

Uwe Rosenberg AGRICOLA

ALL CREATURES
BIG AND SMALL

THE
BIG
BOX



@registorquato

por Uwe Rosenberg; para 2 jogadores; 10+

IDEIA DO JOGO

Vocês são fazendeiros criando ovelhas, porcos, vacas e cavalos. Três trabalhadores os ajudam a manter os animais na fazenda. A cada rodada, vocês se revezam colocando seus trabalhadores em espaços de ação para cercar pastagens, construir chalés e estábulos e melhorar a fazenda. O vencedor é o jogador que criou mais animais e construiu as estruturas mais valiosas.

SOBRE ESTA EDIÇÃO

"Agricola: All Creatures Big and Small" foi publicado originalmente em 2012. Esta nova edição "Big Box" é uma versão revisada contendo o jogo base original e suas duas expansões. Esta edição agora também inclui peças de recursos e de trabalhadores em formato realístico em vez de discos. Nenhuma regra mudou desde o lançamento original, mas reformulamos parcialmente as estruturas especiais.

VISÃO GERAL

A ilustração a seguir mostra como sua fazenda pode ficar no final da partida. As caixas de texto dão uma prévia do que espera por você. Todas essas informações serão explicadas adequadamente nas páginas seguintes.

Divida sua fazenda em pastos. Eles permitem que você crie ovelhas, porcos, vacas e cavalos. A maior parte do seus pontos virá de animais.

Você pode manter animais adicionais em estruturas: este estábulo pode acomodar cinco animais.

Os muros em volta das estruturas também funcionam como cercas para os pastos.

Cada espaço de pasto pode conter dois animais da mesma espécie.

Expanda sua fazenda. Peças de expansão completamente utilizadas dão pontos extras.

Construções também podem aumentar sua pontuação: esta baia/stall vale um ponto.



Estruturas especiais fornecem vários benefícios, como animais grátis e efeitos especiais.

Comedouros dobram o número de animais que podem ser mantidos em uma estrutura ou pasto.

Um comedouro em pasto aberto pode manter apenas um animal.

COMPONENTES

dos tabuleiros
de perfuração



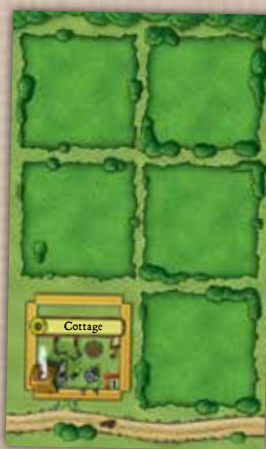
1 tabuleiro principal



1 start player
marker



9 marcadores de substituição
(3x "4 madeiras"; 1x "4 pedras",
"4 juncos", "4 ovelhas",
"4 porcos", "4 vacas" e
"4 cavalos")



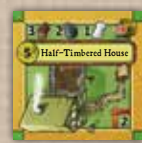
2 tabuleiros de fazenda
(um por jogador)



5 expansões
de fazenda



5 peças de Baia/
Stall (com
Estábulo/Stable
no verso)



4 estruturas básicas especiais
(verso amarelo)



54 estruturas especiais
(verso verde)

peças de madeira



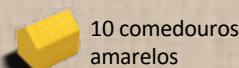
6 trabalhadores
(3 de cada cor do
jogador)



26 cercas amarelas



37 recursos
(17 madeiras,
15 pedras e 5
juncos)



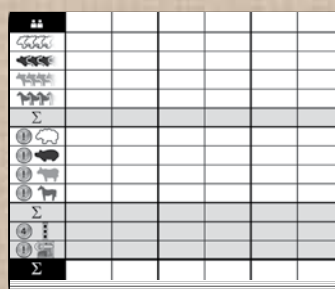
10 comedouros
amarelos



65 animais (22 ovelhas,
16 porcos, 13 vacas e
14 cavalos)

Animais e recursos são coletivamente chamados de bens / goods.

adicionais



1 bloco de pontuação

5 saquinhos plásticos



Este livro de regras

PREPARAÇÃO

1. Coloque o **tabuleiro principal** no centro da área de jogo.
2. Dê a cada jogador um **tabuleiro de fazenda** e coloque-o à frente de tal modo que a **floresta** esteja no topo e a **estrada** esteja embaixo. Escolha uma cor e pegue os **3 trabalhadores** respectivos, colocando-os perto do tabuleiro de fazenda.
3. Dê a cada jogador **9 cercas**. Coloque as **8 cercas** restantes ao lado do tabuleiro principal, perto do espaço de ação "Expandir".
4. Forme o **suprimento geral** com **4 expansões de fazenda**, **4 peças de "Baia/Estábulo"** ("Stall/Stable") e os **10 comedouros**, assim como os **recursos** e os **animais**.
5. Disponha as **estruturas básicas especiais** (verso amarelo) "Half-Timbered House", "Open Stable", "Shelter" e "Storage" um ao lado da outra, ao longo da borda inferior do tabuleiro principal.
6. Determine o primeiro jogador e dê a ele o marcador de primeiro jogador (**start player tile**).

PARTIDA AVANÇADA

Para a sua primeira partida, prepare o jogo conforme descrito à esquerda. Depois, você pode querer usar estruturas especiais adicionais para uma maior variedade e uma experiência de jogo mais profunda. Se o fizer, aplique as seguintes alterações durante a configuração:

Use **5 expansões de fazenda** e **5 peças de "Baia/Estábulo"** ("Stall/Stable").

Sorteie **4 estruturas especiais** (verso verde) aleatórias e coloque-as com as quatro estruturas especiais básicas (então há um total de 8 especiais). Jogadores experientes devem adicionar **4 estruturas especiais aleatórias adicionais** (para um total de 12 estruturas especiais em jogo, incluindo as estruturas básicas).

CURSO DA PARTIDA

O jogo se passa em 8 rodadas. Cada rodada acontece seguindo quatro fases, nesta ordem:

- I. Reposição
- II. Jornada de Trabalho
- III. Regresso ao Lar
- IV. Procriação

Após 8 rodadas, os jogadores somarão suas pontuações a fim de determinar o vencedor.

I. Reposição

No início de cada rodada, você deve preencher alguns espaços de ação no tabuleiro principal com o número de bens indicados na impressão, mesmo que tenha sobrado bens das rodadas anteriores. Esses espaços têm uma seta de recarga neles.

Não coloque bens em espaços de ação sem a seta de reposição.

Todos os espaços de ação para animais mostram um segundo bem entre parênteses, indicando:

- Se o espaço de ação estiver **vazio**, adicione normalmente o primeiro bem mostrado e ignore o bem entre parênteses.
- Se já tiver **um ou mais bens** no espaço de ação, adicione, ao invés, o bem mostrado entre parênteses.



Este espaço de ação acumula 1 pedra por rodada.



Este espaço de ação não acumula bens.



Exemplo: Na rodada 1, você coloca 1 junco neste espaço de ação. Se nenhum jogador pegar os bens nesse espaço, adicione 1 ovelha em cada rodada subsequente. Uma vez que os bens tenham sido coletados, volte a adicionar 1 junco na próxima rodada.



Nota: Não se esqueça de adicionar uma cerca do suprimento geral para o espaço de ação "Expandir", pois essas cercas também servem para "contar" as oito rodadas de duração do jogo (O número de cercas restantes no suprimento geral indica quantas rodadas ainda restam na partida).

II. Jornada de Trabalho

Essa é a fase principal do jogo. Os jogadores se revezam (começando pelo primeiro jogador) alternadamente colocando um trabalhador por vez até que todos os trabalhadores tenham sido alocados no tabuleiro principal.

Quando você aloca um trabalhador num espaço de ação, você **deve** executar **imediatamente** a(s) ação(ões) mostrada(s).

Você não pode alocar um trabalhador num espaço de ação sem usar pelo menos uma das ações descritas (Os espaços de ação são explicados em detalhes nas páginas 6 e 7). **Importante:** Os espaços de ação ocupados por um trabalhador são bloqueados pelo restante da Jornada de Trabalho atual. A fase termina quando todos os seis trabalhadores forem alocados.



