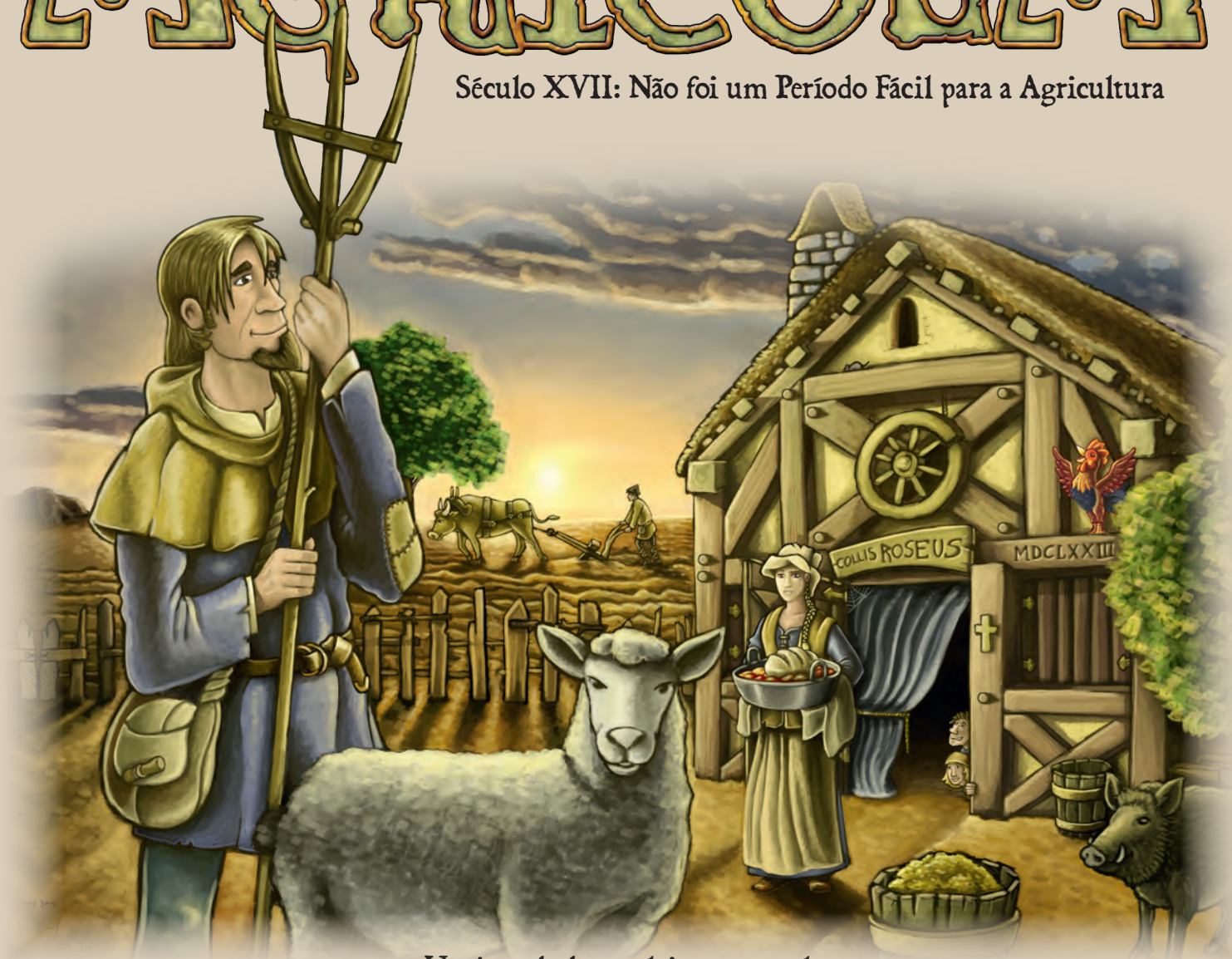


Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Século XVII: Não foi um Período Fácil para a Agricultura



Um jogo de desenvolvimento rural
para 1 a 4 jogadores a partir de 14 anos

Tempo da partida: ~30 minutos por jogador

Ideia do Jogo

Europa Central, por volta de 1670 d.C. A praga que devastou por séculos foi finalmente superada. O mundo civilizado está revitalizado. As pessoas estão melhorando e ampliando suas simples casas de madeira. Os campos devem ser arados, semeados e colhidos. Vive-se à base de mingau de painço, pães e legumes. A fome dos anos anteriores também encorajou o consumo de mais carne (*um hábito que mantemos até os dias de hoje, à medida que nossa riqueza cresce*). No final, o jogador mais próspero vence. Curiosamente, os animais que você não comer contribuirão para a sua prosperidade.



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



No caso de algum componente
danificado ou faltando, fale com
nosso atendimento em:
www.mundogalapagos.com.br

Componentes de Madeira

-

-



■ Tabuleiros de jogo ■

-
- The image displays several components of the board game 'The Settlers of Catan'. On the left is a large green map board with a network of roads and various terrain types. To its right is a 3x3 grid of green square tiles, each with a different resource icon (wheat, sheep, wood, brick, ore). Further right is a 4x4 grid of brown square tiles, each with a different resource icon (wheat, sheep, wood, brick, ore). To the right of these are several cards: a 'Resource Card' showing a resource icon and a value, a 'Victory Point Card' showing a resource icon and a value, and a 'Settlement Card' showing a resource icon and a value. The cards are arranged in a row, with the 'Settlement Card' on the far right.

