

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

EDIFICIOS EN LA GRANJA

Un juego de Uwe Rosenberg para 2 jugadores, a partir de 13 años

INTRODUCCIÓN

Edificios en la granja es una expansión para el juego de dos jugadores **Agricola: Animales en la granja**. Esta caja incluye nuevos edificios que añadirán versatilidad a tus partidas.

COMPONENTES

En troqueles

- 1 terreno adicional
- 27 losetas de edificios especiales
- 1 loseta de establo (gran establo en el reverso)

y este reglamento

Edición:

Hanno Girke, Thalke Hilgen,
Hans-Rasmus Steinke

Ilustración:

Klemens Franz | atelier 198

Traducción:

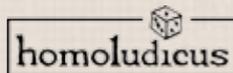
Maite Madinabeitia

LA EXPANSIÓN

Introducid los siguientes cambios cuando queráis jugar con los edificios de esta expansión:

- hay disponibles **5 terrenos adicionales**.
- hay disponibles **5 losetas de establo**.
- hay disponibles **8 losetas de edificios especiales** por partida: 4 del juego básico y 4 de esta expansión. Mezclad las losetas de la expansión (*con un pájaro en el reverso*) y escoged 4 de ellas al azar.

Atención: se considera que solo las parcelas en posición horizontal o vertical son adyacentes. Algunos edificios solo pueden contener un tipo de animal.



www.homoludicus.org

© 2012 HomoLudicus Juegos, S.L.
08150 - Parets del Vallès,
España.

Para preguntas, comentarios
o sugerencias:

info@homoludicus.org



Acaballadero: puedes guardar hasta 2 caballos en cada parcela sin usar que sea adyacente al Acaballadero en sentido vertical u horizontal. El Acaballadero puede contener hasta 2 caballos, pero ningún otro animal.



Almacén de comida: el Almacén de comida tiene un valor de 3 puntos al final de la partida, siempre y cuando hayas construido un mínimo de 5 comederos (de lo contrario no dará ningún punto). Nada más construirlo, construye 1 comedero de manera gratuita.



Almiar: consigues 1 oveja, 1 vaca y 1 caballo nada más construirlo.



Aserradero: una vez construido, paga 1 madera menos para construir comederos, establos o edificios especiales que necesiten madera.



Campo de forraje: debes tener como mínimo 2 animales de cada tipo para construir el Campo de forraje. Nada más construirlo, consigues 1 oveja, 1 cerdo, 1 vaca y 1 caballo.



Carpintero: al comienzo de cada fase de procreación puedes pagar 2 maderas para construir 1 comedero de manera inmediata.



Carpintero de obra: puedes trasladar tus establos y comederos en cualquier momento. Esto es igualmente aplicable al Establo de vacas y la Pociuga, pero no a los Grandes establos.



Caserón de madera: el Caserón de madera se construye sobre la cabaña impresa en el tablero. Tiene un valor de 4 puntos al final de la partida, siempre y cuando tengas 4 unidades de madera en tu reserva (de lo contrario no dará ningún punto). Este edificio puede contener hasta 4 animales del mismo tipo.



Centro de cría: el Centro de cría puede acoger un máximo de 1 oveja, 1 cerdo, 1 vaca y 1 caballo. Sin embargo, deberás mover estos animales a otro lugar durante la fase de procreación para así dejar espacio a las crías que pudieran tener.



Centro de reproducción: realiza una fase de procreación adicional al final de la partida, de modo que tus animales críen dos veces en la última ronda. El Centro de reproducción puede contener hasta 2 animales del mismo tipo.



Comerciante de animales: en cualquier momento de la jornada laboral de cada ronda puedes cambiar 2 animales de diferente tipo por 1 animal distinto a tu elección tantas veces como quieras. Esta opción no está disponible en la fase de procreación y, por lo tanto, no puede alojar a las crías que se obtengan en ese turno. El Comerciante de animales puede contener hasta 2 animales del mismo tipo.



