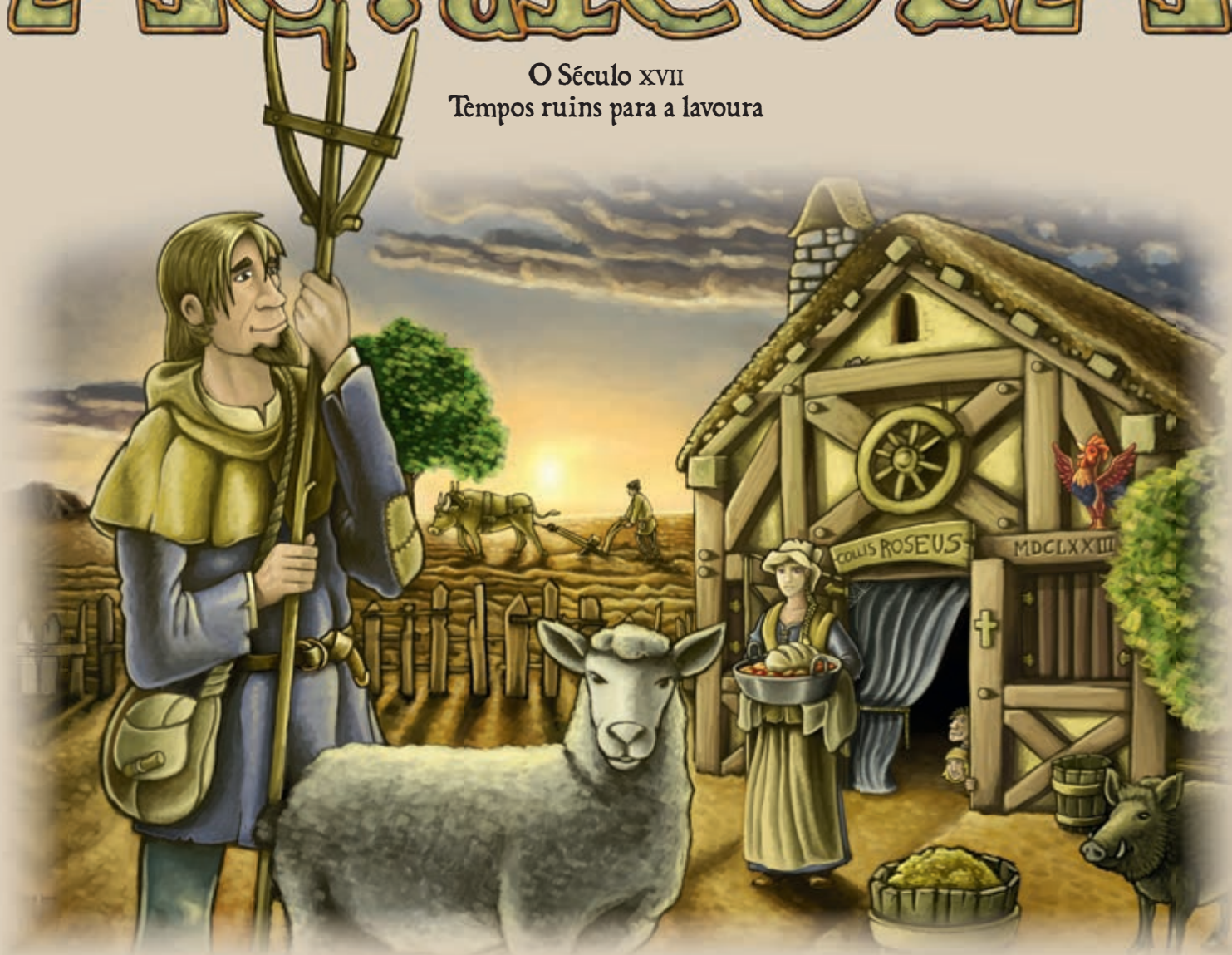


Uwe Rosenberg

# AGRICOLA

O Século XVII  
Tempos ruins para a lavoura



Um jogo sobre a renovação da agricultura  
para 1 a 4 jogadores com 12 anos ou mais.  
Duração: aproximadamente 30 minutos por jogador.

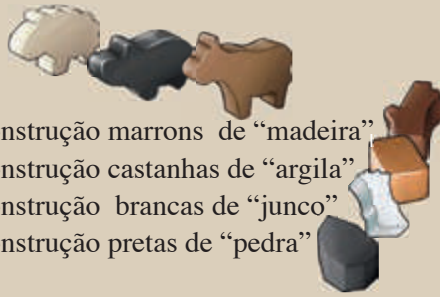
## Ideia do Jogo

Europa Central, por volta de 1670 A. D. A Peste que se alastrou durante séculos foi finalmente superada. O mundo civilizado está vivo novamente. A situação do povo melhora e aumenta o número de suas humildes casas de madeira. Os campos devem ser arados, semeados e colhidos. O povo sobrevive de sopa de painço, pão e hortaliças. A fome dos anos anteriores levou-os a comerem mais carne (*um hábito que seguimos até hoje, pois nossa riqueza continua crescendo*). No fim, o jogador mais rico vence. Fato interessante é que os animais que não são comidos contribuem para sua riqueza.

# Conteúdo

## Componentes de madeira

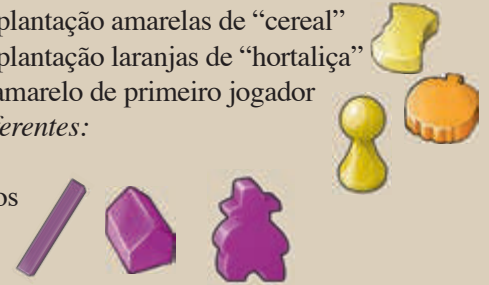
- 18 ovelhas brancas
- 15 javalis pretos
- 13 vacas marrons
- 30 peças de material para construção marrons de “madeira”
- 24 peças de material para construção castanhas de “argila”
- 14 peças de material para construção brancas de “junco”
- 16 peças de material para construção pretas de “pedra”



