

Uwe Rosenberg AGRICOLA

ALL CREATURES BIG AND SMALL

de Uwe Rosenberg, para 2 jogadores 13+

RESUMO DO JOGO

Vocês são agricultores e criam ovelhas, porcos, vacas e cavalos. Três trabalhadores irão ajudá-lo a manter os animais em sua fazenda. Eles constroem baias, pastagens e ampliam sua fazenda. Suas baias se tornaram estábulos e sua casa de campo uma casa de madeira.

A cada rodada, seus trabalhadores irão realizar uma ação cada. Todas as ações possíveis são claramente resumidas no tabuleiro do jogo. O problema é que cada ação só pode ser usada uma vez por rodada. A cada turno você aloca seus trabalhadores. É necessário o tempo certo para ser capaz de realizar as ações mais importantes para você no momento certo.

O vencedor é o jogador que criar a maioria dos animais e fizer as construções mais valiosas no final do jogo.

Creditos

"Agricola - All Creatures Big and Small" was invented in October 2011. Uwe Rosenberg and Hanno Girke edited the game. Production was by Hanno Girke. For rules editing, the author thanks Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt, Thalke Hilgen and Bernd Lautenschlager. Graphics and illustrations are by Klemens Franz. English translation by Patrick Korner. The author thanks all playtesters, in chronological order, without whom the game would not exist in this form: Marei Zylka, Susanne Rosenberg, Verena Wall, Hagen Dorgathen, Hanno Girke, Andrea Kattinig, Klemens Franz, Janina Kranicz, Ingrid Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Marcus Wenzel, Andreas Höhne, Andreas Odendahl, Claudia Odendahl, Thalke Hilgen, Yvonne Möller, Martin Bouchard, Jean-François Gagné, Sophie Gravel, Christophe Tremblay, Louis-Philippe Gravel, Agnes Mannherz, Franz Heidbüchel, Birgit Winkelhaus, Bastian Winkelhaus, Holger Janssen, Sabine Weiland, Ulli Weiland, Thomas Naumann, Bernd Lautenschlager, Felix Girke, Judith Girke, Nadja Beller, Arne Topp, Thomas Bingeser, Lea Topp, Sarah Bingeser, Gabriele Goldschmidt, Nicole Weinberger, Mick Kapik, Nils Miehe, Lasse Goldschmidt, Thalea Westkämper, Ingo Kasprzak, Insa Zylka Thomas Balcerak, Michael Dormann, Monika Harke, Janine Dorsch, Rosemarie Vahland, Brunhilde Kapik, Sigrun Möllemann, Andrea Rickert, Arne Hoffmann, Thorsten Ebner, Tobias Recker, Sebastian Schock, Lorenz Merdian, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Kai Poggenklas, Stefanie Löns, Diana Overbeck Christian Scheibner and André Emkes.

"Can I eat the sheep at least?" – Janina Kranicz

COMPONENTES DO JOGO

peças de papelão

- 1 tabuleiro de jogo
- 2 tabuleiro de fazenda (um para cada jogador)
- 4 expansões agrícolas
- 4 tiles de "baia" (stall) (com "estábulos" (stables) no verso)
- 4 construções especiais ("Half-Timbered House", "Storage Building", "Shelter" e "Open Stables")
- 9 tiles de recursos (3x "4 ovelhas"; 1x "4 pedras"; "4 juncos", "4 madeiras", "4 porcos", "4 vacas" e "4 cavalos")
- 1 tile de jogador inicial

peças de madeira

- 2 x 3 trabalhadores nas cores do jogador (azul, vermelho)
- 26 cercas (amarelo)
- 22 ovelhas, 16 porcos, 13 vacas e 14 cavalos
- 17 madeiras, 15 pedras e 5 juncos
- 10 comedouros amarelos

adicionalmente

- 1 bloco de pontuação
- 1 manual

SETUP DO JOGO

- Coloque o **tabuleiro do jogador** no centro da mesa.
- Dê a cada jogador uma **fazenda** e coloque-a de modo que as árvores fiquem na parte superior e estradas na inferior.
- Coloque as **4 construções especiais** no centro da mesa ("Half-Timbered House", "Open Stables", "Shelter" e "Storage Building") próximo aos jogadores.
- Coloque as **4 expansões agrícolas, 10 comedouros e 4 tiles de baia** ao lado. Organize os materiais de construção e os animais. Estes formam o estoque geral.
- Dê aos dois jogadores **9 cercas**. Coloque as 8 cercas restantes ao lado do tabuleiro de jogo perto da ação "Expansão" (Expand).

