

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Século XVII: tempos ruins para a agricultura...

(Agricola significa "camponês", em latim)

DEVIR

Um jogo de agricultura e desenvolvimento, por Uwe Rosenberg. De 1 a 5 jogadores.
Duração de uma partida: 30 minutos por jogador (a versão família tem menor duração). Idade: a partir de 12 anos.

Europa Central, ano 1670 d.C. A praga que assolava estas terras desde 1348 foi contida e os povos da região voltaram a prosperar. É momento de lavrar, semear e colher os campos de cultivo, ampliar e reformar os lares, comer carne para esquecer os tempos de fome.

COMPONENTES

TABULEIROS:

- 5 tabuleiros de fazenda para os jogadores, com 15 espaços de fazenda para cada um (com desenho alternativo da fazenda em seu verso).
- 3 tabuleiros de jogo para as ações (um dos quais possui um verso diferente, para a versão família do jogo, e os outros dois tabuleiros com exemplos em seu verso).
- 1 tabuleiro para as Melhorias maiores (com um resumo da pontuação em seu verso).

360 CARTAS:

- 169 cartas amarelas de Ofício (66 cartas para 1-5 jogadores; 41 cartas para 3-5 jogadores; 62 cartas para 4-5 jogadores).
 - 139 cartas laranjas de Melhoria menor (incluídos 7 aperfeiçoamentos para Melhorias menores ou maiores).
 - 10 cartas vermelhas de Melhoria maior.
 - 14 cartas azuis de rodada (ronda), com as ações possíveis para as rodadas (rondas) 1 a 14.
 - 16 cartas verdes de Ação, com as ações possíveis para os jogadores e que variam conforme o número de jogadores.
- Duas dessas cartas possuem dois lados com ações, um lado com a versão família () e o outro lado com a versão avançada.

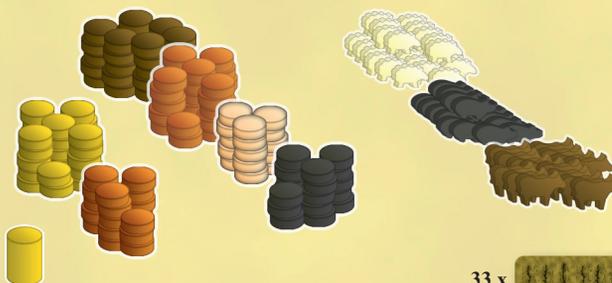
- 5 cartas cinzas de Mendigar.
- 5 cartas de Ajuda de jogo.
- 2 cartas de maço (maço I e maço K).

MARCADORES DE MADEIRA:

- 5 discos grandes de pessoas, 4 estábulos e 15 cercas, em cada uma das cinco cores (azul, verde, vermelho, madeira e violeta).
- 33 discos marrons (castanhos) de Madeiras.
- 27 discos vermelhos de Argilas.
- 15 discos brancos de Juncos.
- 18 discos cinzas de Pedras.
- 27 discos amarelos de Cereais.
- 18 discos laranjas de Hortaliças.
- 21 marcadores brancos de Ovelhas.
- 18 marcadores pretos de Javalis.
- 15 marcadores marrons (castanhos) de Vacas.
- 1 indicador amarelo de Primeiro Jogador.

E ALÉM DISSO:

- 24 fichas de Cabana (de madeira ou de argila).
- 33 fichas marrons (castanhas) de Campos/Casa de pedra.
- 36 fichas de Alimento, com o número 1.
- 9 Multiplicadores (se for necessário para incrementar os marcadores de animais, recursos ou fichas de alimento).
- 3 fichas de Direito, com um "Hóspede" no verso.
- 1 bloco de notas para a pontuação.



OBJETIVO DO JOGO

Uma cabana com dois quartos, na qual moram os dois membros da família. Isso é tudo o que os jogadores têm ao iniciar a partida. Os diferentes espaços oferecerão aos jogadores várias possibilidades para melhorar sua moradia, cultivar seus campos, criar mais vacas e, no final das contas, viver melhor. Em cada rodada (ronda), haverá uma nova ação disponível (ver a seção intitulada “Desenrolar de uma partida”).

Em cada uma das rodadas (rondas), os jogadores poderão realizar uma ação para cada membro da família que tiverem. Com essas ações conseguirão recursos e deverão atentar para se alimentar adequadamente. Mas, cada ação só pode ser realizada uma única vez por rodada (ronda), e com isso os jogadores buscarão atrapalhar uns aos outros durante o jogo. Você terá que planejar qual é a melhor hora para ampliar sua família. Se fizer isso rápido demais, talvez não consiga alimentar todos eles. Aumentar a família é importante porque isso lhe permite realizar mais ações. No final, o vencedor será aquele que possuir a melhor fazenda (ver Pontuação, na página 10). Pontos de vitória são dados conforme o número de campos, pastos e estábulos cercados que você possuir, como também de acordo com a quantidade de cereais, hortaliças, ovelhas, javalis e vacas acumulados. Perde-se pontos pelos espaços de fazenda não utilizados. É possível obter pontos adicionais ao ampliar a moradia, pelos membros da família e pelas cartas de Ofício e de Melhoria jogadas. No final deste manual de regras e em três dos tabuleiros há exemplos que ajudarão a esclarecer alguns conceitos do jogo.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA (VERSÃO FAMÍLIA)

(É recomendado jogar a versão família algumas vezes antes de tentar jogar a versão avançada, pois deste modo se conseguirá uma melhor compreensão do jogo. Além disso, é possível que algumas pessoas prefiram continuar jogando a versão família, devido ao seu menor nível de complexidade).

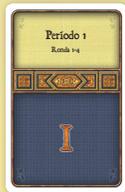
Os três tabuleiros de jogo são colocados conforme a ilustração que aparece à direita. No primeiro tabuleiro deve aparecer o ícone da “Versão família”.

Cada jogador escolhe uma cor e pega um tabuleiro de fazenda, que será colocado diante de si. Depois disso coloca-se duas fichas de quarto de madeira (uma cabana) e uma pessoa em cada um dos dois espaços da cabana (ver a ilustração à direita acima). O resto das fichas de sua cor (pessoas, cercas e estábulos) deve ser colocado de lado. Os componentes restantes do jogo (fichas de cabana e de casas, peças de recursos) devem ser organizados e colocados ao alcance de todos os jogadores.

CARTAS

As cartas devem ser separadas segundo a cor de seu verso.

Há cartas azuis de rodada (ronda) (A), cartas verdes de Ação (B) (que variam conforme o número de jogadores: ver ilustração), cartas vermelhas de Melhorias maiores (C), cartas cinzas de Mendigar (D) e cartas de Ajuda de jogo (E). As cartas amarelas de Ofício e as cartas laranjas de Melhorias menores serão utilizadas apenas na versão avançada do jogo.



- A) As cartas azuis de rodada (ronda) são colocadas, viradas para baixo, e separadas segundo o período do jogo a que correspondem. Depois disso, embaralham-se separadamente cada um dos montes e são empilhados de modo que a carta correspondente ao período 6 fique debaixo do tudo, colocando-se em cima as cartas do período 5, seguidas pelas cartas do período 4, e assim por diante, até que as quatro cartas do período 1 fiquem em cima da pilha. Essas cartas de rodada (ronda) oferecem novas ações disponíveis quando entram em jogo (a carta de Ajuda de jogo indica quais são essas cartas).