- 24 peças de plantação amarelas de “cereal”
- 16 peças de plantação laranjas de “hortaliça”
- 1 indicador amarelo de primeiro jogador

Em cores diferentes:

- 4x 15 cercas
- 4x 4 estábulos
- 4x 5 pessoas



## Tabuleiros

- 4 tabuleiros grandes de fazenda (um para cada jogador)
- 1 tabuleiro grande de jogo
- 1 tabuleiro de estoque para melhorias maiores
- 2 extensões de tabuleiro (com o resumo da pontuação e - em apenas um - espaços de ação para uma partida com vários jogadores)



## Fichas

- 23 fichas de campo/quarto de madeira
- 16 fichas de quarto de argila/quarto de pedra
- 2 fichas de variantes (uma para partidas de 2 jogadores, e outra para partidas de 3 e 4 jogadores)
- 1 ficha de espaço de ação “Trabalho Extra” para uma partida sem cartas (com um resumo dos espaços de ação, no verso)



## Marcadores

- 36 marcadores de “1 alimento”
- 8 marcadores de “5 alimentos”
- 3 marcadores amarelos de sugestão (para a introdução rápida)
- 10 fichas de vários bens (com marcadores de mendigar no verso)



## 120 cartas

- 14 cartas de espaço de ação para os períodos 1 a 6
- 10 cartas vermelhas de “melhoria maior”
- 48 cartas amarelas de “ofício”
- 48 cartas laranjas de “melhoria menor”



## E também:

- 1 bloco de pontuação
- 10 saquinhos plásticos transparentes para organizar os componentes
- Este Manual de 12 páginas
- 1 apêndice de 12 páginas

Nome			
Campos			
Quartos			
Cartões			
Melhorias			
Ovelhas			
Javalis			
Vacas			
Espacos sem Utilizaco			
Trabalho Extra			
Quartos de Argila			
Quartos de Pedra			
Personas			
Restos Extra			
Total			

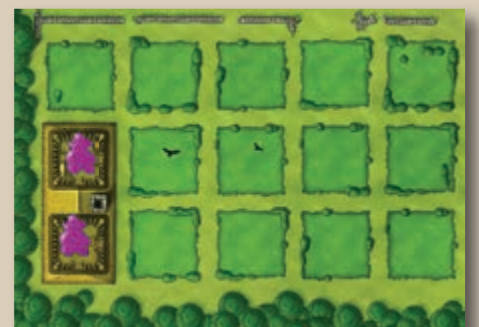
# Montagem

Primeiramente, explicaremos as regras para partidas com 2-4 jogadores. Depois disso, falaremos das regras para partidas com um jogador apenas (na última página).

## Seu Tabuleiro



Escolha uma cor e pegue 5 pessoas, quatro estábulos e 15 cercas da cor escolhida. Pegue um tabuleiro de fazenda. Coloque uma pessoa em cada um de seus dois quartos de madeira. As três pessoas restantes, como também suas cercas e estábulos, são a sua reserva pessoal (coloque os componentes de cores não usadas, como também os tabuleiros de fazenda restantes, na caixa - você não precisará deles).





## Fichas de Campo e de Quarto

Coloque uma pilha de fichas de quarto de argila/quarto de pedra próximo ao tabuleiro de jogo. Divida a pilha de fichas de quarto de madeira em duas, colocando uma metade com os quartos de madeira para cima e a outra metade com as fichas de campo para cima.



## Tabuleiro de Jogo com Espaços de Ação

Coloque o tabuleiro de jogo no meio da mesa. Dependendo do número de jogadores, pegue a extensão de tabuleiro de jogo apropriada e junte-a ao tabuleiro com o lado correto virado para cima.



O tabuleiro de jogo para uma partida de 2 jogadores deve ficar assim.



O tabuleiro de jogo para uma partida de 3 jogadores deve ficar assim.

Escolha aleatoriamente quem recebe o **indicador de primeiro jogador**. Este jogador recebe 2 alimentos.



Os outros jogadores recebem 3 alimentos cada. (🍌 🍌 🍌)



Os Fogões custam 2 e 3 argilas, respectivamente.  
As Cozinhas custam 4 e 5 argilas, respectivamente.

## Melhorias e Ofícios

### Melhorias Maiores

Coloque as melhorias vermelhas (“maiores”) nos espaços específicos no tabuleiro de estoque. Lembre-se de que há dois Fogões e duas Cozinhas.

### Melhorias Menores

Embaralhe as melhorias laranjas e distribua sete cartas para cada jogador.

### Ofícios

Um símbolo quadrado no lado esquerdo das cartas amarelas de ofício indica o número de jogadores apropriado para aquela carta. [1+] é para 1-4 jogadores, [3+] é para 3-4 jogadores, e [4] é para 4 jogadores. Coloque as cartas que não serão usadas (as cartas que não são usadas de acordo com o número de jogadores de sua partida) na caixa do jogo. Embaralhe as cartas restantes e distribua sete cartas para cada jogador.



Você começa o jogo com sete cartas laranjas e sete cartas amarelas na mão.

### Cartas de Espaço de Ação

Embaralhe as 14 cartas de espaço de ação e coloque-as de acordo com os números em seus versos. Isso formará 6 pilhas. Você colocará as pilhas uma em cima da outra em ordem decrescente de baixo



para cima. Dessa maneira, as cartas do período 1 ficarão em cima das cartas do período 2, etc. Coloque todos os animais (ovelha, javali, vaca), materiais para construção (madeira, argila, junco, pedra), plantações (cereais e hortaliças) e fichas de alimento próximos do jogo como um estoque de fácil acesso. As fichas de bens com marcadores de Mendigar no verso serão usadas apenas ocasionalmente. Coloque-as em separado na mesa - caso precise delas.



### Fichas de “Trabalho Extra” e de Variantes

Por favor, veja as páginas 1 e 8 do apêndice, que explicam como usar o “Trabalho Extra” e as outras duas variantes do jogo. Você não precisará dessas fichas no jogo básico.

### Fichas de Sugestão

As três fichas amarelas de sugestão são usadas em partidas com jogadores inexperientes e crianças (veja a página 1 do apêndice). Normalmente, não precisará delas.



