

Uwe Rosenberg AGRICOLA

**MORE BUILDINGS
BIG AND SMALL**

Di Uwe Rosenberg per 2 giocatori, 13 anni o più

PANORAMICA

"**MORE BUILDINGS BIG AND SMALL**" (Più costruzioni grandi e piccole) è un'espansione per il gioco base a 2 giocatori "Agricola - Tutte le Creature Grandi e Piccole". Permette di ampliare con nuovi edifici speciali che cambieranno il corso del gioco.

COMPONENTI DEL GIOCO

Parti in cartone:

1 Espansione Fattoria

27 Edifici Speciali

* 1 "Stalla" / "Fienile"

e queste regole

NB:

Rispetto alla versione Italiana, questa tessera ha i nomi invertiti!

UK = "Stalla / Fienile"

IT = "Fienile / Stalla"

Editing:

Hanno Girke, Thalke Hilgen,
Hans-Rasmus Steinke

Illustration:

Klemens Franz | atelier 198

© 2012 Lookout Games

Made in Germany

English language publisher:

Z-Man Games, Inc. © 2012

3250, F.X. Tessier,

Vaudreuil-Dorion

Québec, Canada, J7V 5V5

For questions, comments

and requests:

info@zmangames.com

Z-MAN
games

www.zmangames.com

Traduzione Italiana a cura di
"Vladrack" per Tana dei Goblin

Versione 001

NOTA: La presente traduzione non
sostituisce in alcun modo il regolamento
originale del gioco. Il presente
documento è da intendersi come un
aiuto per i giocatori di lingua italiana
per comprendere le regole del gioco.
Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini
sono detenuti dal legittimo proprietario.

L'ESPANSIONE

Quanto segue si applica quando si gioca con l'espansione degli edifici:

■ Ci sono **5 espansioni fattoria**.

■ C'è una **quinta " *Stalla*" in gioco**.

■ Ci sono **8 edifici speciali** in gioco - 4 dal gioco base e 4 da questa espansione. Mischia le tessere dell'espansione e pescane 4 a caso.

(Le tessere dell'espansione mostrano un uccello nella parte posteriore)

Note: Adiacente significa orizzontalmente o verticalmente adiacente. Alcune costruzioni possono ospitare solo uno specifico tipo di animale.

** EDIFICI SPECIALI **



Animal Trader: In qualsiasi momento e per qualsiasi numero di volte durante la fase di lavoro, è possibile scambiare due animali di tipo diverso per 1 animale di un altro tipo. (Non è possibile farlo durante la fase di allevamento per fare spazio ai neonati). È possibile ospitare fino a 2 animali dello stesso tipo sulla tessera "Animal Trader".



Barn Floor Manufacturer: Prendere dalla riserva immediatamente 1 maiale o 1 mucca quando si costruisce il "Barn Floor Manufacturer".



Breeding Station: Alla fine del gioco, solo il possessore ottiene una fase ulteriore d'allevamento. In altre parole, i vostri animali si allevano due volte alla fine del round. È possibile ospitare fino a 2 animali dello stesso tipo nella "Breeding Station".



Carpenter: È possibile riposizionare tutte le tue stalle e le mangiatoie nella fattoria in qualsiasi momento. Ciò vale anche per qualsiasi altro edificio chiamato "Stall" (ma non "Stable"), come "Cow Stall" e the "Pig Stall".



Cattle Farm: Ogni volta che si aggiunge un espansione campi alla fattoria, puoi scambiare uno dei tuoi animali per 1 mucca. È possibile ospitare fino a 3 mucche in un'azienda "CattleFarm", ma non altri animali.



Country House: Immediatamente prendere 1 mucca quando si costruisce la "Country House". Inoltre aggiungere subito una espansione campi alla fattoria se ce ne sono disponibili. È possibile ospitare fino a 3 animali dello stesso tipo nella casa di campagna.



Cow Stall: Alla fine del gioco "Cow Stall" vale 4 punti se avete almeno 11 mucche. In caso contrario, vale 0 punti. Immediatamente prendere 1 mucca quando si costruisce la "Cow Stall". È possibile ospitare fino a 3 mucche in essa, ma non altri animali. La "Cow Stall" è considerata uno stalla e può essere trasformata in qualsiasi "Stabile" attraverso l'azione corrispondente.



Dog House: È possibile ospitare una pecora per ogni spazio della fattoria non occupato della fila centrale e in basso, come se ci fosse una mangiatoia. (Queste righe non devono toccare la foresta.)



Duck Pond: Il "Duck Pond" può essere costruito solo se si dispone di almeno 6 spazi agricoli inutilizzati. Immediatamente prendere 1 canna dalla riserva quando si costruisce il "Duck Pond".



