 3 grani valgono 1 punto e 1 ortaggio vale 1 punto. (2)

Ogni pascolo vale 1 punto (a prescindere dalle dimensioni). (2)

Ogni stalla in un pascolo vale 1 punto. (1)

8 pecore valgono 4 punti. (4)

In totale, questa plancia fattoria vale 35 punti.

Migliorie e Occupazioni

Le carte sono ciò che rendono diversa ogni partita di **Agricola**. Ci sono 3 tipi di carte. Le piccole migliorie sono arancioni, le grandi migliorie sono rosse e le occupazioni sono gialle.

Ecco altri tre esempi, per continuare il calcolo del punteggio precedente:

I giocatori ottengono punti in base al valore stampato sulle grandi e piccole migliorie. Il Telaio vale 1 punto, la Falegnameria vale 2 punti. (3)

Alcune carte forniscono punti bonus aggiuntivi legati a certe condizioni. Il Telaio fornisce punti bonus per le pecore. 8 pecore valgono 2 punti bonus. La Falegnameria consente di scambiare il legno rimasto nella propria riserva con punti bonus: anche 5 legni valgono 2 punti. (4)

Anche le occupazioni possono valere punti. Il Millantatore può fornire fino a 9 punti bonus per le migliorie in gioco. Sfortunatamente, avere soltanto il Telaio e la Falegnameria non è sufficiente per ottenere punti in questo caso. (0)

Un punteggio di 30 punti è considerato rispettabile per chi gioca ad **Agricola** per la prima volta. I giocatori esperti cercano di ottenere dai 40 punti in su.

Il punteggio finale di 42 di questo esempio è voluto. È un punteggio che considererei tra i miei migliori *(se non lo avessi creato appositamente)*.



Svolgimento della Partita

Ognuno dei **14 round** si articola in **quattro fasi**, da svolgersi una dopo l'altra. La fase lavoro è quella in cui si collocano i familiari sulle caselle azione per effettuare le azioni. Ogni round inizia con alcuni preparativi.

1. Fase Preparazione

La maggior parte delle caselle azione sono prestampate sul tabellone. A ogni round entra in gioco una nuova casella azione: pescare una carta dalla cima del mazzo delle carte casella azione e collocarla sulla casella round il cui numero corrisponda al round in corso. (Un riassunto sul retro della tessera "Secondo Lavoro" specificherà quali carte casella azione ci si possa aspettare in ogni periodo della partita.)

Se sulla casella round sono presenti delle merci collocate per effetto di certe carte (vedi pagine 10-11), quelle merci si prendono in questo momento. Dopodiché, collocare la quantità di merce indicata su ogni casella azione che mostra una freccia di colore ocra, anche se è presente merce dai round precedenti. Queste caselle si chiamano "caselle di accumulo".



Quando un giocatore costruisce il Pozzo, deve collocare 1 cibo su ognuna delle cinque caselle round successive.



In questo esempio, si aggiungono 3 legni ai 3 legni del round precedente.

2. Fase Lavoro

Partendo dal primo giocatore (e procedendo in senso orario), ogni giocatore colloca esattamente un familiare su una casella azione, fino a quando tutti i giocatori non hanno collocato tutti i propri familiari in gioco*. Se una casella azione è occupata, non è possibile utilizzarla per il resto del round. (Ogni casella azione può essere utilizzata solamente da un familiare per round.) Effettuare immediatamente l'azione di quella casella azione. Alcune caselle azione forniscono più azioni. Non è possibile utilizzare una casella azione senza effettuare almeno una delle azioni disponibili.

**Nel corso della partita, alcuni giocatori potrebbero avere più familiari di altri. Saltare i giocatori che esauriscono i familiari da collocare e procedere con quei giocatori che ne hanno ancora, in senso orario.*

Dettagli sulla Fase Lavoro

Occorre fare una distinzione tra le caselle azione permanenti e le caselle di accumulo. Le caselle azione permanenti forniscono le stesse identiche azioni a ogni round. Le caselle di accumulo servono ad accumulare merce e offrono una quantità di merce variabile a ogni round.



