

Um jogo de
Andreas Odendahl e Michael Keller
para 1 a 4 jogadores

La

Granjia



ACROSS
THE BOARD



2.0 COMPONENTES E TERMINOLOGIA

CONTEÚDO

- 1.0 Introdução
- 2.0 Componentes e Terminologia
- 3.0 Objetivo do Jogo
- 4.0 Preparação do Jogo
- 5.0 Andamento do Jogo
- 6.0 Fase da Fazenda
- 7.0 Fase de Benefícios
- 8.0 Fase do Transporte
- 9.0 Fase da Pontuação
- 10.0 Fim do Jogo
- 11.0 Jogo Solo

Cada cópia de **La Granja** contém:

- ✿ 1 tabuleiro de jogo
- ✿ 4 tabuleiros individuais para os jogadores (fazendas)
- ✿ 66 cartas de fazenda
- ✿ 9 dados de benefícios
- ✿ 100 marcadores de jogador (prismas octogonais de madeira; 25 de cada uma das 4 cores)
- ✿ 4 discos de madeira (1 de cada uma das 4 cores)
- ✿ 16 fichas de burro de carga (4 fichas por jogador)
- ✿ 38 “moedas” de prata (valores 1 e 3)
- ✿ 66 fichas de pontos de prosperidade (valores 1, 3, 5 e 10)
- ✿ 4 marcadores de ordem de jogo (1, 2, 3 e 4)
- ✿ 24 fichas de telhado
- ✿ 24 fichas de micronegócio
- ✿ 3 marcadores de bloqueio de edifícios (1, 2 e 3)
- ✿ 4 cartas de ajuda
- ✿ 1 livro de regras
- ✿ 1 glossário

2.1 O Tabuleiro de Jogo

O centro do tabuleiro de jogo de **La Granja** representa o mercado do vilarejo de Esporles. Este mercado consiste de espaços hexagonais. Cada espaço possui um valor (número) entre 2 e 6. Em um jogo com 2 ou 3 jogadores, espaços no mercado que apresentam o símbolo “X” não podem ser utilizados (veja 4.0). Nestes jogos, pode-se indicar isso colocando-se marcadores de uma cor fora de jogo nos espaços com um “X”.

Seis edifícios de micronegócio localizam-se no entorno do mercado. Cada edifício possui 4 fileiras, sendo uma para cada jogador. Nelas, há símbolos de bens rurais ou bens de troca (*commodities*), que estão associados ao desenvolvimento destes edifícios. Estes bens precisam ser entregues nos edifícios pelos jogadores. Próximo às fileiras com símbolos, também há espaços para as fichas de micronegócio correspondentes.

Na extensão da borda esquerda do tabuleiro de jogo, estão localizados os espaços de benefícios, com os símbolos das faces 1 a 6 de um dado.

Na parte inferior do tabuleiro, ficam os espaços para as fichas de telhado (dos turnos de jogo 2 a 6). Acima destes espaços, há 4 espaços disponíveis para as fichas de telhado do turno corrente (com o nº 1).

1.0 INTRODUÇÃO

Em **La Granja**, 1 a 4 jogadores controlam pequenas fazendas à beira da lagoa Alpich, perto do vilarejo de Esporles, em Mallorca.

No decorrer do jogo, os jogadores tentam desenvolver constantemente suas fazendas para que elas se transformem na esplendorosa propriedade rural **La Granja**. Eles também buscam entregar bens para o vilarejo. Aqui, velocidade é tudo!

La Granja é um jogo fascinante que requer cuidadoso planejamento. Os jogadores bem-sucedidos são aqueles que aprendem a lidar com a imponderabilidade dos dados e das cartas.



Na borda direita do tabuleiro, localiza-se o medidor de sesta. Ele representa quão descansados os jogadores estão em um turno e determina a ordem de jogo.

2.2 As Cartas de Fazenda

La Granja contém 66 cartas de fazenda. Durante o jogo, os jogadores compram cartas para formar suas mãos e então podem jogá-las (usá-las), encaixando-as embaixo de um dos 4 lados de sua fazenda. Após jogada uma carta, apenas a informação da borda visível da carta fica “ativa” e influencia o jogo. As informações das outras três bordas da carta tornam-se então irrelevantes e sem uso durante todo o resto do jogo.

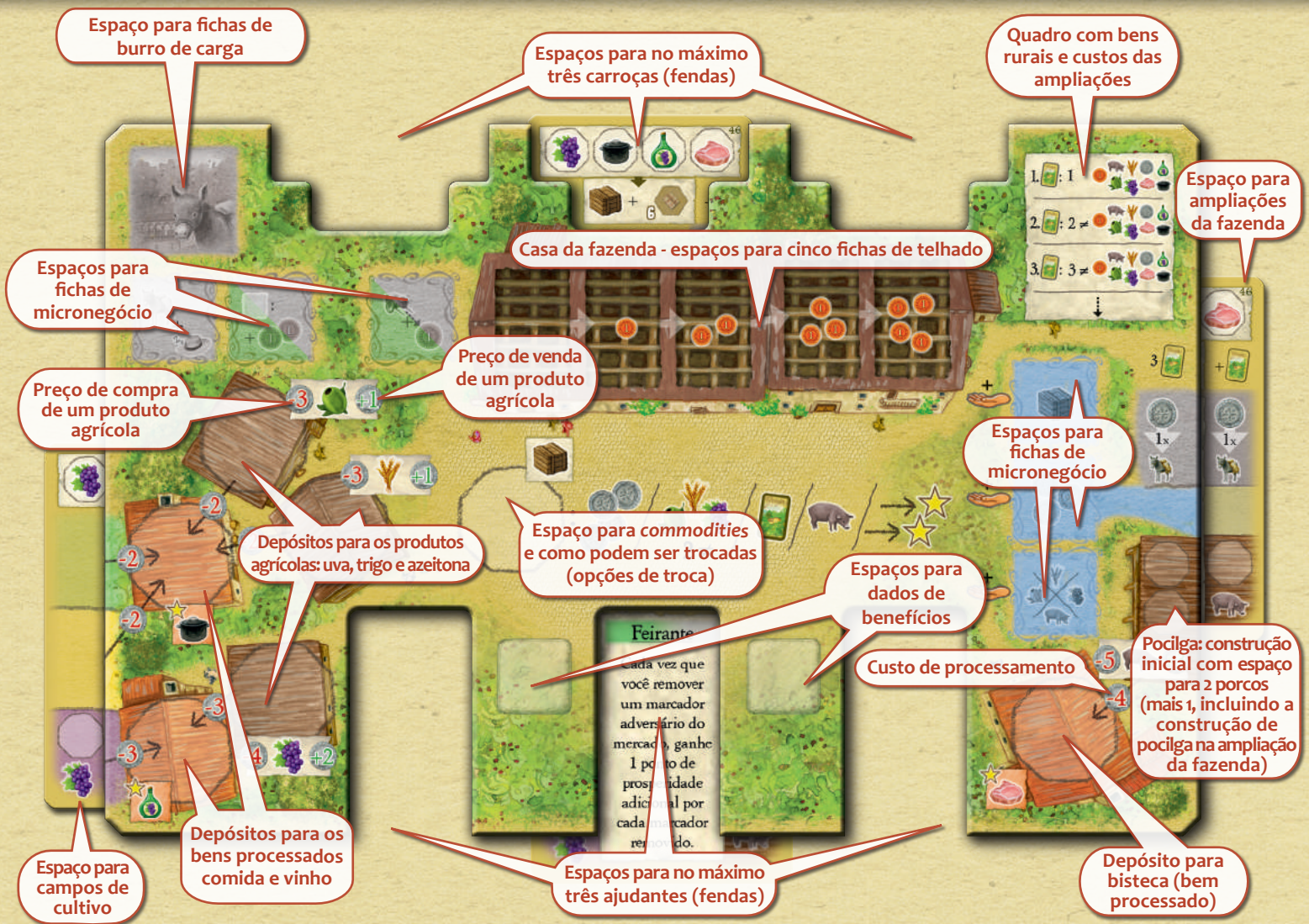
- ✿ Uma carta jogada à esquerda da fazenda é um campo de cultivo (ou campo). Há campos específicos para os 3 produtos agrícolas: azeitona, trigo e uva.
- ✿ Uma carta jogada em uma das três fendas no topo da fazenda é uma carroça (leva produtos às barracas do mercado).
- ✿ Uma carta jogada à direita da fazenda é uma ampliação da fazenda.
- ✿ Uma carta jogada em uma das três fendas na parte inferior da fazenda é um ajudante com habilidades especiais.



2.3 Os Dados de Benefícios

Há nove dados no jogo. Dependendo do número de jogadores, um certo número de dados é utilizado. Os dados são atribuídos aos espaços de benefícios no tabuleiro, durante a Fase de Benefícios.