Quando você usa um espaço de ação que acumulou bens, retire-os: coloque os recursos (*madeira, pedra, junco*) em seu suprimento pessoal - não há limite de recursos que se pode manter; em caso de animais, eles devem ser acomodados em sua fazenda ou eles fogem, ou seja, são devolvidos ao suprimento geral. Pastos, construções e comedouros o ajudam a evitar que isso aconteça (veja "Criando Animais" nas duas páginas seguintes).

III. Regresso ao Lar

Quando a Jornada de Trabalho termina, todos os trabalhadores retornam para casa.

IV. Procriação

Ao final de cada rodada, seus animais se reproduzem. Se você tem **pelo menos 2 animais** da mesma espécie, você obtém outro animal dessa espécie (Seus animais procriam mesmo que os animais genitores não vivam no mesmo espaço). Você deve acomodar imediatamente o recém-nascido ou ele foge.



Importante! Você pode obter no máximo 1 ovelha, 1 porco, 1 vaca e 1 cavalo por fase de procriação, mesmo que você tenha múltiplos pares de animais da mesma espécie.



Exemplo: Mesmo se você tiver 2 ovelhas em uma baía e mais 2 em outra, você só consegue 1 ovelha adicional por fase de procriação.

Dica: Essa fase é melhor jogada simultaneamente.

Fim da Rodada

A rodada termina depois que ambos os jogadores reproduziram seus animais. Após as rodadas 1 a 7, prossiga com a Fase de Reposição da rodada seguinte. O jogo termina depois da rodada 8 (consulte "Fim de jogo e Pontuação" na página 8).

Nota: O jogo inicial não muda automaticamente. Para se tornar o primeiro jogador, você deve fazer a ação correspondente (ver página 6).

CRIAÇÃO DE ANIMAIS

Os animais podem ser mantidos em pastos e em certas estruturas. Os comedouros aumentam a quantidade suportada nos espaços em que são construídos.

Mantendo Animais em Pastos

Os pastos são formados pelo cerco de espaços de fazenda. As cercas são colocadas ao redor dos espaços de fazenda. Os muros ao redor dos prédios também servem de cerca para pastos. **Cada espaço em um pasto pode acomodar até 2 animais (e da mesma espécie).**



Exemplo: Esse pasto é composto por 2 espaços de fazenda que foram fechados com 5 peças de cerca. O muro direito do Chalé serve como a 6ª cerca. O pasto pode conter 4 animais da mesma espécie.

Você pode ter pastos inacabados (faltando fronteiras).

Pastos inacabados não podem conter animais. Além disso, é permitido subdividir pastos posteriormente colocando bordas dentro dele.

Existem dois espaços de ação para colocar cercas (consulte página 6): um permite construir cercas (com madeira); o outro permite construir muros (com pedra). Não importa se as bordas são de madeira ou pedra; você não precisa (nem deve) distingui-las depois.

Nota: você só pode colocar cercas do suprimento pessoal. Você começa o jogo com 9 cercas e pode obter mais no espaço de ação “Expandir” (ver p. 7).

Mantendo Animais em Estruturas

Os animais também podem ser mantidos na maioria das construções. Normalmente, construções são postas em espaços de fazenda que ainda não contém uma estrutura. Elas tornam mais fácil o cerco de pastos, pois as quatro paredes em torno de uma estrutura também servem como cerca (ver exemplo).



Exemplo: Graças ao chalé/cottage que você construiu anteriormente, você só precisou de 4 cercas para criar esse pasto. Tenha em mente que você não tem tantas cercas disponíveis ao longo da partida.

Estruturas podem ser colocadas dentro de pastos totalmente fechados e em espaços contendo comedouro que estejam sem peça. (ver também “Mantendo os animais com comedouros”)



Exemplo: Esse pasto de tamanho três está dividido por uma baia. Anteriormente, podia conter 6 animais de uma única espécie. Depois da construção da baia, há espaço para 2+3+2=7 animais de até três espécies diferentes (separados).

Quando se constrói uma estrutura adjacente a uma cerca preexistente, as bordas ilustradas na estrutura não fornecem qualquer benefício adicional. Em todo caso, você não pode devolver ao seu estoque as cercas inseridas anteriormente.

Dica: Muitas vezes, é inteligente cercar parcialmente os pastos para depois usar uma estrutura que os feche totalmente, economizando, assim, cercas valiosas.

Há 3 tipos de construção: baias, estábulos e estruturas especiais. Cada tipo é construído em uma ação diferente.

Baias e Estábulos

Baias e estábulos são dois lados da mesma peça e são usados em todas as partidas. Você deve primeiro construir uma baia e mais tarde aprimorá-la para um estábulo.

As baias comportam até 3 animais da mesma espécie, conforme indicado no canto inferior direito da peça. Cada baia custa 3 pedras e 1 junco e vale 1 ponto ao final.



Estábulos são aprimoramentos de baias. Ao aprimorar, simplesmente vire a peça para o verso. O aprimoramento custa, à sua escolha, 5 madeiras ou 5 pedras. Cada estábulo pode acomodar até 5 animais iguais e vale 4 pontos ao final.



Construções especiais

Como baias e estábulos, a maioria das estruturas especiais podem comportar animais. Algumas fornecem efeitos imediatos; outras têm efeito contínuo cujos benefícios duram por toda a partida.



Os efeitos de todas as estruturas especiais são explicados nas páginas 9 a 12.

O Chalé/The Cottage

Você começa o jogo com um Chalé impresso em seu tabuleiro que fornece espaço para 1 animal (como se fosse um animal de estimação). Algumas estruturas especiais, como a Casa de Enxaimel/Half-Timbered House, permite aprimorar o chalé e manter animais adicionais.



Mantendo Animais com Comedouros

Os comedouros dobram o número de animais que pode ser mantido em uma estrutura ou pasto.

$3 \times 2 = 6$

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

$1 \times 2 = 2$

Exemplo: 1) Uma Baia/Stall com comedouro supota até 6 animais da mesma espécie; 2) O comedouro único no pasto dobra toda a sua capacidade: agora pode acomodar até 8 animais; 3) O Chalé/Cottage com um comedouro agora pode abrigar até 2 animais da mesma espécie.

Um comedouro num espaço de fazenda que não seja um pasto totalmente fechado pode manter exatamente 1 animal.

Exemplo: 1 cavalo pode ser alimentado satisfatoriamente por esse comedouro independente.

- Você pode construir no máximo um comedouro em cada espaço de fazenda. É possível ter vários comedouros em um pasto desde que cada comedouro esteja num espaço diferente. Os efeitos são cumulativos.



Exemplo: Graças aos dois comedouros, esse pasto de dois espaços comporta até 16 animais da mesma espécie. A capacidade padrão de 4 animais é dobrada e depois dobrada novamente.

- É permitido cercar um pasto em torno de um comedouro independente. Se o fizer, o efeito do comedouro muda para se adequar ao novo ambiente.
- É permitido construir uma baia/stall ou estrutura especial num espaço com um comedouro preexistente. Nesse caso, o comedouro permanece, mas novamente tem um novo efeito.
- É permitido aprimorar uma baia/stall contendo um comedouro para um estábulo com um comedouro.

Movendo Animais

Depois que qualquer coisa é construída, ela não pode ser movida ou removida. Os animais, por outro lado, podem fugir. É permitido, portanto, reorganizar os animais em sua fazenda ou mesmo removê-los sempre que quiser. (Movimentar os animais também é importante se você quer fazer o melhor uso dos espaços de que dispõe)



Exemplo: Você acabou de pegar um outro porco e uma ovelha. A fim de acomodá-los, você movimenta o porco do Chalé/Cottage para o pasto vazio, mesmo destino do porco recém-adquirido. Agora a ovelha pode ficar no Chalé/Cottage.

