

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Das 17. Jahrhundert: keine einfache Zeit für Landwirte
(Agricola ist das lateinische Wort für „Landwirt“.)

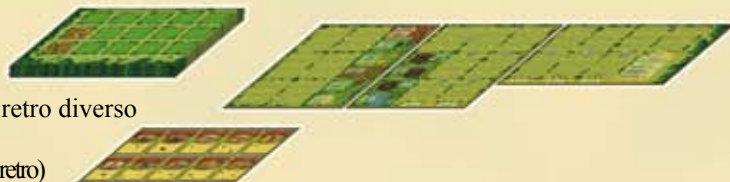
Un gioco di agricoltura e sviluppo per 1-5 giocatori di Uwe Rosenberg.
Tempo di gioco: mezzora per giocatore, in versione famiglia un po' meno. Da 12 anni in su.

Europa centrale, intorno al 1670 d.C. La Peste che ha imperversato sin dal 1348 è stata sconfitta. Il mondo civilizzato sta rinascendo. La gente inizia a migliorare le proprie capanne. I campi vengono arati, seminati e mietuti. La fame degli anni precedenti ha incoraggiato la gente a mangiare più carne (un abitudine che noi, popolo del crescente benessere, non abbiamo ancora oggi abbandonato).

COMPONENTI

TABELLONI DI GIOCO:

- 5 fattorie per i giocatori (con spazi cortile ed un esempio sul retro)
- 3 tabelloni di gioco per le azioni di gioco (incluso uno con un retro diverso per la versione famiglia e 2 esempi)
- 1 tabellone per i Miglioramenti Principali (+ un sommario del punteggio sul retro)



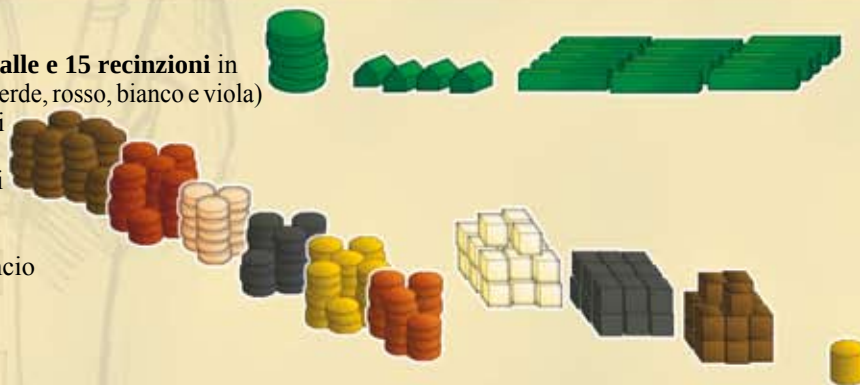
360 CARTE:

- 166 carte gialle "Occupazione" (66 carte per 1-5 giocatori, 40 carte per 3-5 giocatori, 60 carte per 4-5 giocatori)
- 136 carte arancio "Miglioramento secondario" (inclusi 7 aggiornamenti per i miglioramenti principali o secondari)
- 10 carte rosse "Miglioramento Principale"
- 16 carte blu Turno con le azioni possibili per i turni da 1 a 14 (incluse 2 carte vuote)
- 16 carte verdi Azione con le possibili azioni che dipendono dal numero dei giocatori
- 8 carte grigie Elemosina
- 6 carte sommario
- 2 mazzi di carte (1 mazzo "Interattivo", 1 mazzo "Complesso")



PEZZI DI GIOCO IN LEGNO:

- 5 dischi membri della Famiglia, 4 stalle e 15 recinzioni in ognuno dei 5 colori dei giocatori (blu, verde, rosso, bianco e viola)
- 33 Segnalini Legno circolari e marroni
- 27 Segnalini Argilla circolari e rossi
- 15 Segnalini Canna circolari e bianchi
- 18 Segnalini Pietra circolari e grigi
- 27 Segnalini Grano circolari e gialli
- 18 Segnalini Verdura circolari e arancio
- 21 Segnalini Pecora (cubi bianchi)
- 18 Segnalini Cinghiale (cubi neri)
- 15 Segnalini Bovino (cubi marroni)
- 1 Segnalino Giocatore Iniziale



ED INOLTRE:

- 18 Tessere Campo marroni
- 24 Tessere Capanna di Legno/Argilla (tessere Capanna)
- 15 Tessere Casa di Pietra (tessere Casa)
- 36 Segnalini Cibo gialli (NW) etichettati "1"
- 9 Segnalini di Moltiplicazione (utilizzabili con animali, materiali o cibo)
- 3 Segnalini "Reclamato" con la dicitura "Gast" (Ospite) sul retro
- e 1 blocchetto segnalpunti



OBIETTIVO DEL GIOCO

Una capanna con 2 stanze nelle quali vive una coppia di contadini è tutto quello che hanno i giocatori all'inizio del gioco. Gli spazi azione offrono ai giocatori moltissime possibilità di migliorare la qualità della loro vita ingrandendo la casa, seminando i campi o allevando gli animali. In ogni turno, viene aggiunta una nuova possibile azione – vedi *il Riassunto delle fasi di gioco*. In ognuno dei 14 turni, **ogni membro della famiglia del giocatore** può effettuare **esattamente 1 azione**. Ognuno di essi può generare risorse come il legno o l'argilla, aggiungere più persone alla famiglia e assicurarsi il sostentamento. In ogni turno ogni azione può essere effettuata da una sola persona – gli altri non potranno effettuarla se qualcuno l'ha già scelta. Dovete pianificare la crescita della famiglia al momento giusto – ma non troppo presto, perché ogni nuova bocca deve essere sfamata. Ma espandere la famiglia è importante, perché permette di effettuare più azioni quando diventano disponibili più alternative. Alla fine del gioco, il vincitore è il giocatore che ha creato la migliore fattoria - vedi sommario Punteggio. I Punti Vittoria (VP) sono guadagnati in base al numero dei campi, dei pascoli e delle stalle recintate, così come per il grano, la verdura, le pecore, i cinghiali ed i bovini. Ogni spazio non utilizzato fa perdere 1 punto. Punti aggiuntivi sono attribuiti per il miglioramento della casa, l'accrescimento della famiglia e per alcune carte Occupazione o Miglioramento utilizzate dal giocatore. Sulla parte posteriore di queste regole, e dietro uno dei tabelloni fattoria, sono presenti degli aiuti per la comprensione di queste regole.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Piazzate i 3 tabelloni di gioco come mostrato nell'illustrazione a destra.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende una delle fattorie, che piazza davanti a sé con l'orientazione che preferisce. In ognuno dei 2 spazi costruzione della fattoria i giocatori piazzano prima una capanna di legno e poi (in ognuna di queste stanze) uno dei membri della propria famiglia (vedi la figura). Tutti i rimanenti pezzi di gioco (altri membri della famiglia, recinti e stalle) per adesso rimangono nel sacchetto. Dividete le restanti tessere case, capanne ed il resto dei componenti di gioco, e piazzateli ad un lato dell'area di gioco.