2.4 Os Tabuleiros dos Jogadores

Cada jogador possui um tabuleiro individual que representa sua fazenda. Nesta fazenda, há seis espaços para fichas de micronegócio adquiridas; vários depósitos para produtos agrícolas ou produtos processados, com indicação por setas dos custos de processamento; preços de compra e venda de recursos; um espaço central de *commodities*; uma construção de pocilga com dois espaços para porcos; um quadro com os bens rurais existentes e os custos para as ampliações da fazenda pagos com esses bens (crescentes por carta adicionada); uma casa da fazenda com cinco espaços para fichas de telhado adquiridas; um espaço para as fichas de burro de carga jogadas; e dois espaços para os dados de benefícios selecionados pelo jogador.

Atenção: Enquanto o espaço para *commodities* e os depósitos de produtos agrícolas e de produtos processados podem receber uma quantidade ilimitada de marcadores, na pocilga só há inicialmente espaço para o máximo de dois porcos.

Cartas de fazenda podem ser colocadas nas quatro bordas da fazenda; uma carta pode ter diferentes funções, de acordo com o seu posicionamento. Na parte superior e na parte inferior da fazenda, há espaço para apenas 3 cartas, uma em cada fenda. Já à esquerda e à direita, as cartas de fazenda podem se sobrepôr umas às outras, aumentando os campos de cultivo ou as ampliações. Não há limite para a quantidade de cartas de fazenda nestas posições laterais.



2.5 Fichas e Marcadores de Jogo

2.5.1 “Moedas” de Prata (prata)

Prata é a moeda em vigor em *La Granja*. O jogo contém moedas com valores 1 e 3. Para facilitar as transações, um jogador pode trocar livremente com o “banco” três moedas de valor 1 por uma de valor 3 e vice-versa. Onde estiver escrito 1 prata, significa uma moeda de prata de valor 1.



2.5.2 Fichas de Ponto de Prosperidade (PP)

Quando um jogador ganhar pontos de prosperidade, ele imediatamente pega o número de fichas de PP correspondente da reserva. Existem fichas de PP com valores 1, 3, 5 e 10. Assim como ocorre com as moedas de prata, os jogadores também podem realizar as trocas necessárias das fichas de PP com a reserva. Os jogadores devem manter seus pontos de prosperidade em segredo durante todo o jogo. Onde estiver escrito 1 PP, significa uma ficha de PP de valor 1.



2.5.3 Fichas de Micronegócio

Cada edifício de micronegócio no vilarejo possui uma ficha específica que dá vantagens quando adquirida. Cada jogador pode conseguir uma ficha para cada edifício de micronegócio. A face da ficha mostra seu efeito instantâneo e o verso mostra seu efeito permanente (veja 8.3.1.).



2.5.4 Fichas de Telhado (telhados)

Cada jogador pode comprar um telhado (ficha de telhado) por turno de jogo. Um telhado sempre traz uma vantagem. Adicionalmente, a partir do segundo telhado adquirido, o jogador ganha pontos de prosperidade, conforme indicado nos espaços para telhado na casa da fazenda nos tabuleiros dos jogadores.



2.5.5 Fichas de Burro de Carga

Cada jogador possui um conjunto idêntico de 4 fichas de burro de carga. Estas fichas mostram o número de entregas (representadas por 1 a 4 burros) e o número de cochilos no medidor de sesta (representados por 0 a 3 chapéus) que o jogador realiza nas etapas 2 e 3 da Fase do Transporte (veja 8.o).



2.5.6 Marcadores de Bloqueio de Edifícios

La Granja contém três marcadores de bloqueio de edifícios. No começo do jogo, eles são colocados em três dos seis edifícios de micronegócio do vilarejo e barram o acesso a eles neste momento inicial.



2.5.7 Marcadores de Ordem de Jogo

Estes marcadores registram a ordem da vez dos jogadores em determinado momento do jogo.



2.6 Cartas de Ajuda

As cartas de ajuda resumem, na parte da frente, a sequência de um turno de jogo de forma compacta. Além disso, no verso, são listadas esquematicamente as formas de se ganhar pontos de prosperidade.



2.7 Componentes de Madeira

2.7.1 Marcadores de Jogadores (Marcadores)

Cada jogador recebe 25 marcadores na cor escolhida. Dependendo do posicionamento do marcador de jogador na fazenda ou no tabuleiro de jogo, ele pode representar diferentes coisas que o jogador possui ou utilizou.



Exemplo: Se um marcador de jogador está no espaço central de *commodities*, ele é uma *commodity*; se está em um campo de cultivo de azeitonas, é uma azeitona; se está no mercado do vilarejo, é uma barraca etc.



Os 25 marcadores são o máximo que um jogador pode ter! No caso raro de um jogador ter seus 25 marcadores em uso, ele precisará retirar um deles de sua fazenda ou do tabuleiro de jogo antes que possa usá-lo novamente.

2.7.2 Discos

Os discos são inicialmente colocados no espaço "0" do medidor de sesta. A partir deste início, os discos avançam durante um turno de jogo. Cada jogador pega o disco da mesma cor de seus marcadores.

2.8 Terminologia

Os termos a seguir possuem um significado específico em *La Granja*:

✿ **Produtos agrícolas:** Há três tipos destes bens no jogo: azeitonas, trigo e uvas. Eles são colocados em campos ou depósitos e podem ser processados. Todos os produtos agrícolas recebidos por um jogador que não advenham das safras dos campos de cultivo devem ser colocados nos respectivos depósitos.

❖ **Recursos:** Porcos (o tradicional *porc negre*), azeitonas, trigo e uvas são os recursos existentes no jogo. Eles podem ser comprados, vendidos ou processados.

❖ **Processamento (produtos processados):** Azeitonas e trigo são processados em comida, uvas são processadas em vinho e porcos em bisteca. Um processamento normalmente custa prata.

❖ **Benefícios (Dados de benefícios):** Um jogador recebe benefícios por meio de dados. Benefícios podem ser um ou mais recursos, prata, uma entrega, um ou dois processamentos gratuitos, um ou dois avanços no medidor de sesta e comprar ou jogar uma carta.

❖ **Legenda de cores:** As quatro fases de um turno de jogo e suas várias etapas são legendadas por cor.

- I Fase da Fazenda – azul
- II Fase de Benefícios – verde
- III Fase do Transporte – cinza
- IV Fase da Pontuação – vermelho

❖ **Commodity/Commodities:** Commodities são os bens que se trocam por vantagens (recursos ou ações) e possuem o desenho de uma caixa de madeira.



❖ **Fazenda:** O tabuleiro de um jogador, acrescido das cartas de fazenda utilizadas (encaixadas), representam sua fazenda.

❖ **Bens rurais:** Um conceito fundamental no jogo, que inclui o seguinte:

- ↻ prata
- ↻ pontos de prosperidade
- ↻ produtos agrícolas: azeitona, trigo, uva
- ↻ bens processados: comida, vinho, bisteca
- ↻ porcos

No canto direito superior da fazenda dos jogadores, há um quadro com a visão geral dos custos das ampliações da fazenda e todos os bens rurais existentes.

❖ **Entrega:** Um símbolo de burro de carga representa uma entrega. Pode-se realizar uma entrega tanto para um edifício de micronegócio no vilarejo quanto para uma das carroças estacionadas na própria fazenda do jogador.

3.0 OBJETIVO DO JOGO

Durante seis turnos de jogo, os jogadores desenvolvem suas fazendas e entregam bens para o vilarejo de Esporles. Isso lhes renderá pontos de prosperidade.

Os jogadores possuem duas formas principais para obterem pontos de prosperidade (PP):

1. Assim que um jogador tiver abastecido um edifício de micronegócio por completo, ele consegue PP e uma ficha de micronegócio deste edifício, com um efeito especial (veja 8.3.1).
2. Ao usar cartas no topo de sua fazenda como carroças, o jogador pode fazer entregas de bens a elas. Quando estiverem carregadas por completo, ele as envia para o mercado de Esporles. Então, o jogador ganha PP e uma commodity como recompensa (veja 8.3.3).

É importante observar as ações de outros jogadores para agir rapidamente e se ajustar aos caprichos dos dados e das cartas.

O jogador que tiver mais pontos de prosperidade ao fim do jogo será o vencedor e o novo dono da propriedade **La Granja!**

4.0 PREPARAÇÃO DO JOGO

O tabuleiro de jogo é colocado ao alcance de todos.

Cada jogador recebe uma fazenda, 25 marcadores de jogador na cor escolhida, um conjunto com quatro fichas de burro de carga (com 1, 2, 3 e 4 símbolos de burro), 1 ponto de prosperidade e 1 prata.

O PP e a prata são colocados na área de jogo do jogador (próximos à sua fazenda). Os jogadores colocam um de seus marcadores no espaço de *commodities*, representando uma *commodity* inicial na fazenda de cada jogador. O restante dos componentes do jogador formam a sua reserva.