- B) As cartas verdes de ação que correspondem ao número de jogadores que participam da partida são colocadas, viradas para cima, nos espaços que se encontram à esquerda do primeiro tabuleiro de jogo (ver ilustração). É indiferente em quais desses espaços as cartas são colocadas. Deste modo, no caso de três jogadores haverá 4 cartas descobertas, e com quatro ou cinco jogadores haverá 6 cartas disponíveis. Se houver apenas um ou dois jogadores, as cartas verdes de ação não são utilizadas.

Tanto neste manual de regras como nas cartas de jogo, qualquer menção a uma “Pessoa” ou a um “Membro de uma família” se refere às fichas grandes de formato circular (ver imagem).



Qualquer menção a um “Jogador” se refere a uma das pessoas que está participando da partida. Qualquer referência a “outro jogador” indica todos os demais jogadores, com exceção de um jogador, enquanto que qualquer referência a “um jogador” ou “algum jogador” indica todos os jogadores sem distinção.



O tabuleiro da versão família inclui este ícone.



Coloque as cartas segundo o período e misture cada pilha separadamente. Volte a empilhar as cartas segundo a ordem dos períodos: em cada rodada (ronda) será revelada uma delas.



Procure as cartas correspondentes a 3, 4 ou 5 jogadores e as coloque no primeiro tabuleiro, nos espaços que se encontram à esquerda. Use o lado do tabuleiro com o ícone da versão família.



Quando um jogador obtém recursos, cereais, hortaliças ou alimento, ele deve deixá-los em sua reserva pessoal. Se um jogador receber animais, ele não deve colocá-los em sua reserva pessoal, e sim, em sua fazenda. Os animais que não puderem ser colocados na fazenda devem ser devolvidos ao estoque ou trocados imediatamente por alimento. Se alguém jogar uma carta da mão ou conseguir qualquer melhoria maior (ver pág. 7), deverá ler o texto da carta em voz alta. Existem alguns espaços de ação que oferecem mais de uma opção aos jogadores. Não é permitido ocupar um espaço de ação sem realizar ao menos uma ação.

4. REGRESSO AO LAR

Cada jogador recolhe os membros de sua família dos tabuleiros de jogo e os devolve à sua cabana ou casa.

A COLHEITA

Ao final de cada período, é realizado um evento de Colheita. Durante essa fase, os campos semeados serão colhidos, os animais das fazendas se reproduzem e você terá que alimentar os membros de sua família.

A Colheita consiste de 3 fases:

1. CAMPO DA COLHEITA

Cada jogador pega 1 cereal ou 1 hortaliça de cada um de seus campos semeados (ver a ilustração) e o coloca em sua reserva pessoal. É possível que algumas das cartas jogadas gerem recursos adicionais neste momento.

2. ALIMENTAÇÃO

Nesta fase, os jogadores deverão dar alimento aos membros de suas famílias. Se não houver alimento suficiente para alimentar as pessoas, é possível transformar alguns recursos em alimento. Cada cereal e cada hortaliça equivale a 1 ficha de alimento, e a troca pode ser realizada a qualquer momento. Os animais, por sua vez, se não forem cozinhados, não possuem valor como alimento. Com o uso de um Fogão ou uma Cozinha, assim como através de outras cartas de melhoria, é possível converter os cereais e as hortaliças para que eles gerem mais alimento ou cozinhem animais para obter alimentos (☪ e ☩). Em seguida, cada jogador deverá pagar 2 fichas de alimento para cada membro de sua família. Se houver descendência nesta rodada (normalmente, através da ação “Ampliar a família”) o novo membro da família é considerado como um recém-nascido, e, por isso, requer apenas 1 ficha de alimento nesta rodada (ronda). Posteriormente, ele consumirá 2 fichas de alimento, como os outros membros.

MENDIGAR

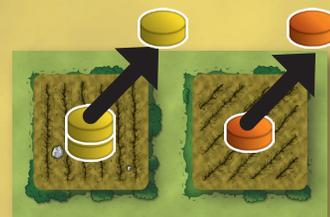
Se um jogador não possuir fichas de alimento suficientes para alimentar sua família, ou não desejar consumir as fichas que possui, deverá pegar uma carta de Mendigar, para cada ficha de alimento que lhe falta. Não é permitido, em nenhum momento, abandonar um membro da família.

3. PROcriação

Se um jogador possuir no mínimo dois animais do mesmo tipo, ele obtém uma cria do animal correspondente sempre que tiver espaço para alojar a cria em sua fazenda. As crias e os pais das crias não podem ser trocados por alimento no momento de procriar. Os animais se reproduzem independentemente do lugar em que se encontram (ver exemplo). Em outras palavras: os pais das crias podem estar em zonas separadas.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando acabar a rodada (ronda) 14. Depois de realizar a última colheita, os pontos são contados. Se não tiver virado o tabuleiro de melhorias maiores, poderá remover as cartas de tal tabuleiro e virá-lo para que fique visível o resumo da pontuação. Os pontos são anotados e somados para cada jogador em uma folha do bloco de pontuação. O jogador que tiver mais pontos de vitória é o vencedor. (Na página 10, encontra-se uma explicação mais detalhada sobre a pontuação).



Algumas Melhorias, como Marcenaria, Olaria e Cestaria, permitem converter um material de construção em alimento, durante a Colheita.



Este símbolo ☪ indica uma melhoria através da qual é possível converter animais em alimento. Este outro símbolo ☩ indica uma melhoria que permite fazer pão.



Para cada carta de Mendigar que possuir no final da partida, o jogador perde 3 pontos de vitória. Estes pontos negativos são anotados na categoria “Pontos por cartas”.



Neste exemplo, o novo animal que aparece durante a fase de Procriação pode ser colocado num estábulo.

AS AÇÕES

Cada jogador dispõe de uma fazenda com 15 espaços. Dois desses espaços de fazenda estarão ocupados no início do jogo por fichas de uma cabana de madeira. Os 13 espaços restantes ficam à disposição do jogador para utilizá-los como quiser. Os jogadores poderão ampliar (A) e reformar (B) sua cabana; ampliar a família (C); arar campos (D) e semeá-los (E); fazer pão (F); construir cercas (G) e estábulos (H) para guardar animais; e também comprar Melhorias (I).



A) CONSTRUIR QUARTOS

No início, cada jogador possui uma cabana de madeira com dois quartos. Uma moradia pode ser ampliada para ter mais quartos. Os quartos novos devem ser colocados ortogonalmente em relação aos já existentes, nunca na diagonal (ver exemplo). Para ampliar a moradia é preciso escolher a ação “Construir quartos”, a qual se encontra

na parte superior do tabuleiro esquerdo (ver ilustração) e em algumas das cartas de ação. Os novos quartos que são construídos sempre devem ser do mesmo tipo que o resto da moradia. Uma cabana de madeira só poderá adicionar quartos de madeira.