# Resumo Geral

Uma partida de **Agricola** é jogada durante 14 rodadas (rondas). Em cada rodada (ronda), você coloca cada pessoa da sua família, em **exatamente um espaço de ação**, realizando as ações indicadas. As ações disponíveis são mostradas no tabuleiro de jogo.

Em sentido horário, tomam-se turnos para colocar exatamente uma pessoa em um espaço de ação, até que todos os jogadores tenham colocado todas as suas pessoas. Você vai ficar no caminho de outros jogadores, porque cada espaço de ação só pode abrigar uma pessoa por rodada (ronda). Não pegue suas pessoas de volta até que todos tenham sido colocados. Seu objetivo é conseguir alimento para sua família e desenvolver seu tabuleiro de fazenda para que ele lhe vala pontos.

O que mostramos a seguir dará uma ideia do que você pode fazer em sua fazenda e mostrará como ganhar pontos. Ao ler as regras, você pode voltar para estas páginas para ter uma visão melhor do que acabou de ler. Estas duas páginas não introduzem regras que não são explicadas em outro lugar.



## O Que Acontece em Seu Tabuleiro de Fazenda

Seu tabuleiro de fazenda pode ficar assim no fim da partida:

Cada quarto tem espaço para uma pessoa. A razão de termos cinco pessoas nesta moradia porque perto do fim da partida a falta de espaço não importa mais.

Inicialmente composta de quartos de madeira, esta moradia pode agora exibir seus quartos de pedra - depois de ter sido reformada duas vezes: luxos deste tipo valem muitos pontos.

Você pode ter exatamente 1 animal doméstico - isto não muda até o final da partida.

Você começa o jogo com apenas dois quartos. Neste exemplo, dois quartos a mais foram adicionados durante a partida.

O cultivo é tedioso. Você tem de arar campos, conseguir plantações e semear. No final, você será recompensado com uma colheita abundante.

Você pode ter campos de cereais, campos de hortaliças, mas também campos vazios que ficam sem cultivar até que você os semeie.

Você pode desenvolver seu tabuleiro de fazenda com reformas, cultivo e procriação animal. Componentes de mesma área devem estar adjacentes uns aos outros: quartos com quartos, campos com campos, e pastos com pastos.

A maioria dos animais devem ser abrigados em pastos e estábulos.

O tamanho de um pasto determina sua capacidade (falaremos mais sobre acasalamento de animais adiante).



## Uma Espiada na Folha de Pontuação

No fim da partida, o jogador que possuir uma fazenda que valha mais pontos vence.

O que mostramos a seguir deve lhe dar uma ideia geral do que lhe dá pontos. O número entre parênteses é o total de pontos numa categoria. (As regras de pontuação podem ser encontradas na página 12 e, em mais detalhes, nas páginas 11 e 12 do apêndice).

**2** Cada quarto numa moradia de pedra vale 2 pontos. (8)

**3** Cada pessoa vale 3 pontos. (15)

Você perde 1 ponto para cada espaço sem utilizar em sua fazenda. (-2)

Você perde 1 ponto para cada tipo de animal que não possuir. (-1 por vacas)

6 javalis valem 3 pontos. (3)

De acordo com a tabela na extensão do tabuleiro de jogo, 4 campos valem 3 pontos. (3)

Você ganha pontos pelo total de cereais em sua reserva pessoal e na sua fazenda. O mesmo se aplica a hortaliças. De acordo com a tabela, 4 cereais valem 1 ponto, e 1 hortaliça vale 1 ponto. (2)

Cada pasto vale 1 ponto (não importa o tamanho). (2)

Cada estábulo num pasto vale 1 ponto. (1)

8 ovelhas valem 4 pontos. (4)

No total, este tabuleiro de fazenda vale 35 pontos.

## Melhorias e Ofícios

As cartas são responsáveis por tornar cada partida de **Agricola** diferente. São três tipos de cartas. Melhorias menores são laranjas, melhorias maiores são vermelhas. Os ofícios são amarelos. A seguir, temos três exemplos, seguindo os exemplos de pontuação acima:

Você recebe pontos de acordo com o valor indicado nas melhorias maiores e menores. O Tear vale 1 ponto, a Marcenaria vale 2 pontos. (3)

Algumas cartas fornecem pontos extras de acordo com certas condições. O Tear fornece pontos extras por ovelhas. 8 ovelhas valem 2 pontos extras. A Marcenaria permite você trocar sobra de madeira que você deixou em sua reserva pessoal por pontos extra: 5 madeiras valem também 2 pontos. (4)

Os ofícios também valem pontos. O Fanfarrão pode dar até 9 pontos extras pelas melhorias em jogo. Infelizmente neste caso, possuir apenas o Tear e a Marcenaria sozinhos não são o suficiente para valer pontos. (0)

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

A pontuação final de 42 pontos neste exemplo é intencional. Seria considerada uma das minhas melhores pontuações (se eu não tivesse simplesmente inventado tudo isso).





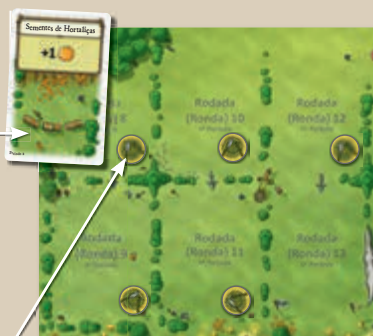
# Estrutura da Partida

Cada uma das **14 rodadas (rondas)** é dividida em **4 fases**, as quais são jogadas na ordem. A fase Jornada de Trabalho é quando você coloca suas pessoas em espaços de ação para realizar ações. Cada rodada começa com alguns preparativos.

## 1. Fase de Preparação

A maioria dos espaços de ação está impressa no tabuleiro de jogo. Em cada rodada (ronda), um novo espaço de ação entra em jogo: compre uma carta do topo da pilha de cartas de espaço de ação e coloque-a no espaço de rodada cujo número é igual ao da rodada atual. (Um resumo no verso da ficha “Trabalho Extra” mostra quais cartas de espaço de ação são esperadas em cada período do jogo.)