Z-MAN
games

www.zmangames.com

© 2012 Lookout Games
Made in Germany

English language publisher:
Z-Man Games, Inc. © 2012
3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 5V5

OBJETIVO DO JOGO

No final do jogo, o sucesso de sua fazenda será medido. É assim que sua fazenda pode parecer. (as caixas de texto mostram uma pré-visualização das regras que você precisa ficar atento neste jogo)

1. Separe sua fazenda em pastagens. Elas permitem manter ovelhas, porcos, vacas e cavalos.

2. Você pode manter animais adicionais em construções: este estábulo pode conter 5 animais do mesmo tipo.

3. As paredes da construção também atuam como cerca para outras pastagens.

10. Expansões agrícolas totalmente utilizadas podem trazer pontos adicionais.

9. Você pode expandir sua fazenda com expansões agrícolas.

4. Comedouros dobram o número de animais que aquele local pode suportar.

5. Uma baía pode conter 3 animais e um pasto 2. Com um comedouro, 6 e 4 respectivamente.

8. Estas são construções especiais

7. Construções valem pontos: atualizando seu "cottage" para "Half-Timbered House" vale 5 pontos, por exemplo.

6. Você não pode ter mais do que 1 animal junto com um comedouro sem cerca.



O JOGO

Os jogadores se revezam escolhendo ações indicadas no tabuleiro do jogo. A explicação detalhada dos espaços de ações podem ser encontradas nas páginas 6 e 7.

AS REGRAS DAS CRIAÇÕES DE ANIMAIS

Os animais podem ser mantidos em pastagens e em construções. Comedouros aumentam o limite.

Manutenção dos Animais em Pastagens

Você usa as cercas para limitar suas pastagens. Cada pasto totalmente fechado pode conter até **2 animais** por espaço. Cada pasto só pode conter um único tipo de animal.



Neste pasto, há espaço para 4 animais do mesmo tipo.

- **Nota!** Você pode ter pastagens com **cercas inacabadas**. Pastagens inacabadas não podem possuir nenhum animal.
- Não importa se as cercas são de madeira (como cercas) ou de pedra (como paredes). Não há distinção entre elas no final das contas.

Manter Animais em Construções

Os animais também podem ser mantidos em construções. Construções são feitas em espaços rurais que não têm qualquer tile de construção sobre eles ainda. Construí-los faz com que seja mais fácil concluir pastagens, pois já contém **4 cercas** em torno de cada tile de construção.



*Como o jogador já havia construído uma baía, ele precisou de apenas quatro cercas para seu pasto em vez de 5. **(Tenha em mente que você não tem todas as cercas à sua disposição ao longo de todo o jogo)***

- Quando uma construção é feita adjacente a cercas pré-existentes, ...as cercas ilustradas na construção não oferece qualquer benefício adicional. ...Você não pode devolver as cercas construídas anteriormente ao seu estoque.
- Muitas vezes, é muito inteligente cercar pastagens parcialmente para usar mais tarde uma construção para finalizar a cerca. Assim você pode economizar cercas.
- Você tem uma construção no início do jogo: sua cottage.

Cottage

Você pode manter exatamente **1 animal** em sua cottage.

A construção especial "Half-Timbered House" permite que você amplie sua cottage e matenha animais adicionais.



Uma ovelha (junto com os três trabalhadores do jogador) vivem nesta casa.

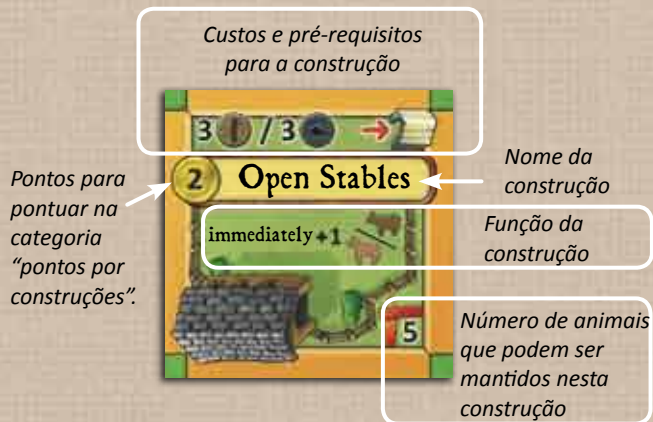
Baias e Estábulos

Cada baia tem a capacidade para até **3 animais do mesmo tipo**. Você pode ampliar sua baia para um estábulo podendo conter até **5 animais do mesmo tipo**.