Peças

-

Pecas **Marcadores**

-

■ 120 cartas ■

-

Assim como

- |  Nome | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Faixa de Campeão | | | | | | | | |
| Pontuação | | | | | | | | |
| Categoria | | | | | | | | |
| Lugar em | | | | | | | | |
| Ocupação | | | | | | | | |
| Jurador | | | | | | | | |
| Voto | | | | | | | | |
| Equipe de Juizado Não Utilizada | | | | | | | | |
| Ferimentos Constatados | | | | | | | | |
| Cenários de Análise | | | | | | | | |
| Cenários de Risco | | | | | | | | |
| Procedimentos | | | | | | | | |
| Pontos Bônus | | | | | | | | |
| Total | | | | | | | | |

Vamos explicar primeiro as regras para 2 a 4 jogadores. As regras solo serão explicadas na última página.

Sua Área Pessoal

Diagram illustrating the magnification of mineral grains. Three purple grains are shown: a small grain labeled '5x', a medium grain labeled '4x', and a large grain labeled '15x'.

Peças de Cômodo e de Campo

Deixe a pilha de peças de cômodo de argila/pedra perto do tabuleiro de jogo. Divida a pilha de peças de cômodo de madeira em duas, deixando uma dessas viradas com o cômodo de madeira para cima e a outra com o campo virado para cima.



Tabuleiro de Jogo com Espaços de Ação

Coloque o tabuleiro de jogo no meio da área de jogo. Dependendo do número de jogadores, pegue a extensão apropriada para o tabuleiro de jogo e anexe-a ao tabuleiro de jogo com o devido lado para cima.



É assim que o tabuleiro de jogo fica em uma partida de 2 jogadores.



Este é o tabuleiro de jogo para uma partida de 3 jogadores.

Determine aleatoriamente quem vai ficar com a **peça do primeiro jogador**. Este jogador recebe 2 alimentos; cada outro jogador recebe 3 alimentos.



Melhorias e Ofícios

Grandes Melhorias

Coloque as melhorias vermelhas ("grandes") nos espaços designados do tabuleiro de suprimentos. Note que há duas Fogueiras e dois Fogões a Lenha.

Pequenas Melhorias

Embaralhe as melhorias laranja e distribua sete cartas a cada jogador.

Ofícios

Um símbolo quadrado no lado esquerdo das cartas amarelas de ofício indica o número de jogadores com o qual a carta é utilizada. [1+] é para 1 a 4 jogadores, [3+] é para 3 e 4 jogadores e [4] é para 4 jogadores. Coloque as cartas que você não deve usar devido ao número de jogadores de volta na caixa do jogo. Embaralhe as cartas restantes e distribua sete cartas a cada jogador.

Cartas de Espaço de Ação

Embaralhe as 14 cartas de espaço de ação e separe-as pelos números em seus versos. Isso deve resultar em 6 pilhas, que você deve colocar uma em cima da outra em ordem decrescente de baixo para cima. Ou seja, as cartas do período 1 devem estar em cima das cartas do período 2 etc.



Coloque todos os animais (*ovelha, javali, vaca*), recursos de construção (*madeira, argila, junco, pedra*), colheitas (*cereais, legumes*), e marcadores de alimento por perto como a reserva geral. As peças de bens com os marcadores de mendicância em seus versos só serão utilizadas ocasionalmente. Coloque-as em algum lugar por perto na mesa—caso precise delas.



• "Trabalho Paralelo" e Outras Peças de Variante

Veja as páginas 1 e 8 do apêndice para saber como usar o "Trabalho Paralelo" e as outras duas peças de variante. Você não precisará delas na partida básica.

• Peças de Sugestão

As três peças de sugestão são utilizadas em partidas com jogadores inexperientes (veja a página 1 do apêndice). Normalmente, você não precisará delas.

Visão Geral do Jogo

Uma partida de **Agricola** dura 14 rodadas. Em cada rodada, você aloca cada uma de suas pessoas em **exatamente um espaço de ação**, realizando as ações fornecidas por ele. As ações disponíveis estão descritas no tabuleiro de jogo. Em sentido horário, os jogadores se alternam para alocar exatamente uma pessoa em um espaço de ação, até que todos os jogadores tenham alocado todas as suas pessoas. Os jogadores certamente entrarão no caminho dos outros, pois cada espaço de ação só pode ser usado por uma pessoa em cada rodada. Não pegue suas pessoas de volta até que todas elas tenham sido alocadas.

Seu objetivo é coletar alimentos para sua família e desenvolver seu tabuleiro de fazenda para que ele valha muitos pontos ao fim da partida.

A explicação a seguir apresenta uma ideia do que pode ser feito na sua fazenda e o que gera pontos. Ao ler as regras, você pode eventualmente voltar para estas páginas a fim de ter uma visão melhor do que você acabou de ler. Estas duas páginas não introduzem nenhuma regra que não seja explicada em outro lugar.



O Que Acontece em Seu Tabuleiro de Fazenda

Ao final da partida, o seu tabuleiro de fazenda pode ficar assim:

Cada cômodo tem espaço para uma pessoa. A razão pela qual há cinco pessoas nesta casa é que, perto do fim da partida, a falta de espaço não é mais um fator importante.

Inicialmente composta de cômodos de madeira, esta casa agora pode brilhar com cômodos de pedra—após ser reformada duas vezes: esse tipo de luxo vale muitos pontos.

Você pode ter exatamente 1 animal de estimação—este número não aumentará até o fim da partida.

Você começa a partida com apenas dois cômodos. Neste exemplo, outros dois cômodos foram adicionados no decorrer da partida.

Cultivar é tedioso. Você precisa arar campos, adquirir sementes e semeá-los. No fim das contas, você será recompensado com uma colheita abundante.

Você pode ter campos de cereais, campos de legumes e também campos vazios que ficarão assim até que você os semeie.