Questa casella azione consente di costruire una miglior casa solo dopo avere fatto un rimodernamento.

Alcune caselle azione permanenti forniscono più azioni da effettuare in qualsiasi ordine ("e/o"). Altre prevedono che le azioni vengano effettuate in ordine ("e in seguito"). In quest'ultimo caso, i giocatori devono effettuare la prima azione e soltanto dopo possono effettuare anche la seconda azione.

Quando un giocatore utilizza una casella di accumulo, prende tutta la merce di quella casella e la colloca nella propria riserva.



3. Fase Ritorno a Casa

Una volta collocati tutti i familiari, i giocatori devono farli ritornare a casa nelle proprie stanze.

4. Raccolto

Alcuni round terminano con un raccolto, in cui i giocatori raccolgono grano e ortaggi, nutrono la famiglia e allevano gli animali.

Il raccolto è spiegato in dettaglio a pagina 9.

Questo simbolo sul tabellone di gioco indica quali round terminano con un raccolto.



A pagina 6 dell'appendice vengono descritte in dettaglio le caselle azione permanenti. In questo regolamento ci concentreremo sugli effetti delle caselle azione, spiegandole nel contesto.



Nella fase lavoro, potete cercare di realizzare gli obiettivi di cui si è parlato nella sezione "Panoramica Generale". Come già spiegato, ci sono tre tipologie di aree da non ignorare, a cui si può fare riferimento in diversi momenti della partita: costruzione della casa e allargamento della famiglia, allevamento di animali e coltivazione. Ne parleremo a breve.



Costruzione della Casa e Allargamento della Famiglia



All'inizio della partita, i giocatori hanno una casa di legno con spazio solamente per due familiari. Per allargare la propria famiglia e aumentare il numero di azioni da poter effettuare a ogni round, i giocatori devono prima espandere la propria casa. Questo richiede risorse da costruzione (*all'inizio, legno e canna*) che si possono ottenere sulle caselle di accumulo quali "Foresta" e "Canneto".

Aggiungere Stanze

Utilizzare la casella azione "Espansione Fattoria" ed effettuare l'azione **"Costruire Stanze"**, pagando le risorse da costruzione richieste: **5 legni e 2 canne**. Prendere la tessera stanza di legno e collocarla adiacente ad almeno un'altra stanza già esistente.



La casella azione "Espansione Fattoria"

Dettagli sulla Costruzione di Stanze

- Con la stessa azione i giocatori possono costruire tante stanze quante possono permettersi, una dopo l'altra.
- Se sulla propria plancia fattoria non è presente alcuna casella adeguata alla costruzione di una stanza, non è possibile aggiungere altre stanze.

Avere più stanze che familiari è il prerequisito necessario per effettuare l'azione **"Crescita della Famiglia Solo con Stanza"**. Quando effettuano quell'azione, i giocatori collocano un familiare dalla propria riserva accanto al familiare con cui effettuano l'azione. Alla fine del round, quando i familiari ritornano a casa, collocare il nuovo familiare nella sua stanza personale: ogni familiare occupa una stanza. Dal round successivo, i giocatori avranno un turno aggiuntivo. La crescita della famiglia è disponibile nei round 5, 6 o 7 (*in base a quando entra in gioco la carta casella azione "Lieve Desiderio di Figli"*).



Questi due familiari rappresentano madre e figlio.

Rimodernamento

Nei round 5, 6 o 7 entra in gioco la casella azione "Ristrutturazione Casa". Su quella casella, un giocatore può effettuare l'azione **"Rimodernamento"** per trasformare la sua casa di legno in una **casa di argilla** di maggior valore, collocando una tessera stanza di argilla su ognuna delle stanze di legno prestampate della fattoria e scambiando qualsiasi stanza di legno aggiuntiva con altrettante stanze di argilla. Per farlo, occorre pagare 1 canna per sistemare il tetto e 1 argilla per ogni stanza.

Successivamente, sarà possibile rimodernare di nuovo la casa pagando 1 canna per il tetto e 1 pietra per ogni stanza, trasformandola in una casa di pietra. (*Per farlo, bisogna capovolgere le tessere stanza sull'altro lato.*)



Queste stanze di pietra sostituiscono le stanze di argilla.