- Uma baia custa 3 pedras e 1 junco. Ampliar uma baia para um estábulo custa 5 pedras ou 5 madeiras.
- Para atualizar para um estábulo, basta virar o tile de baia para a outra face.
- Além dos estábulos, há também um tile de Open Stables no jogo, é um tipo especial de tile. Open Stables é uma construção especial.

Construções Especiais

Além de baias e estábulos, há também construções especiais. A Cottage que você começa conta como uma construção especial, assim como a Half-Timbered House, Storage Buildings, Shelter e Open Stables. O número de animais que você pode ter em uma construção especial é indicado pelo número no canto **inferior direito** do tile.



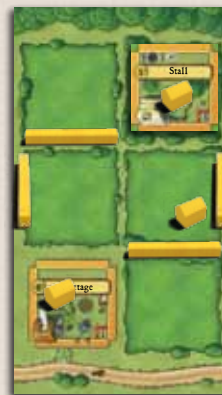
- Construções podem ser feitas em pastagens totalmente cercadas.



Esta área de três pastagens está sendo dividida por uma baia. Anteriormente, ela podia conter 6 animais do mesmo tipo. Depois de construir a baia, há espaço para $2 + 3 + 2 = 7$ animais de até 3 tipos diferentes.

Manutenção de Animais com Comedouros

Comedouros dobram o número de animais que podem ser matidos tanto em pastagens como em construções.



3×2

$(2+2) \times 2$

1×2

O comedouro oferece espaço para seis animais em uma área do tamanho de duas pastagens. O comedouro também dobra o número de animais que podem ser mantidos na cottage.

O comedouro em um espaço agrícola que não pertence a um pasto totalmente fechado pode manter **exatamente 1 animal**.



Um cavalo pode ser feliz se alimentado neste comedouro.

Você pode construir no **máximo 1 comedouro** em cada espaço (ocupado ou desocupado) da fazenda.

- Embora você possa construir apenas 1 comedouro em cada espaço da fazenda, você pode ter vários comedouros em pastagens formadas por vários espaços.



Grças aos dois comedouros sobre este espaço de 2 pastos, há espaço para até 16 animais do mesmo tipo. A capacidade do pasto é duplicadae, em seguida, duplicada novamente ($4 \times 2 = 8$; $8 \times 2 = 16$).

- Você pode cercar uma pastagem ao redor de um comedouro pré-existente. Nesse caso, efetue mudanças do comedouro para se adequar ao seu novo ambiente.
- Você pode construir uma baia ou outra construção em uma espaço com um comedouro pré-existente. Neste caso, o comedouro permanece, mais uma vez tem um efeito novo.
- Você pode ampliar uma baia com um comedouro para um estábulo com comedouro. O comedouro permanece.

REGRAS BÁSICAS IMPORTANTES

Quando algo é construído, não pode ser movido ou removido. **Os animais, por outro lado, podem ser movidos.** Você pode movê-los ou removê-los de sua fazenda **a qualquer momento.** (Mover animais pela fazenda é importante se você quiser fazer o melhor uso do espaço a sua disposição.)

JOGAR

Determine o jogador inicial. O jogo possui **8 rodadas**. Cada rodada é composta por 4 fases.

1. Fase de Reabastecimento

No início de cada rodada, reabasteça alguns dos espaços de ação no tabuleiro de jogo com os recursos indicados (mesmo se já houver recursos de rodadas anteriores).

Você pode reconhecer estes espaços pela **seta de reabastecimento**.

Não coloque quaisquer recursos em espaços de ação sem a seta de reabastecimento.

O “recurso 1 (recurso 2)” impresso no tabuleiro do jogo indica que você adiciona o recurso 1 para o espaço de ação se estiver vazio, ou acrescenta o recurso 2 se o espaço continua ocupado.



Seta de reabastecimento



Exemplo: Na 1ª rodada, coloque um juncos no espaço de ação “1 juncos (1 ovelha)”. Quando este espaço de ação não for utilizado, uma ovelha é adicionada a ele em ciclos subsequentes.

Assim que o espaço é usado e esvaziado, um juncos é adicionado a ele na próxima rodada.

- Certifique-se de que você não se esqueça de adicionar as cercas amarelas no espaço de ação “expand”, uma vez que estas cercas “contam” as 8 rodadas do jogo.