Uma cabana de barro (argila), somente quartos de argila, e uma casa de pedra somente quartos de pedra.

Para ampliar uma cabana de madeira é necessário ter 5 madeiras e 2 juncos (para o telhado). Para ampliar uma cabana de barro é preciso ter 5 argilas e 2 juncos.

E para uma casa de pedra é preciso ter 5 pedras e 2 juncos. Se um jogador utilizar a ação “Construir quartos”, ele poderá construir mais de um quarto, se desejar. Para cada um dos quartos necessitará dos recursos correspondentes.



B) REFORMAR A MORADIA

Durante o curso da partida é possível reformar a cabana de madeira para transformá-la numa cabana de barro e, posteriormente, numa casa de pedra. A primeira carta de ação que permite reformar uma moradia entrará em jogo no segundo período (ou seja, entre as rodadas 5 e 7). Para a primeira reforma (de uma cabana de madeira a uma cabana de barro) será necessário o tanto de argila que houver de quartos na moradia que está sendo reformada, junto com 1 junco (para o telhado). Em seguida as fichas

de quarto de madeira são viradas de modo a mostrarem um quarto de argila.

Para a segunda reforma (de uma cabana de barro para uma casa de pedra) será necessário o tanto de pedra que houver de quartos de argila na moradia que está sendo reformada, mais 1 junco. Em seguida, as fichas de quartos de argila são trocadas por fichas de quartos de pedra. Uma cabana deve ser reformada sempre por completo. Não é possível optar por reformar apenas alguns quartos.

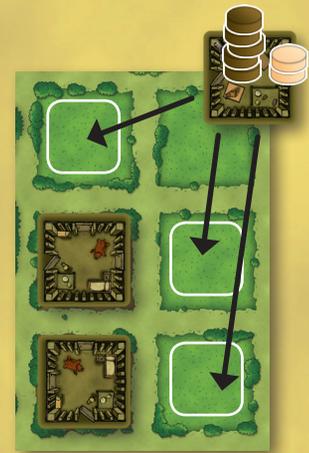
Se um jogador utilizar a ação “Reformar” poderá reformar sua moradia apenas uma vez. Ou seja, não poderá realizar uma reforma dobrada seguida, para converter uma cabana de madeira diretamente em uma casa de pedra.



C) AMPLIAR A FAMÍLIA

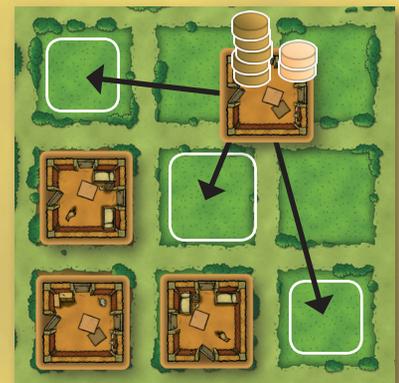
Para poder utilizar a ação “Ampliar a Família” que aparece no segundo período do jogo (rodadas 5-7) é necessário que o jogador disponha de um lugar para alojar o recém-nascido. Ou seja, precisará contar com mais quartos do que tiver de pessoas naquele momento.

No quinto período (rodadas 12 e 13) entra em jogo a carta de ação “Ampliar a família sem ter quartos livres”. Se um jogador escolher esta ação, não será necessário ter um quarto livre para o novo membro da família.



Cada membro da família precisa de um quarto próprio (exceção: “Ampliar a família sem ter quartos livres”).

Exemplo: o jogador escolhe a ação “Construir quartos” e paga 5 madeiras e 2 juncos para ter um terceiro quarto de madeira. Posteriormente, realiza a ação



“Reformar” e entrega 3 argilas e 1 junco para virar as fichas de quartos de madeira, convertendo-as em quartos de argila.

Mais adiante, volta a realizar a ação “Construir quartos” e paga 5 argilas e 2 juncos por um quarto de argila.

Se desejar reformar sua moradia deverá pagar 4 pedras e 1 junco para converter sua cabana numa casa de pedra. A partir de então, cada quarto novo que quiser construir terá de ser de pedra.

Quando um jogador escolhe a ação “Ampliar a família” deverá colocar de imediato o recém-nascido (um novo marcador disco de pessoa) nesse mesmo espaço. Na fase de Regresso ao Lar, o marcador novo também volta para a cabana e é colocado em um quarto que lhe corresponda. Se não dispuser de quarto próprio, ele é colocado no mesmo quarto que outro membro da família. Os jogadores que realizaram a ação “Ampliar a família” terão então à sua disposição mais uma pessoa em suas famílias. Ou seja, na mesma rodada (ronda) em que se amplia a família o jogador não conta, no entanto, com nenhuma ação adicional. Primeiro, o recém-nascido deve crescer. Uma família pode ter no máximo 5 membros. Se um jogador já tiver 5 membros em sua família não poderá voltar a utilizar a ação “Ampliar a família”.



D) ARAR CAMPOS

Um jogador que escolher a ação “Arar 1 campo” deverá pegar uma ficha de campo e colocá-la em um espaço de sua fazenda. Se ele já possuir outro campo, então o novo campo deverá ser colocado de forma que esteja ortogonalmente (não na diagonal) com os outros campos. Com a ação “Colher 1 cereal”, um jogador pode colher um cereal e deixá-lo em sua

reserva pessoal. No terceiro período do jogo (rodadas 8 e 9), entrará em jogo a carta de ação “Colher 1 hortaliça”, a qual permite conseguir uma hortaliça.



E) SEMEAR CEREAIS E HORTALIÇAS.

Com a ação “Semear” é possível plantar um ou mais campos arados que não tiverem previamente nenhum marcador em cima de si. Para fazer isso, o jogador deverá pegar um cereal de sua reserva e colocá-lo sobre o campo vazio. Em seguida, recolherá dois cereais a mais do estoque e os empilhará em cima do cereal que acaba de plantar. Um jogador também pode semear hortaliças. Para fazer isso, ele deverá recolher uma hortaliça de sua reserva, colocá-la sobre um campo e, em seguida, colocar em cima uma hortaliça a mais do estoque.

Assim, um campo de cereais recém-semeado terá 3 cereais, enquanto que um campo de hortaliças terá apenas 2 hortaliças (ver a ilustração no canto superior direito).

Durante a colheita serão colhidos os cereais e as hortaliças (ver a seção Colheita, página 4). Os cereais e as hortaliças que estão na reserva pessoal do jogador podem ser trocados a qualquer momento por 1 ficha de alimento. Com a melhoria adequada é possível ter uma produção de alimento maior. Um campo que ficar vazio após a colheita pode ser semeado novamente escolhendo a ação “Semear” mais uma vez; não é necessário voltar a arar para replantar.