Você pode desenvolver seu tabuleiro de fazenda através da construção de casas, cultivo e procriação de animais. Componentes da mesma área de responsabilidade devem estar adjacentes entre si: cômodos com cômodos, campos com campos e pastos com pastos.

A maioria dos animais deve ser mantida em pastos e estábulos.

O tamanho de um pasto determina a capacidade dele. (Falaremos melhor sobre a criação de animais mais tarde).



Dê Uma Olhada na Folha de Pontuação

Ao final da partida, o jogador cuja fazenda vale mais pontos vence. Este exemplo deve lhe dar uma pequena ideia das coisas que geram pontos. Os números entre parênteses mostram o total de pontos na respectiva categoria. (As regras de pontuação podem ser vistas na página 12 e são detalhadas nas páginas 11 e 12 do apêndice).

2 Cada cômodo em uma casa de pedra vale 2 pontos. (8)

3 Cada pessoa vale 3 pontos. (15)

-1 Você perde 1 ponto por cada espaço não utilizado em sua fazenda. (-2)

Você perde 1 ponto por cada tipo de animal que não está em sua fazenda (-1 pela vaca)

4 campos valem 3 pontos. (3)

Você recebe pontos pela quantia total de cereais em sua reserva e fazenda. O mesmo se aplica aos legumes. De acordo com a tabela, 3 cereais valem 1 ponto e 1 legume vale 1 ponto. (2)

Cada pasto vale 1 ponto (independentemente do tamanho). (2)

Cada estábulo em um pasto vale 1 ponto. (1)

6 javalis valem 3 pontos. (3)

8 ovelhas valem 4 pontos. (4)

No total, este tabuleiro de fazenda vale 35 pontos.

Melhorias e Ofícios

As cartas são responsáveis por tornar cada partida de **Agricola** tão diferente. Há 3 tipos de cartas. Pequenas melhorias são laranja, grandes melhorias são vermelhas. Ofícios são amarelos.

Aqui temos mais três exemplos, complementando o exemplo de pontuação acima:

Você recebe pontos de acordo com os valores impressos nas pequenas e grandes melhorias. O Tear vale 1 ponto, a Marcenaria vale 2 pontos. (3)

Algumas cartas fornecem pontos bônus de acordo com certas condições. O Tear lhe fornece pontos bônus por ovelhas. 8 ovelhas valem 2 pontos bônus. A Marcenaria lhe permite trocar madeira excedente em sua reserva por pontos bônus: 5 madeiras também valem 2 pontos. (4)

Os ofícios também podem valer pontos. O Fanfarrão pode lhe dar até 9 pontos bônus pelas melhorias que você tem em jogo. Infelizmente, ter somente o Tear e a Marcenaria não é suficiente para que ele valha alguma coisa neste caso. (0)

Fanfarrão
Durante a pontuação, você recebe 2/3/4/5/7/9 pontos bônus por ter ao menos 5/6/7/8/9/10 melhorias à sua frente.

Tear
2 Ofícios
Na fase dos campos de cada colheita, se você tiver ao menos 1/4/7 ovelhas, você recebe 1/2/3 alimentos. Durante a pontuação, você recebe 1 ponto bônus por cada 3 ovelhas.

Marcenaria
2
Colheita: 1x → 2x
Pontuação: 3/5/7 → 1/2/3

Uma pontuação de 30 pontos é considerada respeitável para alguém que joga **Agricola** pela primeira vez. Jogadores experientes buscam uma pontuação de 40 pontos ou mais.

A pontuação final de 42 neste exemplo foi intencional. Essa é uma pontuação que eu consideraria uma das minhas melhores (se não fosse um exemplo inventado).



Fluxo da Partida

Cada uma das **14 rodadas** é **dividida em quatro fases**, que são jogadas uma após a outra. A fase de trabalho é quando você aloca suas pessoas em espaços de ação para realizar ações. Cada rodada começa com uma certa preparação.

1. Fase de Preparação

A maioria dos espaços de ação já está impressa no tabuleiro de jogo. Em cada rodada, um novo espaço de ação entra em jogo: compre uma carta do topo da pilha de cartas de espaço de ação e coloque-a no espaço da rodada cujo número seja equivalente à rodada atual. *(Um resumo no verso da peça "Trabalho Paralelo" indica quais cartas de espaço de ação você pode encontrar em cada período da partida).*

Se no espaço da rodada houver bens que foram colocados lá por alguns efeitos de carta (veja as páginas 10-11), você receberá esses bens agora. Em seguida, coloque a quantidade de bens descrita em cada espaço de ação que mostra uma seta de cor ocre, mesmo se houver bens das rodadas anteriores. Esses espaços são chamados de "espaços cumulativos".



Ao construir o Poço, você tem de colocar 1 alimento em cada um dos próximos cinco espaços de rodada.



Neste exemplo, 3 madeiras são adicionadas às 3 madeiras da rodada anterior.

2 Fase de Trabalho

Começando com o jogador inicial (e seguindo no sentido horário), aloque exatamente uma pessoa em um espaço de ação, até que todos os jogadores tenham alocado todas as suas pessoas disponíveis*. Se um espaço de ação estiver ocupado, você não poderá utilizá-lo pelo resto da rodada. *(Cada espaço de ação só pode ser usado por uma pessoa por rodada).* Imediatamente realize a ação desse espaço de ação. Alguns espaços de ação fornecem múltiplas ações. Você não pode usar um espaço de ação sem ao menos realizar uma das ações disponíveis.