Se houver bens no espaço de rodada, colocados lá por certos efeitos de cartas (ver páginas 10-11), você receberá agora os tais bens. Em seguida, coloque a quantidade indicada de bens em cada espaço de ação que possuir uma flecha indicativa, mesmo que sejam bens de rodadas anteriores. Estes espaços são chamados de “espaços de armazenagem”.



Quando construir o Poço, você terá que colocar 1 alimento em cada um dos próximos 5 espaços de rodada.



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

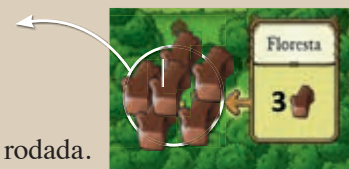
## 2. Fase Jornada de Trabalho

Começando pelo jogador inicial (e em sentido horário), coloque exatamente 1 pessoa num espaço de ação, até que todos os jogadores tenham colocado todas as pessoas de sua família no jogo\*. Se um espaço de ação estiver ocupado, você não poderá usá-lo durante o resto da rodada. (Cada espaço de ação só pode ser usado por 1 pessoa por rodada). Realize imediatamente a ação no espaço de ação em questão. Alguns espaços de ação fornecem ações múltiplas. Você não pode usar um espaço de ação sem realizar ao menos uma de suas ações disponíveis.

*\*Conforme o jogo segue, alguns jogadores podem ter mais pessoas do que outros. Pule a vez de jogadores que não possuem mais pessoas para colocar e siga com os jogadores que ainda tenham pessoas para colocar (em sentido horário).*

## Detalhes da Fase Jornada de Trabalho

Nós distinguimos entre espaços de ação permanentes e espaços de armazenagem. Espaços de ação permanentes fornecem as mesmas ações toda rodada. Espaços de armazenagem acumulam bens, oferecendo quantidades variadas de bens em cada rodada.



Quando você usar um espaço de armazenagem, pegue todos os bens do espaço e coloque-os em sua reserva pessoal.



No espaço mostrado aqui, você só pode usar uma melhoria depois de reformar.

Alguns espaços de ação permanentes fornecem ações múltiplas que podem ser realizadas em qualquer ordem (“e/ou”). Outros necessitam que você realize as ações na ordem (“e depois”). Neste espaço que exige ordem, você deve realizar a primeira ação e, só depois, realizar a segunda ação.

Na página 6 do apêndice, você encontrará uma explicação detalhada sobre todos os espaços de ação permanentes. Neste manual, nós focamos nos efeitos dos espaços de ação, procurando explicá-los em contexto.



## 3. Fase de Volta para Casa

Quando todas as pessoas tiverem sido colocadas, ponha-as de volta em seus quartos.

## 4. Colheita

Algumas rodadas terminam com uma colheita, na qual você colhe suas plantações, alimenta sua família, e os animais procriam. A colheita será explicada em detalhe na página 9.

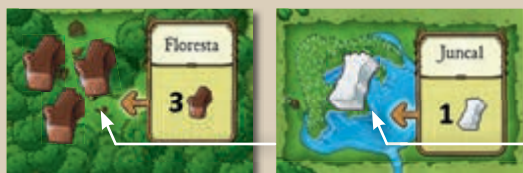
Este símbolo no tabuleiro de jogo indica quais rodadas terminam com uma colheita.



Na fase de Jornada de Trabalho, você tentará cumprir os objetivos mencionados no resumo geral. Como mencionado antes, há três áreas de responsabilidade que não podem ser negligenciadas, mas que podem ser supervisionadas em diferentes momentos do jogo: reformar a moradia e planejamento familiar, procriação de animais, e cultivo. Vamos falar desses objetivos agora.



# Reformar a Moradia e Planejamento Familiar



No começo do jogo, você possui uma moradia de madeira com espaço para apenas 2 pessoas. Se você quiser ampliar a sua família para aumentar o número de ações possíveis em cada rodada, você precisa aumentar a sua moradia antes. Isso requer **materiais para construção** - no começo, madeira e junco - os quais você pode conseguir em espaços de armazenagem como “Floresta” e “Juncal”.

## Adicionando Quartos

Use o espaço de ação “Expansão da Fazenda” e realize a ação **“Construir Quartos”**, usando os materiais para construção necessários: **5 madeiras e 2 juncos**. Pegue uma ficha de quarto de madeira e coloque-a adjacente a outro quarto existente.



O espaço de ação “Expansão da Fazenda”

## Detalhes de Construir um Quarto

- Em apenas uma ação, você pode construir quantos quartos puder, um após o outro.
- Se não houver espaço para um quarto em seu tabuleiro de fazenda, você não poderá adicionar mais quartos.

Agora você possui mais quartos do que pessoas - o pré-requisito para realizar a ação **“Ampliar a Família Somente com Espaço”**. Ao realizar esta ação, coloque uma pessoa de sua reserva pessoal junto à pessoa usada para realizar a ação. No final da rodada, quando suas pessoas voltarem para casa, coloque a nova pessoa em seu quarto próprio: cada pessoa ocupa um quarto. Na rodada seguinte, você terá um turno adicional. Ampliar a família se torna disponível nas rodadas 5, 6 ou 7 (dependendo de quando a carta de espaço de ação “Vontade de ter Filhos” entrar em jogo).



Estas duas pessoas simbolizam mãe e filho.



## Reformar

Nas rodadas 5, 6 ou 7, o espaço de ação “Renovação da Moradia” entra em jogo. Neste espaço, você pode realizar a ação **“Reformar”** para transformar sua casa de madeira em uma casa de argila. Uma ficha de quarto de argila é colocada em cada um dos quartos de madeira impressos em sua fazenda, trocando quartos de madeira adicionais por quartos de argila. Para fazer isso, você deve pagar 1 junco para melhorar o teto e 1 argila por quarto.

Mais tarde você pode reformar sua moradia novamente pagando 1 junco pelo teto e 1 pedra por quarto, transformando-a numa casa de pedra. (Para fazer isso, você tem de virar as fichas de quarto para o outro lado).



Estes quartos de pedra substituem os quartos de argila.