Um jogador embaralha as 66 cartas de fazenda e distribui secretamente 4 cartas para cada jogador. As cartas restantes formam, com as faces para baixo, o deck de cartas de fazenda (monte).

Atenção: No momento em que não houver mais cartas no deck, as cartas descartadas são novamente embaralhadas para formarem um novo deck.



A fazenda de um jogador no início do jogo

Separe as fichas de telhado em 6 pilhas, uma para cada um dos números nos versos (1 a 6). Estes números representam os turnos de jogo e devem ficar virados para cima nas pilhas. Em jogos com 2 ou 3 jogadores, cada pilha deve ter apenas 2 ou 3 telhados, respectivamente. Assim, remova para a caixa, aleatoriamente e sem ver, as fichas excedentes de cada pilha, promovendo esse ajuste (para jogo solo, veja 11.0). Agora, coloque as pilhas de telhados nos respectivos espaços no tabuleiro de jogo. Os telhados do primeiro turno são colocados com as faces para cima (veja figura do tabuleiro na página 9).

Coloque uma ficha de cada micronegócio, por jogador, nos espaços indicados perto dos edifícios correspondentes. As fichas não utilizadas são colocadas de volta na caixa. Em cada um dos espaços cinzas adjacentes aos edifícios de micronegócio (veja figura ao lado), é colocado 1 PP.

Agora, os 3 edifícios de micronegócio bloqueados no início do jogo são determinados. Um dado é lançado. Coloque o marcador de bloqueio 1 sobre as fileiras de símbolos do edifício cujo desenho do dado corresponda ao número rolado no dado. Repita este procedimento



Espaço para as fichas de micronegócio

Desenho do dado que deve corresponder com o dado rolado, para colocação dos marcadores de bloqueio.

mais duas vezes para determinar os dois outros edifícios bloqueados (marcadores de bloqueio 2 e 3). Caso se repitam os números já rolados, o dado é relançado até que saia um número inédito. Determinados os 3 edifícios inicialmente bloqueados, coloca-se junto a cada marcador de bloqueio 1 ponto de prosperidade.

Aleatoriamente, o jogador inicial é determinado. Ele recebe o primeiro marcador de ordem de jogo (1). Em sentido horário a partir dele, os outros jogadores recebem os marcadores em ordem crescente. Se houver menos que 4 jogadores, os marcadores de ordem de jogo não utilizados são colocados de volta na caixa.

O número de dados de benefícios em jogo depende do número de jogadores. Os dados não utilizados são colocados de volta na caixa. São utilizados o total de dois dados por jogador, mais um dado:

2 jogadores	5 dados
3 jogadores	7 dados
4 jogadores	9 dados

Na ordem de jogo determinada, cada jogador coloca um marcador nos **espaços centrais** do mercado no tabuleiro de jogo (veja na figura da próxima página os espaços centrais 2, 3, 4 e 5). O primeiro jogador coloca seu marcador no espaço 2 (menor número) e, na ordem da vez, os outros jogadores colocam os seus marcadores em ordem crescente nos espaços 3, 4 e 5. Em jogos com 3 jogadores, usam-se os espaços 2, 3 e 4; com 2 jogadores, os espaços 2 e 3.

Em ordem reversa do turno de jogo, cada jogador, do 4º para o 1º, coloca seu disco no medidor de sesta. Eles são empilhados de forma que o disco do primeiro jogador fique no topo, seguido em ordem pelos outros.

Os pontos de prosperidade e as pratas são colocados ao alcance de todos e formam a reserva comum.

Atenção: Em um jogo com 2 ou 3 jogadores, não podem ser utilizados os espaços do mercado que tenham um "X" no centro.



Espaço cinza adjacente a um edifício de micronegócio

Sem acesso em jogos com 2 ou 3 jogadores





5.0 ANDAMENTO DO JOGO

La Granja é jogado em 6 turnos. Cada turno possui 4 fases:

- I Fase da Fazenda (veja 6.0)
- II Fase de Benefícios (veja 7.0)
- III Fase do Transporte (veja 8.0)
- IV Fase da Pontuação (veja 9.0)

Atenção: *La Granja* não contém um marcador de turnos. O turno corrente pode ser determinado pelo número no verso das fichas de telhado ou pelos espaços para as pilhas telhado, que ficam vazios à medida que o jogo progride.

5.1 Ações a Qualquer Hora

La Granja é um jogo muito flexível. Na maior parte do tempo do turno de um jogador, ele pode fazer diversas coisas na ordem que desejar. Isto é especialmente importante para as ações que podem ser conduzidas a qualquer momento durante o jogo,

independentemente da fase do turno que esteja em curso: trocar as próprias *commodities*; comprar e vender recursos; e processar recursos.

Atenção: Os turnos dos outros jogadores devem ser sempre respeitados.

5.1.1 Trocar *commodities*



Durante o jogo, um jogador pode receber *commodities* (a maior parte das vezes por ter carregado uma carroça completamente). Cada *commodity* é representada por um marcador do jogador no espaço central de *commodities* em sua fazenda.

Após efetuar uma troca, o jogador retorna esse marcador à sua reserva e efetua uma das seguintes opções de troca:

✦ Receber 4 pratas

O jogador pega 4 moedas de prata da reserva.

✦ Receber 2 produtos agrícolas diferentes

O jogador escolhe 2 produtos agrícolas diferentes entre si. Assim, ele coloca 2 marcadores nos depósitos correspondentes na sua fazenda.

❖ Comprar ou jogar uma carta

Um jogador pode comprar uma carta do deck ou usar uma carta de sua mão em sua fazenda em uma das 4 funções possíveis. Se o jogador usar a carta como ampliação da fazenda, os custos devem ser pagos (veja 6.0).

❖ Receber 1 porco

O jogador recebe 1 porco, colocando um de seus marcadores em um espaço para porcos.

❖ Processamento gratuito de 2 recursos

O jogador pode processar quaisquer 2 recursos gratuitamente: produtos agrícolas (em campos ou depósitos) ou porcos. Basta que o jogador mova na direção da seta os marcadores para os depósitos de produtos processados correspondentes. Os custos usuais indicados nas setas para estes depósitos não são pagos.

Alternativamente, os jogadores podem transportar *commodities* para a *Delicatessen* (um edifício de micronegócio), ao realizarem uma entrega (veja 8.3.1).

5.1.2 Comprar e vender recursos

Quando um jogador comprar recursos, ele coloca um marcador representando o recurso: no depósito do produto agrícola comprado ou na pocilga (porcos).



Quando um jogador vender recursos, ele remove o marcador do depósito ou da pocilga em troca de prata.

Atenção: Produtos agrícolas não podem ser vendidos diretamente dos campos de cultivo!

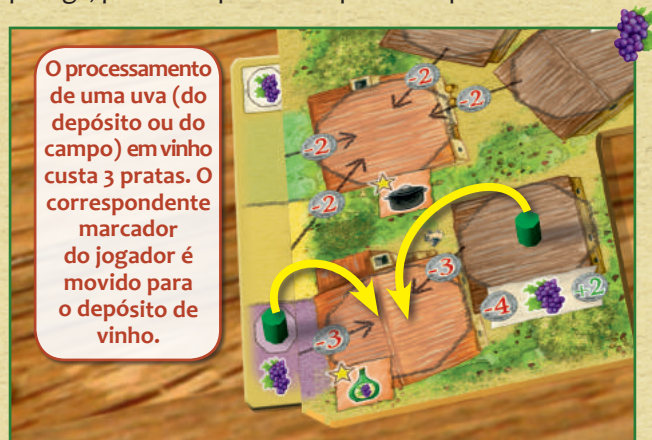
Exceção: Trabalho Agrícola (Carta 35)

Observe: Produtos processados não podem ser comprados ou vendidos diretamente. Um jogador pode gerar um bem processado pagando o custo de compra de um recurso e, em seguida, o custo de seu processamento.

5.1.3 Processamento de Recursos

Um jogador pode processar produtos agrícolas e porcos. Daí em diante, eles passam a ser produtos processados. Para isso, o marcador do jogador é movido do espaço onde está o recurso (depósitos de produtos agrícolas, campos ou pocilga) para os depósitos de produtos processados correspondentes.

Os custos de processamento estão indicados nas setas que vão dos depósitos de produtos agrícolas, campos e pocilga, para os depósitos de produtos processados.



5.1.4 Produtos agrícolas dos campos

Produtos agrícolas nunca são movidos entre um campo e um depósito. Eles permanecem no campo até que uma das 3 seguintes coisas ocorra:

- ❖ Eles sejam processados (veja 5.1.3)
- ❖ Eles sejam utilizados como pagamento de uma ampliação da fazenda (veja 6.0)
- ❖ Eles sejam entregues (veja 8.3)

6.0 FASE DA FAZENDA

I

A Fase da Fazenda consiste de quatro etapas. Uma etapa é sempre finalizada pelos jogadores antes que a próxima etapa possa começar. Depois de alguns poucos turnos, os jogadores podem conduzir as três primeiras etapas simultaneamente. Durante o aprendizado da dinâmica, as etapas podem ser conduzidas na ordem de jogo.