Una volta costruita la casa di argilla, i giocatori possono aggiungere solamente stanze di argilla alla propria casa: quando utilizzano la casella azione "Espansione Fattoria", devono pagare 5 argille e 2 canne per ogni nuova stanza; successivamente, una volta costruita la casa di pietra, devono pagare 5 pietre e 2 canne.



Dettagli sul Rimodernamento

- Quando un giocatore effettua un rimodernamento, deve rimodernare tutte le stanze della propria casa. Non può rimodernarne solo una parte.

Le Carte Casella Azione dei Round Finali

Verso la fine della partita ci sarà un forte slancio per l'allargamento della famiglia. Nei round 12 o 13 entra in gioco la casella azione "Pressante Desiderio di Figli" che fornisce l'azione **"Crescita della Famiglia Anche senza Stanza"** che consente di allargare la famiglia senza dover prima costruire una stanza.



Dettagli sull'Allargamento della Famiglia

- Se un giocatore costruisce una nuova stanza dopo avere effettuato l'azione "Crescita della Famiglia Anche senza Stanza", uno dei suoi familiari si sposta immediatamente in quella stanza. Non può effettuare un'azione "Crescita della Famiglia Solo con Stanza" subito dopo, perché non avrebbe abbastanza spazio.

Nel round finale della partita, una seconda casella rimodernamento entra in gioco.



La casella azione "Ristrutturazione Fattoria" migliora anche le capacità di allevamento degli animali (consultare la sezione successiva).

Allevamento degli Animali

L'allevamento degli animali può giocare un ruolo fondamentale nel nutrire la propria famiglia. I giocatori possono prendere gli animali dalle caselle di accumulo. Prendere tutti gli animali da quella casella quando se ne utilizza una.



La casella di accumulo “Mercato Ovino” entra in gioco tra i round 1 e 4, “Mercato Suino” nei round 8 o 9 e “Mercato Bovino” nei round 10 o 11.

Opzioni per l'Allevamento

A differenza delle colture e delle risorse da costruzione, i giocatori non possono semplicemente collocare i propri animali nella propria riserva, ma devono **custodirli sulla propria pianca fattoria**. Altrimenti gli animali si allontanerebbero. Ci sono diverse opzioni per impedirlo.

L'azione “Costruire Steccati” consente di circondare una o più caselle fattoria con gli steccati, creando un pascolo. Ogni giocatore ha 15 steccati nella propria riserva. Ogni pascolo può custodire un solo tipo di animale e fino a 2 animali di quel tipo per ogni casella fattoria di cui è costituito.

È possibile custodire esattamente 1 animale di qualsiasi tipo nella propria casa come animale domestico.



È possibile raddoppiare la capienza di un pascolo costruendo una stalla al suo interno. Ogni giocatore ha 4 stalle nella propria riserva.

Una stalla all'esterno di un pascolo può custodire esattamente 1 animale. È possibile recintare la stalla successivamente.

Per recintare i pascoli, utilizzare la casella azione “Recintare”. Ogni steccato costruito durante l'azione “Costruire Steccati” costa 1 legno. Con una singola azione i giocatori possono recintare quanti pascoli possano permettersi. Possono costruire il loro primo pascolo in qualsiasi punto della pianca fattoria, a patto che le caselle siano vuote e contigue. Ogni pascolo costruito successivamente deve essere adiacente a uno già esistente. Le recinzioni possono essere costruite solo per creare un pascolo completamente chiuso, con steccati su tutti i lati.

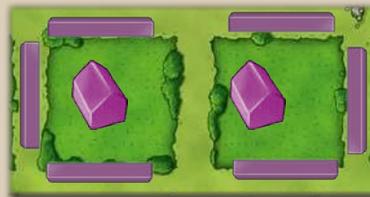
Dettagli sul Recintare

- I pascoli adiacenti condividono gli steccati che li circondano.
- Quando un giocatore effettua un'azione “Costruire Steccati”, può suddividere un pascolo esistente aggiungendo steccati al suo interno.
- I muri di una stanza non valgono come recinzioni (anche se avrebbe senso dato il tema del gioco). Lo stesso vale per le tessere campo.
- Una volta costruiti, gli steccati non possono essere demoliti.

