



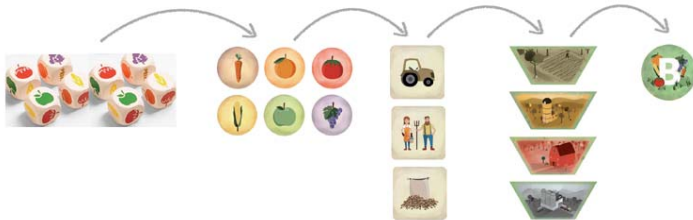
Granjeros (v.2)

Diseñado por Diego Uribe y Cristóbal Valenzuela

4-5 jugadores / 60 minutos / 12+

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / www.jck.cl)

Los jugadores adquirirán terrenos agrícolas que utilizarán para obtener cosechas. Las cosechas las invertirán en recursos que les permitirán desarrollar sus terrenos para en colaboración con un compañero producir aún más y ganar puntos B.



PREPARACION

- Coloca el tablero al centro de la mesa.
- Coloca las 7 fichas de agua en el pozo. Rodea el pozo con cercos.
- Deja los demás cercos a un costado.
- Forma las reservas de fichas de cosecha, recursos y terreno.
- Cada jugador recibe:
 - 6 árboles en su color.
 - 2 losetas de terreno huerto/granero.
 - 1 resumen de intercambios
- Elección de terrenos iniciales:
Comenzando por el jugador inicial y luego en sentido horario cada jugador:
 - Escoge una casilla vacía del tablero y coloca un árbol y un huerto en ella.
 - Lanza el dado de cosecha y coloca la ficha correspondiente sobre el árbol.
 - Cerca el perímetro del árbol.El proceso se repite una segunda vez, pero ahora comienza el último en colocar un árbol y luego en sentido contra horario.

TURNO

Fase 1: Producción de cosechas

- Retirar una ficha de agua
- Lanzar los dados
- Obtener fichas de cosecha
- Obtener basura y perder puntos B
- Eliminar basura y cosechas

Fase 2: Desarrollo

- Obtener recursos
- Levantar cercas
- Desarrollar terrenos
- Colocar cosechas en los terrenos de valoración
- Reponer agua

FASE 1: PRODUCCIÓN DE COSECHAS

Se deben llevar a cabo los siguientes pasos en orden.

A. RETIRAR UNA FICHA DE AGUA

- Toma una ficha de agua del pozo.
Si al menos 1 jugador ya tiene 5 puntos B → Debes tomar 2 fichas de agua en lugar de 1.
- Si quedan 3 o menos fichas → Sequía. (afecta la producción).
- Si no quedan fichas → Sequía total.
 - Cada jugador decide si devuelve agua al pozo. Debe pagar 1 cosecha por cada agua devuelta.Los jugadores que no tengan cosechas → Pueden cambiar fichas de recurso por fichas de cosecha a la misma tasa de la tabla de intercambio.

B. LANZAR LOS DADOS

- El jugador activo lanza los 8 dados.

C. OBTENER FICHAS DE COSECHA

- Verificar que tipo de cosechas se producen:

Cantidad de agua en el pozo	→ Set necesario
4 a 7	→ Par
3 o menos (sequía)	→ Trío
- Si hay más de un set para el mismo tipo de cosecha → esos sembradíos producen por cada set.
- Para determinar la producción multiplicar la cantidad de sets por la producción del tipo de terreno.
 - Huerto → sets x 1
 - Granero /Granjas → sets x 2
 - Industria → sets x 3
- Los jugadores que compartan terreno pueden repartirse la cosecha de dicho terreno como deseen. De no existir acuerdo cada jugador se queda con lo suyo.

D. OBTENER BASURA Y PERDER PUNTOS B

- Si un jugador acumula más de 8 fichas de cosecha → recibe solamente hasta la octava + 1 ficha de basura.
- Si acumulas 3 basuras → Pierdes 1 punto B y descartas las 3 basuras. Si no tienes puntos B → sólo descartas la basura.

E. ELIMINAR BASURA Y COSECHAS

- El jugador en turno puede gastar 2 cosechas cualesquiera para eliminar 1 basura. Puede realizar esto más de una vez.
- Los jugadores que hayan recibido basura este turno pueden eliminar tantas fichas de cosecha como deseen.

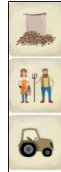
FASE 2: DESARROLLO

El jugador activo puede:

- Negociar con cualquier jugador. Los demás jugadores sólo pueden negociar con el jugador activo.
- Realizar las siguientes acciones en cualquier orden y cualquier cantidad.

A. OBTENER RECURSOS

- Cambiar cosechas por recursos según la tabla.
 - 1 cosecha → Semillas
 - 2 cosechas iguales → Tecnología (tractores)
 - 2 cosechas distintas → Granjeros



B. LEVANTAR CERCAS

- Permite compartir los beneficios y costos relacionados a los terrenos unidos.
- Ambos jugadores deben estar de acuerdo.
- Costo: 3 cosechas cualesquiera, divididas como los jugadores involucrados deseen.
- Ambos terrenos se igualan automáticamente al tipo de terreno más desarrollado de entre ambos. Con ello el jugador cuyo terreno se desarrolla gana los puntos B correspondientes (FAQ: el otro jugador no obtiene el diferencial).
- No se puede levantar una cerca entre una industria y una granja.
- No se pueden volver a colocar las cercas una vez levantadas.
- No se puede levantar más de una cerca por terreno.

C. DESARROLLAR TERRENOS

En caso de terrenos compartidos el costo se paga una sola vez (y se actualizan ambos terrenos). Los jugadores deciden como dividen el costo. Si no se ponen de acuerdo el jugador activo puede decidir pagar la totalidad y evolucionar ambos terrenos.

• Obtener nuevo terreno:

- Costo: 2 cosechas iguales.
- Coloca un árbol en un terreno vacío.
- Cerca el perímetro del árbol.

• Convertir terreno en huerto:

- Costo: 1 semilla + 1 granjero.
- Lanza un dado de producción para definir que se cosechará ahí. Coloca la ficha correspondiente sobre el árbol.
- Evolución en solitario o colaborativa → +0 puntos B

• Convertir huerto en granero:

- Costo: 1 semilla + 2 granjeros
- Voltea la loseta de terreno.
- Evolución en solitario o colaborativa → +1 puntos B

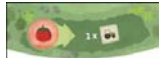
• Convertir granero en granja:

- Costo: 1 semilla + 2 granjeros + 2 tecnologías.
- Reemplaza la loseta de terreno.
- Evolución en solitario o colaborativa → +2 puntos B

• Convertir granero en industria:

- Costo: 4 tecnologías.
- Reemplaza la loseta de terreno.
- Evolución en solitario → +1 punto B
- Evolución colaborativa → +2 puntos B

D. COLOCAR COSECHAS EN LOS TERRENOS DE VALORACIÓN

- Coloca una cosecha propia en un terreno de valoración a elección. 
- Si ya tiene una → devuelve la anterior a la reserva general.
- Cualquier jugador en su turno puede usar el beneficio de las fichas de valoración ya colocadas.
- Según la casilla hacen que a un tipo de cosecha no le afecte la sequía (producen siempre los pares) ó disminuyen a 1 el costo de los granjeros, tractor, eliminar basura o comprar terreno (colocar árbol) respectivamente.

E. REPONER AGUA

- Paga x cosechas para devolver x fichas de agua al pozo.

FIN DEL JUEGO

- Al final de cada turno se debe verificar si uno o más jugadores han alcanzado o superado los 7 puntos B. Si es así, todos ellos serán considerados ganadores.