Etapa 1. Jogar uma carta e comprar novas cartas

Cada jogador pode jogar uma carta. No fim dessa etapa, ele deve comprar uma ou mais cartas para repor sua mão.



Exceção: No primeiro turno de jogo todos os jogadores jogam **duas** cartas de fazenda!

Ao jogar uma carta, o jogador a encaixa em um dos 4 lados de sua fazenda, de acordo com o que desejar:

- ❁ Uma carta encaixada sob o **lado esquerdo** da fazenda vira um **campo**. Campos de cultivo proporcionam o crescimento de produtos agrícolas - azeitonas, trigo ou uvas (veja etapa 3 da Fase da Fazenda). Apenas a informação na borda esquerda da carta fica ativa quando um jogador joga uma carta como campo.
- ❁ Uma carta encaixada em uma das três fendas no **topo** da fazenda vira uma **carroça**. Apenas a informação na parte de cima da carta permanece ativa! Recursos e produtos processados, indicados por seus símbolos na primeira linha, podem ser transportados pelo jogador até a carroça. Apenas quando a carroça estiver completamente carregada, ela é enviada para o mercado do vilarejo (liberando a fenda) e o jogador recebe sua recompensa: 1 commodity e pontos de prosperidade, de acordo com o valor indicado na linha 2, debaixo dos símbolos (veja 8.3.3).
- ❁ Uma carta encaixada sob o lado **direito** da fazenda vira uma **ampliação da fazenda**. Apenas a informação na borda direita da carta permanece ativa quando o jogador encaixa a carta sob a fazenda dessa forma. Um jogador pode ter várias ampliações, encaixando uma carta embaixo da outra. Uma ampliação pode oferecer vantagens ao jogador: rendimentos extras, aumento do limite de cartas na mão, possibilidade de entregas adicionais e aumento da pocilga.
- ❁ A carta que é encaixada em uma das três fendas na parte **inferior** da fazenda é um **ajudante** contratado, com características especiais. Apenas a informação relativa a este ajudante fica ativa! Os ajudantes e seus poderes são explicados no **glossário**.

Jogar cartas como carroça, ajudante ou campo é sempre gratuito. Se um jogador já possuir 3 carroças na sua fazenda e quiser colocar uma nova, ele deve antes se desfazer de uma das carroças, antes que possa colocar outra carta no espaço que vagar. O mesmo vale para ajudantes (**Exceção:** o ajudante Construtor de Galpão, carta 43, não pode ser descartado).

Jogar uma carta como ampliação de fazenda tem um custo que é pago por meio de bens rurais. Cada ampliação custa mais que a ampliação anterior. O custo da primeira ampliação é apenas 1 bem rural. A segunda custa 2 bens rurais diferentes entre si, a terceira custa 3 bens rurais diferentes entre si etc.

Observe: A partir da segunda ampliação, os bens rurais utilizados no pagamento devem ser diferentes entre si. Não há limites para a construção de ampliações. No canto superior direito da fazenda, o jogador encontra um quadro com a visão geral dos bens rurais e os custos das ampliações.



Ao fim dessa etapa 1, de jogar uma carta da mão, cada jogador compra cartas até que o limite de sua mão seja atingido. Inicialmente, cada jogador possui um limite de três cartas. Esta quantidade é indicada no lado direito na fazenda do jogador.

Toda ampliação da fazenda aumenta esse limite da mão dos jogadores. Alguns ajudantes também podem aumentar esse limite.



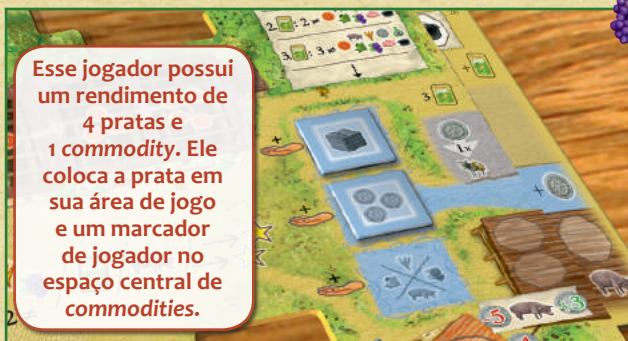
Atenção: O limite de cartas na mão só tem efeito neste momento. No restante do turno, um jogador pode ter mais ou menos cartas na mão que o seu limite indicar. Se um jogador tiver neste momento mais cartas na mão que o permitido, ele terá descartá-las, até que o limite seja respeitado (em vez de comprá-las).

Etapa 2. Receber rendimentos

Cada jogador recebe seus rendimentos da reserva. No início do jogo, nenhum jogador possui rendimento regular.



Fichas de micronegócio azuis na fazenda (três delas, veja 8.3.1) e ampliações da fazenda com uma parte azul geram rendimentos para o jogador. Rendimento pode ser prata, produto agrícola, porco ou commodity.



Etapa 3. Safra nos campos de cultivo e procriação dos porcos

Cada jogador recebe novos produtos agrícolas de seus campos de cultivo e uma nova cria de seus porcos.



Um produto agrícola é colocado em cada campo de cultivo **vazio** do jogador. Para isso, o jogador coloca marcadores nos campos. Se um jogador já possuir um produto agrícola em algum campo, ele não ganha um novo marcador naquele campo (Exceção: Ceifeiro, carta 34).



Se um jogador possuir pelo menos 2 porcos nessa etapa, ele recebe 1 novo porco (cria).

Observe: Para receber uma cria, o jogador deve ter necessariamente espaço para recebê-la. Se não houver espaço, o jogador não pode receber a cria (tampouco pode vender imediatamente o novo porquinho, sem que haja espaço para ele!).

A fazenda possui inicialmente uma construção de pocilga com 2 espaços para porcos. Cada ampliação da fazenda que aumente a pocilga com uma nova construção adiciona 1 espaço para porcos. Mesmo com vários porcos, um jogador recebe apenas 1 porco adicional (cria).



Etapa 4. Comprar fichas de telhado (telhado)

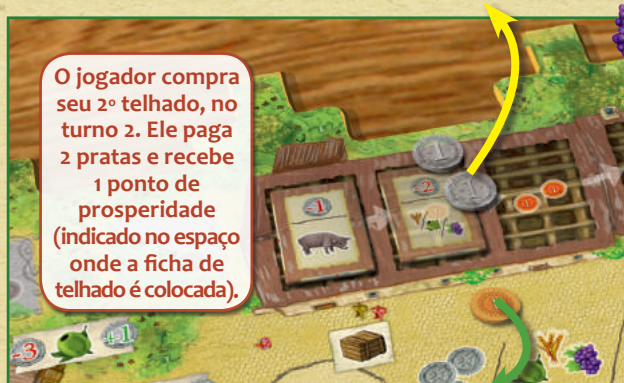
Agora, cada jogador pode comprar uma das fichas de telhado do turno corrente. Isso é realizado na ordem de jogo.



Atenção: No primeiro turno de jogo, a compra de telhados ocorre na ordem *inversa* da ordem de jogo!

Uma ficha de telhado mostra na parte de cima o seu custo em prata. **Observe:** O preço corresponde ao turno corrente de jogo, sendo de 1 prata no primeiro turno até 6 pratas no sexto e último turno de jogo.

Os telhados comprados são posicionados no espaço vazio mais à esquerda da casa da fazenda (esse espaço não precisa coincidir com o turno corrente do jogo!). O jogador recebe imediatamente os pontos de prosperidade indicados no espaço que será coberto pelo telhado recém-comprado.

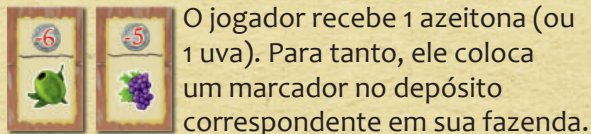


Cada telhado possui uma função especial. Essa função só pode ser usada uma vez no jogo pelo jogador (em algum de seus turnos). Alguns telhados possuem cores correspondentes às fases do jogo em que podem ser utilizados. Se não houver nenhuma cor, o telhado pode ser usado em qualquer fase. Após utilizado, a ficha é virada com a face para baixo.

Observe: Cada jogador só pode comprar 1 telhado por turno. A casa da fazenda possui apenas 5 espaços para as fichas de telhado. Portanto, um jogador pode comprar no máximo 5 telhados (Exceção: Construtor de Galpão). Um telhado comprado não pode ser descartado.