È possibile costruire stalle per 2 legni per ogni stalla effettuando l'azione “Costruire Stalle” sulla casella azione “Espansione Fattoria”. (Questa è la stessa casella azione che consente di costruire stanze, vedi pagina 7.)

Dettagli sulla Costruzione di Stalle

- È possibile costruire al massimo una stalla in ogni casella fattoria. La casella non può essere coperta da una tessera.
- Le stanze, i campi e i pascoli devono essere adiacenti rispettivamente ad altre stanze, campi e pascoli. Questa regola non si applica alle stalle.
- Le stalle non vengono costruite tutte in una volta, ma una dopo l'altra.
- Alcune carte possono assegnare una capacità speciale a una stalla (vedi pagine 10-11). Ogni stalla può avere al massimo una capacità speciale.



Le due stalle in questo pascolo 1x2 raddoppiano la sua capienza due volte. Anziché 4 animali, il pascolo può ora custodire fino a 16 animali dello stesso tipo*.

*Come per l'allevamento industriale nella vita reale, far questo non ha molto senso in relazione al punteggio.

Se un giocatore possiede una migliorata con il simbolo  (vedi Focolare e Cucina a pagina 10), può trasformare direttamente in cibo gli animali presi da una casella di accumulo. In questo caso non deve prima collocarli sulla propria fattoria.

Azioni disponibili in qualsiasi momento: Gli animali sono gli unici elementi della fattoria che possono essere spostati in qualsiasi momento (sempre rispettando le regole di allevamento degli animali). Tutto il resto (stanze, campi, steccati e stalle) non può essere spostato. In qualsiasi momento, un giocatore può scartare gli animali (e anche qualsiasi altra merce) collocandoli nella riserva generale.

Coltivazione

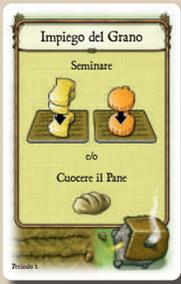
La coltivazione richiede un po' di preparazione. Prima di tutto un giocatore deve effettuare l'azione “Arare 1 Campo” per acquisire una tessera campo. Può collocare la sua prima tessera campo su una qualsiasi casella della pianca fattoria, purché sia vuota. Qualsiasi tessera campo collocata in seguito deve essere adiacente a una esistente. Dopodiché servono i semi di una coltura. La casella azione “Semi di Grano” è disponibile dall'inizio. Fornisce l'azione “Prendi 1 Grano” in base alla quale un giocatore mette 1 grano nella propria riserva.



Cooperazione di vicinato: le caselle azione “Coltivazione” e “Semi di Grano”.

Più avanti nella partita, gli ortaggi diventano disponibili come seconda coltura.

Se un giocatore ha delle colture nella propria riserva e campi non seminati nella propria fattoria, può effettuare l'azione "Seminare" sulla casella azione appropriata, che entra in gioco tra i round 1 e 4. Quando un giocatore semina, colloca 1 grano o 1 ortaggio dalla propria riserva su un campo vuoto e aggiunge rispettivamente 2 grani e 1 ortaggio dalla riserva generale su di essi (vedi illustrazione). Queste colture rimangono sul proprio campo fino al raccolto. Con una singola azione "Seminare", un giocatore può seminare un qualsiasi numero di campi non seminati.

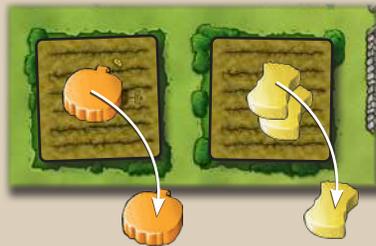


Dopo avere seminato, ogni nuovo campo di grano contiene 3 grani e ogni nuovo campo di ortaggi contiene 2 ortaggi.

Gli ortaggi sono disponibili nei round 8 o 9 sulla casella azione "Semi di Ortaggio".