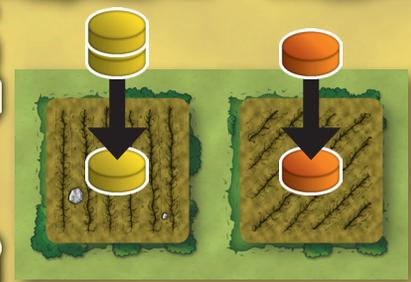
F) FAZER PÃO

Com a ação “Fazer Pão” um jogador pode recolher um ou vários cereais de sua reserva para fazer pão e converter o cereal em alimento. Para poder fazer pão o jogador deverá contar com uma melhoria que lhe permita fazer isso (com o ícone). Com um Fogão é possível trocar 1 cereal por 2 fichas de alimento. Com uma Cozinha é possível trocar 1 cereal por 3 fichas de alimento. Com um Forno de pedra é possível trocar no máximo 2 cereais por 4 fichas de alimento cada um. E com um Forno de barro é possível trocar no máximo 1 cereal por 5 fichas de alimento.

G) CONSTRUIR CERCAS

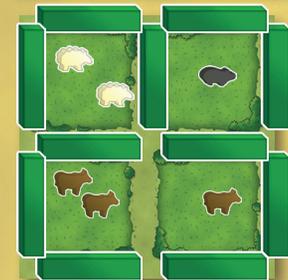
Em uma moradia (independentemente do número de quartos e do material de que é feita), é possível ter no máximo um animal: o animal doméstico da família. Este animal de companhia não usa espaço da cabana em que vive a família.

No entanto, para poder ter mais animais, o jogador deverá dispor de pastos cercados. Com a ação “Construir cercas”, um jogador pode trocar madeiras por cercas de sua cor (1 cerca para cada madeira). Em seguida, o jogador deverá colocar essas cercas em sua fazenda.



Com um cereal três recursos são obtidos, e com uma hortaliça, dois recursos são obtidos. Através da ação “Semear” é possível semear cereais ou hortaliças nos campos vazios (1 por campo). Não importa se num determinado campo vazio foram plantados antes cereais ou hortaliças. É possível plantar um recurso diferente no campo vazio.

Exemplo: um jogador possui dois campos vazios, um cereal e uma hortaliça em sua reserva pessoal. Com a ação “Semear”, decide plantar o cereal e uma hortaliça. Assim, depois de semear em um dos campos, ele possuirá 3 cereais e num outro campo possuirá 2 hortaliças. Em cada uma das duas colheitas seguintes, o jogador colhe um cereal e uma hortaliça, com o qual o campo de hortaliças fica vazio. O jogador em seguida ara um terceiro campo e depois volta a realizar a ação “Semear e/ou assar”, plantando as duas hortaliças que possui nos dois campos vazios. Não poderá plantar nada no terceiro campo, mesmo que tenha sobrado um cereal. Com a mesma ação decide assar seus dois cereais usando uma melhoria que lhe permite fazer pão.



Utilizando 11 cercas foram criados 3 pastos. Em um deles há 2 ovelhas (o que faz com que o pasto já esteja com sua capacidade máxima), num outro há 1 javali, e no terceiro pasto, o maior deles, há 3 vacas.

As cercas são colocadas nas bordas dos espaços de fazenda, de forma a delimitarem o pasto. Os espaços cercados contam como campos utilizados. Um pasto é fechado quando possui uma cerca em cada um de seus lados. As bordas do tabuleiro, os estábulos, os campos de cultivo e os quartos não contam como cercas. As cercas só podem ser colocadas ao criar pastos completamente cercados. É possível criar quantos pastos quiser com uma única ação “Construir cercas”.

Depois de colocada, uma cerca não pode ser removida nem mudar de lugar. Se já possuir um pasto cercado de outras rodadas (rondas), as cercas deverão ser colocadas de modo que o novo pasto limite ortogonalmente com o pasto anterior. Um pasto pode limitar com mais de um pasto ao mesmo tempo. Um pasto também pode ser separado ao se colocar mais cercas.

Cada jogador pode colocar no máximo 15 cercas. Os campos de cultivo e os quartos não podem ser cercados. Em cada pasto é possível ter apenas animais do mesmo tipo, ou seja, ovelhas ou javalis ou vacas. Em um pasto é possível viver até 2 animais por espaço de fazenda, de modo que um pasto que ocupa apenas um espaço somente poderá ter 2 animais, um pasto com dois espaços poderá alojar 4 animais, e assim sucessivamente. Durante o decorrer do jogo, os animais podem trocar de lugar livremente a qualquer momento dentro da fazenda, sempre respeitando as condições mencionadas.

H) CONSTRUIR ESTÁBULOS

Os estábulos dão aos animais a possibilidade de se abrigarem e, conseqüentemente, aumentar seu número.

Com um estábulo, um pasto duplica sua capacidade de abrigar animais (ver também o exemplo da página 11). Os estábulos são construídos com a ação “Construir estábulos”, ao se pagar o custo indicado na ação (1 ou 2 madeiras por estábulo). Os estábulos podem ser colocados em qualquer espaço da fazenda que não contenha um campo nem um quarto. Depois de colocados, não podem ser retirados nem mudar de lugar. Em cada espaço só pode haver um estábulo. Não é necessário que um estábulo esteja num lugar cercado. É possível cercar mais adiante esse lugar para duplicar a capacidade do pasto recém-criado. Se um estábulo não está cercado, ele poderá abrigar no máximo 1 animal.

I) MELHORIA MAIOR

Na versão família do jogo há 10 Melhorias maiores. As melhorias maiores são sempre as mesmas e estão à disposição de todos os jogadores. Com essa ação é possível obter uma melhoria maior. No canto superior direito das cartas de melhoria está indicado o custo de melhoria, ou seja, a quantidade e o tipo dos recursos que o jogador deverá entregar para poder jogar a carta.

As cartas de melhoria maior concedem pontos de vitória que são contabilizados ao final da partida. Esses pontos estão indicados no círculo na esquerda da carta, junto à ilustração. Várias cartas também dão uma quantidade de pontos de vitória variável. O texto de cada carta explica quantos pontos são conseguidos. Se uma carta tiver pontos variáveis, esse fato é indicado por um círculo amarelo na parte inferior da carta, para que o jogador não se esqueça de contabilizá-los no final da partida.

LIMITAÇÃO DO NÚMERO DE COMPONENTES

Os únicos componentes do jogo cujo número é limitado são os 5 marcadores de pessoa, os 4 estábulos e as 15 cercas que cada jogador tem. Se os outros componentes acabarem, é possível “multiplicar” ou usar algum substituto escolhido pelos jogadores.

De qualquer maneira, o jogo conta com multiplicadores que de um lado possuem um multiplicador x4 (para os animais) e do outro lado um multiplicador x5 (para os recursos). Para indicar que recurso ou animal está sendo multiplicado é necessário colocar o multiplicador sobre o marcador correspondente. No multiplicador x5 está impressa uma ficha de alimento, pois este é o recurso que se multiplicará com mais frequência no jogo.



Depois de construir um estábulo, há espaço para 4 animais a mais.



5 fichas de alimento



5 argilas



3 cereais

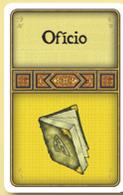


4 ovelhas

VERSÃO AVANÇADA DO JOGO

Na versão avançada de Agricola, o primeiro tabuleiro de jogo deve mostrar o lado que não inclui o ícone “Versão família”.