OS ESPAÇOS DE AÇÃO

Muros

Quando você usar este espaço de ação, coloque imediatamente qualquer número de cercas do seu suprimento pessoal — pelo menos uma — em seu tabuleiro de fazenda. Cada nova cerca custa 2 pedras, exceto as duas primeiras, que podem ser colocadas sem nenhum custo. (É permitido usar este espaço de ação para colocar apenas as cercas gratuitas. Ver “Mantendo Animais em Pastos” na p. 4 para detalhes)

Cercas

Ao usar este espaço de ação, coloque imediatamente qualquer número de cercas de seu suprimento pessoal — pelo menos uma — em seu tabuleiro de fazenda. Cada nova cerca custa 1 madeira. (Consulte “Mantendo Animais em Pastos” na p. 4 para obter mais detalhes)

Comedouros

Quando você usar este espaço de ação, coloque imediatamente qualquer número de comedouros do suprimento geral - mas pelo menos um - em espaços de fazenda que ainda não contenham um comedouro (Você pode colocar comedouros dentro ou fora de pastos e estruturas). Cada novo comedouro custa 3 madeiras, exceto o primeiro, que você pode colocar sem custo. (É permitido usar este espaço de ação apenas para colocar o comedouro independente. Consulte “Mantendo Animais com Comedouros” na p. 5 para obter detalhes sobre como usar os comedouros)

Baia/Stall

Quando você usar este espaço de ação, pague imediatamente 3 pedras e 1 junco de seu suprimento e coloque uma peça de Baia/Stall em um espaço de fazenda que ainda não contenha uma estrutura. (O espaço pode conter um comedouro, que permanece depois da construção da baia. Consulte “Mantendo Animais em Edifícios” na p. 4 para detalhes.) Você pode construir no máximo uma baia por ação.

Estábulos/Stables

Quando você usar este espaço de ação, vire qualquer número de peças de Baia/Stall em sua fazenda - mas pelo menos uma - para o lado do Estábulo/Stable pagando 5 madeiras ou 5 pedras por peça que virar. Você pode pagar por alguns estábulos com madeira e por outros com pedra, mas não é permitido pagar por um deles individualmente usando uma combinação de ambos (como 3 de madeira e 2 de pedra). Componentes como animais ou um comedouro permanecem sobre a nova estrutura.

Primeiro Jogador + 1 Madeira

Este espaço de ação acumula 1 madeira por rodada. Quando usá-lo, coloque toda a madeira que se acumulou em seu suprimento pessoal. Adicionalmente, pegue o marcador de Primeiro Jogador e coloque-o à sua frente. Começando pela próxima rodada e enquanto você tiver este marcador, você fará o primeiro turno em cada Jornada de Trabalho. (A ordem de turno da Jornada de Trabalho atual não muda)



Estruturas Especiais/Special Building

Existem dois desses espaços de ação, o que significa que até dois trabalhadores - incluindo dois do mesmo jogador - podem construir uma estrutura especial a cada rodada. Ao usá-lo, construa exatamente uma das estruturas especiais disponíveis pagando o custo de construção mostrado na peça. Em seguida, coloque a estrutura em um espaço de fazenda que ainda não contenha uma (O espaço pode conter um comedouro, que permanece depois da construção). Observe que algumas estruturas têm um pré-requisito que deve ser atendido antes da construção. (O Estábulo Aberto/Open Stable, por exemplo, exige que você substitua uma baia. Consulte “Mantendo Animais em Estruturas” na página 4 para obter detalhes.) Você pode construir no máximo uma estrutura especial por ação.

Nota: você não pode usar esses espaços de ação para construir baias/stalls e estábulos/stables.

3 Madeiras

Este espaço de ação acumula 3 madeiras por rodada. Quando usá-lo, imediatamente pegue toda a madeira que se acumulou e coloque-a em seu suprimento pessoal.

1 Pedra

Este espaço de ação acumula 1 pedra por rodada. Ao usá-lo, pegue imediatamente toda a pedra que se acumulou e coloque-a em seu suprimento pessoal.

2 Pedras

Este espaço de ação acumula 2 pedras por rodada. Ao usá-lo, pegue imediatamente toda a pedra que se acumulou e coloque-a em seu suprimento pessoal.

Recursos

Quando você usar este espaço de ação, pegue imediatamente exatamente 1 madeira, 1 pedra e 1 junco do suprimento geral e coloque-os em seu suprimento pessoal.

Expandir

Este espaço de ação acumula 1 cerca por rodada. Ao usá-lo, pegue todas as cercas que se acumularam e coloque-as em seu suprimento. Além disso, pegue uma expansão de fazenda do suprimento geral, se houver, e adicione-a à esquerda ou à direita do seu tabuleiro da fazenda. As ilustrações da floresta no topo e da estrada na parte inferior devem estar alinhadas com o seu tabuleiro. Uma vez adicionada, a expansão conta como parte (estendida) do seu tabuleiro de fazenda. (Quaisquer regras referentes ao seu tabuleiro de fazenda sempre incluem quaisquer expansões que você tenha adicionado a ele.)

Junco e Ovelha

Este espaço de ação acumula 1 ovelha por rodada a menos que esteja vazio. Se vazio, é abastecido com 1 junco em vez de ovelha. Ao usá-lo, transfira o junco e/ou quaisquer ovelhas que tenham se acumulado para o seu suprimento pessoal. Acomode imediatamente as ovelhas em sua fazenda ou devolva algumas ou todas para o suprimento geral.

Porco e Ovelha

Este espaço de ação acumula 1 ovelha por rodada a menos que esteja vazio. Se vazio, é abastecido com 1 porco em vez da ovelha. Ao usá-lo, pegue os animais que se acumularam, acomodando-os imediatamente em sua fazenda ou devolvendo alguns ou todos para o suprimento geral.

Vaca e Porco

Este espaço de ação acumula 1 porco por rodada a menos que esteja vazio. Se vazio, é abastecido com 1 vaca em vez da ovelha. Ao usá-lo, pegue imediatamente os animais que se acumularam, acomodando-os imediatamente em sua fazenda ou devolvendo alguns ou todos para o suprimento geral.

Cavalo e Ovelha

Este espaço de ação acumula 1 ovelha por rodada a menos que esteja vazio. Se vazio, é abastecido com 1 cavalo em vez da ovelha. Ao usá-lo, pegue imediatamente os animais que se acumularam, acomodando-os imediatamente em sua fazenda ou devolvendo alguns ou todos para o suprimento geral.



SE OS COMPONENTES SE ESGOTAREM

Pode acontecer em algumas partidas que animais e recursos tornem-se escassos. Por esta razão, o jogo inclui marcadores substitutos representando uma maior quantidades de bens. Eles podem, é claro, ser trocados por bens individuais novamente a qualquer momento. Todos os bens têm oferta ilimitada.

A história é diferente com comedouros (máx. 10), peças de Baía/Estábulos (*Stall/Stable*) (4 ou 5), expansões de fazenda (4 ou 5) e estruturas especiais disponíveis (4, 8 ou 12). Uma vez que todos tenham sido reivindicados pelos jogadores, não há mais disponíveis. Observe que o Estábulo Aberto/*Open Stable* aprimora uma Baía, que fica disponível aos jogadores novamente.

FIM DE JOGO PONTUAÇÃO

O jogo termina após a fase de procriação da rodada 8 (É possível saber em que rodada está pelo número de cercas restantes no suprimento geral – uma vez que uma delas é adicionada ao tabuleiro principal a cada rodada). Então totalize seus pontos.

- Conte quantos animais de cada você tem. Some esses números para determinar sua "pontuação animal" básica. Cada animal vale 1 ponto, independentemente da espécie.



- Marque pontos extras de acordo com a tabela mostrada abaixo (Esta tabela também é mostrada na lateral do fundo da caixa). Totalize esses valores para determinar o sua "pontuação extra".



- Observe que você perde 3 pontos para cada espécie da qual você tem 3 ou menos animais.
- Após a 13ª ovelha, o 11º porco, a 10ª vaca e o 9º cavalo, você ganha 1 ponto extra para cada animal adicional.