Quando morar em uma casa de argila, você só pode adicionar quartos de argila quando usar o espaço de ação “Expansão da Fazenda”, você deverá pagar 5 argilas e 2 juncos por cada quarto novo – e mais tarde 5 pedras e 2 juncos quando morar numa casa de pedra.

## Detalhes de Reformar

- Quando reforma, você tem de reformar todos os seus quartos de sua moradia. Não é permitido reformar apenas parte de sua moradia.

## As Cartas de Espaço de Ação das Rodadas Finais

Ao caminhar para o final da partida, o crescimento da sua família se acelera. Nas rodadas 12 ou 13, o espaço de ação “Vontade Urgente de ter Filhos” entra em jogo. Este espaço fornece a ação **“Ampliar a Família Mesmo sem Espaço”**, a qual lhe permite ampliar a sua família mesmo sem construir um quarto antes.



## Detalhes sobre Ampliar a Família

- Se você construir um novo quarto depois de realizar a ação “Ampliar a Família Mesmo sem Espaço”, uma de suas pessoas se move imediatamente para o quarto construído. Você não poderia realizar uma ação “Ampliar a Família Somente com Espaço” logo depois, porque não teria espaço.

Na rodada final da partida, um segundo espaço de reformar entra em jogo.

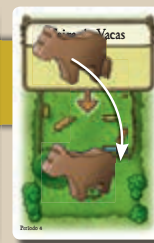


O espaço de ação “Renovação da Fazenda” também melhora sua capacidade de procriação animal (ver seção seguinte).



# Procriação de Animais

Procriação de animais pode ter um papel muito importante na alimentação de sua família. Você pode pegar animais em espaços de armazenagem. Pegue todos os animais do espaço quando usa-lo.



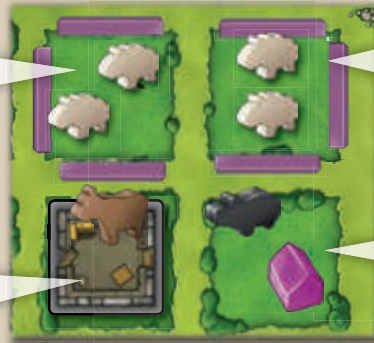
## Opções de Acasalamento Animal

O espaço de armazenagem “Feira de Ovelhas” entra em jogo entre as rodadas 1 e 4; “Feira de Porcos” entra nas rodadas 8 ou 9, e “Feira de Vacas” nas rodadas 10 ou 11.

Diferentemente dos materiais para construção e das plantações de cereais e hortaliças, você não coloca simplesmente seus animais em sua reserva pessoal. **Você precisa poder abrigá-los em seu tabuleiro de fazenda.** Senão, seus animais sairiam vagando! Há vários modos de evitar isso.

A ação “Construir Cercas” lhe permite circundar um ou mais espaços de fazenda com cercas, criando um pasto. Cada jogador possui 15 cercas em sua reserva pessoal. Cada pasto pode abrigar apenas um único tipo de animal, e até 2 animais do tipo escolhido para cada espaço de fazenda que ele cobrir.

Você pode abrigar exatamente 1 animal de qualquer tipo em sua moradia, como seu animal de estimação.



Você pode dobrar a capacidade de um pasto construindo um estábulo nele. Cada jogador possui 4 estabulos em sua reserva pessoal.

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

Para cercar pastos, use o espaço de ação “Cercar”. Cada cerca que construir durante a ação “Construir Cercas” lhe custa 1 madeira. Numa única ação, você pode cercar quantos pastos puder pagar. Você pode construir seu primeiro pasto em qualquer lugar de seu tabuleiro de fazenda - desde que os espaços estejam vazios e sejam contíguos. Qualquer pasto construído depois do primeiro deve ser adjacente ao anterior. Cercas só podem ser construídas se elas criarem um pasto totalmente fechado, com cercas em todos os lados.

## Detalhes sobre Cercar

- Pastos adjacentes compartilham cercas que estão em suas bordas.
- Quando realiza uma ação “Construir Cercas”, você pode subdividir um pasto já existente colocando cercas.

• Os cantos de fichas de quarto não contam como cercas (*mesmo que isso fizesse algum sentido*). O mesmo se aplica a fichas de campo.

• Cercas não podem ser retiradas depois de construídas.

Você pode construir estabulos com 2 madeiras por estábulo ao realizar a ação “Construir Estabulos” no espaço de ação “Expansão de Fazenda” (*trata-se do mesmo espaço de ação que lhe permite construir quartos, ver página 7*).

## Detalhes sobre Construir Estabulos

- Você pode construir no máximo um estábulo em cada espaço de fazenda. O espaço não pode ser coberto por uma ficha.
  - Quartos, campos e pastos devem ser adjacentes a outros quartos, campos e pastos, respectivamente. Esta regra não se aplica a estabulos.
  - Você não constrói estabulos ao mesmo tempo, mas um depois do outro.
  - Certas cartas podem dar uma habilidade especial a um estábulo (*ver páginas 10-11*).
- Cada estábulo pode ter no máximo uma habilidade especial.



Dois estabulos num pasto 1x2 dobram a capacidade do pasto duas vezes. Em vez de abrigar apenas 4 animais, o pasto poderá abrigar até 16 animais do mesmo tipo\*.

\*Como na agricultura da vida real, isso não faz muito sentido em relação à pontuação.

Se você possuir uma melhoria com o símbolo (*ver Fogões e Cozinha na página 10*), você pode transformar animais adquiridos num espaço de armazenagem em alimento diretamente. Neste caso, você não precisará abrigá-los em sua fazenda antes de fazer isso.

**Ações sempre disponíveis:** Seus animais são as únicas coisas em sua fazenda que podem se mover a qualquer momento (*segundo as regras da procriação de animais*). Todo o resto (*quartos, campos, cercas e estabulos*) é imóvel. A qualquer momento você pode descartar animais - como também qualquer outro bem - para o estoque.