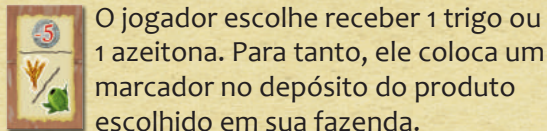
Telhados podem ter uma das seguintes funções:

❖ **Receber 1 azeitona (ou 1 uva)**



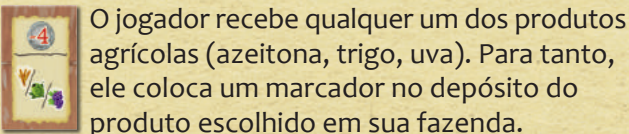
O jogador recebe 1 azeitona (ou 1 uva). Para tanto, ele coloca um marcador no depósito correspondente em sua fazenda.

❖ **Receber 1 trigo ou 1 azeitona**



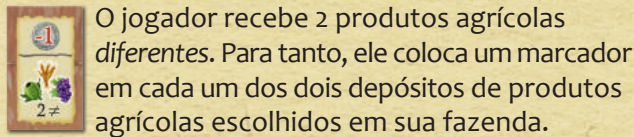
O jogador escolhe receber 1 trigo ou 1 azeitona. Para tanto, ele coloca um marcador no depósito do produto escolhido em sua fazenda.

❖ **Receber qualquer produto agrícola**



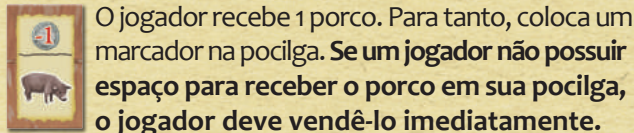
O jogador recebe qualquer um dos produtos agrícolas (azeitona, trigo, uva). Para tanto, ele coloca um marcador no depósito do produto escolhido em sua fazenda.

❖ **Receber 2 produtos agrícolas diferentes**



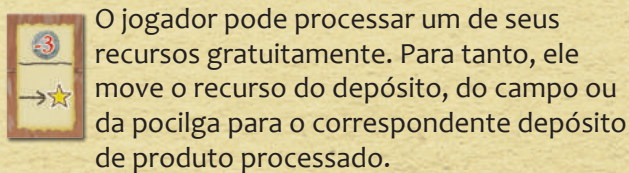
O jogador recebe 2 produtos agrícolas diferentes. Para tanto, ele coloca um marcador em cada um dos dois depósitos de produtos agrícolas escolhidos em sua fazenda.

❖ **Receber 1 porco**



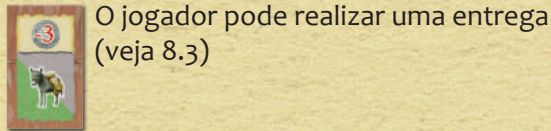
O jogador recebe 1 porco. Para tanto, coloca um marcador na pocilga. **Se um jogador não possuir espaço para receber o porco em sua pocilga, o jogador deve vendê-lo imediatamente.**

❖ **Processar gratuitamente um recurso**



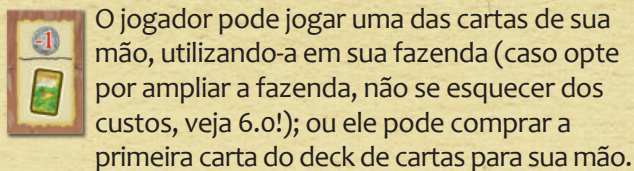
O jogador pode processar um de seus recursos gratuitamente. Para tanto, ele move o recurso do depósito, do campo ou da pocilga para o correspondente depósito de produto processado.

❖ **Realizar uma entrega**



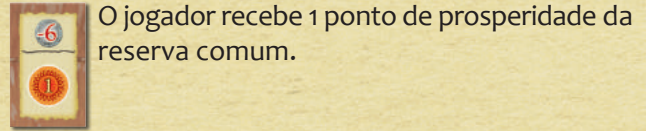
O jogador pode realizar uma entrega (veja 8.3)

❖ **Jogar uma carta ou comprar uma carta**



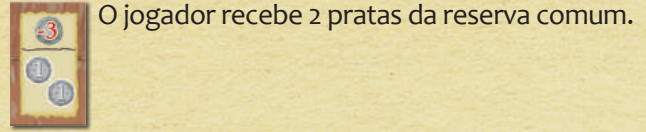
O jogador pode jogar uma das cartas de sua mão, utilizando-a em sua fazenda (caso opte por ampliar a fazenda, não se esquecer dos custos, veja 6.0!); ou ele pode comprar a primeira carta do deck de cartas para sua mão.

❖ **Receber 1 ponto de prosperidade**



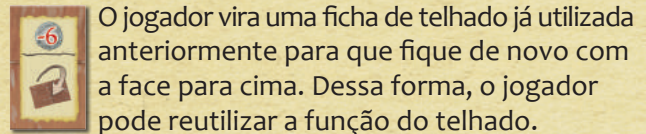
O jogador recebe 1 ponto de prosperidade da reserva comum.

❖ **Receber 2 pratas**



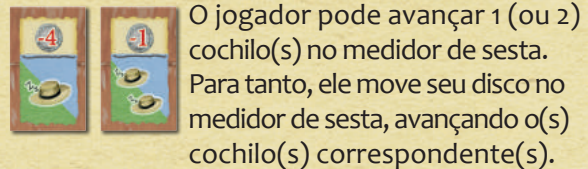
O jogador recebe 2 pratas da reserva comum.

❖ **Virar uma ficha de telhado para cima**



O jogador vira uma ficha de telhado já utilizada anteriormente para que fique de novo com a face para cima. Dessa forma, o jogador pode reutilizar a função do telhado.

❖ **Avance 1 (ou 2) cochilos no medidor de sesta**



O jogador pode avançar 1 (ou 2) cochilo(s) no medidor de sesta. Para tanto, ele move seu disco no medidor de sesta, avançando o(s) cochilo(s) correspondente(s).

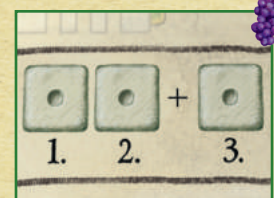


7.0 FASE DE BENEFÍCIOS

II

7.1 Escolher os Dados de Benefícios

O jogador inicial pega o número de dados em jogo (veja 4.0), lança-os e, de acordo com os números que saíram no lançamento, os coloca dentro dos espaços de benefícios correspondentes.



Na ordem de jogo, cada jogador escolhe um dado disponível, o coloca no espaço da esquerda para dados em sua fazenda e executa a ação que o dado escolhido propicia. Quando cada jogador tiver feito isso, de novo na



ordem de jogo, cada jogador escolhe um segundo dado entre os que restaram, o coloca no espaço da direita para dado em sua fazenda e realiza a ação que o novo dado escolhido propicia.



Finalmente, um último dado restará em algum dos espaços de benefícios. Todos os jogadores realizam, na ordem de jogo, a ação que este último dado propicia.

7.2 Os Espaços de Benefícios



❖ Dado número 1: Receber 1 porco

O jogador recebe 1 porco. Para tanto, ele coloca um marcador na pocilga. Se um jogador não possuir espaço vazio para o porco, o jogador deve vendê-lo imediatamente.



❖ Dado número 2: Jogar uma carta, comprar uma carta ou receber 1 produto agrícola

O jogador deve escolher uma das opções:

1. Encaixar uma de suas cartas da mão sob a sua fazenda (no caso de ampliação da fazenda, não se esquecer dos custos, veja 6.0!).
2. Comprar para sua mão a carta do topo do deck de cartas.
3. Receber qualquer produto agrícola (azeitona, trigo, uva). Para tanto, ele coloca um marcador no respectivo depósito de sua fazenda.



❖ Dado número 3: Receber 2 produtos agrícolas diferentes

O jogador escolhe 2 produtos agrícolas diferentes e coloca um marcador em cada um dos depósitos correspondentes em sua fazenda.



❖ Dado número 4: Receber 4 pratas

O jogador pega 4 pratas da reserva comum.



❖ Dado número 5: Processar gratuitamente 2 recursos, processar gratuitamente 1 recurso e avançar 1 cochilo no medidor de sesta ou avançar 2 cochilos no medidor de sesta

O jogador deve escolher uma das opções:

1. Processar quaisquer 2 recursos gratuitamente. Para tanto, o jogador move os marcadores dos campos, depósitos ou pocilga para os depósitos de produtos processados correspondentes.
2. Processar 1 recurso de sua escolha. Para tanto, o jogador move

o marcador do respectivo campo, depósito ou pocilga para o depósito de produto processado correspondente. Além disso, ele avança 1 cochilo no medidor de sesta.



3. Avançar 2 cochilos no medidor de sesta.



❖ Dado número 6: Realizar uma entrega ou receber 2 pratas

O jogador pode realizar uma entrega (veja 8.3) ou pegar 2 pratas da reserva comum.