Raccolto dopo raccolto, i giocatori svuoteranno progressivamente tutti i propri campi: a ogni raccolto devono prendere 1 coltura da ogni campo e collocarla nella propria riserva.



All'inizio di ogni raccolto, ogni giocatore prende 1 coltura da ognuno dei propri campi e la colloca nella propria riserva (vedi sotto).

Dettagli sulla Coltivazione

- Quando un giocatore semina, può scegliere tra tutte le colture presenti nella propria riserva.
- Ogni seme di coltura ottenuto da una casella azione "Semi" viene considerata una coltura già cresciuta. Non deve essere seminata.
- Quando un giocatore semina, non è costretto a seminare ogni campo vuoto che possiede. I campi possono rimanere incolti.
- Una volta collocata, non è possibile rimuovere una tessera campo dalla propria fattoria (per esempio per fare spazio a una tessera stanza).
- I giocatori non hanno accesso alle colture sui propri campi finché non effettuano il raccolto, spostandole nella propria riserva (consultare la sezione successiva). Tuttavia, durante il calcolo del punteggio alla fine della partita, le colture nei campi valgono dei punti (vedi pagina 12).

Raccolto

Si effettua un raccolto alla fine dei round 4, 7, 9, 11, 13 e 14, come indicato dal simbolo  sul tabellone di gioco. Ogni raccolto si articola in tre fasi, giocate nell'ordine seguente.

Fase Campo

Ogni giocatore deve prendere esattamente 1 coltura da ognuno dei propri campi e collocarla nella propria riserva. Non è consentito saltare il raccolto dei campi, nemmeno uno.



Con il grano si può fare la farinata...



... e gli ortaggi si possono mangiare crudi.

Fase Nutrimento

Ogni familiare già in gioco richiede 2 cibi*.

Eccezione: Se un giocatore allarga la propria famiglia in quel round, il familiare "neonato" (che non ha ancora effettuato un'azione) richiede 1 solo cibo. Il grano e gli ortaggi nella riserva personale valgono 1 cibo ciascuno.



La casella di accumulo "Attori Nomadi" è disponibile solo nelle partite a 4 giocatori.

Dettagli sulla Fase Nutrimento

- Naturalmente, un maggior numero di familiari aumenta il numero di azioni che si possono effettuare, ma richiedono anche ulteriore cibo.
- È possibile ottenere cibo dalle caselle azione "Pesca", "Bracciante" e "Attori Nomadi".
- Le colture possono fornire molto più cibo se si possiedono le migliorie  e , descritte nella prossima sezione.
- Gli animali possono essere trasformati in cibo solamente con le migliorie . Non forniscono cibo di per sé.

Fase Riproduzione

Dopo avere nutrito la propria famiglia, gli animali si riproducono. Se un giocatore possiede **almeno 2 animali dello stesso tipo**, ottiene esattamente 1 animale di quel tipo dalla riserva generale, ma solo se può custodire quel nuovo animale. (Gli animali genitori che si riproducono non devono necessariamente trovarsi nella stessa casella per riprodursi.) Non è consentito trasformare gli animali genitori o l'animale neonato in cibo durante la fase riproduzione. A ogni raccolto, un giocatore può ottenere **al massimo 1 animale neonato di ogni tipo**.

*Se un giocatore non dispone di cibo a sufficienza per nutrire la propria famiglia, deve andare a elemosinare il cibo, prendendo 1 segnalino elemosina per ogni cibo mancante. Siccome ogni segnalino elemosina vale -3 punti durante il calcolo del punteggio e dal momento che non c'è modo di liberarsi di loro, è meglio assicurarsi di riuscire a nutrire i propri familiari.



Grandi Migliorie

Nel gioco sono presenti 10 grandi migliori. I giocatori hanno accesso a ciascuna di esse. Una volta che un giocatore entra in possesso di una grande migliona, può utilizzarla per tutto il resto della partita. Le grandi migliori valgono dei punti, indicati dal numero nel cerchio giallo.