# Cultivo

O Cultivo requer um pouco de preparação. Primeiramente, você precisa realizar a ação “Arar um Campo” para adquirir uma ficha de campo. Você pode colocar sua primeira ficha de campo em qualquer lugar de seu tabuleiro de fazenda - desde que o espaço esteja vazio. Qualquer ficha de campo colocada depois deve ser adjacente a uma anterior. Em seguida, você precisa semear. O espaço de ação “Sementes de Cereais” está disponível desde o começo. O espaço de ação fornece a ação “Pegar 1 cereal”, a qual lhe dá 1 cereal para sua reserva pessoal.



Unidos pela vizinhança: os espaços de ação “Cultivo” e “Sementes de Cereais”.



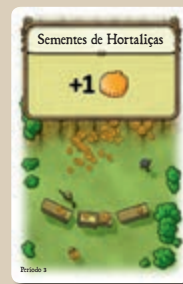
Mais tarde no jogo, as hortaliças ficam disponíveis como uma segunda plantação.

Se você possuir plantações em sua reserva pessoal e campos não plantados em sua fazenda, pode realizar a **ação “Semear”** no espaço de ação apropriado, o qual aparece entre as rodadas (rondas) 1 e 4. Quando você semear, coloque 1 cereal ou 1 hortaliça de sua reserva pessoal num campo vazio e adicione outros 2 cereais e 1 hortaliça do estoque ao topo (*ver ilustração*). As plantações ficam no campo até a colheita. Numa única ação de “Semear”, você pode semear quantos campos não plantados quiser.”

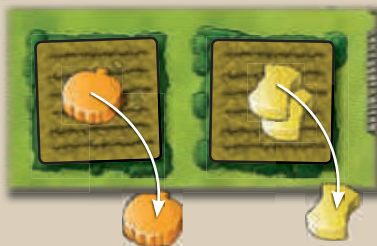


Depois de semear, cada novo campo de cereais contém 3 cereais e cada novo campo de hortaliças contém 2 hortaliças.

Hortaliças se tornam disponíveis nas rodadas 8 ou 9 no espaço de ação “Sementes de Hortaliças”.



Colheita após colheita, você esvaziará lentamente todos os seus campos: em cada colheita você deve pegar 1 cereal ou hortaliça de cada campo e colocá-lo em sua reserva pessoal.



No começo de cada colheita, você pega 1 plantação de cada um de seus campos e coloca-o em sua reserva pessoal.

### Detalhes sobre Cultivo

- Quando semeia, você pode escolher entre todas as plantações que possuir em sua reserva pessoal.
- Toda semente recebida pelo espaço de ação “Sementes” já é considerada uma plantação madura. Você não precisa plantá-la.
- Quando você semeia, não precisa plantar em todo campo vazio que possuir. Os campos podem ficar vazios.
- Você não pode retirar uma ficha de campo de sua fazenda depois que ela foi colocada (*ex: para obter espaço para uma ficha de quarto*).
- Você não tem acesso a sua plantação, até que chegue a colheita. Esta faz com que você mova os cereais e hortaliças para sua reserva pessoal (*ver seção seguinte*). No entanto, durante a pontuação no final do jogo, plantações em seus campos contam como pontos (*ver página 12*).

## Colheita

Há uma colheita no final das rodadas (rondas) 4, 7, 9, 11, 13 e 14, indicada pelo símbolo no tabuleiro de jogo. Cada colheita passa por três fases, jogadas nesta ordem.

### Fase Campo de Colheita

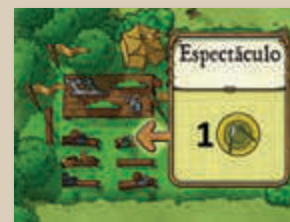
Você deve pegar exatamente 1 plantação de cada um de seus campos e colocá-lo em sua reserva pessoal. Você não pode pular a colheita de seus campos - nem mesmo um.

### Fase da Alimentação

Cada pessoa que já estiver em jogo requer 2 alimentos\*. Exceção: se você ampliou sua família na mesma rodada (ronda), a pessoa “recém-nascida” (*que não realizou uma ação ainda*) requer apenas 1 alimento. Cereais e hortaliças em sua reserva pessoal valem 1 alimento cada.



Você pode fazer sopa de pão com o cereal... *...e comer suas hortaliças cruas.*



O espaço de armazenagem “Espectáculo” só fica disponível numa partida com 4 jogadores.

### Detalhes sobre a Fase da Alimentação

- Como você pode ver, pessoas a mais aumentam o número de ações que você pode realizar. Mas isso também requer mais alimento.
- Você consegue alimento nos espaços de ação “Pescar”, “Diarista”, e “Espectáculo”.
- Plantações fornecem muito mais alimento se você possuir melhorias de e , as quais serão explicadas na seção seguinte.
- Os animais podem se transformar em alimento através das melhorias de . Os animais em si não fornecem alimento.

\*Se não possuir alimento suficiente para alimentar a sua família, você deverá mendigar por alimento, pegando 1 marcador de mendigar para cada alimento que falta. Como cada marcador de mendigar vale 3 pontos negativos durante a pontuação (e não há como se livrar deles), você deve sempre ter certeza de que pode alimentar sua família.

### Fase de Procriação

Depois de alimentar a sua família, seus animais procriam. Se você possuir **ao menos 2 animais do mesmo tipo**, você recebe exatamente um animal (do tipo em questão) do estoque, mas apenas se puder abrigar o novo animal. (*Os animais que vão se reproduzir não precisam estar no mesmo espaço*). É expressamente proibido transformar animais que se procriam ou o recém-nascido em alimento, durante a fase de procriação. Em cada colheita, você recebe **no máximo 1 animal recém-nascido de cada tipo**.

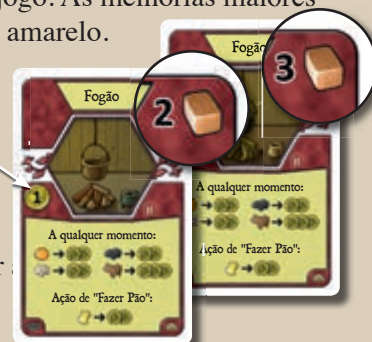


# Melhorias Maiores



Há 10 melhorias maiores no jogo. Você tem acesso a todas. Quando possuir uma melhoria maior, você pode usá-la durante o resto do jogo. As melhorias maiores valem pontos, indicados por um número num círculo amarelo.