CARTE

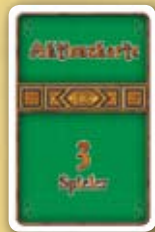
Dividete le carte in base al colore del dorso.

In base al numero dei giocatori, vengono utilizzate diverse carte Turno blu (A) e Azione verde (B) (vedi la figura). Ci sono inoltre le carte gialle Occupazione (C), le arancio Miglioramento Secondario (D), le rosse Miglioramento Principale (E), le grigie Elemosina (F) e le carte Sommario (G).



A. Girate le carte Turno blu a faccia in su e dividetele in base alla fase di gioco corrispondente. Mescolate ogni piccolo mazzo e piazzate i mazzetti uno sopra l'altro con le carte della Fase 6 in fondo, quelle della Fase 5 sopra quelle della 6 e così via – con le 4 carte della Fase 1 in cima. Le carte Turno introducono nel gioco nuove possibilità man mano che passano i turni.

(Queste ultime sono elencate nelle carte Sommario di gioco e nell'appendice, sezione 2.2).



B. Piazzate le carte verdi Azione che si riferiscono al numero di giocatori a faccia scoperta negli spazi a sinistra del primo tabellone (vedi immagine). L'ordine in cui sono posizionate le carte è irrilevante. In partite da 3 giocatori, ci sono 4 carte, in partite da 4 e 5 giocatori ci sono 6 carte. (Altre informazioni circa queste carte sono presenti nell'appendice, sezione 2.3). Nelle partite in solitario o da 2 giocatori non sono necessarie le carte Azione verdi.



C. Alla sinistra delle carte gialle Occupazione è presente un simbolo viola che identifica il numero di giocatori necessario per l'utilizzo della carta: [1+] per 1-5 giocatori, [3+] per 3-5 giocatori, [4+] per 4-5 giocatori. Le carte non utilizzate sono rimosse dal gioco. L'intero mazzo delle carte Occupazione è utilizzato solo nelle partite da 4-5 giocatori. Mescolate le carte. Ogni giocatore prende **7 carte Occupazione** come mano iniziale. Le rimanenti carte Occupazione sono rimosse dal gioco.



Nota: il termine "**Persona**" e "**Membro della Famiglia**" sono usati nelle regole e nel gioco per indicare i dischi rotondi di legno Membri della Famiglia (vedi immag.); "**Giocatore**" indica la persona in carne ed ossa che sta giocando ad Agricola.

Il termine "**Altri Giocatori**" indica tutti gli altri giocatori ad eccezione di quello che sta effettuando l'azione.



Lati posteriori dei Tabelloni:

Il primo tabellone di gioco ha un lato posteriore che è utilizzato per la versione semplificata "Versione Famiglia". Gli altri 2 tabelloni dovrebbero essere capovolti durante la spiegazione. Infatti ci sono degli esempi di gioco. Il lato posteriore delle fattorie può essere usato come area scorta per le componenti del gioco, se la fattoria non è utilizzata nella partita in corso.



Le carte Occupazione e Miglioramento Secondario sono divise in 3 mazzi distinti – un mazzo semplice (E), un mazzo interattivo (I) ed un mazzo complesso (K).

I giocatori possono giocare con carte di un solo mazzo, oppure possono mescolare i mazzi insieme. L'indicazione del mazzo dal quale la carta proviene è indicata dal simbolo nell'angolo in alto a destra della carta.





D. Mescolate le carte arancio Miglioramento Secondario. Ogni giocatore prende **7 Carte Miglioramento Secondario** come mano iniziale e le esamina. Le rimanenti carte sono rimosse dal gioco.

E. Piazzate le 10 carte rosse Miglioramento Principale a faccia in sù **sul tabellone dei Miglioramenti Principali**. Non appena 9 delle carte sono state comprate, il tabellone viene ribaltato e la carta rimanente è piazzata nell'apposito spazio sul retro del tabellone.



F. Piazzate le carte grigie Elemosina a faccia scoperta in un mazzo a portata di mano nell'area di gioco.

G. Ogni giocatore prende una carta Sommario e la piazza davanti a sé: da un lato la carta riassume le varie fasi di gioco, dall'altra spiega come si sviluppa la fase punteggio alla fine del gioco. Nessun punteggio viene attribuito durante lo svolgimento del gioco.



GIOCATORE INIZIALE

I giocatori scelgono il giocatore iniziale, che riceve il relativo segnalino e **2 Cibo**. Gli altri giocatori ricevono **3 Cibo** ognuno. **Il Segnalino Giocatore iniziale non passa automaticamente al giocatore successivo alla fine del turno, bensì al giocatore che sceglie l'azione "Giocatore Iniziale" (Startspieler) (vedi immagine).**



COME SI GIOCA

Il gioco si sviluppa in 14 turni.

Ogni turno segue lo stesso schema e consiste di 4 Fasi, che sono seguite da una fase Raccolto al termine dei turni 4, 7, 9, 11, 13 e 14.