2. Fase de Trabalho

Começando com o jogador inicial, se revezem colocando exatamente 1 trabalhador. **Realize imediatamente a ação** no espaço escolhido.

Importante: Os espaços de ação ocupados estão bloqueados a outros trabalhadores até o final da fase de trabalho. A fase acaba quando todos os 6 trabalhadores foram colocados.

Dica para os pais que brincam com um filho: um dos pais se junta ao filho e joga contra o outro pai. Na equipe, o pai sempre dá à criança duas ações para escolher. Eles decidem juntos como construir a fazenda.

- Se você escolher um espaço de ação com os recursos nele, pegue todos os recursos.
- Você **não** pode escolher um espaço de ação, sem a realização da ação associada.
- Recursos de construção que você recebe são adicionados ao seu estoque pessoal. **Os animais** devem ser mantidos **em seu tabuleiro de fazenda**. Animais que não tem espaço para a alocação imediata devem retornar para o estoque geral. Pastagens, baias e comedouros te ajudam a evitar que isso aconteça (*ver regras de manutenção dos animais*).
- Lembre-se: Você sempre pode mover os animais pela sua fazenda.

3. Fase do Retorno

No final da fase de trabalho, todos os trabalhadores devem retornar às suas fazendas.

4. Fase de Criação

Animais dão cria no final de **cada rodada**. Se você tiver pelo menos dois animais do mesmo tipo, você recebe um outro do mesmo tipo.

- **Importante!** Você pode obter no máximo **1 ovelha, 1 porco, 1 vaca e 1 cavalo** por fase de criação. Exemplo: Mesmo que você tenha 2 ovelhas em um pasto e mais 2 ovelhas em outro pasto, você só recebe 1 ovelha adicional.
- Animais recém-nascidos que não tem espaço em sua fazenda são devolvidos para o estoque geral.

JOGADOR INICIAL

O marcador de jogador inicial não muda automaticamente neste jogo. Você deve escolher uma ação específica, a fim de receber o jogador inicial: é o espaço de ação no canto superior esquerdo do tabuleiro de jogo.

ESPAÇOS DE AÇÃO (TABULEIRO DO JOGO)



Jogador inicial e 1 madeira

Pegue o marcador de jogador inicial. Pegue também toda a madeira deste espaço e coloque na sua reserva pessoal.



3 Madeiras

Pegue toda a madeira deste espaço e coloque na sua reserva pessoal.



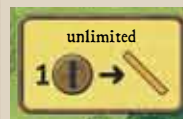
1 Pedra

Pegue toda a pedra deste espaço e coloque na sua reserva pessoal.



2 Pedras

Pegue toda a pedra deste espaço e coloque na sua reserva pessoal.



Cercas (madeira)

Compre quantas cercas precisar. Você só pode usar cercas do seu estoque pessoal. Pague 1 madeira para cada cerca.



Cercas (pedra)

Compre quantas cercas precisar. Você só pode usar cercas do seu estoque pessoal. as 2 primeiras cercas são grátis e você deve pagar 2 pedras para cada cerca adicional.

ESPAÇOS DE AÇÃO (TABULEIRO DO JOGO)



Recursos para Construção

Pegue 1 madeira, 1 pedra e 1 junco do estoque central e coloque no seu estoque pessoal. *(este não é um espaço com reabastecimento)*



Expandir

Pegue uma expansão agrícola e coloque-a a esquerda ou a direita de sua fazenda. Você também receberá todas as **cercas amarelas** do espaço, **coloque no seu estoque pessoal**. Importante! Você não tem permissão para colocar as cercas com esta ação.



Baia

Construa exatamente 1 baia. Isto custa 3 pedras e 1 junco. Você pode adicioná-lo a qualquer espaço de fazenda ainda sem uma construção *(pode ser construído em uma espaço com um comedouro)*.



Comedouro

Construa um comedouro gratuitamente. Você pode construir comedouros adicionais por 3 madeiras cada. Você pode adicioná-los a qualquer espaço de fazenda sem comedouros ainda.



Represa

Pegue o junco deste espaço e coloque no seu estoque pessoal. Pegue também todas as ovelhas deste espaço e adicione-as a sua fazenda ou deixe algumas *(ou todas)* fugirem.



Porcos e Ovelhas

Pegue todos os animais deste espaço e adicione-os em sua fazenda ou deixe alguns *(ou todos)* fugirem.