- Cada expansão de fazenda onde todas os 3 espaços foram usados vale 4 pontos. Esta é a sua "pontuação de expansão".



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

- Um espaço de fazenda é usado se tiver uma peça e/ou comedouro nele ou se faz parte de um pasto totalmente fechado.
- Um espaço de fazenda não é utilizado se fizer parte de um pasto inacabado ou sem cercas.
- Expansões de fazenda que não foram totalmente utilizadas não valem nenhum ponto.
- Pontuar expansões de fazenda não depende de seu tabuleiro de fazenda ter sido totalmente usado ou não.
- Preencher todo o tabuleiro de fazenda não dá nenhuma pontuação (embora os recursos contidos nele valem por conta própria).

- Estruturas valem os pontos impressos nelas (estruturas são baías, estábulos e estruturas especiais). Essa é a sua "pontuação de construção".



Nota: Estruturas como o Armazém/*Storage* têm um valor de pontuação variável que está descrito na peça.

Exemplo: A fazenda mostrada na primeira página deste livro de regras pontuaria assim:



People	12
Animals	7
Buildings	5
Expansion	0
Σ	24
Sheep	2
Pig	1
Cow	0
Horse	-3
Σ	0
4	8
10	10
Σ	42

VENCENDO A PARTIDA

A soma total da sua "pontuação animal", "pontuação extra", "pontuação de expansão" e "pontuação de construção" é a sua pontuação final. O jogador com mais pontos vence a partida. Em caso de empate, o jogador que não foi o jogador inicial na 1ª rodada é o vencedor.

CREDITS

Designer: Uwe Rosenberg

Revised Editing: Grzegorz Kobiela

Illustrations and Graphic Design: Klemens Franz | atelier198

This revised edition is based on the work of Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt, Thalke Steinke, and Bernd Lautenschlager who edited the original rule book, as well as its original English translation by Patrick Korner. Many thanks to them as well as the over 60 play-testers who have helped with developing the original game!



© 2018 Lookout GmbH

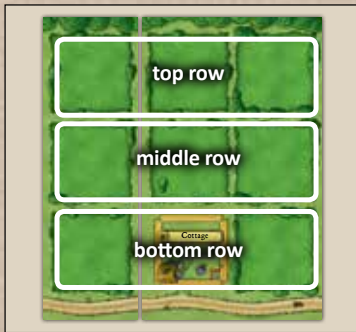
Office:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

If you have any damaged or missing parts, please contact us at:
parts.asmodeena.com

Questions, suggestions or criticism? Contact us at:
bureau@lookout-games.de

APÊNDICE

Nas quatro páginas seguintes, explicaremos as estruturas especiais em detalhes. Ocasionalmente, estruturas especiais irão se referir a certas posições em sua fazenda, o que é explicado nas ilustrações abaixo:



ESTRUTURAS BÁSICAS ESPECIAIS



Half-Timbered House (Casa de Enxaimel)
(Custo: 3 madeiras, 2 pedras, 1 junco; Pontos: 5)

A Casa de Enxaimel aprimora o Chalé/Cottage e deve ser construída sobre ele. Você não pode construí-la num espaço de fazenda diferente. Você pode manter até 2 animais da mesma espécie na Casa de Enxaimel.

Nota: Há um total de três aprimoramentos para o Chalé/Cottage: Byre Dwelling, Half-Timbered House e Log House, que só podem aprimorar o Chalé, e não um ao outro. Um Chalé encoberto torna-se sem efeitos.



Storage (Armazém)
(Custo: 2 madeiras, 1 junco; Pontos: 1/2 por recurso)
Durante a pontuação, o Storage/Armazém vale meio ponto para cada recurso deixado em seu suprimento pessoal (Apenas recursos em seu suprimento pessoal são considerados. Pedras na Stone Carver, por exemplo, não contam para o Armazém). Não arredonde para cima ou para baixo; meios pontos são possíveis. Você não pode manter nenhum animal no Storage/Armazém.



Shelter (Abrigo)
(Custo: 2 madeiras, 1 pedra; Pontos: 0)

Ao construir o Abrigo/Shelter, imediatamente (e somente uma vez) pegue 1 animal de sua escolha (ovelha, porco, vaca ou cavalo) do suprimento geral e o acomode em sua fazenda (por exemplo, no brigo). Você pode manter, no máximo, 1 animal no Abrigo/Shelter.



Open Stable (Estábulo Aberto)
(Custo: 3 madeiras ou 3 pedras; Pontos: 2)
O Estábulo Aberto/Open Stable aprimora uma Baía da fazenda (incluindo Cow Stall ou Pig Stall) e deve ser colocado no mesmo espaço de fazenda da Baía substituída. Você não pode construir o Open Stable em um espaço de fazenda diferente. Devolva a baía que ele substituiu para o suprimento geral (Essa peça fica novamente disponível). Então imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 vaca ou 1 cavalo do suprimento geral e acomode-o em sua fazenda (ou deixe-o fugir). Você pode manter até 5 animais da mesma espécie no Open Stable.

Nota: Mesmo que funcione como um estábulo, você não pode construir o Estábulo Aberto usando o espaço de ação "Estábulos" ("Stables"); apenas nos espaços de ação das "Estruturas Especiais" ("Special Building").

ESTRUTURAS ESPECIAIS



Animal Trader (Comerciante de Animais)
(Custo: 2 madeiras, 2 juncos; Pontos: 3)
A qualquer momento e qualquer número de vezes durante a Jornada de Trabalho, você pode trocar 2 animais de espécies diferentes por 1 animal de uma outra espécie. (Você não pode fazer isso durante a Fase de Procriação para dar lugar aos recém-nascidos). Você pode manter até 2 animais da mesma espécie na Animal Trader.



Assembly Hall
(Custo: 3 madeiras, 1 junco; Pontos: 2)
A qualquer momento e qualquer número de vezes durante o jogo (mesmo fora da Jornada de Trabalho), você pode dar uma cerca do seu suprimento pessoal (não de seu tabuleiro de fazenda) ao seu oponente, que deve deixá-la no suprimento pessoal dele. Se o fizer, você pode construir imediatamente outra de suas cercas sem nenhum custo. Você não pode manter nenhum animal na Assembly Hall.



Barn (Celeiro)
(Custo: 3 madeiras; Pontos: 0)
Depois de construir o Celeiro/Barn, você pode imediatamente (e apenas uma vez) aprimorar a próxima Baía/Stall que construir (incluindo Cow Stall ou Pig Stall) para um Estábulo sem custo adicional (Isso também se aplica se o próximo Estábulo que construir for obtido de um efeito de uma estrutura especial, a exemplo da Construtora/Building Firm). Se você recusar o aprimoramento gratuito, não poderá fazê-lo em uma rodada posterior. Você pode manter, no máximo, 1 animal no Celeiro/Barn.

Nota: Embora o Celeiro tenha um telhado de madeira, não é considerado um Estábulo.



Breeding Station (Estação de Reprodução)
(Custo: 2 madeiras, 3 pedras; Pontos: 0)
Após a Fase de Procriação da rodada 8, somente você repetirá essa mesma fase (Em outras palavras, seus animais se reproduzem duas vezes na rodada final. Efeitos de estruturas especiais que são disparados na Fase de Procriação, fazem-no duas vezes; veja mais adiante) Você pode manter até 2 animais iguais.

Interações com outras estruturas especiais:

- **Home Workshop:** Você pode construir uma outra Baía/Stall antes da 2ª Fase de Procriação. (Você não pode, em vez disso, construir 2 Baías antes da 1ª Procriação)
- **Joinery:** Você pode construir outro Comedouro antes da 2ª Fase de Procriação. (Você não pode, em vez disso, construir dois Comedouros antes da 1ª Fase de Procriação)
- **Ranch:** Você pode colocar uma outra cerca se seus cavalos se reproduzirem novamente. (Você não pode, em vez disso, colocar 2 cercas durante a 1ª Procriação.
- **Rearing Station:** Você deve esvaziar a Rearing Station novamente antes da 2ª Fase de Procriação.
- **Trading Station:** Você pode adquirir outro animal por 2 recursos diferentes (pode ser o mesmo de antes) antes da 2ª Fase de Procriação.