FASE 1: INIZIO DEL TURNO - PESCA DI UNA NUOVA CARTA TURNO

Girate la prima carta dal mazzo delle carte Turno e piazzatela sull'appropriato spazio del tabellone. Questa nuova azione è disponibile per tutti i giocatori, e può essere usata non solo in questo turno ma anche in tutti quelli successivi. Il testo di alcune carte Occupazione o Miglioramento spiega ai giocatori come piazzare oggetti negli spazi delle carte Azione (*Per esempio, l'aratore (Pflüger) e lo stagno delle oche (Gänseteich)*). Se nello spazio ci sono già tessere, segnalini cibo e/o altri pezzi del gioco (*Nel esempio, 1 campo ed un segnalino cibo*), questi vengono assegnati al legittimo giocatore (che li ha guadagnati tramite una Occupazione o un Miglioramento). Le funzioni di queste carte sono spiegate a pagina 9. Tutte le azioni che accadono all'inizio di un particolare turno o all'inizio di tutti i turni accadono adesso.



Il segnalino Giocatore Iniziale cambia mano solo con l'azione "Giocatore Iniziale".



L'aratore (Pflüger) riceve campi arati nei turni successivi, il possessore dello Stagno delle Oche (Gänseteich) riceve 1 Cibo per ognuno dei prossimi 4 turni.

FASE 2: REINTEGRO - CI SONO NUOVI MATERIALI ED ANIMALI

Nella fase di Reintegro di ogni turno, vengono piazzati nuovi pezzi di gioco su molti spazi azione del tabellone (sia su quelli vuoti che sulle carte Azione). Se ci sono già pezzi di gioco in un determinato spazio, i nuovi materiali/cibo sono aggiunti ai preesistenti. Una freccia bianca mostra quali materiali devono essere piazzati ed in quale quantità sullo spazio azione (*vedi immagine*). "3 Holz" (3 legno) significa che 3 segnalini legno vengono aggiunti su quello spazio ogni turno, "1 Rind" (1 bovino) significa che in questo spazio viene aggiunto un bovino ogni turno, ecc. Le carte azione "Cattura Pesce" (Fischfang) e "Menestrello" (Kleinkunst) ricevono 1 cibo ogni turno. Questi segnalini sono presi dalla scorta generale. I segnalini possono accumularsi per molti turni – non c'è un limite superiore all'accumulo.



Lo spazio azione "Menestrello" è usato solo nelle partite da 4 e 5 giocatori. Nella versione Famiglia del gioco, i membri della famiglia possono ricevere cibo anche dal "Magazzino" (Lagerhaus).

FASE 3: TEMPO DI ANDARE A LAVORO

Il giocatore con il segnalino Giocatore Iniziale prende uno dei membri della sua famiglia dalla sua fattoria, e lo piazza su di uno spazio Azione, quindi esegue quella particolare Azione. Il gioco prosegue in senso orario col prossimo giocatore. I giocatori effettuano il loro turno di gioco piazzando i loro membri della famiglia finché non ne rimane alcuno. Ogni giocatore può piazzare solo un membro della famiglia in ogni turno. Ogni spazio può essere occupato da un solo disco persona in ogni turno.

I materiali da costruzione, il grano, la verdura ed il cibo sono sempre piazzati nella scorta personale del giocatore visibile agli altri giocatori. Gli animali non possono essere piazzati nella scorta, ma direttamente nella fattoria (*Vedi Azione D, pagina 8*).

Le carte azione sono descritte individualmente nella sezione 2 dell'appendice – gli effetti delle carte sono spiegati in paragrafi successivi.

Ai giocatori non è permesso nascondere la propria scorta personale agli altri, o coprire completamente le carte che sono state giocate.

Gli animali che non possono essere piazzati nella fattoria devono essere rimessi nella scorta generale o essere immediatamente trasformati in cibo, per esempio con un focolare (Feuerstelle) o cucinati con un fornello (Kochstelle) (vedi App., sezione 3). Il giocatore che gioca una carta Occupazione o Miglioramento Secondario o che compra un Miglioramento Principale (vedi pagina 9) deve leggere la carta ad alta voce. Alcuni spazi azione offrono diverse opzioni d'azione. Non si può occupare uno spazio senza eseguire l'azione.

FASE 4: RITORNO A CASA

I giocatori rimuovono i propri membri della famiglia dai 3 tabelloni di gioco e li piazzano nella loro capanna o casa.

PERIODO DEL RACCOLTO

C'è una fase raccolto alla fine di tutte le fasi di gioco (vedi Appendice, sezione 2.2) dopo i turni 4, 7, 9, 11, 13 e 14 (vedi tabelloni 2 e 3). Durante il raccolto, deve essere nutrita la famiglia. La Fase raccolto consiste di 3 Fasi, che si susseguono una dopo l'altra.

RACCOLTO FASE 1: CAMPO

I giocatori prendono 1 grano o 1 verdura da ognuno dei campi seminati (vedi immagine) e li piazzano nella loro scorta personale. È possibile ricevere cibo aggiuntivo grazie ad alcune carte che si trovano a faccia scoperta.

RACCOLTO FASE 2: NUTRIRE LA FAMIGLIA

In questa fase, i giocatori devono provvedere al sostentamento della propria famiglia. Il giocatore che non ha sufficiente cibo per nutrirla, può convertire le merci in cibo. In generale, ogni segnalino grano o verdura equivale ad 1 cibo, o e può essere scambiato in qualunque momento. Gli animali non cucinati non valgono alcun cibo. I focolari (Feuerstelle), i fornelli (Kochstelle) e tutti i Miglioramenti specifici e alcune altre Occupazioni permettono ai giocatori di convertire grano e verdure ad un tasso di scambio migliore, o di convertire gli animali in cibo. Alla fine di questa fase, ogni giocatore deve pagare **2 Cibo per ogni membro della famiglia**. I neonati appena concepiti nel turno in corso (tipicamente tramite l'azione "Crescita della famiglia" (Familienzuwachs)) necessitano solo di 1 cibo, ma necessiteranno di 2 cibo nelle future fasi raccolto.

ELEMOSINA

Il giocatore che non può o non vuole produrre il cibo necessario, deve prendere una carta Elemosina per ogni segnalino cibo mancante – i giocatori non possono in nessun caso rinunciare a membri della loro famiglia.

RACCOLTO FASE 3: LA RIPRODUZIONE

Ogni giocatore con almeno 2 animali dello stesso tipo riceve un animale aggiuntivo di quel tipo – ma solo se l'agnello, il vitello o il piccolo cinghiale possono essere sistemati nella fattoria (o su carte Miglioramento "Aia" (Tierhof), "Zoo" (Tiergarten) o "Pascolo libero" (Wildweide)).