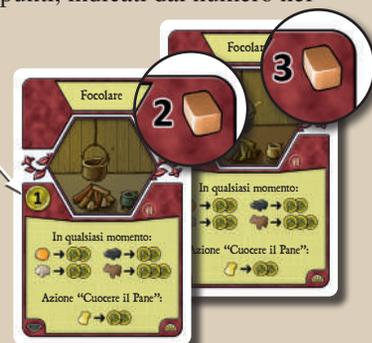
La casella azione "Grande Migliona" è la casella designata alla costruzione delle grandi migliori. Nella casella azione "Ristrutturazione Casa", la costruzione di una grande migliona è un'azione bonus.



Nell'angolo in alto a destra di una carta migliona si trova il suo costo di costruzione. Per giocare la carta a faccia in su davanti a sé, un giocatore deve pagare la quantità raffigurata di risorse da costruzione.



Lo scopo principale delle grandi migliori è quello di trasformare la merce in cibo: gli animali e gli ortaggi vengono cucinati, il grano viene cotto, le risorse da costruzione diventano prodotti artigianali che possono poi essere scambiati con il cibo.



I Focolari sono le grandi migliori più economiche: uno costa 2 argille, l'altro costa 3 argille.

Focolari e Cucine

Sono disponibili due Focolari e due Cucine, e per entrambi uno costa meno argilla dell'altro. Vengono utilizzati per trasformare gli animali e gli ortaggi in cibo in qualsiasi momento. Quanto cibo vale ogni merce è annotato sulla carta. (Le Cucine sono un po' più efficienti dei Focolari, ma anche più costose.)

Dettagli sui Focolari e sulle Cucine

- Quando un giocatore effettua un'azione "Grande Migliona", può scambiare un Focolare con una Cucina, senza pagare alcuna risorsa da costruzione aggiuntiva.
- Tutte le carte che consentono di trasformare gli animali e gli ortaggi in cibo hanno un simbolo  nell'angolo in basso a sinistra.

Un giocatore può scambiare in qualsiasi momento il grano e gli ortaggi nella propria riserva per 1 cibo ciascuno (vedi pagina 9), ma otterrà più cibo da ogni grano se effettua l'azione "Cuocere il Pane": ogni grano cotto si trasforma in 2 cibi con il Focolare e in 3 cibi con la Cucina.

Sulla casella azione "Impiego del Grano", un giocatore può decidere come utilizzare il grano della propria riserva. Può seminarlo in un campo (vedi pagina 9) oppure trasformarlo in cibo utilizzando una migliona .

Forni

Le migliori che consentono di cuocere il pane hanno il simbolo  nell'angolo in basso a destra. Oltre al Focolare e alla Cucina, anche il Forno di Argilla e il Forno di Pietra possiedono questo simbolo. Quando un giocatore costruisce uno di questi forni, ottiene immediatamente un'azione "Cuocere il Pane". (È consigliabile costruire un forno solo se si possiede già del grano da cuocere.) Anche la casella azione "Impiego del Grano" fornisce quell'azione.

Se un giocatore possiede sia il Forno di Argilla che la Cucina ed effettua l'azione "Cuocere il Pane", può trasformare 1 grano in 5 cibi e ogni grano aggiuntivo in 3 cibi.

Edifici Artigianali

La Falegnameria lavora il legno, la Fabbrica di Ceramiche l'argilla e la Bottega del Cestaio la canna. Una volta per ogni raccolto, queste migliori consentono di trasformare 1 legno, 1 argilla e 1 canna in 2, 2 e 3 cibi rispettivamente. Durante il calcolo del punteggio (vedi pagina 12), consentono di scambiare le risorse da costruzione rimaste nella riserva personale con punti bonus.

Durante il calcolo del punteggio, la Falegnameria fa ottenere 1 punto bonus per 3-4 legni rimasti nella riserva personale, 2 punti bonus per 5-6 legni e 3 punti bonus per 7 o più legni.

Pozzo

La decima grande migliona è il Pozzo. Per 5 round, fornisce 1 cibo al suo possessore. Quando un giocatore lo costruisce, colloca 1 cibo su ognuna delle 5 caselle round successive del tabellone di gioco che non sono ancora state coperte con una carta casella azione (se possibile). All'inizio di ciascuno di questi round, ottiene il cibo presente sulla casella round.