Estábulo

Page 5 madeiras ou 5 pedras (mas não uma combinação de ambos) e vire o tile de baia para se tornar um estábulo. Você pode repetir esta ação quantas vezes quiser. Estábulos podem conter até 5 animais. (Uma baia com comedouro torna-se um estábulo com comedouro)



Construções Especiais

Há 2 destes espaços de ação, o que significa que até 2 trabalhadores (incluindo 2 do mesmo jogador) podem executar uma construção especial a cada rodada. Sempre que você usar este espaço, construa não **mais do que 1 dos edifícios especiais** disponíveis, pagando os custos de construção apresentados no tile de construção especial e, em seguida, adicione-o a sua fazenda.



Vacas e Porcos

Pegue todos os animais deste espaço e adicione-os em sua fazenda ou deixe alguns *(ou todos)* fugirem.



Cavalos e Ovelhas

Pegue todos os animais deste espaço e adicione-os em sua fazenda ou deixe alguns *(ou todos)* fugirem.

SE OS COMPONENTES ACABAREM

Isso pode acontecer em alguns jogos em que os **animais e recursos de construção** se tornam escassos. Por esta razão, o jogo inclui os tile de papaelão que representam grandes quantidades de animais e recursos individuais. Eles podem ser trocados por animais ou mercadorias individuais novamente a qualquer momento.

É uma história diferente com **comedouros** (que existem 10), **tiles de baia** (que existem 4) **expansões agrícolas** (que existem 4). Uma vez que estes foram pegos pelos jogadores, não mais estarão disponíveis.

FINAL DE JOGO E PONTUAÇÃO

O jogo só termina após **8 rodadas**. *(você pode saber em que rodada está pelo número de cercas deixadas no estoque geral, uma vez que é adicionada ao jogo a cada rodada.)* Some seus pontos no final do jogo. Conte quantos animais você tem no total. Cada animal vale 1 ponto. Esta é a sua pontuação básica “animal”. Você, então, marca pontos de bônus de acordo com a tabela nas laterais da caixa do jogo.

- Note que você perde 3 pontos para cada tipo de animal que você tem 3 ou menos.
- Após a 13ª ovelha, o 11º porco, a 10ª vaca ou o 9º cavalo, você marca 1 ponto extra por cada animal adicional.

O Total de todos os seus pontos de bônus é o seu score por “pontos de bônus”.

Cada expansão onde todos os **3 espaços agrícolas** foram **usados** vale **4 pontos**.

- Um espaço é **usado** quando tiver uma construção sobre ele, um comedouro ou pastagem totalmente cercada.
- Um espaço **não é usado** quando for parte de uma pasto com cercas inacabadas ou sem cercas.
- Expansões agrícolas que não foram totalmente utilizadas não valem nenhum ponto.
- Pontuar expansões agrícolas independe se sua fazenda inicial foi totalmente utilizada ou não.

Construções valem os pontos indicados sobre elas. *(construções são baias, estábulos e construções especiais).*

- Os pontos de Storage Building dependerão de quantos recursos de construção você tiver em seu estoque pessoal.

GANHANDO O JOGO

O jogador com mais pontos é o vencedor.

No caso de empate, o jogador que **não era o jogador inicial na 1ª rodada** é o vencedor.

NOTAS SOBRE CONSTRUÇÕES ESPECIAIS

Half-Timbered House

(Custo: 3 madeiras, 2 pedras, 1 junco, Pontos: 5)

A Half-Timbered House é construída sobre uma Cottage. Você não pode construir a Half-Timbered House em um espaço de fazenda diferente. Você pode manter **até 2 animais** do mesmo tipo na Half-Timbered House.

Storage Building

(Custo: 2 madeiras, 1 junco, Pontos: ½ por seu próprio recurso de construção)

Somente os recursos de construção de seu estoque pessoal marcam pontos. Não arredondar para cima ou para baixo. Metade dos pontos são possíveis.

Shelter

(Custo: 2 madeiras, 1 pedra, Pontos: 0)

Quando você constrói o Shelter, pega imediatamente 1 animal de sua escolha do estoque geral e coloque-o em seu abrigo ou em outro lugar da fazenda. Você pode manter 1 animal no abrigo.

Open Stables

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

Open Stables são estábulos, mas são construídos com o espaço de ação de construção especial. Quando você constrói Open Stables, devolva o tile de baia ao estoque geral. Este tile está novamente disponível para qualquer jogador. Quando você constrói Open Stable, pegue imediatamente 1 cavalo ou 1 vaca do estoque geral e adicione-o a sua fazenda. Você pode manter 5 animais do mesmo tipo.