Farm Shop: La "Farm Shop" (o Farm Store) ha bisogno di essere costruita adiacente alla strada. (La strada è raffigurata nella parte inferiore della vostra fattoria.) Immediatamente prendere 1 materiale da costruzione e 1 animale a scelta durante la creazione del "Farm Shop". È possibile ospitare una pecora nella "Farm Shop", ma nessun altro animale.



Farm Well: Se possibile, all'inizio del round 6, 7 e 8, costruisci 1 mangiatoia gratuitamente prima che il giocatore iniziale piazzì il suo primo operaio.



Feed Storehouse: Alla fine del gioco, il "Feed Storehouse" vale 3 punti se si dispone di almeno 5 mangiatoie. In caso contrario, vale 0 punti. Immediatamente costruire 1 mangiatoia gratuitamente quando si costruisce il "Feed Storehouse".



Fence Manufacturer: Dopo aver costruito il "Fence Manufacturer", immediatamente si deve svolgere un'azione di costruzione di recinti ("Fences"). Non collocare un lavoratore a questo scopo. Pagare con il legno per le recinzioni come al solito. Lo spazio azione "Fences" non viene bloccato da questo. Si può ospitare 1 animale sul "Fence Manufacturer".



Fodder Beer Field: Il "Fodder Beer Field" può essere costruito solo se si dispone di almeno 2 animali di ogni tipo. Quando si costruisce il "Fodder Beer Field" prendere immediatamente 1 pecora, 1 maiale, 1 mucca e 1 cavallo.



Hay Rack: Prendere immediatamente 1 pecora, 1 mucca e 1 cavallo quando si genera il "Hay Rack".



Home Workshop: All'inizio di ogni fase d'allevamento ("Breeding Phase"), si può pagare 3 pietre e 1 canna per costruire esattamente 1 stalla. (Questo accade fuori della fase iniziale e non richiede un lavoratore.)



Inseminator Center: Nella fase di allevamento ("Breeding Phase"), alla fine di ogni turno, hai bisogno di avere solo 1 animale di ogni tipo per ricevere un neonato di quel tipo.



Joinery: All'inizio di ogni fase di allevamento ("Breeding Phase"), è possibile pagare 2 legni per costruire immediatamente una mangiatoia.



Large Extension: Alla fine del gioco, il "Large Extension" vale 2 punti per ogni costruzione adiacente orizzontalmente o verticalmente, cioè tra 0 e 8 punti. È possibile ospitare fino a 2 animali dello stesso tipo nel "Large Extension".



Log House: La "Log House" viene costruita sopra la struttura abitativa ("Cottage"). Alla fine del gioco, vale la pena 4 punti se si dispone di almeno 4 legni nella vostra riserva. In caso contrario, vale 0 punti. È possibile ospitare fino a 4 animali dello stesso tipo nella "Log House".



Pig Stall: Alla fine del gioco "Pig Stall" vale 4 punti se avete almeno 13 maiali. In caso contrario, vale 0 punti. Immediatamente prendere 1 maiale quando si costruisce la "Pig Stall". È possibile ospitare fino a 3 maiali in essa, ma non altri animali. La "Pig Stall" è considerato uno stalla e può essere trasformata in qualsiasi "Stabile" attraverso l'azione corrispondente.



Ranch: Ogni volta che si riceve 1 nuovo cavallo durante la fase di allevamento ("Breeding Phase"), è possibile costruire una staccionata liberamente dalla propria riserva. È possibile tenere fino a 2 cavalli sul "Ranch", ma non altri animali.



Rearing Station: La "Rearing Station" consente di ospitare fino a 1 pecora, 1 maiale, 1 mucca e 1 cavallo. Tuttavia, è necessario essere in grado di spostare questi animali altrove durante la fase di allevamento ("Breeding Phase") per fare spazio per gli animali appena nati.



Sawmill: Quando si ha la "Sawmill", si paga 1 legno di meno quando si costruisce una mangiatoia, una stalla o un edificio speciale che richiede legno.



Small Extension: Alla fine del gioco, la "Small Extension" vale 2 punti per ogni costruzione adiacente orizzontalmente o verticalmente, cioè tra 0 e 8 punti. È possibile ospitare fino a 1 animale nella "Small Extension".



Stud: È possibile ospitare fino a 2 cavalli su ogni spazio libero che è orizzontalmente o verticalmente adiacente a questo edificio. È inoltre possibile ospitare fino a 2 cavalli sulla "Stud", ma non altri animali.



Wild Boar Pen: È possibile mantenere 1 maiale su ogni spazio della fattoria non utilizzato della riga superiore (vicino al foresta), come se ci fosse una mangiatoia non chiusa in un recinto. È possibile tenere fino a 2 maiali nella "Wild Boar Pen", ma nessun altro animale.