Descrizioni più dettagliate delle grandi migliori si trovano a pagina 2 dell'appendice.



Mano di Carte

Le grandi migliori si trovano a faccia in su sulla plancia risorse. Le piccole migliori e le occupazioni si tengono in mano finché non si decide di giocarle, momento in cui ha effetto il testo nella parte inferiore della carta. Finché la carta è in mano, non ha alcun effetto sulla partita.

Le carte giocate possono cambiare le regole: il testo su una carta ha sempre la precedenza sul regolamento.

I giocatori non pescano carte aggiuntive nel corso della partita, quindi devono gestire al meglio le 7 piccole migliori e le 7 occupazioni che ricevono all'inizio.



Esempio: Quando viene giocata questa carta, si ottiene immediatamente 2 grani, 3 argille, 2 canne o 2 pecore in base al fatto che sia una partita a 1, 2, 3 o 4 giocatori rispettivamente.

Dettagli sulla Mano di Carte

- Se una carta specifica “se si verifica la condizione a/b/c, ottieni A/B/C” (vedi anche “Edifici Artigianali” a pagina 10) si può verificare una sola condizione per volta tra queste: a è correlata ad a, b a B e c a C. (Per maggiori dettagli su altre espressioni usate frequentemente, vedi le pagine da 3 a 6 dell'appendice.)

Piccole Migliorie

Quando un giocatore effettua un'azione “Grande o Piccola Miglioria”, può scegliere se costruire una grande miglioria oppure giocare una piccola miglioria. Può anche giocare una piccola miglioria quando prende il segnalino primo giocatore sulla casella azione “Luogo di Incontro” (vedi pagina 12) oppure quando allarga la propria famiglia sulla casella azione “Lieve Desiderio di Figli” (vedi pagina 7).

Come accade per le grandi migliori, il costo di costruzione è indicato nell'angolo in alto a destra. Tuttavia, alcune piccole migliori possono mostrare un prerequisito: il giocatore può giocare la relativa carta solo se questo prerequisito viene soddisfatto. I prerequisiti richiedono soltanto di possedere qualcosa, non di pagare qualcosa.



Le grandi migliori hanno lo sfondo rosso mentre le piccole migliori hanno lo sfondo arancione.



La maggior parte delle piccole migliori e tutte le grandi migliori valgono dei punti alla fine della partita. Il cerchio giallo sulla carta indica quanti punti vale. Come per gli Edifici Artigianali (vedi pagina 10), alcune piccole migliori possono offrire un numero variabile di punti bonus.

Il simbolo è un promemoria per i potenziali punti bonus. Il Telaio fa ottenere 1 punto bonus per ogni 3 pecore.

Il Telaio in sé vale 1 punto .



Questo prerequisito richiede di avere almeno 2 occupazioni davanti a sé.

Alcune piccole migliori sono **carte erranti**: giocandone una, un giocatore esegue le istruzioni e poi la passa al giocatore alla propria sinistra, che deve mettere la carta nella propria mano. Queste carte sono indicate da una freccia che punta a sinistra.



Sostanzialmente, il “Banco del Mercato” permette di scambiare 1 grano per 1 ortaggio.

Occupazioni

Le caselle azione “Lezioni” consentono di giocare esattamente una carta occupazione dalla propria mano, collocandola a faccia in su davanti a sé. Sulla casella azione “Lezioni” sopra a “Bracciante”, la prima occupazione che si gioca è gratuita. Ogni occupazione aggiuntiva giocata successivamente costa 1 cibo.

Nelle partite a 3 e 4 giocatori, è presente una casella azione “Lezioni” aggiuntiva. In una partita a 3 giocatori, ogni occupazione giocata su quella casella costa 2 cibi; in una partita a 4 giocatori le prime due occupazioni costano 1 cibo, quelle successive costano 2 cibi. Questi costi sono chiamati “costi di occupazione”. (Esistono alcune occupazioni che richiedono un costo aggiuntivo, descritto nel testo della carta.)



L'Amministratore è una carta un po' particolare. Questa carta sfida i giocatori a costruire la casa con più stanze. Chi vince questa sfida ottiene 3 punti bonus (in caso di pareggio, più giocatori condividono la vittoria).