*O espaço de ação “Melhoria Maior” é o espaço indicado para construir melhorias maiores. No espaço de ação “Renovação da Moradia”, usar uma melhoria maior é apenas uma ação adicional.*



No canto direito superior de uma carta de melhoria, você encontra o seu custo. Para jogar sua frente, você deve pagar o custo de materiais para construção indicado.



O propósito principal das melhorias maiores é transformar bens em alimento: animais e hortaliças são cozidos, cereais são assados, materiais para construção se tornam produtos artesanais que depois são trocados por alimento.

*Os Fogões estão entre as melhorias maiores mais baratas: um custa 2 argilas, o outro custa 3 argilas.*

## Fogões e Cozinhas

No jogo há dois Fogões e duas Cozinhas. Os Fogões custam menos argilas do que as Cozinhas. Eles são usados para transformar animais e hortaliças em alimento a qualquer momento. O quanto de alimento se consegue com um bem é indicado na carta. *(Cozinhas são mais eficientes do que os Fogões, mas são também mais caras).*

### Detalhes sobre Fogões e Cozinha

- Ao realizar uma ação de “Melhoria Maior”, você pode trocar um Fogão por uma Cozinha, sem ter que pagar qualquer custo adicional de materiais para construção.
- Todas as cartas que lhe permitem transformar animais e hortaliças em alimento possuem um símbolo no canto inferior esquerdo.

A qualquer momento, você pode trocar cereais - e hortaliças - de sua reserva pessoal por 1 alimento cada (ver página 9), mas você conseguirá mais alimento de cada cereal se realizar uma ação “Fazer Pão”: cada cereal assado se torna 2 alimentos através de um Fogão e 3 alimentos através de uma Cozinha.

*No espaço de ação “Uso de Cereais”, você pode decidir como usar os cereais de sua reserva pessoal. Você pode semear um campo com ele (ver página 9) ou transformá-lo em alimento usando uma melhoria.*

## Fornos

Melhorias que lhe permitem fazer pão possuem um símbolo no canto inferior direito. Além do Fogão e da Cozinha, o Forno de Argila e o Forno de Pedra também têm esse símbolo. Quando construir um desses fornos, você receberá imediatamente uma ação de “Fazer Pão”. *(De preferência, você deve construir um forno apenas se tiver cereal para assar).* O espaço de ação de “Uso de Cereais” também fornece tal ação.

## Artesãos

A Marcenaria usa madeira, a Olaria usa argila e a Cestaria usa juncos. Uma vez por colheita, essas melhorias lhe permitem transformar 1 madeira/argila/junco em 2/2/3 alimentos respectivamente. Durante a pontuação (ver página 12), eles permitem a você trocar o material de construção que sobrou em sua reserva pessoal por pontos extras.

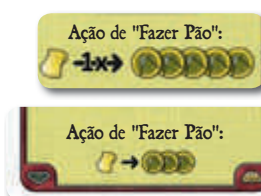
## Poço

*Durante a pontuação, a Marcenaria fornece 1 ponto extra por 3-4 madeiras que sobrem em sua reserva pessoal, 2 pontos extras por 5-6 madeiras, e 3 pontos extras por 7 ou mais madeiras.*

A décima melhoria maior é o Poço. Por 5 rodadas (rondas), ele fornece 1 alimento ao seu dono. Quando construir um Poço, coloque 1 alimento em cada um dos próximos 5 espaços de rodadas (rondas) no tabuleiro de jogo, as quais não estão ainda cobertas por uma carta de espaço de ação, se possível. No começo dessas rodadas (rondas), você recebe o alimento do espaço de rodada (ronda).



*Se você possuir o Forno de Argila e uma Cozinha e realizar a ação “Fazer Pão”, você pode transformar 1 cereal em 5 alimentos e cada cereal adicional em 3 alimentos.*



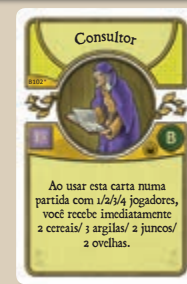
Você pode encontrar mais informações sobre melhorias maiores no apêndice, começando na página 2.





# Cartas da Mão

As melhorias maiores ficam viradas para cima no tabuleiro de estoque. Melhorias menores e ofícios ficam na mão, até que você as jogue. É aí que, o texto da parte de baixo da carta entra em efeito. Enquanto a carta estiver na mão, não afeta o jogo de nenhuma maneira. Cartas jogadas podem mudar as regras: o texto de uma carta sempre tem prioridade sobre o manual. Você não comprará cartas adicionais durante o jogo, então deverá fazer o melhor que puder com as 7 melhorias menores e os 7 ofícios obtidos no começo do jogo.



Exemplo: Quando jogar esta carta, você recebe imediatamente 2 cereais, 3 argilas, 2 juncos ou 2 ovelhas, dependendo do número de jogadores 1, 2, 3, ou 4 respectivamente.

## Detalhes das Cartas da Mão

- Se uma carta disser algo como “se uma condição a/b/c for atendida, você recebe A/B/C”, no máximo uma dessas condições pode ser atendida num momento exato: a está ligado a A, b a B e c a C. (Para mais detalhes sobre as frases frequentemente usadas nas cartas, ver páginas 3 a 6 do apêndice).

## Melhorias Menores

Quando realizar uma ação de “Melhoria Maior ou Menor”, você pode escolher se vai construir uma melhoria maior ou jogar uma melhoria menor. Você pode também jogar uma melhoria menor quando pegar o indicador de primeiro jogador no espaço de ação “Lugar de Encontro” (ver página 12), ou quando ampliar sua família no espaço de ação “Vontade Normal de ter Filhos” (ver página 7).

Como nas melhorias maiores, você encontra o custo no canto superior direito. No entanto, algumas melhorias menores podem indicar um pré-requisito: somente se o pré-requisito for atendido você poderá jogar tal carta. Os pré-requisitos pedem apenas que você tenha algo, e não pedem pagamento.