**Conforme a partida avança, alguns jogadores podem ter mais pessoas que outros. Pule os jogadores que ficarem sem pessoas para alocar e siga com esses jogadores que ainda têm pessoas sobrando em sentido horário.*

Detalhes na Fase de Trabalho

Nós distinguimos os espaços de ação permanente dos espaços cumulativos. Espaços de ação permanente fornecem as mesmas ações a cada rodada. Espaços cumulativos acumulam bens, oferecendo uma quantidade variável de bens a cada rodada.



Aqui, você só pode construir uma melhoria depois que você reformar.



Ao usar um espaço cumulativo, pegue todos os bens do espaço e coloque-os em sua reserva.

Alguns espaços de ação permanente fornecem múltiplas ações que podem ser realizadas em qualquer ordem ("e/ou"). Outros exigem que você realize as ações em ordem ("e depois"). Nesse último caso, você deve realizar a primeira ação; só depois disso você pode também realizar a segunda ação.

Na página 6 do apêndice, você encontra uma explicação detalhada de todos os espaços de ação permanente. Neste livro de regras, nós focamos nos efeitos dos espaços de ação, explicando o contexto deles.



3. Fase de Volta Para Casa

Depois que todas as pessoas forem alocadas, devolva-as para seus respectivos cômodos.

4. Colheita

Algumas rodadas terminam com uma colheita, nas quais você colherá seus cereais e legumes, alimentará sua família e procriará seus animais.

A colheita será explicada em detalhes na página 9.

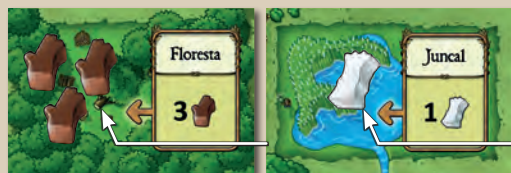
Este símbolo no tabuleiro de jogo indica quais rodadas terminam com uma colheita.



Na fase de trabalho, você tentará cumprir os objetivos que nós comentamos na seção de visão geral. Como mencionado antes, há três áreas de responsabilidade que você não pode negligenciar, mas que você optar por cuidar delas em momentos diferentes da partida: construção de casas mais planejamento familiar, procriação de animais e cultivo. Vamos falar sobre elas agora.



Construção da Casa e Planejamento Familiar



No começo da partida, você tem uma casa de madeira com espaço para apenas duas pessoas. Se você quiser ampliar sua família para aumentar o número de ações possíveis a cada rodada, você deve aumentar sua casa antes. Isso requer recursos de construção—no começo, madeira e junco—que você pode obter em espaços cumulativos como a "Floresta" e o "Juncal".

Adicionando Cômodos

Use o espaço de ação "Expansão da Fazenda" e realize a ação **"Construir Cômodos"**, pagando os recursos de construção necessários: **5 madeiras** e **2 juncos**. Pegue uma peça de cômodo de madeira e coloque-a adjacente a um de seus cômodos já existentes.



O espaço de ação "Expansão da Fazenda".

Detalhes Sobre Construir um Cômodo

- Em uma única ação, você pode construir quantos cômodos puder pagar, um após o outro.
- Se não houver um espaço válido para um cômodo em seu tabuleiro de fazenda, você não pode adicionar nenhum cômodo.

Agora você tem mais cômodos do que pessoas—o pré-requisito para realizar a ação **"Crescimento Familiar Somente com Cômodo"**. Ao realizar essa ação, coloque uma pessoa da sua reserva junto com a pessoa que você usou para realizar a ação. Ao final da rodada, quando suas pessoas voltarem para casa, coloque a nova pessoa em seu próprio cômodo: cada pessoa ocupa um cômodo. A partir da próxima rodada, você terá um turno adicional. Crescimento Familiar fica disponível na rodada 5, 6 ou 7 (dependendo de quando a carta de espaço de ação "Desejo Básico de ter Filhos" entrar em jogo).



Essas duas pessoas simbolizam mãe e filho.

Reformar

Nas rodadas 5, 6 ou 7, o espaço de ação "Reforma da Casa" entra em jogo. Nesse espaço, você pode realizar a ação **"Reformar"** para transformar sua casa de madeira em uma valiosa **casa de argila**, colocando uma peça de cômodo de argila em cada um dos cômodos de madeira impressos em sua fazenda e trocando quaisquer cômodos de madeira adicionais por cômodos de argila. Para isso, você deve pagar 1 junco para reformar o telhado e também 1 argila por cada cômodo.



Mais tarde, você poderá reformar sua casa novamente pagando 1 junco pelo telhado e 1 pedra por cômodo, transformando-a em uma casa de pedra. (Para isso, você deve virar as peças de cômodo para o outro lado).



Esses cômodos de pedra substituem os cômodos de argila.

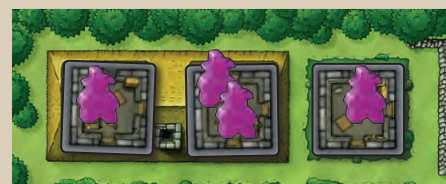
Quando você estiver morando em uma casa de argila, você só pode adicionar cômodos de argila na sua casa: ao usar o espaço de ação "Expansão da Fazenda", você deve pagar 5 argilas e 2 juncos por cada novo cômodo—mais tarde, 5 pedras e 2 juncos quando estiver morando em uma casa de pedra.

Detalhe Sobre Reformar

- Ao reformar, você deve reformar todos os cômodos na sua casa. Você não pode reformar só uma parte da sua casa.

As Cartas de Espaço de Ação das Últimas Rodadas

Ao final da partida, sua família cresce rapidamente. Na rodada 12 ou 13, o espaço de ação "Desejo Urgente de ter Filhos" entra em jogo. Ele fornece a ação **"Crescimento Familiar Mesmo sem Cômodo"** que lhe permite ampliar sua família sem precisar construir um cômodo antes.