As cartas de Ofício (A) e as cartas de Melhorias menores (B) serão utilizadas:



A) Na lateral esquerda das cartas de ofício há um quadrado violeta que indica que cartas são utilizadas de acordo com o número de jogadores: [1+] são sempre utilizadas; [3+] para partidas com 3 ou mais jogadores; [4+] para partidas com 4 ou mais jogadores. Deste modo, somente as partidas que tiverem a participação de 4 ou 5 jogadores utilizarão todas as cartas de ofício. Essas cartas são embaralhadas e, em seguida, divididas em maços de 7 cartas para cada jogador. Os jogadores devem dispor de um certo tempo para poder ler as cartas que eles receberam. O resto das cartas não será utilizado na partida e pode ser devolvido à caixa.



B) As cartas laranjas de melhorias menores são embaralhadas e, em seguida, são divididas em 7 cartas para cada jogador. Os jogadores devem também dispor de um certo tempo para poder ler as cartas. O resto das cartas pode ser devolvido à caixa.

MAÇOS DIFERENTES DE CARTAS

As cartas de ofício e de melhorias menores estão divididas em 3 maços diferentes. Eles se distinguem pelas iniciais que se encontram na lateral direita de cada carta (E, I e K).

Recomenda-se começar pelo maço E e, posteriormente, utilizar o I e o K, nesta ordem. No entanto, não há nenhuma regra escrita sobre o uso desses maços. Os jogadores têm liberdade para combinar maços ou usá-los separadamente, segundo lhes apeteça.

AÇÕES DA VERSÃO AVANÇADA

1. APRENDER UM OFÍCIO

Através da ação “Aprender um ofício”, um jogador pode jogar uma dessas cartas da mão e deixá-la virada à sua frente.



No espaço de ação “Aprender um ofício”, impresso no tabuleiro esquerdo, a primeira carta de ofício que um jogador revela não tem nenhum custo, mas as seguintes custarão 1 ficha de alimento cada. Nas partidas com 3-5 jogadores, também há uma carta de ação para colocar em jogo ofícios cujo custo varia conforme o número de jogadores. O texto de uma carta se aplica a partir do momento em que ela é colocada em jogo. As cartas que estiverem nas mãos dos jogadores não afetam o jogo. As cartas de ofício Agricultor, Acrobata e Pescador com Rede exibem o ícone da ficha “Direito”, que o jogador poderá usar para indicar um determinado direito sobre um espaço de ação.



As cartas de ofício e de melhoria menor são divididas em três maços: um maço Básico (E), um maço Interativo (I) e um maço Complexo (K). Os jogadores podem jogar com um dos maços ou combiná-los, como lhes apetecer. Cada carta possui uma letra na lateral direita que indica a que maço pertence a carta.



Só é possível obter o indicador de primeiro jogador através da ação “Primeiro jogador”.



Com a ofício “Pescador com Rede” é obtida uma ficha de “Direito”, que deverá ser colocada na ação “Pescar”.

2. MELHORIAS MENORES

As melhorias menores também podem ser jogadas como ação adicional nas ações “Primeiro jogador” e “Ampliar a família”.



Um jogador não pode escolher a ação “Ampliar família” e depois 1 “melhoria menor” e limitar-se a por em jogo a melhoria. Em outras palavras: só poderá jogar a melhoria menor se tiver ampliado a família antes.

Há algumas melhorias menores que não exigem que o jogador pague nada. Elas têm apenas um requisito que deve ser cumprido para que elas possam ser jogadas (canto superior esquerdo).



Algumas cartas de melhoria menor trocam de proprietário; depois de serem jogadas e o efeito delas ser levado a cabo, as cartas são entregues ao jogador à esquerda. Esse tipo de carta tem setas marrons (castanhas) dos dois lados da ilustração.

Há sete cartas de melhoria menor que são Aperfeiçoamentos. Para jogar essas cartas, será necessário não só pagar um determinado custo em recursos, mas também devolver uma melhoria que você já possui.

VERSÃO PARA 1 JOGADOR (A PARTIR DE 12 ANOS)

As regras do jogo são as mesmas que nas partidas com vários jogadores, porém, com as seguintes exceções:

- O jogador começa sem alimento e realiza seus turnos de forma consecutiva.
- Do mesmo modo que em uma partida com 2 jogadores, os espaços do tabuleiro à esquerda ficam vazios.
- Os membros adultos da família devem ser alimentados com 3 fichas de alimento ao invés de 2 durante a colheita (os recém-nascidos continuam precisando de apenas 1).
- O espaço de ação “3 madeiras” recebe apenas 2 madeiras em cada rodada (ronda).
- As cartas de melhoria que, deveriam ir para o jogador à esquerda depois de serem jogadas, são removidas do jogo após a realização da ação.

Se você quiser jogar partidas seguidas na versão para 1 jogador, ao terminar a primeira partida, uma das cartas de ofício que foi posta em jogo é escolhida. Esta carta é colocada de lado, de modo que, ao começar a partida seguinte, a carta já estará em jogo, sem necessidade de realizar nenhuma ação para colocá-la em jogo.

Cada nova partida, inicia-se com um ofício adicional, escolhido entre os ofícios colocados em jogo na partida anterior. Escolhido o ofício, ele será utilizado em todas as partidas posteriores. No total, não se pode ter mais de 7 cartas de ofício, somando-se as cartas da mão e as que se encontram em jogo no início. Dado que o jogador começa cada partida com mais ofícios em jogo, também se incrementa o número de pontos de vitória que deve ser alcançado. Na primeira partida, é necessário obter 50 pontos, e nas partidas seguintes é necessário 55, 59, 62, 64, 65, 66 e 67 pontos. Se o jogador superar o número de pontos na oitava partida, ele é o vencedor. No início de cada partida, o jogador começa com um número de fichas de alimento igual à diferença, entre os pontos de vitória conseguidos e a pontuação que devia ser alcançada, dividida por dois (arredondando para baixo).

Exemplo: o jogador acaba de terminar sua terceira partida e conseguiu 64 pontos de vitória. A diferença é de 5 pontos ($64 - 59 = 5$). Com isso, ele começará a quarta partida com 2 fichas de alimento. Todas as cartas de ofício que não começam em jogo devem ser embaralhadas com o resto das cartas. Se quiser, quando tiver finalizado a oitava partida, o jogador poderá aumentar em 1 carta por partida as cartas de ofício com que ele começa. Neste caso, o objetivo de pontos de vitória a se alcançar aumenta em 1 ponto por partida.



O “Lavrador” conseguirá em rodadas (rondas) futuras campos para arar e o possuidor do “Lagoa de gansos”, 1 alimento durante 4 rodadas (rondas)..



PONTUAÇÃO

Depois da Colheita da rodada (ronda) 14, os pontos são contados. Para facilitar a contagem, o verso do tabuleiro de Melhorias maiores dispõe de uma tabela de pontuação.