8.0 FASE DO TRANSPORTE



A Fase do Transporte consiste de quatro etapas. A etapa 1 é realizada simultaneamente pelos jogadores. As outras três etapas são realizadas na ordem de jogo. Uma etapa deve ser completamente finalizada antes que a próxima possa ser iniciada.

8.1 Escolha de Fichas de Burro de Carga (Etapa 1)

Cada jogador secretamente escolhe uma de suas fichas de burro de carga disponíveis e a coloca na sua frente com a face virada para baixo. Quando todos os jogadores tiverem escolhido uma ficha de burro de carga, eles as revelam simultaneamente e as colocam no espaço apropriado em sua fazenda.



No primeiro turno de jogo, os jogadores terão todas as quatro fichas de burro de carga disponíveis. No segundo turno, a ficha previamente escolhida fica indisponível; no terceiro turno, as fichas escolhidas no turno 1 e 2 ficam indisponíveis. No início da Fase do Transporte do 4º turno de jogo, os jogadores retomam as fichas de burro de carga já utilizadas e voltam a ter todas as fichas disponíveis para escolha. Em relação à disponibilidade das fichas de burro de carga, os turnos 5 e 6 são conduzidos igualmente aos turnos 2 e 3.



8.2 Avanço de Cochilos no Medidor de Sesta e Determinação da Nova Ordem de Jogo (Etapa 2)

Na ordem de jogo, os jogadores agora avançam no medidor de sesta, de acordo com a ficha de burro de carga escolhida: 0, 1, 2 ou 3 cochilos. Se um jogador terminar seu avanço no mesmo espaço já ocupado por outro jogador no medidor, ele coloca seu disco por cima do(s) outro(s) disco(s) que lá esteja(m).



Observe: Uma das fichas de micronegócio aumenta o número de cochilos (veja 8.3.1).



O jogador deve avançar dois cochilos no medidor de sesta.

Se um jogador alcançar o ponto mais alto do medidor de sesta, ele não poderá avançar mais. Agora, de acordo com o posicionamento dos discos, a nova ordem de jogo é determinada. O jogador com o disco mais avançado no medidor de sesta é o novo jogador inicial e pega o marcador de ordem de jogo 1. O jogador que estiver em segundo lugar no medidor recebe o marcador de ordem 2 e assim por diante. Se dois ou mais jogadores ocuparem o mesmo espaço no medidor de sesta, o jogador cujo disco estiver mais ao topo da pilha terá prioridade sobre aquele cujo disco estiver mais abaixo e, assim, receberá o marcador de ordem de jogo de número mais baixo. **A nova ordem do turno já tem efeitos imediatos para o prosseguimento do turno. Por enquanto, os discos permanecem em suas posições.**

8.3 Realizar entregas (Etapa 3)

Na nova ordem de jogo, os jogadores realizam suas entregas. Cada símbolo de burro de carga na ficha escolhida representa uma entrega, limitando o número de entregas que um jogador pode realizar nesta etapa.



Observe: Uma das fichas de micronegócio aumenta o número de entregas possíveis nesta etapa (veja 8.3.1).



Uma entrega significa transportar bens rurais — de campos, de depósitos, da reserva do jogador e até de cartas do jogador — para um dos edifícios de micronegócio no tabuleiro de jogo ou para uma das carroças já estacionadas na fazenda do jogador. Um jogador pode realizar suas entregas, uma por vez, na ordem que quiser. Cada jogador pode realizar entregas até o limite a que tem direito. **Apenas após um jogador terminar todas as suas entregas, o próximo jogador, na ordem de jogo, pode realizar as suas próprias entregas.**

Quando um jogador finalizar todas as suas entregas, ele coloca a ficha de burro de carga com a face para baixo, no canto superior esquerdo de sua fazenda, no espaço apropriado. Esta ficha não fica mais disponível ao jogador até o 4º turno (veja 8.1).

8.3.1 Entregas para os Edifícios de Micronegócio

Cada jogador pode realizar entregas para todos os edifícios de micronegócio desbloqueados. Lembre-se: no início do jogo, 3 dos 6 edifícios são bloqueados (marcadores de bloqueio denotam isso, veja 8.3.2). Não pode haver entregas a edifícios bloqueados.

Cada edifício de micronegócio possui 4 fileiras de símbolos, uma para cada jogador. Estas fileiras de símbolos são separadas por linhas. Ao realizar a primeira entrega a um edifício, o jogador escolhe uma fileira vazia. Esta fileira fica então associada a este jogador. Os símbolos mostram quais bens rurais (ou *commodity*) devem ser transportados para um edifício.

Um jogador pode realizar entregas para vários edifícios de micronegócio na Fase de Transporte de um turno.

Para realizar uma entrega, o jogador remove o marcador que representa o bem rural (ou a *commodity*) da sua fazenda. No caso de prata, devolve-se a moeda de prata para a reserva comum. Depois, coloca-se um marcador sobre o símbolo correspondente em “sua fileira” no edifício de micronegócio. Os jogadores não precisam realizar as entregas na ordem dos símbolos das fileiras. Os edifícios podem receber entregas no decorrer de vários turnos de jogo.

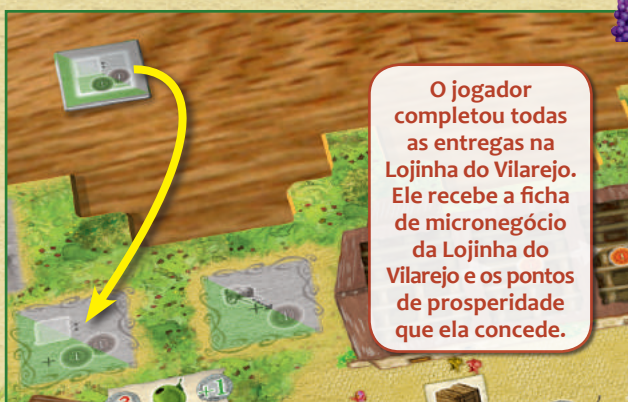
Quando um jogador realizar todas as entregas necessárias a um edifício, ou seja, completar “sua fileira”, ele deve observar o seguinte procedimento:



- a) o jogador recebe uma quantidade de PP igual ao número do turno corrente (Exemplo: se o jogador completar um edifício no terceiro turno, ele recebe 3 PP);
- b) o jogador retorna os seus marcadores do edifício (da sua fileira) para a sua reserva;
- c) o jogador coloca um marcador no espaço cinza adjacente ao edifício completado. Isto indica que o jogador não pode mais realizar entregas a este edifício (ele completou “sua fileira”);
- d) se o jogador for o primeiro a completar aquele edifício, ele recebe o PP extra que estava no espaço cinza;
- e) caso haja edifícios bloqueados, o jogador recebe 1 PP por desbloquear o próximo edifício (veja 8.3.2).



Após realizar estes procedimentos, o jogador recebe uma ficha de micronegócio do edifício completado: uma recompensa pela fidelização àquele micronegócio do vilarejo. A ficha de micronegócio é colocada com a face para cima, na área correspondente na fazenda do jogador. Esta face da ficha de micronegócio indica uma vantagem inicial, de uso único, que é imediatamente usufruída pelo jogador ao receber a ficha. As fichas de micronegócio são mantidas até o fim do jogo.



Observe: Como lembrete desse uso imediato, a frente das fichas de micronegócio são mais claras e com contorno branco. No fim do turno em que foram recebidas, as fichas são viradas com a face para baixo (sem contorno branco). As cores das fichas correspondem às cores das fases do jogo em que a ficha podem ser utilizadas:

- ✧ **Azul:** Mais rendimentos na Fase da Fazenda (Etapa 2)
- ✧ **Cinza/Verde:** Fase de Benefícios ou Fase do Transporte
- ✧ **Cinza:** Função Bônus na Fase do Transporte

Os efeitos permanentes das fichas de micronegócio só valem a partir do turno seguinte em que a ficha é conquistada (face para baixo). No turno em que a ficha é recebida, o jogador só ganha o efeito imediato da ficha. Quatro das seis fichas permitem que o jogador usufrua suas vantagens apenas uma vez por turno, durante as fases apropriadas. São as seguintes fichas:

✧ A Casa Comercial



Efeito imediato: o jogador recebe 3 pratas.
Efeito permanente: o jogador recebe 3 pratas adicionais na etapa 2 da Fase da Fazenda.

✧ O Carreteiro



Efeito imediato: o jogador pode realizar uma entrega imediata e recebe (apenas uma vez) tantos pontos de prosperidade quanto indica seu disco no medidor de sesta neste momento.
Efeito permanente: o jogador avança 1 cochilo a mais na etapa 2 da Fase de Transporte e realiza uma entrega a mais na etapa 3 da Fase de Transporte (não vale na etapa 4 - entregas adicionais!).

✧ A Delicatessen



Efeito imediato: o jogador recebe 1 commodity.
Efeito permanente: o jogador recebe 1 commodity na etapa 2 da Fase da Fazenda.