Detalhe Sobre Crescimento Familiar

- Se você construir um novo cômodo após realizar a ação "Crescimento Familiar Mesmo sem Cômodo", uma de suas pessoas imediatamente se move para esse cômodo. Você não poderia realizar uma ação "Crescimento Familiar Somente com Cômodo" logo depois, pois você não teria cômodos suficientes.

Na última rodada da partida, um segundo espaço de reforma entra em jogo.



O espaço de ação "Reforma da Fazenda" também melhora sua capacidade de criação de animais (veja a próxima seção).

Procriação de Animais

A Procriação de Animais pode ser um fator crucial para alimentar a sua família. Você pode pegar animais em espaços cumulativos. Pegue todos os animais do espaço quando você usar um.

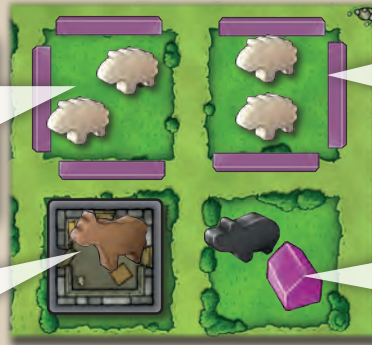


Opções de Criação de Animais

O espaço de ação cumulativo "Mercado de Ovelhas" entra em jogo entre as rodadas 1 e 4, o "Mercado de Porcos" na rodada 8 ou 9 e o "Mercado de Vacas" na rodada 10 ou 11.

Diferentemente da colheita e dos recursos de construção, você não simplesmente coloca seus animais em sua reserva, mas você deve **acomodá-los em seu tabuleiro de fazenda**. Caso contrário, seus animais fugirão. Há várias opções para impedir que isso aconteça.

A ação "Construir Cercas" lhe permite cercar um ou mais espaços de fazenda com cercas, criando um pasto. Cada jogador tem 15 cercas em sua reserva. Cada pasto só pode ter um único tipo de animal e até **2 animais** desse tipo **por cada espaço de fazenda** que ele cobre.



Você pode dobrar a capacidade de um pasto ao construir um **estábulo** nele. Cada jogador tem 4 estábulos em sua reserva.

Um estábulo fora de um pasto pode conter **exatamente 1 animal**. Você pode cercar o estábulo mais tarde.

Você pode ter exatamente **1 animal de qualquer tipo** em sua casa como seu animal de estimação.

Para cercar pastos, use o espaço de ação "Cercas". Cada cerca que você construir durante a ação "**Construir Cercas**" custa 1 madeira. Em uma única ação, você pode cercar quantos pastos puder pagar. Você pode construir seu primeiro pasto em qualquer lugar no seu tabuleiro de fazenda—desde que os espaços estejam vazios e sejam adjacentes. Qualquer pasto que você construir mais tarde deve ser adjacente a um pasto já existente. Cercas só podem ser construídas se elas criarem um pasto completamente fechado, com cercas em todos os lados.

Detalhes Sobre Cercas

- Pastos adjacentes compartilham cercas que estão em suas bordas.
- Ao realizar uma ação "Construir Cercas", você pode subdividir um pasto existente ao colocar cercas dentro do pasto.
- As bordas das peças de cômodo não contam como cercas (*mesmo que isso faça todo o sentido tematicamente*). O mesmo se aplica às peças de campo.
- Uma vez construídas, as cercas não podem ser demolidas.

Você pode construir estábulos pagando 2 madeiras por estábulo ao realizar a ação "**Construir Estábulos**" no espaço de ação "Expansão da Fazenda". (*Este é o mesmo espaço de ação que lhe permite construir cômodos, veja a página 7*).

Detalhes Sobre Construção de Estábulos

- Você pode construir no máximo um estábulo em cada espaço da fazenda. O espaço não pode ser coberto por uma peça.
- Cômodos, campos e pastos devem estar adjacentes a outros cômodos, campos e pastos respectivamente. Esta regra não se aplica aos estábulos.
- Você não constrói todos os estábulos ao mesmo tempo, você os constrói um após o outro.
- Certas cartas podem associar uma habilidade especial a um estábulo (*veja as páginas 10-11*). Cada estábulo pode ter no máximo uma habilidade especial.



Dois estábulos neste pasto 1x2 dobram a sua capacidade duas vezes. Em vez de apenas 4 animais, esse pasto agora pode conter até 16 animais do mesmo tipo*.

**Como na pecuária industrial na vida real, isso não faz muito sentido em relação à pontuação.*

Se você tiver uma melhoria com o símbolo (*veja a Fogueira e o Fogão a Lenha na página 10*), você pode transformar os animais que você pegar em um espaço cumulativo automaticamente em alimentos. Neste caso, você não precisa acomodá-los em sua fazenda antes.

Ações a qualquer momento: Seus animais são a única coisa na sua fazenda que você pode mover a qualquer momento (*seguindo as regras para a criação de animais*). Todo o resto (*cômodos, campos, cercas e estábulos*) é imóvel. A qualquer momento, você pode descartar animais—e também quaisquer outros bens—para a reserva geral.

Cultivo

O Cultivo requer um pouco de preparação. Primeiro, você precisa realizar a ação "Arar um Campo" para adquirir uma peça de campo. Você pode colocar seu primeiro campo em qualquer lugar do seu tabuleiro de fazenda—desde que o espaço esteja vazio. Qualquer campo que você colocar depois desse deve estar adjacente a um campo já existente. Segundo, você precisa de uma semente. O espaço de ação "Sementes de Cereais" está disponível desde o começo.

Ele fornece a ação "Pegar 1 Cereal" na qual você recebe 1 cereal para a sua reserva.