I cuccioli degli animali ed i rispettivi genitori non possono essere scambiati per cibo subito dopo la nascita. Gli animali si riproducono indipendentemente da dove sono piazzati i genitori (vedi l'esempio) – i genitori possono trovarsi in aree separate.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce dopo 14 turni al termine del quale c'è una fase raccolto, che è subito seguita dalla fase punteggio finale. Se non è ancora successo, il tabellone dei Miglioramenti Principali viene svuotato e capovolto, in maniera che sia visibile il riassunto del punteggio. I giocatori annotano i propri Punti Vittoria sul blocco segnapunti e li sommano. Il giocatore con il punteggio maggiore è il vincitore. Sulla carta punteggio c'è una sintesi del valore dei punti. Questa sintesi è autoesplicativa per la maggior parte dei punti (per le eccezioni vedi le illustrazioni a destra). La lista completa si trova nell'Appendice (sezione 1). Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore.

LE AZIONI

Ogni giocatore ha una fattoria composta da 15 spazi. Due di questi sono occupati dalla capanna di legno all'inizio del gioco. I rimanenti 13 spazi sono disponibili per lo sviluppo da parte del giocatore che può ingrandire e rinnovare le sue capanne di legno (A). Una capanna ingrandita permette alla famiglia di crescere (B) di numero. I giocatori possono arare e seminare i loro campi (C) e costruire recinti per gli animali (D).

Esempio: il giocatore che sceglie lo spazio azione "Costruisci stanze e/o stalle" (Hausbauten und/oder Ställe) può scegliere di non costruire una stanza e costruire solo stalle. Al contrario, l'azione "Dopo la Crescita della famiglia, un Miglioramento Secondario" (Nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung) non permette di ignorare la crescita della famiglia ed eseguire solo il Miglioramento.



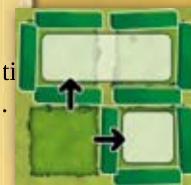
Possibilità aggiuntive di sfamare la famiglia sono offerte per esempio dalla Falegnameria (Tischlerei), dal Vasaio (Töpfererei) e dall'Artigiano dei Cesti (Korbflechterei). Questi Miglioramenti Principali permettono di convertire legno, argilla e canne in Cibo durante il raccolto (Vedi Appendice, Sezione 3).



Alla fine del gioco, i giocatori perdono 3 punti per ogni carta Elemosina. Questi sono calcolati sotto la categoria punteggio detta "Punti per le carte" (Punkte für Karten).



I giocatori con 3 o più animali dello stesso tipo non ottengono più di un solo cucciolo della stessa specie. C'è posto per il piccolo animale appena nato nella stalla.



Durante il punteggio vengono contati i pascoli chiusi – non i singoli spazi pascolo. In questo esempio, ci sono 2 pascoli (non 3).

Tutti i segnalini grano e verdura dei giocatori sono contati – sia quelli nella scorta personale che quelli nei campi.

Per "Spazi non usati" si intende ogni spazio della fattoria che non è coperto da tessere stanza, non è stato arato, che non è racchiuso da recinzioni e su di cui non è presente alcuna stalla.

A - INGRANDIRE LA CAPANNA DI LEGNO O RISTRUTTURARLA IN CAPANNA DI ARGILLA/CASA DI PIETRA
All'inizio del gioco, ogni giocatore possiede una capanna di legno di 2 stanze. I giocatori possono ingrandire le capanne - le nuove stanze devono essere ortogonali e adiacenti alle stanze esistenti (*vedi immagine*). Per fare ciò si utilizza l'azione "Costruzione" (Hausbauten) che è stampata in alto a sinistra del tabellone di gioco (*vedi immagine*).

Le nuove stanze sono sempre costruite dello stesso materiale del resto della casa/capanna
Le capanne di legno possono essere ingrandite solo con stanze di legno, le capanne di argilla solo con stanze di argilla e le case di pietra solo con stanze di pietra.

Ingrandire una capanna di legno costa 5 legno e 2 canna (per il tetto), una capanna di argilla 5 argilla e 2 canna, una casa di pietra 5 pietra e 2 canna.

Durante il gioco le capanne di legno possono essere rinnovate in capanne di argilla e, dopo, in case di pietra. Il primo spazio azione "Ristrutturazione" (Renovierung) diventa disponibile durante la fase 2 (dal turno 5 al turno 7).

Per la prima ristrutturazione (capanna di legno in argilla) i giocatori necessitano di tanti segnalini argilla quante sono le stanze della capanna di legno, più 1 canna (per il tetto). Le tessere capanna di legno sono capovolte per mostrare il lato capanna di argilla.

Per la seconda ristrutturazione (capanna di argilla in casa di pietra) i giocatori necessitano di tanti segnalini pietra quante sono le stanze della capanna di argilla, più 1 canna (per il tetto). Le tessere capanna di argilla sono sostituite con le tessere casa di pietra.

I giocatori possono solo ristrutturare l'intera capanna. Non è possibile procedere alla ristrutturazione di singole stanze.

AZIONI AGGIUNTIVE DURANTE LA COSTRUZIONE E DOPO LA RISTRUTTURAZIONE

Il giocatore che sceglie l'azione Costruire (Hausbauten) (*vedi immagine*) può costruire tutte le stanze che vuole. Ogni stanza aggiuntiva richiede 5 materiali da costruzione (in base al materiale originale, o 5 legno, o 5 argilla, o 5 pietra) e 2 canna. In aggiunta o in sostituzione di una stanza, il giocatore può costruire fino a 4 recinti pagandoli 2 legno ognuno.

I recinti forniscono riparo per gli animali (*vedi pagina 8*).