As categorias são avaliadas na seguinte ordem:

	-1 ponto	1 ponto	2 pontos	3 pontos	4 pontos
Campos	0-1	2	3	4	5+
Pastos	0	1	2	3	4+
Cereais*	0	1-3	4-5	6-7	8+
Hortaliças*	0	1	2	3	4+
Ovelhas	0	1-3	4-5	6-7	8+
Javalis	0	1-2	3-4	5-6	7+
Vacas	0	1	2-3	4-5	6+

*Tanto plantados como colhidos.
 -1 ponto para cada espaço de fazenda sem utilizar
 1 ponto para cada estábulo cercado
 1 ponto para cada quarto de argila
 2 pontos para cada quarto de pedra
 1 ponto para cada membro da família

CAMPOS: É contada a quantidade de campos no tabuleiro de cada jogador, independentemente de estarem plantados ou não. Se possuir 1 ou nenhum campo, terá -1 ponto.

PASTOS: Pontos são dados pelos pastos criados, não pela quantidade de espaços em cada pasto. O tamanho dos pastos é irrelevante. Se não possuir nenhum pasto, terá -1 ponto.

CEREAIS: Pontua-se conforme a quantidade de cereais na reserva e nos campos semeados. Se não possuir nenhum cereal, terá -1 ponto.

HORTALIÇAS: Igual aos cereais.

OVELHAS, JAVALIS E VACAS: Pontua-se conforme a quantidade de animais de cada tipo. Se não possuir no mínimo 1 animal de um tipo, terá -1 ponto para cada tipo de animal que você não possuir.

ESPAÇOS SEM UTILIZAR: Cada espaço vazio, valerá -1 ponto. Um espaço está vazio quando não há nada construído ali e ele não faz parte de um pasto.

ESTÁBULOS CERCADOS: Tem-se um ponto para cada estábulo cercado. Os estábulos sem cercar não dão pontos.

QUARTOS DE ARGILA: Para cada quarto de argila, ganha-se 1 ponto. Os quartos de madeira não dão pontos.

QUARTOS DE PEDRA: Cada quarto de pedra vale 2 pontos.

MEMBROS DA FAMÍLIA: Cada membro que você tiver, ao finalizar o jogo, dará 3 pontos (como o número máximo de pessoas é 5, a pontuação máxima desta categoria é de 15 pontos).

PONTOS POR CARTAS: Algumas Melhorias maiores e menores dão pontos. É possível ver isso no círculo amarelo, na parte esquerda da carta, ao lado da ilustração.

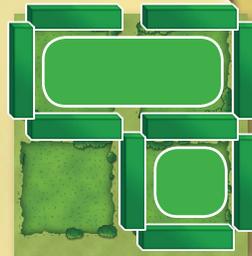
PONTOS EXTRA: Nesta categoria entram os pontos negativos dados pelas cartas de Mendigar como também pelas Melhorias que têm um símbolo na parte inferior, o qual indica como a carta pontua no final da partida.



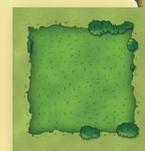
No verso do tabuleiro de Melhorias maiores, temos a tabela de pontuação.



No momento de pontuar, é contado o número de pastos cercados e não o número de espaços que ocupam os pastos. Desta maneira, no exemplo da esquerda, leva-se em conta que há 2 pastos e não 3.



Todos os marcadores de um jogador são contabilizados tanto para os cereais quanto para as hortaliças. Ou seja, as que ele tiver na reserva pessoal e as que estiverem plantadas nos campos.



Um espaço sem utilizar é todo espaço sobre o qual não há nenhum quarto, campo arado ou estábulo, e que não se encontra dentro de um pasto.

PERGUNTAS MAIS FREQUENTES

Durante a partida é comum surgirem algumas perguntas, e é por isso que fizemos uma lista das perguntas mais frequentes. No caso de dúvida sobre o efeito de alguma carta, a carta sempre tem preferência sobre as regras e deve ser aplicada conforme explicitado na carta.

- **Posso comer algum animal se não possuo forno?**
Não, só é permitido comer animais quando houver uma melhoria para isso. Neste caso, são todas as que possuem o símbolo  na parte inferior.
- **Posso comer o animal que aparece na Colheita, para alimentar minha família?**
Não, o animal aparece na fase de Procriação, a qual ocorre depois da fase de Alimentação, por isso não é possível utilizar esse animal para alimentar a sua família no mesmo evento de Colheita.
- **Posso criar mais de um quarto ou estábulo com a ação correspondente?**
Sim, se a ação não indicar limites, é possível criar quantos quartos e estábulos você desejar e puder pagar.
- **Posso plantar mais de um campo na mesma ação Semear?**
Sim, é permitido plantar quantos campos você quiser contanto que possua cereais ou hortaliças em sua reserva para serem plantados.
- **Posso reformar uma cabana de madeira diretamente para uma de pedra?**
Não, para passar da cabana de madeira a uma casa de pedra são necessárias duas ações de reforma.
- **Uma melhoria me pede que coloque 5 alimentos nas 5 rodadas (rondas) seguintes, mas só me restam 3 rodadas (rondas) para jogar. O que devo fazer?**
Neste caso, é necessário que se coloque os recursos que a carta indica, nas rodadas (rondas) que ainda restam para ser jogadas. O resto dos recursos não colocados é perdido.
- **Uma carta indica que, quando construir meu segundo estábulo, eu poderei pegar uma vaca da reserva. Quando jogo a carta já possuo estábulos construídos. Posso pegar a vaca no mesmo momento que jogo a carta?**
Todas as cartas devem ser interpretadas ao pé da letra. Neste caso, não se construiu um segundo estábulo quando a carta estava em jogo, por isso você não receberá nenhuma recompensa.
- **Então, no caso de uma carta indicar “quando tiver 2 estábulos, poderá recolher uma ovelha”, e já houver dois estábulos construídos, devo recolher uma ovelha?**
Neste caso, quando jogar a carta, a condição já estará satisfeita e por isso você poderá recolher a ovelha.

- **Posso construir dois estábulos no mesmo pasto? Qual seria a capacidade de um pasto de dois espaços com 2 estábulos?**
Sim, não há nenhuma regra que o impeça, contanto que sejam espaços diferentes. A capacidade normal de um pasto de dois espaços é de 4 animais. O primeiro estábulo conseguiria duplicar até 8 animais e o segundo até um total de 16 animais.
- **O que ocorre no caso de um empate na pontuação final? Quem ganha?**
O criador do jogo, Uwe Rosenberg, decidiu não colocar um critério de desempate, por isso, no caso de um empate, ambos jogadores empatados ganham.
Se isso se tornar um problema, a solução de Uwe é que se jogue outra partida de Agricola para o desempate.
- **É permitido usar a ação “Ampliar família sem ter quartos livres” várias vezes? O que ocorre se a cabana for ampliada posteriormente?**
Não há limite para o número de vezes que se pode escolher uma ação. É possível ter 5 pessoas em uma cabana de dois quartos. Uma vez ampliada a cabana, as pessoas são recolocadas para que ocupem todo o espaço disponível.
- **É possível converter em alimento a qualquer momento os cereais e hortaliças plantados?**
Não, apenas os cereais e hortaliças que se encontram na reserva dos jogadores podem ser convertidos em alimento.
- **É permitido converter em alimento os animais que foram obtidos em uma ação mesmo se não houver espaço na fazenda?**
Sim, se o jogador possuir o Forno necessário. Os animais podem ser convertidos em alimento diretamente.
- **É possível destruir cercas?**
Não, uma vez colocadas, as cercas não podem ser movidas nem destruídas.
- **Posso eliminar animais que se encontram nos pastos?**
Sim, é possível soltá-los.
- **Posso recolocar meus animais durante a partida?**
Sim, um jogador pode recolocar seus animais a qualquer momento sempre que ele respeitar as regras de colocação.