Building Firm (Construtora)
(Custo: 2 madeira, 1 pedra; Pontos: 2)
A qualquer momento e qualquer número de vezes durante o jogo (mesmo fora da Jornada de Trabalho), você pode pagar 2 pedras para substituir um Comedouro que não esteja dentro de uma estrutura por uma Baía regular (não a Cow Stall ou a Pig Stall). A Baía deve ser colocada no mesmo espaço do Comedouro substituído. Você não pode usar o efeito da Building Firm se não houver mais Baías no suprimento. Você não pode manter nenhum animal na Construtora.



Byre Dwelling (Moradia Rústica)
(Custo: 3 madeiras, 3 pedras, 1 junco; Pontos: 3)
A Byre Dwelling aprimora o Chalé/Cottage e deve ser construída sobre ele. Você não pode construir a Byre Dwelling em um espaço diferente. Você pode manter até 4 animais da mesma espécie.

- Note:**
- Há um total de três aprimoramentos para o Chalé/Cottage: Byre Dwelling, Half-Timbered House e Log House, que só aprimoram o Chalé, não um ao outro. Um Chalé encoberto não tem efeito algum.
 - Embora a Byre Dwelling tenha um telhado de junco, assim como uma Baía, ela não é considerada uma Baía.

1 Carpenter

You can move your stalls and feeding troughs at any time.

1 Cattle Farm

Each time you add a farm expansion, you can exchange 1 animal for 1 cow.

2 Cattle Market

at any time

1 Conservatory

You can immediately build another special building. If you do, you must place it adjacent to this one.

4 Corner House

You may no longer expand your farm.

- * must be built in one of the 4 corners of your farm

4 Cottage Extension

You must build all buildings orthogonally adjacent to one another.

- * must be built in round 1 with your 2nd action and adjacent to your cottage

Uma vez construída, pelo restante do jogo, você deve construir todas as estruturas agrupadamente, colocando qualquer nova Baía ou estrutura especial ortogonalmente adjacente a uma estrutura existente (Baía, Estábulo ou estrutura especial, incluindo o Chalé impresso). Como compensação, a Expansão do Chalé vale 4 pontos. Você pode manter até 3 animais iguais na Expansão do Chalé.

Interações com outras estruturas especiais:

- **Carpenter:** Você não pode realocar uma Baía se isso resultar em um ou mais estruturas sendo separadas do agrupamento.
- **Cottage Extension:** É permitido construir a Expansão do Chalé com o Jardim de Inverno/Conservatory se isso acontecer no segundo turno na Rodada 1. Para tanto, você deve colocar a Expansão do Chalé adjacente ao Chalé e ao Jardim de Inverno.

1 Country House

immediately

+1 +1

Nota: • Você deve colocar a Casa de Campo antes de adicionar a Expansão de Fazenda. Não se pode colocar a Casa de Campo na Expansão que se ganha com ela.

- Embora a Casa de Campo tenha um telhado de madeira como um estábulo, não é considerada um estábulo.

Cow Stall

immediately

+1

if you have

Carpenter (Carpinteiro)
(Custo: 1 madeira, 1 pedra; Pontos: 1)
A qualquer momento e qualquer número de vezes durante o jogo (mesmo fora da Jornada de Trabalho), você pode realocar Comedouros e Baías em sua fazenda (incluindo a *Cow Stall* e a *Pig Stall*, mas não Estábulos). Seus animais não fogem no processo, a menos que você acabe com menos espaço para eles depois. Você não pode manter nenhum animal na *Carpenter*.

Cattle Farm (Fazenda Pecuária)
(Custo: 2 madeiras, 2 pedras; Pontos: 1)
Cada vez que você adiciona uma expansão de fazenda (via espaço de ação “Expandir” ou *Country House*), você pode trocar 1 ovelha, 1 porco ou 1 cavalo de sua fazenda por 1 vaca, que você deve acomodar na sua fazenda imediatamente. Você pode manter até 3 vacas (nenhuma outra espécie) na *Cattle Farm*.

Cattle Market (Mercado Pecuário)
(Custo: 4 madeiras, 1 pedra; Pontos: 2)
A qualquer momento e qualquer número de vezes durante o jogo (mesmo fora da Jornada de Trabalho), você pode trocar 1 junco de seu suprimento pessoal por ara 1 animal de sua escolha a ser acomodado em sua fazenda imediatamente. Você pode manter até 2 animais iguais no Mercado Pecuário.

Conservatory (Jardim de Inverno)
(Custo: 1 pedra; Pontos: 1)
Depois de construir o *Conservatory*, você pode imediatamente (e apenas uma vez) construir outra estrutura especial pagando seu custo. Se o fizer, você deve colocar essa estrutura ortogonalmente adjacente ao *Conservatory*. Você pode manter, no máximo, 1 ovelha (nenhum outro animal) no *Conservatory*/Jardim de Inverno.
Nota: É permitido construir a *Cottage Extension* / Expansão do Chalé (Ver *Expansão do Chalé* para detalhes)

Corner House (Casa de Canto)
(Custo: 2 pedras, 1 junco; Pontos: 4)
A Casa de Canto deve ser construída em um dos quatro cantos de sua fazenda - você não pode construí-la num espaço de fazenda diferente. Depois de construída, você não pode mais adicionar expansões de fazenda no seu tabuleiro (Quando você usa a ação “Expandir”, obtém apenas as cercas. Quando você constrói a *Country House*/ Casa de Campo, só pega a vaca). Como compensação, a Casa de Canto vale 4 pontos. Você pode manter até 3 animais iguais na Casa de Canto.

Cottage Extension (Expansão do Chalé)
(Custo: 1 madeira; Pontos: 4)
A Expansão do Chalé deve ser construída no segundo turno da Rodada 1. Você não pode construir a Expansão do Chalé depois (Você deve coletar madeira em seu primeiro turno se quiser construí-la). Ao construir a Expansão do Chalé, você deve colocá-la ortogonalmente adjacente ao seu Chalé/Cottage. Você não pode construir a Expansão do Chalé em um espaço de fazenda diferente.

Country House (Casa de Campo)
(Custo: 3 madeiras, 3 pedras; Pontos: 1)
Ao construir a Casa de Campo, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 vaca do suprimento geral e a acomode em sua fazenda (por exemplo, na Casa de Campo). Além disso, imediatamente (e apenas uma vez) adicione, se houver, uma Expansão de Fazenda ao seu tabuleiro. Você pode manter até 3 animais da mesma espécie na Casa de Campo.

Cow Stall (Baía de Vaca)
(Custo: 4 madeiras, 1 junco; Pontos: 0 a 4)
Quando você constrói a *Cow Stall* / Baía de Vaca, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 vaca do suprimento geral e a acomode na fazenda (por exemplo, na *Cow Stall* / Baía de Vaca). Durante a pontuação, a Baía de Vaca vale 4 pontos se você tiver pelo menos 11 vacas. Ela não marca pontos se você tiver 10 vacas ou menos. Você pode manter até 3 vacas (mas nenhum outro animal).

Cow Stall / Baía de Vaca é considerada uma Baía e pode ser aprimorada para um Estábulo. Se você o fizer no espaço de ação “Estábulos”, substitua a *Cow Stall* / Baía de Vaca por um estábulo do suprimento. Você não pode aprimorá-la se não houver peças de Baía/Estábulo (*Stall/Stable*) restantes. Alternativamente, você pode aprimorar a *Cow Stall* / Baía de Vaca para o *Open Stable* / Estábulo Aberto na ação “Estrutura Especial” se o Estábulo Aberto estiver disponível. Em qualquer caso, devolva a *Cow Stall* / Baía de Vaca ao suprimento. Você não ganha nenhum ponto da peça se aprimorá-la (a menos que a construa novamente mais tarde).

3 Dairy Farm

You may keep up to 2 cows in each unused farm space adjacent to this building.