L'azione di Ristrutturazione (Renovierung) permette solo una singola ristrutturazione. La ristrutturazione doppia da capanna di legno a casa di pietra non è permessa. La carta Ristrutturazione per la Fase 2 permette di comprare un Miglioramento Principale (o Secondario) dopo la ristrutturazione - i giocatori non possono tuttavia, non effettuare la ristrutturazione e fare solo l'azione Miglioramento. La seconda carta ristrutturazione diventa disponibile nell'ultimo turno di gioco (*vedi immagine*). La carta permette di costruire recinti dopo una ristrutturazione. (*Vedi Azione D, pagina 8*)

B - CRESCITA DELLA FAMIGLIA

Nella Fase 2 (Turni 5-7), diventa disponibile la carta "Dopo la Crescita della famiglia, un Miglioramento Secondario" (nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung). I giocatori devono avere una stanza per il neonato nella loro capanna prima di usare l'azione - cioè devono avere nella propria capanna più stanze di quanti sono i membri della famiglia. Dopo la nascita il giocatore può comprare un Miglioramento Secondario (*vedi pagina 9*). La carta azione "Crescita della Famiglia senza stanza in casa o capanna" (Familienzuwachs auch ohne Platz in Hütte/Haus) diventa disponibile durante la Fase 5 (Turni 12 o 13). Con questa azione è possibile accrescere la famiglia senza tener conto del numero delle stanze possedute.



Il giocatore che sceglie l'azione "Crescita della Famiglia" (Familienzuwachs) piazza il nuovo membro, il neonato, sulla carta azione (*vedi immagine a sinistra*).

Nella fase del ritorno a casa, il nuovo membro della famiglia viene rimesso nella casa e piazzato nella sua stanza. Se non ne possiede una sua, divide la stanza con un altro membro della famiglia. Il giocatore che esegue l'azione Crescita della Famiglia avrà, nel prossimo turno, un membro aggiuntivo della famiglia (adulto) da utilizzare. Il nuovo membro della famiglia non è utilizzabile nel turno in cui viene procreato - il bambino deve prima crescere. Le famiglie sono limitate a 5 membri. Il giocatore che possiede già una famiglia da 5 persone non può scegliere l'azione "Crescita della Famiglia".



Ogni persona nella tenuta richiede una propria stanza (Eccezione: vedi Crescita della Famiglia)



Esempio: il giocatore sceglie l'azione "Costruire" (Hausbauten) e costruisce la terza stanza di una capanna di legno pagando 5 legno e 2 canne (*vedi immagine sotto*). Quindi, sceglie l'azione



Ristrutturazione, paga 3 argilla e 1 canna e trasforma le 3 stanze della capanna di legno girando le tessere dal lato argilla. Dopo, il giocatore sceglie "Costruire" (Hausbauten) ancora e paga 5 argilla e 2 canna per estendere la capanna di argilla di 1 stanza (*vedi imm. sinistra*).

Quindi, il giocatore può ingrandire ancora la capanna o pagare 4 pietra ed 1 canna per usare ancora l'azione Ristrutturazione (Renovierung) e scambiare le 4 tessere capanna con 4 tessere casa di pietra - stanze aggiuntive possono essere aggiunte solo al livello della casa di pietra.

C – ARARE I CAMPI - GRANO E VERDURE



Il giocatore che sceglie l'azione "Arare 1 campo" (1 Acker pflügen) prende una tessera campo e la piazza in uno spazio libero della propria fattoria. Se il giocatore possiede già dei campi, il nuovo campo deve essere piazzato ortogonalmente ad uno già esistente. Il giocatore che sceglie l'azione "Prendi 1 grano" (1 Getreide nehmen) prende un segnalino grano e lo piazza nella sua scorta - l'azione "Prendi 1 verdura" (1 Gemuse nehmen) diventa disponibile nella Fase 3 (turno 8 o 9).

L'azione "Seminare" (Aussaen) permette al giocatore di seminare 1 o più campi vuoti: egli prende 1 grano dalla sua scorta e lo piazza in un campo vuoto, quindi aggiunge 2 grano dalla



scorta generale. Invece del grano, il giocatore può seminare la verdura prendendo 1 verdura dalla propria scorta e piazzandola in un campo vuoto. Dalla scorta comune viene aggiunto 1 verdura al campo seminato. Un campo di Grano appena seminato ha 3 segnalini, uno di verdura ne ha 2 (vedi immagine in alto a destra).

Il Grano e la Verdura sono raccolti durante il tempo del Raccolto (vedi Come si gioca, pagina 4, Periodo di Raccolta). Il grano e la verdura nella scorta personale del giocatore possono essere convertiti in 1 cibo in qualunque momento e, con appropriati Miglioramenti ad un tasso migliore.



Nella Fase 5 (nei turni 12 o 13), è possibile arare un campo e quindi immediatamente piantare in uno o più campi vuoti in un'unica azione (vedi immagine). Se un campo viene svuotato, può essere riseminato usando l'azione "Seminare" (Aussaen). Un campo mietuto non deve essere più arato.

CUOCERE IL PANE COME AZIONE AGGIUNTIVA DURANTE L'ARATURA

Il giocatore che sceglie lo spazio azione "Seminare e/o cuocere il pane" (Aussaen und/oder Brot backen) può scegliere cosa fare con parte o tutti i segnalini grano nella sua scorta personale. Il grano può essere seminato nei campi vuoti (vedi sopra), essere cotto come pane e convertito in cibo o lasciato nella scorta. Cuocere il pane richiede un Miglioramento specifico. Un focolare (Feuerstelle) permette di trasformare un grano in 2 cibo, un fornello (Kochstelle) lo converte in 3 cibo. Un forno di pietra (Steinofen) permette di trasformare fino a 2 grano in 4 cibo ognuno e un forno di argilla (Lehmofen) permette di trasformare al massimo 1 grano in 5 cibo (vedi anche nell'appendice i Miglioramenti Principali, sezione 3).

D - ALLEVARE ANIMALI: RECINTI, STALLE, PECORE, CINGHIALI E BOVINI

I giocatori possono allevare esattamente 1 animale (come animale domestico) nella propria casa - indipendentemente dal numero di stanze e dal materiale di cui è fatta. L'animale domestico non toglie spazio in casa ai membri della famiglia.

Per poter possedere più animali, i giocatori devono recintare i pascoli. L'azione "Recinti" (Zaune) permette di trasformare il legno in recinti del proprio colore in rapporto di 1:1.

I recinti devono essere costruiti immediatamente e devono essere posti intorno agli spazi della fattoria circondando i pascoli. Gli spazi racchiusi della fattoria sono considerati "Usati" (Vedi Punteggio, nell'appendice, sezione 1). Un pascolo è chiuso se ha recinti su tutti i lati.