PERGUNTAS MAIS FREQUENTES - II

(As que mais recebemos através de nosso correio)

TERMINOLOGIA

- **O que significa “material”?**
O termo “material” significa materiais de construção, ou seja, madeira, argila, pedras e juncos.
- **O que significa “recurso”?**
O termo “recurso” significa todo tipo de bens, desde materiais de construção a cereais, hortaliças, animais e alimento.
- **Quando é indicado “devolver”, a carta devolvida é descartada ou volta ao seu lugar inicial?**
Ela volta ao seu lugar inicial.
- **Quando é indicado “descartar”, significa devolver a carta à mão ou retirá-la do jogo?**
Significa retirá-la do jogo.
- **“Arar” e “Lavar” são a mesma coisa?**
Sim.

COMPONENTES

- **O que acontece se não houver materiais suficientes para colocar em um espaço durante a fase de reposição?**
Os únicos componentes do jogo cujo número é limitado são as 5 fichas de pessoa, os 4 estábulos e as 15 cercas que cada jogador possui. Se os outros componentes se esgotarem, utilize “multiplicar” ou algum outro substituto (ver Limitação do número de componentes, pág. 7).
- **O que acontece se acabam as cartas de Mendigar?**
Ver a resposta anterior.
- **Para que serve o “Hóspede”?**
O Hóspede é um membro adicional da família que dura apenas uma rodada (ronda) e que lhe permite ter uma ação adicional. Ele é usado na versão avançada através das cartas “Hóspede” (maço I) e “Barril de cerveja” (maço Z).
- **Para que servem as fichas de Direito?**
Existem algumas cartas que concedem direitos sobre determinadas ações ao jogador que colocou a carta em jogo. A ficha Direito serve para indicar isso. (ver Aprender um ofício, pág. 8).

RECURSOS

- **O que acontece quando uma pessoa é colocada sobre uma ação onde se acumularam recursos de várias rodadas (rondas)?**
Recolhe todos os recursos acumulados que houver.

- **Como são colocados os recursos que são indicados em algumas cartas (por exemplo, Poço, Coletor de juncos)?**
São colocados nos espaços de ação das rodadas (rondas) indicadas e no início dessas rodadas (rondas) o recurso correspondente é recolhido.
- **É necessário acumular recursos nos espaços de ação “Colher 1 cereal” e “Colher 1 hortaliça”?**
Não. Apenas se repõem recursos sobre os espaços que possuem uma seta alaranjada. Se o espaço possuir o símbolo +, o recurso deve ser recolhido da reserva. (ver Reposição, pág. 3).

ALIMENTAÇÃO

- **Ao colocar ou conseguir um forno, é possível realizar imediatamente a ação “Fazer Pão” sem ter que colocar uma pessoa?**
Sim.
- **Existe um limite para a hora de converter recursos em alimento?**
A menos que a carta especifique o contrário, não.
- **Quantos cereais podem ser assados com aquelas melhorias que não indicam limite de fazer pão?**
O quanto quiser.
- **É possível fazer pão durante a Colheita?**
Não, só é permitido fazer pão escolhendo a ação “Fazer pão”.

MELHORIAS

- **As melhorias maiores são utilizadas na versão avançada?**
Sim, a versão avançada é idêntica à versão família, exceto naqueles pontos que são explicitados de outro modo.
- **Como é possível obter a melhoria maior Cozinha?**
Desenvolvendo um Fogão adquirido previamente ou pagando 4 ou 5 argilas.
- **É possível ter ao mesmo tempo um Fogão e uma Cozinha?**
Sim, é permitido.

AÇÕES

- **Nas cartas de ação indicadas com “(...) e depois (...)”, é obrigatório realizar a segunda ação?**
Não. A primeira ação é obrigatória, a segunda é opcional.
- **Ao realizar a ação “Ampliar a família” é possível ter mais de um descendente?**
Não, apenas um por ação (ver Ampliar a família, pág. 5).
- **Com a ação “Construir cercas” é possível colocar unicamente 1 cerca para dividir um pasto em dois?**
Sim (ver Construir cercas, pág. 6).
- **É permitido usar uma lateral do tabuleiro ou de uma ficha como limite de um pasto?**
Não (ver Construir cercas, pág. 6).
- **Ao escolher a ação “Arar 1 campo e/ou semear” é permitido semear apenas o campo recém-arado?**
Não, é possível semear quantos campos você quiser, desde que estejam vazios (ver Semear cereais e hortaliças, pág. 6 e pág. 11).
- **O primeiro jogador passa de um jogador a outro?**
Não, só se troca o primeiro jogador quando um jogador escolher a ação “Primeiro jogador” (ver Primeiro jogador, pág. 3).
- **O primeiro jogador pode escolher a ação “Primeiro jogador”?**
Sim.
- **É possível reformar apenas um quarto?**
Não, quando se reforma é necessário reformar toda a moradia (ver Reformar a moradia, pág. 5).
- **Ao reformar uma cabana, quantos juncos devem ser pagos no total?**
Apenas um (ver Reformar a moradia, pág. 5).
- **O que acontece na versão família com as ações que permitem jogar uma melhoria menor?**
Simplesmente se ignora essa parte.
- **Quando é permitido usar o novo membro de uma família?**
Na rodada (ronda) seguinte depois de consegui-lo.
- **Quantos estábulos podem ser colocados em um espaço?**
Apenas um (ver Construir estábulos, pág. 7).
- **É possível semear um campo que possui um recurso em cima?**
Não, apenas campos sem nenhuma ficha podem ser semeados (ver Semear Cereais e Hortaliças, pág. 6).

ANIMAIS

- **Quanto custa colocar em jogo 1 ofício?**
Depende da ação: com a ação impressa no tabuleiro, o primeiro ofício é grátis, o segundo e os demais custam 1 alimento cada. Se for com a carta de ação para 3 jogadores, 2 alimentos para cada ofício. Com a carta de ação para 4 e 5 jogadores, a primeira e a segunda custam 1 alimento e a partir da terceira, 2 alimentos.
- **É possível recolher animais mesmo que não consiga conservá-los nem cozinhá-los?**
Sim, são simplesmente perdidos.
- **É possível ter animais soltos?**
Não, com exceção do animal doméstico, os animais devem ser alojados em pastos cercados (pág. 6) ou em estábulos (pág. 7).
- **Quantas crias obtenho na fase de Procriação se possuo dois pastos com duas ovelhas em cada um?**
Mesmo que tenha mais de 2 exemplares, você obtém apenas 1 cria, independentemente dos pastos (o mesmo se aplica aos outros animais).

VARIANTES DO JOGO

VERSÃO 10-3: Cada jogador pega 10 ofícios e 10 melhorias menores e devolve três de cada uma delas.