Descrizioni più dettagliate delle occupazioni e delle piccole migliori si trovano alle pagine 2 e 3 dell'appendice.



Primo Giocatore

Il primo giocatore non cambia automaticamente da un round all'altro. Per diventare il primo giocatore è necessario utilizzare la casella azione "Luogo di Incontro". (Se nessun giocatore la utilizza, il segnalino primo giocatore rimane al giocatore che ne è in possesso.)



Quando un giocatore utilizza la casella azione "Luogo di Incontro" può anche giocare una piccola migliona.

Fine della Partita e Vincitore

La partita termina alla fine del 14° round, dopo il raccolto finale.

La tabella a sinistra del tabellone di gioco indica quali sono gli elementi che fanno ottenere punti alla fine della partita: praticamente tutto tranne il cibo.

La prima linea mostra che 0-1 tessere campo fanno ottenere 1 punto negativo, 2 tessere campo valgono 1 punto, 3 tessere campo valgono 2 punti ecc. Allo stesso modo, si ottengono punti per pascoli, grano, ortaggi e animali.

-1	1	2	3	4
0-1	2	3	4	5+
0	1	2	3	4+

Dettagli sul Calcolo del Punteggio

- Le merci sulle carte fanno ottenere punti o meno in base al testo riportato sulla carta. Consultare le regole nelle ultime pagine dell'appendice.
- Quando si calcola il punteggio per grano e ortaggi, contare tutto il grano e tutti gli ortaggi della propria riserva, delle proprie tessere campo e su qualsiasi carta che si identifichi come un campo.
- Gli animali e i familiari che si trovano sulle carte che si identificano come "stanze" sono da conteggiare, a meno che non sia specificato diversamente.



Un giocatore può familiarizzare con i valori esatti nel corso della partita. È importante ricordare che si **perde 1 punto** per ogni casella inutilizzata della propria fattoria.

Inoltre, si ottengono punti per i rimodernamenti della propria casa, per il numero di familiari e per le miglione davanti a sé, così come per le stalle recintate.

Una descrizione dettagliata di tutte le categorie di punteggio è presentata nelle ultime pagine dell'appendice.

Il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti vince la partita. In caso di pareggio, vince il giocatore con **più risorse da costruzione rimaste nella propria riserva**. Se il pareggio persiste, i giocatori coinvolti condividono la vittoria.



Numero di Componenti

Gli unici componenti volutamente limitati per numero sono i cinque familiari, le quattro stalle e i quindici steccati. Se qualsiasi altro componente disponibile a tutti i giocatori dovesse esaurirsi, usare i segnalini merce o improvvisare. Sono presenti segnalini merce per 2 ortaggi, 3 grani, 4 animali (un segnalino per ogni tipo) e 5 risorse da costruzione (un segnalino per ogni tipo).



Gli animali possono essere "quadruplicati". Questo doppio pascolo contiene 4 cinghiali.



Questo segnalino merce rappresenta 2 ortaggi in quel campo.

Partita in Solitario

Nella partita in solitario, il giocatore inizia la partita con 0 cibi. Gioca un turno dopo l'altro seguendo le regole per le partite a 2 giocatori, con le seguenti eccezioni: i familiari adulti richiedono 3 cibi durante la fase nutrimento (i neonati richiedono ancora 1 cibo). Si collocano solo 2 legni anziché 3 sulla casella di accumulo "Foresta" a ogni round. Dopo avere giocato una carta errante che normalmente verrebbe passata al giocatore a sinistra, va invece rimossa dal gioco. (Vedi anche "Campagne" a pagina 10 dell'appendice.) Se lo desidera, il giocatore può scegliere la propria mano di carte e anche l'ordine in cui le carte casella azione entrano in gioco.

Autore: Uwe Rosenberg
Supervisore carte: Chris Deotte
Realizzazione, illustrazioni e progettazione grafica: Klemens Franz

Composizione: Andrea Kattinig
Traduzione: Silvia Salis
Adattamento grafico: Serena Caggiati
Supervisione e revisione: Massimo Bianchini