Dairy Farm (Fazenda Leiteira)
(Custo: 3 madeiras, 1 junco; Pontos: 3)
A Fazenda de Gado Leiteiro permite que você mantenha 2 vacas em cada espaço de fazenda não utilizado que seja ortogonalmente adjacente a ela (Ver “Fim de jogo e pontuação” na página 8 para detalhes sobre quando um espaço de fazenda é considerado não utilizado). Você pode manter até 2 vacas (mas nenhum outro animal) na peça.

Nota:

- Há quatro estruturas especiais que permitem manter os animais em espaços de fazenda não utilizados: *Dairy Farm*/, *Dog House*, *Stud* e *Wild Boar Pen*. Seus efeitos se acumulam.
- Um espaço de fazenda com vacas da Fazenda Leiteira ainda é considerado não utilizado.

0 Dog House

You can keep 1 sheep in each unused farm space that does not border the forest.

Dog House (Casinha de Cachorro)
(Custo: 1 madeira; Pontos: 0)
A Casinha de Cachorro permite que você mantenha 1 ovelha em cada espaço de fazenda não utilizado na linha intermediária e inferior (Essas duas fileiras não fazem fronteira com a floresta. Consulte “Fim do jogo e pontuação” na p. 8 para detalhes sobre quando um espaço de fazenda é considerado não utilizado). Você não pode manter animais na própria Casinha.

Nota:

- Existem quatro estruturas especiais que permitem manter os animais em espaços de fazenda não utilizados: *Dairy Farm*, *Dog House*, *Stud*, and *Wild Boar Pen*. Seus efeitos se acumulam.
- Um espaço com ovelhas pela Casinha de Cachorro é considerado não utilizado.

1 Duck Pond

immediately +1

* requires 6 unused farm spaces

Duck Pond (Lago dos Patos)
(Custo: —; Pontos: 1)
O Duck Pond/Lago dos Patos requer que você tenha 6 (ou mais) espaços de fazenda (Consulte “Fim do jogo e pontuação” na p. 8 para detalhes sobre espaços não utilizados). Você não pode construir o Duck Pond se tiver 5 ou menos espaços de fazenda não utilizados (Os espaços são contados antes de colocar o Duck Pond).

Construir o Lago não custa nenhum recurso. Quando você construir o Lago, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 junco do suprimento geral e coloque-o em seu suprimento pessoal. Você não pode manter nenhum animal no Lago (exceto patos, que não estão incluídos neste jogo ☺).

Estate

immediately +1

if you have 3+ special buildings

pontos se você tiver 4 ou menos estruturas. Você pode manter até 2 cavalos (mas nenhum outro animal) na Propriedade.

Nota:

- Se você construir a *Byre Dwelling*, *Half-Timbered House* ou *Log House* sobre o Chalé, o Chalé não conta para a Propriedade, mas o aprimoramento sim.
- Embora tenha um telhado de junco assim como uma Baía, *Estate* não é uma Baía.

0 Farm Shop

immediately

+1 +1

Farm Shop (Loja de Produtos Rurais)
(Custo: 1 madeira; Pontos: 0)
A Farm Shop deve ser construída na linha inferior da fazenda (os quadrantes que margeiam a estrada.) Você não pode construí-la num espaço diferente. Ao construí-la, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 recurso à sua escolha do suprimento e coloque-o em seu estoque pessoal. Além disso, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 animal à sua escolha do suprimento e o acomode na fazenda (por exemplo, na Farm Shop caso pegue uma ovelha). Você pode manter, no máximo, 1 ovelha (mas não outro animal) na Farm Shop.

0 Farm Well

At the start of the last 3 rounds:

+1

Farm Well (Poço Profundo)
(Custo: 1 madeira, 2 pedras; Pontos: 0)
No início das rodadas 6, 7 e 8, antes do jogador inicial realizar sua primeira ação, pegue 1 comedouro do suprimento geral se houver algum e coloque-o em sua fazenda sem nenhum custo. Se você construir o Poço nas rodadas 6, 7 ou 8, você não pode pegar o comedouro dessa rodada ou de uma rodada anterior retroativamente. Você não pode manter nenhum animal no Poço.

Feed Storehouse (Silo)
(Custo: 1 madeira, 1 junco; Pontos: 0 ou 3)
Quando você constrói o *Feed Storehouse*/Silo, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 comedouro do suprimento, se tiver algum, e o coloque em sua fazenda sem nenhum custo. Durante a etapa de Pontuação, o Silo vale 3 pontos se você tiver pelo menos 5 comedouros. Ele não dá ponto algum se você tiver 4 ou menos comedouros. Você não pode manter nenhum animal no Silo.



Feeding Station (Estação de Alimentação)

(Custo: 2 madeira; Pontos: 0)

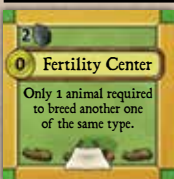
A Feeding Station/Estação de Alimentação aumenta a capacidade dos seus pastos sem Comedouro em 1 animal (Consequentemente, um quadrante de pasto pode conter 3 animais, um pasto de dois quadrantes pode conter 5 animais e assim por diante. Isso se aplica a todos os seus pastos futuros). Você pode manter, no máximo, 1 animal na própria Estação de Alimentação.



Fence Builder (Construtor de Cercas)

(Custo: 1 pedra, 1 junco; Pontos: 0)

Ao construir o Fence Builder/Construtor de Cercas, você pode imediatamente (e apenas uma vez) construir qualquer número de cercas do seu suprimento pessoal por 1 madeira cada (Este efeito não requer um trabalhador, como exigiria o espaço de ação "Cercas"). Você pode manter, no máximo, 1 animal no Fence Builder.



Fertility Center (Centro de Fertilização)

(Custo: 2 pedras; Pontos: 0)

O Centro de Fertilização muda a forma como os animais se reproduzem na sua fazenda: a cada Fase de Procriação, você só precisa de 1 animal de uma espécie para obter um recém-nascido (Você não recebe nenhum recém-nascido de espécies que você não tenha. Você ainda só pode obter no máximo 1 recém-nascido por espécie). Você não pode manter nenhum animal no Centro de Fertilização.



Flooring Expert (Piso Reforçado)

(Custo: 1 pedra, 1 junco; Pontos: 0)

Ao construir a Flooring Expert, imediatamente (e somente uma vez) pegue 1 porco ou 1 vaca do suprimento e acomode-o(a) na fazenda - ou deixe-o(a) fugir. Você não pode manter nenhum animal na Flooring Expert.

Nota: Mesmo que Flooring Expert tenha um telhado de junco assim como a Baía, ela não é considerada uma Baía.



Fodder Beet Field (Campo de Beterrabas Forrageiras)

(Custo: —; Pontos: 0)

O Campo de Beterrabas Forrageiras exige que você tenha pelo menos um par de cada espécie animal (2 ovelhas, 2 porcos, 2 vacas e 2 cavalos) - você pode ficar com os animais. Você não pode construí-lo se tiver apenas um animal de qualquer espécie ou se estiver faltando uma das espécies (Você deve ter os animais antes de obter animais adicionais por conta dessa estrutura). A estrutura não custa nenhum recurso. Ao construí-la, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 ovelha, 1 porco, 1 vaca e 1 cavalo do suprimento e os acomode na fazenda (ou deixe-os fugir). Você não pode manter nenhum animal nesse Campo de Beterrabas.



Hay Rack (Depósito de Feno)

(Custo: 3 wood, 1 red; Pontos: 0)

Ao construir Hay Rack/Depósito de Feno, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 ovelha, 1 vaca e 1 cavalo do suprimento e os acomode na fazenda (ou deixe-os fugir). Você não pode manter nenhum animal no Hay Rack.

Nota: Mesmo que Hay Rack tenha um telhado de junco como uma Baía, ele não é considerado uma Baía.