Unidos na vizinhança: os espaços de ação "Cultivo" e "Sementes de Cereais".

Mais tarde na partida, sementes de legumes também estarão disponíveis.

Se você tiver sementes em sua reserva e campos não semeados na sua fazenda, você pode realizar a ação **"Semear"** no espaço de ação apropriado, que entra em jogo entre as rodadas 1 e 4. Ao semear, coloque 1 cereal ou 1 legume da sua reserva em um campo vazio e adicione 2 cereais ou 1 legume da reserva geral em cima dele, respectivamente (veja a ilustração). Essas sementes ficam em seus campos até a colheita. Em uma única ação "Semear", você pode semear quantos campos não semeados você quiser.

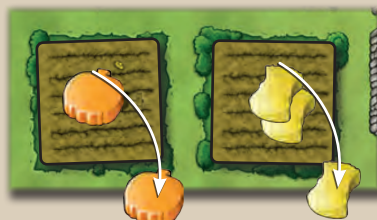


Colheita após colheita, você irá lentamente, mas certamente, esvaziar todos os seus campos: em cada fase de colheita você deve pegar 1 bem de cada campo e colocá-lo em sua reserva.



Depois que você semear, cada novo campo de cereais contém 3 cereais e cada novo campo de legumes contém 2 legumes.

Os legumes ficam disponíveis na rodada 8 ou 9 no espaço de ação "Sementes de Legumes".



No começo de cada colheita, você pegará 1 bem de cada um de seus campos e o colocará em sua reserva (veja abaixo).

Detalhes Sobre Cultivo

- Ao semear, você pode escolher entre todas as sementes que estão na sua reserva.
- Cada semente que você pegar de um espaço de ação "Sementes" já é considerada uma colheita totalmente desenvolvida. Você não precisa plantá-la.
- Ao semear, você não é obrigado a semear todos os campos vazios que você tem. Os campos podem ficar vazios.
- Uma vez colocadas, você não pode remover peças de campo de sua fazenda (por exemplo, para criar espaço para uma peça de cômodo).
- Você não tem acesso aos bens nos seus campos até que você os colha, movendo-os para sua reserva (veja a próxima seção). Contudo, durante a pontuação ao final da partida, os bens nos seus campos são considerados (veja a página 12).

Colheita

Há uma colheita ao final das rodadas 4, 7, 9, 11, 13 e 14, como indicado pelo símbolo  no tabuleiro de jogo. Cada colheita tem três fases que são jogadas na ordem a seguir.

Fase dos Campos

Você deve pegar exatamente 1 bem de cada um de seus campos e colocá-lo em sua reserva. Você não pode pular a colheita de seus campos—nem mesmo apenas um campo.

Fase da Alimentação

Cada pessoa que já esteja em jogo precisa de 2 alimentos*. Exceção: se você ampliou sua família nesta rodada, a pessoa "recém-nascida" (que ainda não realizou uma ação) só precisa de 1 alimento. Cereais e legumes em sua reserva valem como 1 alimento cada.



Você pode fazer mingau de pão com cereais...



... e comer seus legumes crus.

Detalhes Sobre a Fase de Alimentação

- Como você pode ver, pessoas adicionais aumentam o número de ações que você pode realizar, mas também precisam de alimento.
- Você pode pegar alimentos nos espaços de ação "Pescaria", "Diarista" e "Espetáculo".
- Colheitas podem fornecer muito mais alimentos se você tiver melhorias  e , das quais falaremos mais na próxima seção.
- Animais podem ser transformados em alimento através de melhorias . Eles não fornecem alimento por conta própria.

Fase da Procriação

Depois de você alimentar sua família, seus animais procriam. Se você tiver **ao menos 2 animais do mesmo tipo**, você recebe exatamente um animal desse tipo da reserva geral, mas só se você puder acomodar esse novo animal. (Os animais progenitores não precisam viver no mesmo espaço para procriar). Você está explicitamente proibido de transformar os animais progenitores ou o filhote em alimento durante a fase de alimentação. Em cada colheita, você pode receber **no máximo 1 animal filhote de cada tipo**.



O espaço cumulativo "Espetáculo" só está disponível na partida com 4 jogadores.

*Se você não tiver alimento suficiente para alimentar sua família, você deve implorar por alimento, recebendo 1 marcador de mendicância por cada alimento faltante. Como cada marcador de mendicância vale -3 pontos durante a pontuação e não há nenhuma maneira de se livrar deles, você deve se certificar de que é capaz de alimentar sua família.



Grandes Melhorias



Há 10 grandes melhorias no jogo. Você tem acesso a todas elas. Após obter uma grande melhoria, você pode utilizá-la até o fim da partida. As grandes melhorias valem pontos, indicados por um número em um círculo amarelo.

O espaço de ação "Grande Melhoria" é o espaço destinado para construir as grandes melhorias. No espaço de ação "Reforma da Casa", construir uma grande melhoria é apenas uma ação bônus.

No canto superior direito de uma carta de melhoria, você pode ver seu custo de construção. Para jogar a carta virada para cima à sua frente, você deve pagar a quantidade indicada de recursos de construção.



O principal propósito das grandes melhorias é transformar os bens em alimentos: animais e legumes são cozidos, cereais são assados, recursos de construção se tornam produtos de artesanato que, por sua vez, são trocados por alimentos.



As Fogueiras são as melhorias mais baratas entre as grandes melhorias: uma delas custa 2 argilas e a outra custa 3 argilas.

Fogueiras e Fogões a Lenha

Há duas Fogueiras e dois Fogões a Lenha, entre os quais um custa menos argila do que o outro. Eles são utilizados para transformar animais e legumes em alimentos a qualquer momento. Quantos alimentos cada bem vale é exibido na carta (*Fogões a Lenha são ligeiramente mais eficientes que as Fogueiras, mas também são mais caros*).