Il bordo del tabellone fattoria, le stalle, i campi e le stanze non contano come lato recintato. I recinti possono essere costruiti solamente se creano un prato totalmente chiuso.

I recinti non possono essere demoliti una volta costruiti. Se un giocatore ha già costruito dei pascoli, qualunque nuovo pascolo deve essere adiacente ad uno esistente. Un recinto può essere adiacente a più di 1 pascolo. I pascoli già esistenti possono essere divisi dai recinti (vedi l'esempio in appendice, sezione 2.2).

Ogni giocatore può costruire un massimo di 15 recinzioni. I campi e le stanze non possono essere recintati. Ogni pascolo può contenere un solo tipo di animale - cioè pecore, cinghiali o bovini. In ogni spazio quadrato di pascolo possono vivere fino a 2 animali. In questa maniera i pascoli che occupano 1 quadrato di fattoria possono contenere 2 animali, 2 quadrati fattoria possono contenere 4 animali, 3 quadrati possono tenere 6 animali e così via.

Durante il gioco gli animali possono essere spostati sul tabellone come desiderato, a patto di rispettare le regole appena descritte.



1 grano diventa 3, 1 verdura diventa 2. I giocatori possono usare l'azione "Seminare" (Aussaen) per seminare più campi. E' irrilevante se nel campo in precedenza era stato seminato grano o verdura. Un campo completamente mietuto può essere seminato nuovamente.

Esempio: Il giocatore possiede 2 campi vuoti oltre ad 1 grano ed 1 verdura nella sua scorta personale. Egli usa il grano e la verdura come semi e li pianta nei suoi campi usando l'azione "Seminare e/o cuocere il pane" (Aussaen und/oder Brot backen). Dopo la semina, ci sono 3 grano in un campo e 2 verdura nell'altro. In ognuno dei prossimi 2 raccolti il giocatore riceverà 1 grano ed 1 verdura dai propri campi. Dopo il secondo raccolto il campo di verdura sarà vuoto. Il giocatore ara un nuovo campo e sceglie ancora l'azione "Seminare e/o cuocere il pane" (Aussaen und/oder Brot backen) per seminare nuovamente.

Infatti pianta le 2 verdure raccolte nei 2 campi vuoti. Non può piantare niente nel terzo campo in quanto contiene ancora 1 grano. Infine usa un Miglioramento per trasformare i 2 segnalini grano in pane.



11 recinzioni hanno prodotto 3 pascoli. Nel 1° ci sono 2 pecore bianche (il pascolo è pieno), il 2° ospita un cinghiale, mentre nel 3° grande (in basso) pascolano 3 bovini marroni.

COSTRUIRE STALLE

Costruire una stalla in un pascolo raddoppia la capacità dell'intero pascolo (*vedi esempio sul retro delle Regole*). Le stalle possono essere costruite al costo di 2 legno usando lo spazio azione "Costruire casa e/o stalle" (Hausbauten und/oder Stallbauten). Le stalle possono essere piazzate in qualunque spazio della fattoria che non contenga già una stanza o un campo e, una volta costruite, non possono essere demolite. Può essere costruita solo 1 stalla per ogni spazio della fattoria. Le stalle non necessitano di essere recintate. Un giocatore può recintare la stalla in seguito per poter raddoppiare la capacità del nuovo pascolo. Ogni stalla che non è recintata può contenere esattamente 1 animale. Gli animali si riproducono alla fine di ogni periodo del raccolto (*vedi pagina 4*).



Dopo la costruzione della stalla, c'è spazio per altri 4 animali.

CARTE OCCUPAZIONE E MIGLIORAMENTO

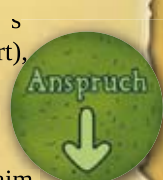
All'inizio del gioco ogni giocatore riceve 7 carte Occupazione e 7 carte Miglioramento come mano iniziale.

CARTE OCCUPAZIONE

Usando lo spazio azione "1 Occupazione" (1 Ausbildung), il giocatore può giocare una di queste carte a faccia scoperta davanti a sé sul tavolo. Nello spazio "1 Occupazione", che è stampato sul lato sinistro del tabellone di gioco, è indicato che la prima carta Occupazione è gratis, mentre ogni carta Occupazione aggiuntiva costa 1 cibo. Nelle partite da 3 a 5 giocatori l'acquisto della seconda carta Occupazione ha un costo che dipende dal numero dei giocatori (*vedi le appropriate carte azione*). Il testo sulle carte Occupazione si



applica al giocatore non appena la carta viene giocata. Le carte non giocate non hanno effetto. Le carte Contadino (Landwirt), Acrobata (Akrobat) e Pescatore (Netzer) hanno un simbolo stampato "Ottenuto" (Anspruch) - se un giocatore con questa carta ottiene i requisiti necessari, piazza un segnalino Ottenuto nello spazio azione indicato.



Il "Pescatore" (Netzer): quando un giocatore usa un membro della famiglia per raccogliere canne, si mette il segnalino "Ottenuto" sullo spazio "Cattura Pesce". Se c'è ancora cibo su quello spazio durante la fase "Ritorno a casa", il giocatore lo riceve.

CARTE MIGLIORAMENTO

Oltre alle carte Miglioramento secondario ci sono anche 10 carte Miglioramento Principale. In ogni partita, entrano in gioco carte Miglioramento Secondario diverse, mentre quelle Principali sono sempre uguali in ogni partita. Questo è descritto nel Capitolo 3 dell'appendice.

Lo spazio azione 1 Miglioramento Principale o Secondario (1 große oder kleine Anschaffung) permette al giocatore di acquistare un miglioramento principale o secondario - così come fa lo spazio Ri-strutturazione. I miglioramenti possono anche essere acquistati eseguendo altre azioni tipo lo spazio azione "Giocatore iniziale" (Startspieler) e "Crescita della Famiglia" (Familienzuwachs). I giocatori non possono scegliere l'azione "Dopo la crescita della famiglia, un miglioramento secondario" (nach Familienzuwachs auch kleine Anschaffung) e comprare solo il miglioramento: questa carta permette il Miglioramento solo dopo la Crescita della Famiglia (*Vedi Azioni, B*). In alto a destra della carta Miglioramento c'è il suo costo: quali beni il giocatore deve pagare per giocare la carta. Alcuni Miglioramenti Secondari non necessitano di alcun bene per essere giocati ma necessitano che il giocatore "posseda" qualcos'altro che è mostrato in alto a sinistra.