A maioria das melhorias menores e todas as melhorias maiores valem pontos no final do jogo. O símbolo amarelo na carta diz quantos pontos ela vale. Como no caso dos artesãos (ver página 10), algumas melhorias menores podem fornecer um número variado de pontos extras.



O símbolo de ponto extra (1) é um lembrete sobre os pontos extras em potencial. O Tear fornece 1 ponto extra para cada 3 ovelhas.

O Tear sozinho vale 1 ponto. (1)

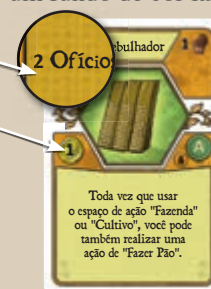
Algumas melhorias menores são **cartas viajantes**: quando você joga tais cartas, deverá seguir as instruções e passar a carta em questão para o jogador à sua esquerda. Essas cartas são indicadas pela flecha apontando para a esquerda.

## Ofícios

Os espaços de ação de “Aprendizado” lhe permitem jogar exatamente uma carta de ofício de sua mão, colocando-a virada para cima à sua frente. No espaço de ação “Aprendizado” acima de “Diarista”, o primeiro ofício é gratuito. Todo ofício adicional jogado depois custa 1 alimento. Em partidas com 3 e 4 jogadores, há um espaço de “Aprendizado” adicional. Numa partida com 3 jogadores, cada ofício jogado nesse espaço custa 2 alimentos. Numa partida de 4 jogadores, os primeiros dois ofícios custam 1 alimento, depois eles custam 2 alimentos. Esses custos são chamados de “custos de ofício”. (Há poucos ofícios que pedem um custo adicional, o qual é descrito no texto da carta).



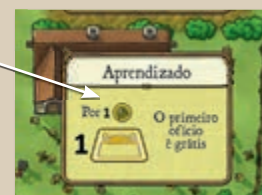
As melhorias maiores possuem um fundo de cor vermelha, as melhorias menores possuem um fundo de cor laranja.



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



Basicamente, a “Barraca de Feira” lhe permite trocar 1 cereal por 1 hortaliça.



O Intendente da Casa é um tipo de carta especial. Esta carta desafia os jogadores a construir uma moradia com o maior número de quartos. Quem vencer este desafio recebe 3 pontos extras (se houver empate, os dois jogadores ganham os pontos extras).

Mais detalhes sobre ofícios e melhorias menores são encontrados na página 2 do apêndice.



## Jogador Inicial

O jogador inicial não muda automaticamente de uma rodada (ronda) para outra. Para se tornar o jogador inicial, você precisa usar o espaço de ação “Lugar de Encontro”. (Se nenhum jogador utilizar tal espaço, o indicador de primeiro jogador permanece com o seu dono atual.)



Quando usar o espaço de ação “Lugar de Encontro”, você também poderá jogar uma melhoria menor.

## Fim do Jogo e Vencedor

O jogo termina no final da 14ª rodada (ronda), depois da colheita final. Uma tabela ao lado no tabuleiro de jogo mostra pelo que você ganha pontos no final do jogo: basicamente, você ganha pontos por tudo menos alimento.

A primeira linha mostra que 0-1 campos valem 1 ponto negativo, 2 campos valem 1 ponto, 3 campos 2 pontos, etc. De maneira similar, você ganha pontos por pastos, plantações e animais.

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

### Detalhes sobre Pontuação

- Se bens em cartas fornecem pontos ou não, dependendo do texto. Veja as regras exatas nas últimas páginas do apêndice.
- Quando for pontuar cereais e hortaliças, conte todos os cereais em sua reserva pessoal, em seus campos, e em qualquer carta identificada como campo.
- Animais e pessoas em cartas que fornecem espaço para eles, contam também, a menos que algo diga o contrário.



Você pode se familiarizar com os valores exatos durante o jogo. É importante lembrar que **você perde 1 ponto** por espaço sem utilização em sua fazenda.

Além disso, você ganha pontos pelo estado de reforma de sua moradia, por suas pessoas (*membros da família*), por melhorias à sua frente, bem como estábulos cercados. Uma descrição detalhada de todas as categorias de pontuação pode ser encontrada nas últimas páginas do apêndice.

O jogador com mais pontos ganha. No caso de empate, o jogador com **mais materiais para construção sobrando em sua reserva** pessoal ganha. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham o título de vencedores.



## Número de componentes

Os únicos componentes que são intencionalmente limitados em número são as cinco pessoas, quatro estábulos, e 15 cercas. Se qualquer outro componente que esteja disponível para todos os jogadores se esgotar, use as fichas de bens ou improvise. Há fichas de bens para 2 hortaliças, 3 cereais, 4 animais (*um marcador para cada tipo*), e 5 materiais para construção (*um marcador para cada tipo*).



Animais podem ser “quadruplicados”. Este pasto duplo contém 4 javalis.



Esta ficha de bens representa 2 hortaliças nesse campo.

## Partida para 1 jogador

Numa partida de 1 jogador, você começa o jogo com 0 alimentos. Você joga turnos, seguindo as regras das partidas com 2 jogadores, com algumas exceções: suas pessoas adultas precisam de 3 alimentos nas fases de Alimentação (*recém-nascidos ainda precisam de apenas 1 alimento*). Apenas 2 madeiras em vez de 3 são colocadas no espaço de armazenagem “Floresta” em cada rodada (ronda). Depois de jogar uma carta viajante que você passaria para o jogador à sua esquerda, você retira a carta de jogo. (*Veja também o modo campanha na página 10 do apêndice*). Se quiser, você pode escolher suas cartas da mão e mesmo a ordem em que as cartas de espaço de ação entram em jogo.



© 2016 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Germany.

Criador e editor: Uwe Rosenberg  
Supervisor de testes das cartas: Chris Deotte  
Ilustrações e design: Klemens Franz

Versão Portuguesa  
Tradução: Rodrigo Sponchiado Uemura  
Adaptação gráfica: Ana Lopes

**DEVIR**

Brasil  
www.devir.com.br  
Portugal  
www.devir.pt