Detalhes sobre as Fogueiras e os Fogões a Lenha

- Ao realizar uma ação de "Grande Melhoria", você pode trocar uma Fogueira por um Fogão a Lenha sem pagar nenhum recurso de construção adicional.
- Todas as cartas que lhe permitem transformar animais e legumes em alimentos possuem um símbolo  no canto inferior esquerdo.

A qualquer momento, você pode trocar cereais — e legumes — na sua reserva por 1 alimento cada (veja a página 9), mas você receberá mais alimentos de cada cereal se você realizar uma **ação "Assar Pão"**: cada cereal que você assar se transformará em 2 alimentos através de uma Fogueira e em 3 alimentos através de um Fogão a Lenha.

Fornos

No espaço de ação "Uso de Cereais", você pode decidir como usar os cereais em sua reserva. Você pode semear-los em campos (veja a página 9) ou transformá-los em alimentos usando uma melhoria .

As melhorias que lhe permitem assar pão possuem um símbolo  no canto inferior direito. Além da Fogueira e do Fogão a Lenha, o Forno de Argila e o Forno de Pedra também têm esse símbolo. Ao construir um desses fornos, você imediatamente realiza uma ação "Assar Pão". (Preferencialmente, você deve apenas construir um forno se você já tiver algum cereal para assar). O espaço de ação "Uso de Cereais" também fornece essa ação.



Locais de Artesanato

A Marcenaria processa madeira, a Olaria processa argila e a Cestaria processa junco. Uma vez por colheita, essas melhorias permitem que você transforme 1 madeira, argila ou junco em 2, 2 ou 3 alimentos, respectivamente. Durante a pontuação (veja a página 12), elas permitem que você troque recursos de construção excedentes em sua reserva por pontos bônus.

Poço

Durante a pontuação, a Marcenaria fornece 1 ponto bônus por 3-4 madeiras restantes em sua reserva, 2 pontos bônus por 5-6 madeiras e 3 pontos bônus por 7 ou mais madeiras.

A décima grande melhoria é o Poço. Por 5 rodadas, ele fornece 1 alimento ao seu proprietário. Ao construí-lo, coloque 1 alimento em cada um dos próximos 5 espaços de rodada do tabuleiro de jogo que ainda não estejam cobertos por uma carta de espaço de ação (se possível). No começo dessas rodadas, você recebe esse alimento do espaço da rodada.

Você encontra uma explicação mais detalhada das grandes melhorias na página 2 do apêndice.

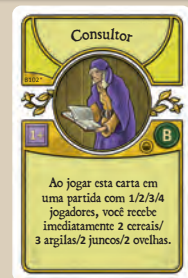


Cartas da Mão

As grandes melhorias ficam viradas para cima no tabuleiro de suprimentos. As pequenas melhorias e os ofícios ficam na sua mão, até que você os jogue, que é quando o texto na parte inferior da carta entra em efeito. Enquanto a carta estiver na mão, ela não afeta a partida de maneira nenhuma.

As cartas jogadas podem alterar as regras; o texto em uma carta sempre tem precedência sobre este livro de regras.

Você não comprará nenhuma carta adicional durante a partida, então você precisa fazer o melhor que puder com as 7 pequenas melhorias e os 7 ofícios que recebeu no começo.



Exemplo: ao jogar esta carta, receba imediatamente 2 cereais, 3 argilas, 2 juncos ou 2 ovelhas, dependendo do número de jogadores na partida, 1, 2, 3, ou 4, respectivamente.

Detalhes Sobre Cartas da Mão

- Se em uma carta estiver escrito algo como "se alguma condição a/b/c for atendida, você recebe A/B/C" (veja também "Locais de Artesanato" na página 10), no máximo uma dessas condições pode ser atendida por vez: "a" é atribuído a "A", "b" a "B" e "c" a "C" (Para detalhes sobre outras frases frequentemente utilizadas, veja as páginas 3 a 6 do apêndice).

Pequenas Melhorias

Ao realizar uma ação de "Grande ou Pequena Melhoria", você pode escolher se constrói uma grande melhoria ou joga uma pequena. Você também pode jogar uma pequena melhoria quando você pegar o marcador de primeiro jogador no espaço de ação "Local de Encontro" (veja a página 12) ou quando ampliar sua família no espaço de ação "Desejo Básico por ter Filhos" (veja a página 7).

Assim como nas grandes melhorias, você pode ver o custo de construção no canto superior direito. Contudo, algumas pequenas melhorias podem apresentar um pré-requisito: você apenas poderá jogar tal carta se esse pré-requisito for atendido. Os pré-requisitos apenas exigem que você tenha algo, não que você pague algo.



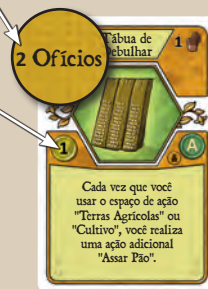
As grandes melhorias possuem um fundo de cor vermelha; as pequenas melhorias possuem um fundo laranja.



A maioria das pequenas melhorias e todas as grandes valem pontos ao final da partida. O símbolo amarelo na carta diz quantos pontos ela vale. Assim como os locais de artesanato (veja a página 10), algumas pequenas melhorias podem fornecer uma quantidade variável de pontos bônus.

O símbolo de ponto bônus é um lembrete sobre potenciais pontos bônus. O Tear fornece 1 ponto bônus por cada 3 ovelhas.

O Tear sozinho vale 1 ponto.