Molti Miglioramenti Principali o Secondari valgono Punti Vittoria alla fine del gioco. I Punti Vittoria sono mostrati dal simbolo a sinistra sotto l'immagine della carta. Il simbolo dei Punti Bonus presenti su alcune carte indica che esse danno ulteriori punti vittoria - questi sono descritti nel testo della carta.



Alcuni Miglioramenti Secondari sono Carte Movimento: una volta giocate, sono eseguite e poi passate nella mano del giocatore a sinistra. Questo è indicato da una freccia marrone.



Sette Miglioramenti Secondari sono carte avanzamento. Per giocare queste carte non bisogna solo pagare i beni necessari, ma il giocatore deve anche scartare un Miglioramento precedentemente giocato o acquistato.



I. In partite da 1-3 giocatori, piazzate le carte "Miglioramento Principale" sul tabellone a scorta grande stampato sul retro di 2 dei 5 tabelloni fattoria



Costo

Richiesto

Punti Vittoria

Punti Bonus

IL NUMERO DELLE COMPONENTI DI GIOCO

Gli unici componenti del gioco che sono deliberatamente in quantità limitate, sono i 5 dischi che rappresentano i membri della famiglia, le 4 stalle e le 15 recinzioni per ogni giocatore. Se altri elementi del gioco finissero, potrebbero essere sostituiti con altri elementi improvvisati o moltiplicati. Come aiuto, sono presenti dei segnalini moltiplicazione, che moltiplicano per 4 sul fronte (per gli animali) e per 5 sul retro (per i beni). Per individuare a quale risorsa il moltiplicatore viene applicato, il bene relativo viene piazzato sopra il segnalino. L'icona del cibo è stampata sul lato 5x del segnalino, in quanto solitamente è il cibo che necessita della moltiplicazione.

VERSIONE SOLITARIO (PER 1 PERSONA, DA 12 ANNI IN SU)

Il giocatore inizia con 0 cibo. Il giocatore esegue in successione tutti i turni di gioco. Il lato sinistro del tabellone di sinistra rimane vuoto come nel gioco a 2 giocatori. Il gioco si svolge normalmente come se fosse una normale partita multigiocatore. Eccezioni: i membri adulti della famiglia devono essere cibati con 3 Cibo nel Periodo della Raccolta (i neonati normalmente con 1). Lo spazio azione "3 Legno" (3 Holz) ne fornisce solo 2 in qualunque turno. Se un Miglioramento Secondario dovesse essere passato al giocatore di sinistra, viene rimosso dal gioco.

VERSIONE "FAMIGLIA" DI AGRICOLA (1-5 GIOC. DA 10 ANNI)

Nella versione semplificata di Agricola, non vengono utilizzate le carte Occupazione e Miglioramento Secondario - i giocatori non hanno una mano di carte. Il primo tabellone è capovolto per mostrare il lato "Agricola Versione Famiglia".

Nelle partite da 2-5 giocatori, 1 cibo viene piazzato nello spazio azione del "Giocatore Iniziale" all'inizio di ogni turno. Le azioni "Miglioramento Secondario" (kleine Anschaffung) degli spazi azione "Crescita della Famiglia" (Familienzuwachs) e "Giocatore Iniziale" (Startspieler) sono ignorate. L'azione "Miglioramento Principale o Secondario" (große oder kleine Anschaffung) è ridotta al solo Miglioramento Principale. Gli spazi azione "Occupazione" (Ausbildung) sono ignorati. Tutte le altre regole sono uguali a quelle del gioco completo.

ANHANG

Der Anhang besteht aus 8 Kapiteln:

1. Die Wertung	8	5. Die Ausbildungskarten	11
2. Die Aktionsfelder	8	6. Variante	12
3. Die großen Anschaffungen	9	7. Die Karten im zeitl. Verlauf der Erntezeit	12
4. Die kleinen Anschaffungen	9	8. Credits	12

1. DIE WERTUNG

Nach der Erntezeit von Runde 14 findet die Wertung statt. Als Hilfsmittel dienen die Übersichtskarten mit der Wertungstabelle bzw. die Rückseite des Plans für große Anschaffungen sowie der Wertungsblock. Folgende Kategorien werden nacheinander gewertet:

Äcker: Es werden alle Ackerplättchen gewertet, die auf dem Hofplan der Spieler liegen, unabhängig davon, ob sie brach liegen oder bepflanzt sind. Für 0 bis 1 Acker gibt es 1 Minuspunkt, für 2 Äcker 1 Punkt, für 3 Äcker 2 Punkte, für 4 Äcker 3 Punkte und für 5 und mehr Äcker 4 Punkte.

Weiden: Punkte werden für eingezäunte Gebiete vergeben („Weiden“), nicht für die Anzahl der Hoffelder, die eingezäunt wurden („Weidenfelder“). Die Größe der einzelnen Weiden ist unerheblich. Wer keine Weide hat, erhält 1 Minuspunkt. Für die ersten 4 Weiden eines Spielers gibt es je 1 Punkt. Wer mehr als 4 Weiden hat, bekommt dennoch nur 4 Punkte.

Getreide und Gemüse: Alles Getreide und Gemüse des Spielers wird gewertet – sowohl das auf Äckern als auch das im Vorrat. Wer kein Getreide hat, erhält 1 Minuspunkt. Für mindestens 1/4/6/8 Getreide gibt es 1/2/3/4 Punkte. Wer kein Gemüse hat, erhält 1 Minuspunkt. Für die ersten 4 Gemüse wird je 1 Punkt vergeben. Wer mehr als 4 Gemüse hat, bekommt dennoch nur 4 Punkte.

Tiere: Für jede Tiersorte, die einem Spieler fehlt, erhält er in der entsprechenden Kategorie 1 Minuspunkt. Je 1/2/3/4 Punkte gibt es für mindestens 1/4/6/8 Schafe, für mindestens 1/3/5/7 Wildschweine, wie auch für mindestens 1/2/4/6 Rinder.