✧ A Quitanda



Efeito imediato: o jogador recebe 1 recurso de sua escolha.
Efeito permanente: o jogador recebe 1 recurso de sua escolha na etapa 2 da Fase da Fazenda.

As próximas duas fichas de micronegócio não estão limitadas a um uso por turno. Seus efeitos permanentes se ativam sempre que o jogador cumprir as condições da ficha (a partir do próximo turno de jogo):

✧ Lojinha do Vilarejo



Efeito imediato: o jogador recebe 2 PP.
Efeito permanente: o jogador recebe 2 pontos de prosperidade, cada vez que conquistar uma nova ficha de micronegócio em turnos futuros.

Normalmente, a vantagem da Lojinha do Vilarejo é usufruída na etapa 3 da Fase de Transporte. Contudo, ela também pode ser usufruída na Fase de Benefícios, se um jogador completar um edifício de micronegócio, por meio de uma entrega realizada via dado número 6.

✿ Açougue



Efeito imediato: o jogador recebe um número de PP igual à quantidade de carroças na sua fazenda neste momento (0 a 3).

Efeito permanente: o jogador recebe 1 ponto de prosperidade cada vez que completar os carregamentos a uma carroça em turnos futuros. Normalmente, a vantagem do Açougue é usufruída na etapa 3 da Fase de Transporte. Contudo, ela também pode ser usufruída na Fase de Benefícios, se um jogador completar uma carroça, por meio de uma entrega realizada via dado número 6.



8.3.2 Marcadores de Bloqueio de Edifícios

No início do jogo, três edifícios de micronegócio ficam inacessíveis por meio de marcadores de bloqueio. Inicialmente, os jogadores ficam impedidos de realizarem entregas a estes edifícios. Assim que um primeiro edifício de micronegócio é completado por

algum jogador (ele coloca um marcador no espaço cinza adjacente), o marcador de bloqueio 1 é removido do jogo. Imediatamente a partir desse momento, o edifício desbloqueado fica liberado para entregas dos jogadores, inclusive no mesmo turno.

O jogador que desbloqueou o edifício recebe como recompensa o ponto de prosperidade que ficava junto ao marcador de bloqueio 1 deste edifício.



Os marcadores de bloqueio 2 e 3 são removidos do jogo da mesma forma: quando um jogador completar a sua fileira em um novo edifício (deve ser **diferente** daqueles que ocasionaram a remoção dos marcadores de desbloqueio anteriores!). Os jogadores responsáveis pela remoção dos marcadores de bloqueio 2 e 3 são recompensados com o ponto de prosperidade junto a estes marcadores. Os edifícios também ficam imediatamente liberados para entregas. Um mesmo jogador pode desbloquear mais de um edifício de micronegócio.

8.3.3 Entregas para Carroças

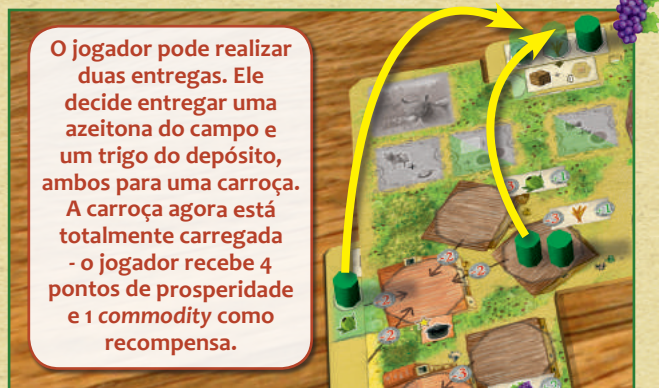
Um jogador pode fazer entregas (carregamentos) para uma ou mais carroças em sua fazenda.

Os símbolos em uma carroça estacionada na fazenda (na parte superior das cartas) determinam quais bens rurais precisam ser entregues. Os bens rurais podem ser entregues na carroça em qualquer ordem e no decorrer de vários turnos de jogo.

Para realizar as entregas, o jogador remove o bem rural da fazenda — de campos, de depósitos e até de cartas do jogador — e o coloca sobre o símbolo correspondente na carroça.

Quando um jogador finalizar o carregamento de uma carroça (i.e., há um marcador do jogador em todos os símbolos na carroça), ele recebe o número de

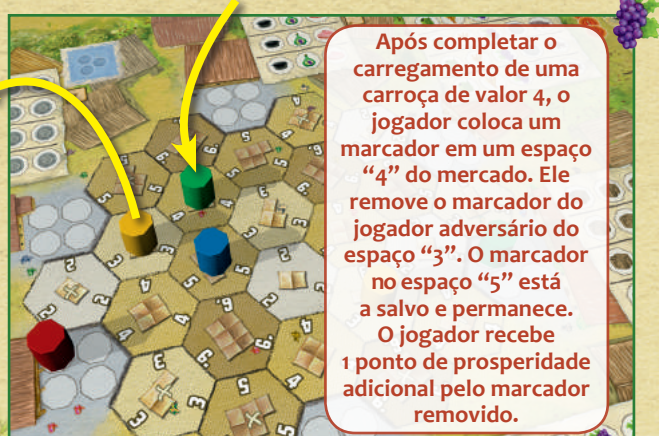
pontos de prosperidade (2 a 6) indicado pelo desenho da barraca (hexágono abaixo dos bens rurais entregues). Ele sempre ganha 1 commodity, colocando um marcador no espaço central de commodities de sua fazenda. Os marcadores da carroça retornam à reserva do jogador. A carta da carroça é descartada com a face para a cima em uma pilha de descarte.



O jogador pode realizar duas entregas. Ele decide entregar uma azeitona do campo e um trigo do depósito, ambos para uma carroça. A carroça agora está totalmente carregada - o jogador recebe 4 pontos de prosperidade e 1 commodity como recompensa.

Em seguida, o jogador coloca um de seus marcadores em um dos espaços vazios no mercado cujo número seja igual ao indicado na carta de carroça completada. Esse marcador representará uma barraca do jogador no mercado. Além disso, todas as barracas de outros jogadores localizadas em espaços adjacentes e de número inferior ao do espaço da nova barraca do jogador são removidas e devolvidas aos jogadores. O jogador ganha 1 ponto de prosperidade por cada barraca removida.

Atenção: Quando todos os espaços no mercado com o número indicado na carroça completada estiverem ocupados por marcadores de jogadores, o jogador retira um desses marcadores e coloca um de seus marcadores no lugar. Depois disso, todos os marcadores adjacentes ao marcador que tiverem valor inferior serão removidos da mesma forma que no procedimento usual. Também do mesmo modo, o jogador recebe 1 ponto de prosperidade adicional por cada barraca de oponentes removida do mercado (incluindo PP decorrente da substituição da primeira barraca).



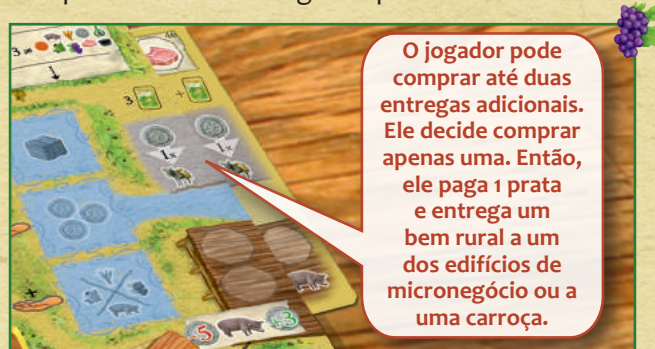
Após completar o carregamento de uma carroça de valor 4, o jogador coloca um marcador em um espaço "4" do mercado. Ele remove o marcador do jogador adversário do espaço "3". O marcador no espaço "5" está a salvo e permanece. O jogador recebe 1 ponto de prosperidade adicional pelo marcador removido.

8.4 Comprando e efetuando entregas adicionais (Etapa 4)

Na ordem de jogo, cada jogador pode agora comprar entregas adicionais (ao custo de 1 prata cada uma). O jogador não é obrigado a comprar qualquer das entregas adicionais a que tenha direito!



Atenção: O número de entregas adicionais que um jogador pode ter é o número destes símbolos (da figura) localizados no lado direito da fazenda do jogador. No início do jogo, cada jogador tem 1 entrega adicional em seu tabuleiro (fazenda). Com o passar do jogo, o jogador pode aumentar a quantidade de entregas adicionais possíveis, por meio de certas cartas de ampliação de fazenda (forma-se uma área cinza à direita da fazenda). Nem todas as ampliações concedem uma entrega adicional. Cada uma dessas entregas adicionais permite que o jogador pague 1 prata para realizar uma entrega para uma carroça ou para um edifício de micronegócio (veja 8.3). O jogador compra e executa uma entrega adicional por vez, antes que passe a próxima. Lembre-se: ele não precisa comprar todas as entregas a que tem direito!