Constructor de vallas: consigues una acción de "Vallas" nada más construirlo. Tendrás que pagar la madera necesaria para construir las vallas, pero no hará falta usar un trabajador (por lo que la acción "Vallas" no quedará ocupada a causa de esta acción extra). El Constructor de vallas puede contener 1 animal.



Criadero: solo necesitas 1 animal de cada tipo para obtener descendencia de ellos en la fase de procreación de cada ronda.



Entarimador: consigues 1 cerdo o 1 vaca nada más construir este edificio.



Establo de vacas: el Establo de vacas tiene un valor de 4 puntos al final de la partida, siempre y cuando tengas un mínimo de 11 vacas (de lo contrario no dará ningún punto). Nada más construirlo consigues 1 vaca. Este edificio puede contener hasta 3 vacas, pero ningún otro animal. El Establo de vacas se considera un establo, por lo que puede convertirse en un Gran establo mediante la acción correspondiente.



Estanque de patos: debes tener como mínimo 6 parcelas sin usar para construir el Estanque de patos. Consigues 1 junco de la reserva general nada más construirlo.



Finca: consigues 1 vaca nada más construir este edificio. Obtienes además 1 terreno que deberás colocar en tu granja de inmediato (siempre y cuando aún haya terrenos disponibles). La Finca puede contener hasta 3 animales del mismo tipo.



Gran anexo: el Gran anexo tiene un valor de 2 puntos por cada edificio adyacente a él en sentido vertical u horizontal al final de la partida, por lo que su valor puede oscilar entre 0 y 8 puntos. El Gran anexo puede contener hasta 2 animales del mismo tipo.



Granja de caballos: por cada cría que tengan tus caballos en la fase de procreación puedes colocar 1 cerca de tu propia reserva de manera gratuita. La Granja de caballos puede contener hasta 2 caballos, pero ningún otro animal.



Granja de ganado: cada vez que amplíes tu granja con 1 terreno, puedes cambiar como máximo 1 de tus animales por 1 vaca. La Granja de ganado puede contener hasta 3 vacas, pero ningún otro animal.



Pequeño anexo: el Pequeño anexo tiene un valor de 2 puntos por cada edificio adyacente a él en sentido vertical u horizontal al final de la partida, por lo que su valor puede oscilar entre 0 y 8 puntos. El Pequeño Anexo puede contener 1 animal.



Perreras: puedes guardar 1 oveja en cada parcela sin usar de la fila central e inferior de tu granja como si contuvieran un comedero. Estas parcelas no lindan con el bosque.



Pocilga: la Pocilga tiene un valor de 4 puntos, siempre y cuando tengas un mínimo de 13 cerdos al final de la partida (de lo contrario no dará ningún punto). Consigues 1 cerdo nada más construirla y puede contener hasta 3 animales de esta clase, pero ningún otro. La Pocilga se considera un establo, por lo que puede convertirse en Gran Establo mediante la acción correspondiente.



Pocilga de jabalíes: puedes guardar 1 cerdo en cada parcela sin usar de la fila superior del tablero de granja (junto al bosque), como si tuviera 1 comedero. La Pocilga de jabalíes puede contener hasta 2 cerdos, pero ningún otro animal.



Pozo: si es posible, al comienzo de las rondas 6, 7 y 8 construye 1 comedero de manera gratuita antes de que el jugador inicial realice su primera acción del turno.



Puesto de venta: este edificio debe ser adyacente al camino que aparece en la parte inferior del tablero de granja. Consigues 1 animal y 1 recurso a tu elección nada más construirlo. El Puesto de venta puede contener 1 oveja, pero ningún otro animal.



Taller casero: consigues una acción de “Establo” justo antes de cada fase de procreación. Debes pagar 3 piedras y 1 junco para construir 1 establo básico. Esta acción no requiere usar tus trabajadores.