VERSÃO MULLIGAN: Cada jogador pode, no início da partida, e somente então, trocar os 7 ofícios ou melhorias menores por 6 novas. Se ele ainda não ficar satisfeito, pode repetir a ação sempre pegando uma carta a menos.

VERSÃO DRAFT: Os jogadores começam com 7 cartas de ofício, das quais escolhem uma e passam as 6 restantes ao jogador à sua esquerda. Das 6 cartas que receberá do jogador à sua direita, ele deverá escolher uma e passar as outras 5. Isso é repetido até que cada jogador acabe com 7 cartas. Posteriormente, é realizado outro processo de seleção com as cartas de melhoria menor. Com esta opção, é possível reduzir o fator sorte para as cartas iniciais e dar oportunidade para surgirem combinações muito mais potentes. É recomendável ter jogado no mínimo 5 ou 6 vezes Agricola antes de tentar esta variante.

CRÉDITOS

Criador do jogo: Uwe Rosenberg

Gráficos e Ilustrações: Klemens Franz

Regras: Uwe Rosenberg, Hanno Girke e Pol Cors

Tradução para o português: Rodrigo Sponchiado Uemura

Editor da versão em português: Marcelo Fernandes

Adaptação gráfica: Ana Lopes

Editado por:

Devir Livraria Ltda

Brasil

R. Teodureto Souto, 624

São Paulo, SP

CNPJ 57.883.647/0001-26

sac@devir.com.br

Tel: (011) 2127-8787



© Lookout Games 2007-2012

www.lookout-games.de

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Se o jogo tivesse acabado com esta posição final, isso daria 26 pontos. Faltaria acrescentar o número de pontos ganhos por cartas, cereais e hortaliças na reserva pessoal. A pontuação detalhada seria a seguinte:

Campos	2
Pastos	3
Cereais	2
Hortaliças	2
Ovelhas	1
Javalis	3
Vacas	2
Espaços sem utilizar	-3
Estábulos cercados	1
Quartos de argila	4
Quartos de pedra	-
Membros da família	9
Pontos por cartas	?
Pontos extra	?
Total	26

Em *Agricola*, há três partes importantes de pontuação, a moradia, a agricultura e o gado. Para ganhar o jogo você não pode se esquecer de nenhuma delas.

Com as cercas é possível criar pastos. Em cada pasto são permitidos apenas animais do mesmo tipo, e para cada espaço que ocupa um pasto, é possível ter 2 animais.

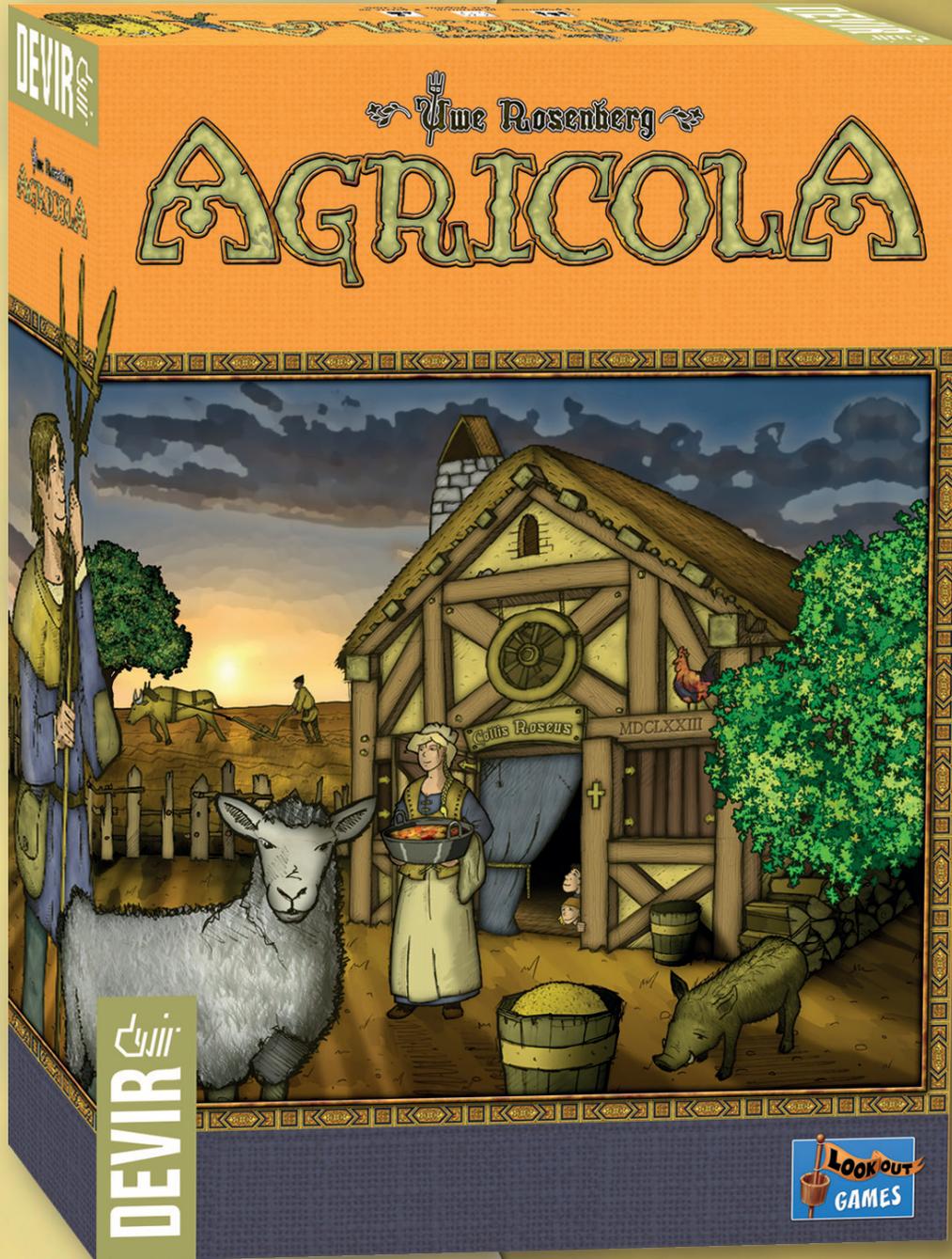
Em *Agricola*, os jogadores ampliam suas cabanas para poder acolher mais pessoas de sua família (pág. 5). Reformar as moradias melhora a qualidade de vida. No exemplo, Maria mora em uma cabana de barro (argila) com 4 quartos.

Maria ainda tem espaço na cabana para outra ação "Ampliar a família" (pág. 5).

Os estábulos podem ser cercados ou não. Eles oferecem abrigo adicional aos animais. Na cabana também é possível guardar um animal doméstico.

Durante a seguinte Colheita, Maria conseguirá 2 cereais e 1 hortaliça de seus campos. Então, terá um campo disponível para voltar a arar (pág. 6).

CAIXA DO JOGO





DEVIR

DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodoro Souto, 624
São Paulo, SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
Brasil

sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

DEVIR LIVRARIA LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreiros,
Esc. 2 Arm. 4 – Olhos de Água
2950-554 Quinta do Anjo, Palmela
Portugal

Tel: 212 139 440
www.devir.pt

PT-22040966