Hayrick (Estoque de Feno)

(Custo: —; Pontos: 1)

O Hayrick/Estoque de Feno não custa nenhum recurso. Ele acrescenta um efeito alternativo para todos os seus estábulos (incluindo o Estábulo Aberto): em vez de manter até 5 animais iguais, você pode, alternativamente, manter até 3 animais de uma espécie e mais 3 animais de uma outra espécie (Você não pode manter 6 animais iguais). Um Comedouro dobra ambos os valores, permitindo manter até 6 animais de uma espécie e até 6 animais de uma outra (ou o habitual de até 10 animais iguais). Você não pode manter nenhum animal no próprio Hayrick.



Home Depot (Depósito)

(Custo: 2 pedras; Pontos: 1)

Depois de construir o Home Depot/Depósito, cada vez que você usar o espaço de ação "Recursos" (onde se pega 1 madeira, 1 pedra e 1 junco), você também pode pegar imediatamente 1 madeira do espaço de ação "3 madeiras", colocando-a em seu suprimento pessoal. Se não tiver madeira na ação "3 madeiras", você não recebe a madeira adicional. Você pode manter, no máximo, 1 cavalo (nenhum outro animal) no Depósito.



Home Workshop (Ateliê)

(Custo: 2 madeiras, 1 junco; Pontos: 1)

Depois de construir o Ateliê, imediatamente antes de cada Fase de Procriação (incluindo a fase de Procriação da rodada em que você construiu o Ateliê), você pode pagar 3 pedras e 1 junco para construir exatamente 1 Baía, como você faria no espaço de ação "Baía" (Isso acontece fora da Jornada de Trabalho e não requer um trabalhador. Você já pode usar a nova Baía na Fase de Procriação que acontece logo em seguida). Você não pode manter animais no Ateliê.



Inn (Estalagem)

(Custo: 2 pedras, 1 porco, 1 vaca; Pontos: 4)

A Estalagem é a única estrutura especial que custa animais. Quando você a constrói, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 cavalo do suprimento e o acomode na fazenda (ou deixe-o fugir). Você pode manter até 2 porcos (mas nenhum outro animal) na Estalagem.



Joinery (Marcenaria)

(Custo: 1 pedra, 1 junco; Pontos: 0)

Depois de construir a Marcenaria, imediatamente antes de cada Fase de Procriação (incluindo a Fase de Procriação da rodada em que você a construiu), você pode pagar 2 madeiras para construir exatamente 1 Comedouro, se tiver algum disponível (Isso não requer um trabalhador. Você pode usar o novo Comedouro já na Fase de Procriação adiante). Você não pode manter nenhum animal na Marcenaria.



Large Extension (Grande Expansão)

(Custo: 3 madeiras; Pontos: 2 por estrutura adjacente)

Durante a Pontuação, a Grande Expansão vale 2 pontos por estrutura adjacente ortogonalmente (Baía, Estábulo ou qualquer estrutura, incluindo o Chalé pré-impresso). Você pode manter até 2 animais iguais na Grande Expansão.

- Nota:
- Se a Grande Expansão for adjacente a um aprimoramento do Chalé (Byre Dwelling, Half-Timbered House ou Log House), você não ganha os 2 pontos adicionais pelo chalé encoberto, apenas pela estrutura sobre.
 - Estruturas adjacentes na diagonal não contam. Você pode obter no máximo 8 pontos pela Grande Expansão.
 - Se você construir a Grande Expansão e a Pequena Expansão um ao lado da outra, cada uma marcará 2 pontos uma para a outra.



Log House (Depósito de Lenha)

(Custo: 2 madeiras, 1 junco; Pontos: 0 ou 4)

O Depósito de Lenhas aprimora o Chalé e deve ser construído sobre ele. Você não pode construir o Depósito de Lenhas num local diferente. Durante a Pontuação, o Depósito de Lenhas vale 4 pontos se você tiver pelo menos 4 madeiras restantes em seu suprimento pessoal. O Depósito de Lenhas não dá pontos se você tiver 3 ou menos madeiras. Você pode manter até 4 animais iguais.

- Nota:
- Há um total de três aprimoramentos para o Chalé: Byre Dwelling, Half-Timbered e Log House. Cada um deles só pode aprimorar o Chalé, e nada mais. Um Chalé encoberto não conta para nenhum efeito.
 - Você pode pontuar a mesma madeira tanto para o Log House quanto para o Storage/Armazém.



Manor (Solar)

(Custo: 1 madeira, 3 pedras; Pontos: 5 ou menos)

Durante a Pontuação, o Solar vale 7 pontos menos 2 pontos por construção (Baía, Estábulo ou estrutura especial) na linha inferior da fazenda (margeando a estrada), incluindo o Chalé pré-impresso (portanto, o Solar pode valer no máximo 5 pontos). Você pode acomodar até 2 animais iguais no Solar.

- Nota:
- Se você construir Byre Dwelling, Half-Timbered House ou Log House sobre o Chalé, este não conta em relação ao Solar, mas o aprimoramento conta.
 - O Solar vale pontos negativos se você tiver 4 ou mais construções na linha inferior.
 - Embora o Solar tenha um telhado de madeira assim como um Estábulo, ele não é considerado um Estábulo.



Materials Outlet (Estrebaria)

(Custo: 1 junco; Pontos: 7)

A Estrebaria aprimora um Estábulo regular (não um Estábulo Aberto) em sua fazenda e deve ser colocado no mesmo espaço do Estábulo substituído. Não se pode construí-lo num espaço diferente. Devolva o Estábulo ao suprimento geral (ele ficará disponível novamente como uma Baía para qualquer jogador). Então imediatamente (e apenas uma vez) pegue 4 madeiras e 3 pedras do suprimento geral e as coloque em seu suprimento pessoal. Você pode manter, no máximo, 1 cavalo (nenhum outro animal) na Estrebaria.

- Nota:
- Esteja ciente de que você perde muita capacidade de acomodação ao substituir um estábulo (que pode conter 5 animais) por uma Estrebaria (que comporta apenas 1 cavalo).
 - Mesmo que a Estrebaria tenha um telhado de junco como uma Baía, não é considerada uma Baía.



Office (Escritório)

(Custo: 2 madeiras, 2 pedras; Pontos: 6 ou menos)

Durante a Pontuação, o Escritório vale 6 pontos menos 2 pontos por construção (Baía, Estábulo ou estrutura especial) no topo da sua fazenda (os quadrados que fazem fronteira com a floresta). Você pode manter até 2 cavalos (nenhum outro animal) no Escritório.

- Nota:
- O Escritório dá pontos negativos se tiver 4+ construções no topo.
 - Mesmo que o Escritório tenha um telhado de madeira como um Estábulo, ele não é considerado um Estábulo.



Organic Farm (Fazenda Orgânica)

(Custo: 2 madeiras, 3 pedras, 1 junco; Pontos: 4)

Ao construir a Fazenda Orgânica, para cada pasto contendo exatamente 1 animal, imediatamente (e somente uma vez) adicione do suprimento geral 1 animal da mesma espécie (Esse efeito não se aplica a construções contendo 1 animal) Você não pode manter animais na Fazenda Orgânica.



Pen (Curral)

(Custo: 2 madeiras; Pontos: 0)

Na Pontuação, os animais do Curral não são contabilizados (Você não ganha pontos ou bônus por eles). Você pode manter até 4 animais da mesma espécie no Curral.

Nota: O Curral não é considerado pasto.



Pig Stall (Baia de Porco)

(Custo: 4 madeiras, 1 junco; Pontos: 0 ou 4)

Ao construir a Baia de Porcos, imediatamente (e apenas uma vez) pegue 1 porco do suprimento geral e o acomode na fazenda (por exemplo, na Baia de Porcos). Na Pontuação, a Baia de Porcos vale 4 pontos se você tiver pelo menos 13 porcos. A Baia de Porcos não marca pontos se você tiver 12 porcos ou menos. Você pode manter até 3 porcos (nenhum outro animal) nessa Baia.