Ungenutzte Hoffelder: Pluspunkte werden in dieser Wertungskategorie nicht vergeben. Für jedes ungenutzte Hoffeld auf dem Hofplan erhalten die Spieler 1 Minuspunkt. Hoffelder gelten als „genutzt“, falls auf ihnen ein Raumplättchen liegt, sofern sie eingezäunt wurden, falls auf ihnen ein Ackerplättchen liegt oder falls auf ihnen ein nicht eingezäunter Stall steht. Als „ungenutzt“ gelten demnach alle leeren, nicht eingezäunten Hoffelder.

Eingezäunte Ställe: Wer keinen Stall errichtet hat, bekommt dafür keinen Minuspunkt. Pro eingezäunten Stall gibt es 1 Punkt. Für nicht eingezäunte Ställe werden keine Punkte vergeben. Ein nicht eingezäunter Stall hat den Vorteil, dass dem Spieler 1 Minuspunkt in der Kategorie „Ungenutzte Hoffelder“ erspart bleibt.

Pro **Lehmhüttenraum** gibt es 1 Punkt. Wer also z. B. 4 Räume hat, bekommt 4 Punkte.

Pro **Steinhäuseraum** gibt es 2 Punkte. Wer also z. B. 4 Räume hat, bekommt 8 Punkte.

Für **Holzstüttenräume** gibt es keine Punkte.

Pro **Personenstein** gibt es 3 Punkte, insgesamt also maximal 15 Punkte, da die Anzahl der Personensteine auf 5 begrenzt ist.

Punkte für Karten: Links auf den kleinen und großen Anschaffungskarten werden Punkte auf einer gelben Kreisfläche angezeigt. Ggf. müssen Minuspunkte auf den Bettelkarten mit Pluspunkten auf den Anschaffungskarten verrechnet werden.

Sonderpunkte: Durch den Text auf verschiedenen Anschaffungs- und Ausbildungskarten werden zusätzliche Punkte vergeben. Diese Punkte fallen in den Wertungsbereich „Sonderpunkte“. Karten, die Sonderpunkte einbringen, haben im unteren Bereich ein Sonderpunkt-symbol.

2. DIE AKTIONSFELDER

Es gibt Aktionsfelder, die auf den Spielplänen aufgedruckt sind (2.1.), und Aktionsfelder auf Karten. Im Laufe der Partie kommt jede Runde eine neue Rundenkarte ins Spiel (2.2.), je nach Spieleranzahl werden bei Spielbeginn zudem noch bis zu 6 bestimmte Karten ausgelegt (2.3.).

2.1. AUF DEM SPIELPLAN AUFGEDRUCKTE AKTIONSFELDER

Die auf den Spielplänen aufgedruckten Aktionsfelder sind in allen Partien gleich. Nur im Solospiel und in der Variante ohne Handkarten gibt es kleine Unterschiede (siehe oben).

Auf allen Aktionsfeldern mit weißem Pfeil gilt: Wer mit seiner Person ein solches Aktionsfeld nutzt, nimmt sich alle Werkstoffe, Tiere oder Nährwerte (abgekürzt NW), die auf dem Feld liegen. Nährwerte gibt es auf den Aktionsfeldern „Lagerhaus“ (nur in der Variante ohne Handkarten), „Fischfang“ und „Kleinkunst“. Ansonsten sind die Aktionsfelder nach den Waren benannt, die auf die Felder verteilt werden.

Für alle folgenden Aktionsfelder gilt die Grundregel, dass ein Spieler sie nicht nutzen darf, ohne eine der aufgeführten Aktionen auch durchzuführen.

Hausbauten und/oder Stallbauten: Der Spieler darf mit seiner Person beliebig viele Räume und insgesamt maximal 4 Ställe bauen. Jeder Stall kostet 2 Holz und muss sofort auf ein eingezäuntes oder nicht eingezäuntes, aber leeres Hoffeld eingesetzt werden. Ein eingezäunter Stall verdoppelt das Fassungsvermögen einer Weide. Auf jedem Hoffeld kann nur 1 Stall errichtet werden. Dagegen ist erlaubt, dass auf verschiedenen Feldern der Weide je 1 Stall steht. Die Kapazität der Weide wird dann vervierfacht, verachtacht usw. Ein nicht eingezäunter Stall kann maximal 1 Tier beherbergen und darf nachträglich eingezäunt werden.

Der Hausbau wurde bereits auf Seite 5 ausführlich erläutert (siehe Aktionen, Punkt A).

Ein neuer Raum muss senkrecht oder waagrecht an die bisherigen Räume grenzen.

Startspieler und/oder kleine Anschaffung: Der Spieler nimmt sich den Startspielerstein bzw. behält ihn. Er darf maximal 1 kleine Anschaffung, die er als Karte auf der Hand hält, ausspielen: Manche Karten werden offen vor dem Spieler abgelegt, andere müssen dem linken Sitznachbarn auf die Hand gegeben werden (Wanderkarten, siehe Seite 7). In jedem Fall wird die Karte laut vorgelesen. Unter den Karten „kleine Anschaffung“ befinden sich auch Aufwertungen von großen Anschaffungen.

1 Getreide nehmen: Der Spieler nimmt sich 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat und legt es in seinen eigenen Vorrat. Er darf das Getreide nicht sofort aussäen, selbst wenn er brachliegende Äcker hat. Um es auszusäen, muss er eines der Aktionsfelder „Aussäen“ wählen (siehe Anhang 2.2. sowie Seite 6, Aktionen, Punkt C).



L'immagine inferiore mostra 4 bovini e 5 argilla.

Il giocatore che vuole giocare molte partite in solitario, può iniziare ogni partita seguente con una carta Occupazione aggiuntiva già giocata all'inizio del gioco ma riducendo il numero delle carte Miglioramento Secondario a disposizione. Dopo ogni partita, il giocatore prende una carta Occupazione aggiuntiva tra quelle giocate durante la partita e la aggiunge ad una scorta Occupazioni. Siccome ogni partita inizierà con un numero maggiore di Occupazioni, il punteggio obiettivo salirà dopo ogni partita: 1a partita 50 punti, 2a partita 55, quindi 59, 62, 64, 65 ecc.

All'inizio delle partite successive, il giocatore prende tanto cibo quanto è la differenza tra il suo punteggio ed il punteggio obiettivo della partita precedente.