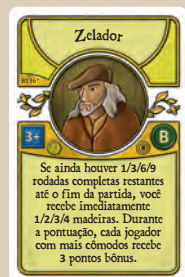


Este pré-requisito pede que você tenha ao menos 2 ofícios à sua frente.

Algumas pequenas melhorias são **cartas viajantes**: ao jogar uma delas, siga suas instruções e passe-a para o jogador à sua esquerda, que deve colocá-la na mão dele. Essas cartas são identificadas por uma seta apontando para a esquerda.

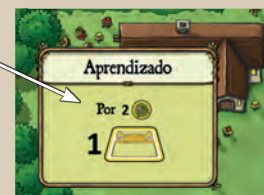
Ofícios

Os espaços de ação "Aprendizado" permitem que você jogue exatamente uma carta de ofício da sua mão, colocando-a à sua frente. No espaço de ação "Aprendizado" acima do "Diarista", o primeiro ofício que você jogar na partida é grátis. Cada ofício adicional que você jogar depois desse custa 1 alimento. Em partidas com 3 e 4 jogadores, há um espaço de ação "Aprendizado" a mais. Em uma partida com 3 jogadores, cada ofício jogado nesse espaço custa 2 alimentos; em uma partida com 4 jogadores, os primeiros dois ofícios custam 1 alimento, e cada outro ofício depois desses custa 2 alimentos. Esses custos são chamados de "custos de ofício". (Há alguns ofícios que exigem um custo adicional, que está descrito no texto da carta).



O Zelador é uma espécie de carta especial. Esta carta desafia os jogadores a construir a casa com mais cômodos. Quem vencer esse desafio recebe 3 pontos bônus (vários jogadores podem receber esses pontos, se empatarem).

Basicamente, a "Barraca de Feira" lhe permite trocar 1 cereal por 1 legume.

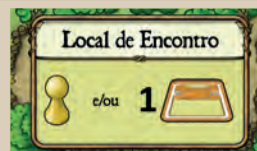


Você encontra mais detalhes sobre os ofícios e as pequenas melhorias nas páginas 2-3 do apêndice.



Jogador Inicial

O jogador inicial não muda automaticamente de uma rodada para outra. Para se tornar o jogador inicial, você deve usar o espaço de ação "Local de Encontro". (Se nenhum jogador o utilizar, o marcador de jogador inicial continua com o seu atual dono).



Ao usar o espaço de ação "Local de Encontro", você também pode jogar uma pequena melhoria.

Fim da Partida e Vencedor

A partida termina no fim da rodada 14, depois da última colheita.

Uma tabela na lateral do tabuleiro de jogo mostra o que fornece pontos ao final da partida: basicamente, tudo menos alimento.

A primeira linha mostra que 0-1 peça de campo vale 1 ponto negativo, 2 peças de campo valem 1 ponto, 3 peças de campo valem 2 pontos etc. De maneira similar, você receberá pontos pelos pastos, cereais, legumes e animais.

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

Detalhes Sobre a Pontuação

- Seus bens nas cartas podem ou não valer pontos, isso depende do texto nas cartas. Veja as regras detalhadas nas últimas páginas do apêndice.
- Ao pontuar pelos cereais e legumes, conte todos os cereais em sua reserva, nas suas peças de campo e em quaisquer cartas que se identifiquem como campos.
- Animais e pessoas em cartas que servem como "cômodo" para eles valem para a pontuação, a menos que seja dito o contrário.



Você pode aprender a pontuação exata enquanto joga o jogo. É importante ter sempre em mente que você **perde 1 ponto** por cada espaço não utilizado em sua fazenda.

Além disso, você recebe pontos pelo estado de reforma atual da sua casa, pelas suas pessoas, pelas melhorias na sua frente, assim como pelos estábulos cercados.

Uma descrição detalhada das categorias de pontuação pode ser encontrada nas últimas páginas do apêndice.

O jogador com mais pontos vence. Em caso de empate, o jogador com **mais recursos de construção sobrando em sua reserva** vence o empate. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.



Número de Componentes

Os únicos componentes que são intencionalmente limitados em número são suas cinco pessoas, seus quatro estábulos e suas 15 cercas. Se qualquer outro componente disponível para todos os jogadores acabar, use as peças de bens ou improvise. Há peças de bens para 2 legumes, 3 cereais, 4 animais (um marcador para cada tipo), e 5 recursos de construção (um marcador para cada tipo).



Animais podem ser "quadruplicados". Este pasto duplo contém 4 javalis.



Esta peça de bens representa 2 legumes nesse campo.

Partida Solo

Como jogador solo, você começa a partida com 0 alimento. Você joga um turno após o outro, seguindo as regras para a partida com 2 jogadores com as seguintes exceções: suas pessoas adultas precisam de 3 alimentos nas fases de alimentação (*recém-nascidos ainda precisam de apenas 1 alimento*). Somente 2 madeiras em vez de 3 são colocadas no espaço cumulativo "Floresta" a cada rodada. Depois de você jogar uma carta viajante que seria normalmente passada para o jogador à sua esquerda, remova-a de jogo. (Veja também "Campanhas" na página 10 do apêndice). Se preferir, você pode escolher suas cartas da mão e também a ordem na qual as cartas de espaço de ação entrarão em jogo.

Designer e editor: Uwe Rosenberg
Supervisor de testes das cartas: Chris Deotte
Realização, ilustrações, e design gráfico: Klemens Franz
Tipografia: Andrea Kattinig
Tradução para o Inglês do livro de regras e das cartas: Grzegorz Kobiela
Revisão: Alex Yeager

Galápagos
Tradução: João José Gois
Revisão: Luis Perdomo
Diagramação BR: Cris Viana (Estúdio Chaleira) e Felipe Godinho
www.mundogalapagos.com.br