Ranch (Rancho)

(Custo: 2 madeiras, 3 pedras; Pontos: 2)

Ao construir o Rancho, cada vez que você receber um cavalo recém-nascido durante a Fase de Procriação, você pode imediatamente (e apenas uma vez) colocar 1 cerca do suprimento pessoal na fazenda sem nenhum custo. Você pode colocar a cerca antes de acomodar o cavalo recém-nascido. Se você não puder acomodá-lo, você não pode colocar a cerca. É possível manter até 2 cavalos (nenhum outro animal) no Rancho.



Rearing Station (Estação Rural)

(Custo: 2 madeiras, 1 junco; Pontos: 1)

Você pode manter no máximo 1 ovelha, 1 porco, 1 vaca e 1 cavalo na Estação Rural. No início de cada Fase de Procriação, você deve remover todos os animais da Estação Rural e acomodá-los em outro lugar em sua fazenda (ou deixar que fujam). A Estação Rural vazia pode, então, acomodar todos os animais recém-nascidos dessa fase de Procriação.

Nota: A Estação Rural deve ser esvaziada de todos os animais, mesmo que você não obtenha um recém-nascido de uma ou mais espécies.



Reed Hut (Choupana de Junco)

(Custo: 1 madeira, 3 juncos; Pontos: 0)

Ao construir uma Choupana de Junco, você imediatamente (e somente uma vez) pega os 3 juncos que você pagou de volta (Você deve ter 3 juncos antes de construir a Choupana de Junco). Você pode manter até 3 animais da mesma espécie na Choupana de Junco.

Nota: Mesmo que a Choupana de Junco tenha um telhado de junco como uma Baia, ela não é considerada uma Baia.



Sawmill (Serraria)

(Custo: 5 pedras; Pontos: 4)

Ao construir a Serraria, você paga 1 madeira a menos por cada novo Comedouro, Estábulo ou estrutura especial com custo de madeira (Isso também se aplica a Comedouros e estruturas especiais construídas a partir de uma estrutura especial, como, por exemplo, Conservatory, Joinery, and Servant's Cottage). Você não pode manter nenhum animal na Serraria.



Servant's Hut (Choupana do Morador)

(Custo: 2 madeiras; Pontos: 0)

Ao construir a Choupana do Morador, você pode imediatamente (e apenas uma vez) colocar 2 cercas do suprimento pessoal em sua fazenda sem custos. Além disso, você pode imediatamente (e apenas uma vez) pagar 2 madeiras para colocar um Comedouro na fazenda. Você pode manter, no máximo, 1 animal na Choupana do Morador.



Small Extension (Pequena Expansão)

(Custo: 1 pedra; Pontos: 2 por construção adjacente)

Na Pontuação, a Pequena Expansão vale 2 pontos por construção adjacente ortogonalmente (Baia, Estábulo ou estrutura, incluindo o Chalé pré-impresso). Você pode manter até 2 animais iguais na Pequena Expansão.

Nota:

- Se a Pequena Expansão for adjacente a um aprimoramento de Chalé (Byre Dwelling, Half-Timbered House ou Log House), você não ganha 2 pontos adicionais pelo Chalé encoberto, apenas pelo aprimoramento.
- Construções diagonais não contam. Você pode obter no máximo 8 pontos com a Pequena Expansão.
- Se você construir a Pequena Expansão e a Grande Expansão (Large Extension) uma ao lado da outra, cada uma marcará 2 pontos uma para a outra.



Steward's Office (Gabinete do Administrador)

(Custo: 4 madeiras, 3 pedras, 2 juncos; Pontos: -3)

Ao construir o Steward's Office, no final de cada Jornada de Trabalho (incluindo a Jornada de Trabalho em que você a constrói), depois de todos os trabalhadores terem sido alocados, você pode usar um espaço de ação desocupado sem colocar um trabalhador (Você terá, portanto, quatro turnos a cada rodada. Isso é porque o Steward's Office vale -3 pontos). Você pode manter, no máximo, 1 animal no Steward's Office.



Stone Carver (Escultor de Pedra)

(Custo: 5 madeiras; Pontos: 2 por pedra sobre ele)

Ao construir o Escultor de Pedra, no final de cada rodada (incluindo a rodada em que você o constrói), você pode colocar 1 pedra do seu suprimento no Escultor de Pedra. Pedras colocadas nessa estrutura permanecem lá até o final do jogo (Você não pode pegar de volta nem usá-la para qualquer outra finalidade). Na Pontuação, o Escultor de Pedra vale 2 pontos para cada pedra depositada. Você não pode manter nenhum animal no Escultor de Pedra.

Nota: Você pode obter, no máximo, 14 pontos com Stone Carver se construí-lo o mais cedo possível - rodada 2 - e colocar uma pedra sobre ele a cada rodada.



Stud (Mourão)

(Custo: 1 madeira, 3 pedras, 1 junco; Pontos: 3)

O Mourão permite que você mantenha 2 cavalos em cada espaço de fazenda não utilizado que seja ortogonalmente adjacente a ele (Ver "Fim do jogo e pontuação" na p. 8 para obter detalhes sobre quando um espaço da fazenda é considerado não utilizado). Você pode manter 2 cavalos (nenhum outro animal) no próprio Mourão.

Nota:

- Há quatro estruturas especiais que permitem manter animais em espaços da fazenda: Dairy Farm, Dog House, Stud e Wild Boar Pen. Seus efeitos se acumulam.
- Um espaço com cavalos provenientes do Mourão ainda é considerado não utilizado.



Timber Shop (Loja de Ripas)

(Custo: 2 pedras; Pontos: 1)

Ao construir a Loja de Ripas, cada vez que os quatro primeiros espaços de ação ("Primeiro Jogador + 1 madeira", "3 madeiras", "1 pedra" e "2 pedras") estão todos ocupados, imediatamente (e apenas uma vez por rodada) pegue 3 madeiras do suprimento geral e as coloque em seu suprimento. Você pega as madeiras assim que o quarto espaço de ação for ocupado. Você não pode manter animais na Loja de Ripas.



Trading Station (Centro Comercial)

(Custo: 1 madeira, 2 pedras; Pontos: 1)

Ao construir o Centro Comercial, imediatamente antes de cada Fase de Procriação (incluindo a Fase de Procriação da rodada em que você constrói o Centro), você pode pagar 2 recursos diferentes para obter exatamente 1 animal à sua escolha do suprimento que você deve acomodar em sua fazenda imediatamente (ou deixá-lo fugir). Você pode manter, no máximo, 1 vaca (nenhum outro animal) no Centro Comercial.



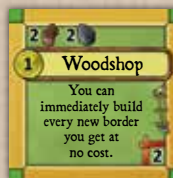
Wild Boar Pen (Curral de Javali)

(Custo: 2 madeiras; Pontos: 0)

O Curral de Javali permite que você mantenha 1 porco em cada espaço de fazenda na linha superior dela (A linha que margeia a floresta. Consulte "Fim do jogo e pontuação" na p. 8 para detalhes sobre quando um espaço de fazenda é considerado não utilizado). Você pode manter até 2 porcos (nenhum outro animal) no próprio Curral de Javali.

Nota:

- Há quatro estruturas especiais que permitem manter animais em espaços da fazenda: Dairy Farm, Dog House, Stud e Wild Boar Pen. Seus efeitos se acumulam.
- Um espaço com porcos do Curral de Javali ainda é considerado inutilizado.
- O Curral de Javali não é considerado um pasto.



Woodshop (Madeira)

(Custo: 2 madeiras, 2 pedras; Pontos: 1)

Ao construir a Madeira, pelo restante do jogo, você poderá construir imediatamente (sem custos) cada nova cerca que pegar (por meio do espaço de ação "Expandir" ou de uma estrutura especial). Você pode manter até 2 animais iguais na Marcenaria.



Workshop (Oficina)

(Custo: 2 madeiras, 1 pedra; Pontos: 2)

Ao construir a Oficina, toda vez que você usar a Ação "Baia" (através do espaço de ação "Baia" ou do Home Workshop/Ateliê), você pode imediatamente (e apenas uma vez por ação de "Baia") colocar até 2 cercas do seu suprimento pessoal em sua fazenda sem nenhum custo. Você pode manter, no máximo, 1 animal na Oficina.