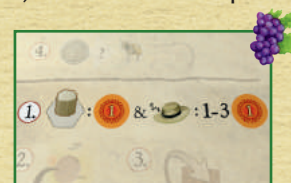


O jogador pode comprar até duas entregas adicionais. Ele decide comprar apenas uma. Então, ele paga 1 prata e entrega um bem rural a um dos edifícios de micronegócio ou a uma carroça.

9.0 FASE DA PONTUAÇÃO

IV

Nessa fase, os jogadores retiram, dos ajudantes que só se ativam uma vez por turno, os marcadores que indicavam que eles já tinham sido usados no turno (ver "indicativo de uso" no glossário). Depois, pontuam e preparam o turno seguinte, de acordo com as 4 seguintes etapas:



1. Cada jogador ganha 1 PP por cada barraca que tiver no mercado (não se ganha PP por marcadores nos edifícios de micronegócio).

2. Cada jogador recebe 0, 1, 2 ou 3 pontos de prosperidade, de acordo com sua posição no medidor de sesta.

3. Os discos dos jogadores no medidor de sesta são empilhados de volta na posição inicial, de acordo com a ordem de jogo corrente. Ou seja, o disco do jogador 1 fica por cima da pilha, depois o do jogador 2 e assim por diante até que o disco do último jogador fique no fundo da pilha.



4. O jogador inicial vira as fichas de telhado do próximo turno de jogo, nos espaços de telhado marcados com o número 1. Os jogadores viram as fichas de micronegócio que obtiveram naquele turno, para que fiquem com a face para baixo e ativem seus efeitos permanentes para os próximos turnos.



Atenção: No 6º turno de jogo, não há as etapas 3 e 4.



10.0 FIM DO JOGO

La Granja termina depois de 6 turnos de jogo.

No final do sexto turno de jogo, todos os jogadores podem ainda realizar duas ações finais:

1. Eles podem trocar os recursos da fazenda, de acordo com os seus preços de venda, e trocar as *commodities*, pelo preço de conversão (4 pratas). Produtos agrícolas que estejam nos campos de cultivo e produtos processados são perdidos.
2. Em seguida, os jogadores trocam as pratas que têm por pontos de prosperidade, na razão 5:1 (5 pratas por 1 ponto de prosperidade).

O jogador que tornou sua fazenda mais próspera, ou seja, tiver mais pontos de prosperidade ao fim do jogo será o vencedor! Se houver empate, aquele jogador que tiver mais prata sobrando, entre os jogadores empatados, será o vencedor. Se ainda persistir o empate, os jogadores compartilham a vitória e se tornam juntos os proprietários da esplendorosa **La Granja!**

11.0 JOGO SOLO

La Granja pode ser jogado na modalidade solo, especialmente para conhecer as mecânicas do jogo. Utiliza-se a figura de um “jogador neutro”. Todas as regras permanecem iguais, com as seguintes exceções:

Preparação do Jogo

1. Além dos marcadores de um jogador, são também necessários os marcadores de uma segunda cor, para representar o jogador neutro.
2. Cinco dados são utilizados.
3. Os marcadores de ordem de jogo 2 e 3 são utilizados. Eles são embaralhados e o jogador escolhe um deles ao acaso para, em seguida, colocar um de seus marcadores no espaço central do mercado que corresponda a esse número. Um marcador do jogador neutro é colocado no espaço central do mercado que corresponda ao seu marcador de ordem de jogo (aquele que não foi escolhido pelo jogador).
4. O jogador utiliza duas fichas de telhado para cada turno.

Andamento do Jogo

1. **Fase de Benefícios:** Se o jogador for o jogador inicial (marcador de ordem de jogo 2), ele escolhe um dado. Em seguida, um dos dados é descartado, sendo que: nos turnos de jogo 1, 2 e 3 o dado disponível de menor número é descartado; nos turnos 4, 5 e 6 o dado disponível de maior número é descartado. Agora, o jogador escolhe um segundo dado. Novamente, um dos dados é descartado, de acordo com a regra acima (menor ou maior dado, de acordo com o turno de jogo). Finalmente, o último dado é utilizado pelo jogador. Se o jogador não for o jogador inicial, o procedimento de descarte dos dois dados, ao invés de depois de cada uma das duas escolhas de dado pelo jogador, ocorre **antes**. O turno de jogo continua a determinar qual dado é descartado. Se o jogador remove um marcador do

jogador neutro do mercado, ele recebe 1 ponto de prosperidade por cada marcador removido.

2. Fase do Transporte: Se o jogador for o jogador inicial, ele realiza primeiro toda a sua Fase de Transporte. Em seguida, uma carta é retirada do deck de cartas para guiar a “ação do jogador neutro”. Agora, coloca-se um marcador do jogador neutro em um espaço do mercado de valor igual à pontuação de carroça desta carta. As seguintes regras são aplicadas para esta colocação:

- a) Escolha o espaço no mercado de forma que o jogador neutro remova o maior número possível de marcadores do jogador.
- b) Se houver vários espaços no mercado que atendam igualmente à condição “a)”, o marcador do jogador neutro é colocado de forma que se torne mais difícil para ele ser removido posteriormente (i.e., o mais afastado possível de outros marcadores do jogador neutro ou próximos de espaços adjacentes cujos números superiores já estejam ocupados).
- c) Se não houver nenhum marcador que possa ser removido pelo jogador neutro, segue-se a regra de colocação “b)”, minimizando a possibilidade da remoção do marcador no futuro.

Se o jogador não for o jogador inicial, primeiramente uma carta é retirada do deck e, de acordo com as mesmas regras “a)”, “b)” e “c)”, posiciona-se o marcador do jogador neutro no mercado. Depois, o jogador realiza sua Fase do Transporte.

3. Fase da Pontuação: Se o jogador atinge pelo menos o terceiro espaço do medidor de sexta, ele será o jogador inicial do próximo turno. Caso contrário, ele jogará em segundo lugar.



Across the Board Comércio de Jogos Ltda.
SCLN 206, BLOCO A, LOJA 06, PARTE CE, Asa Norte,
CEP 70844-510. Brasília – DF, Brasil.
Email: contato@acrosstheboard.com.br.
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem
autorização específica da editora. Todos os direitos
reservados sob licença de www.Spielworxx.de.

Notas Finais

“Dice for the Galaxy” de Michael Keller formou a base para o projeto de La Granja. A dinâmica de distribuição de dados tem origem no projeto não-publicado “Arriba” de Matthias “Matze” e foi a inspiração para o sistema de distribuição de dados desse jogo. Em “Glory for Rome” (2005), Carl Chudyk demonstrou um uso excepcional para cartas; felizmente nós viemos com uma boa variação. O elemento central no centro da mesa foi inspirado pelo templo “Luna” (H@ll Games, 2010) de Stefan Feld. Os autores gostariam de agradecer em especial a Stefan Feld, H@ll Games, Uwe Rosenberg e, por último mas não menos importante, seus familiares Linda e Claudia pelo seu apoio.



Colaboradores

Claudia Odendahl, Thorsten Hanson, Robert Bachmann, Ralph Bruhn, Gesa Bruhn, Uwe Rosenberg, Horst Sarchow, Thorsten Tolzmann, Karsten Esser, Grzegorz Kobiela, Silke Hüsches, Christian Stöhr, Julius Kündiger, Tobias Miliz, Uta Dohlenburg, Till Ullrich, Matthias Cramer, Susanne Cramer, Stefan Molz, Johanna Engels, Herbert Harengel, Henning Schröder, Stefan Heine, Tim Melkert, Johanna Moratz, Jens Grotholtmann, Jonas Blohm, Mathias Saurer, Selim Hamdani, Michael Keller, Andre Ruch, Marcel Ruch, Thomas Schmitz, Daniel Bader, Roan Weber, Marc Schmitz, Peter Raschdorf, Nicole Vogt, André Schröder, Monika Harke, Rainer Harke, Jan Degler, Marlies Strassburger, Rolf Raupach, Dirk Schröder, Carsten Büttemeier, Dagmar Bock, Dirk Bock, Jörg Schröder, Martina Weidner, Katharina Bock, Markus „Kusi“ Haldemann, Richard Büchi, Alexander Blaser, Dario Manzone, Markus Krug, Steffen Rieger, Eva Hein, Stefan Trümpler, Stefan Peterhoff, Kerstin Wollschläger, Kathrin Gerber, David Gerber, Hardy Krüger, Sven Graumann, Ilja Mett, Thyra Puls, Elmar Grubert, Kaspar Wyss, Manta e outros colaboradores em Bödefeld e Majorca.

Autores: Andreas Odendahl, Michael Keller
Desenvolvedores: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Gráficos: Harald Lieske
Layout: Lin Lütke-Glanemann
Editor de Regras: Garry Rice

