

ROLLING FARMERS

INSTRUCTIVO

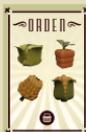


RECONOCIMIENTO



1

2



2



6



7



5



3



4



4



INGRESOS

FARMERS

ALMACÉN

➔ PREPARACIÓN ➔

- 1** Coloca el Tablero de Órdenes en el centro de la mesa.
- 2** Baraja el mazo de Órdenes y revela 6 cartas al azar en los espacios correspondientes.
- 3** Cada jugador debe tener su Tablero de Granjas Individuales frente de él.
- 4** Cada jugador recibe \$5 y sus 6 dados del color que haya elegido.
- 5** Cada jugador recibe 3 cartas de Órdenes que se mantendrán secretas hasta ser cumplidas. Estas se conocen como sus Órdenes Personales.
- 6** Baraja el mazo de Tecnologías y revela 5 cartas.
- 7** Baraja el mazo de Parcelas y revela 5 cartas.
- 8** El jugador inicial será aquel que más recientemente haya comido un jitomate, y recibe el token de jugador inicial.

➔ MODO DE JUEGO ➔

El juego transcurre a lo largo de varias rondas en las que los jugadores podrán realizar una de varias acciones hasta que decidan pasar. Es decir, una vez que todos los jugadores hayan pasado, la ronda terminará. En ese momento se revisa si las condiciones de fin de juego se cumplen; de no ser así se comienza una nueva ronda.

Las rondas tienen diferentes fases, desarrolladas de la siguiente manera:

- 1. Reabastecer**
- 2. Acciones**
- 3. Fin de la ronda**

REABASTECER

En esta fase de la ronda se deben realizar los siguientes pasos:

1. Descartar todas las órdenes del Tablero de Órdenes y reabastecerlo con nuevas cartas del mazo, empezando de derecha a izquierda.
2. Los jugadores tomarán todo lo que tengan en “Ingresos” y lo pondrán en “Almacén”, disponible para usarse esta ronda. Los jugadores sólo pueden usar recursos que se encuentren en “Almacén” y nunca de sus “Ingresos”.
3. Si tienen Tecnologías que fueron activadas se regresan a su posición original boca arriba para poder ser activadas nuevamente en esta nueva ronda.
4. Simultáneamente los jugadores tiran sus dados y los colocan sobre su Granja Individual para cosechar de sus parcelas. De no tener espacio para colocar alguno de sus dados el jugador lo descarta e inmediatamente recibe \$1 en su Ingreso, a manera de compensación.

IMPORTANTE: En la primera ronda del juego se saltan los primeros 3 pasos de la fase de reabastecer, comenzando en el punto 4.



Cada Parcela indica con cuántos dados y con qué caras (números del 1 al 6) se activa su cosecha 1. Para poder activarla, hay que colocar los dados encima de la carta 2. También indica qué verduras (recursos) puedes cosechar 3, si hay que elegir entre las verduras o puedes cosechar todas 4. Y el costo de la tarjeta 5.

Ejemplo: Para cosechar Maíz, Zanahoria o Lechuga, el jugador coloca encima sus dados (2 dados de los 3 posibles) con las caras 2 y 6, e inmediatamente recibe 2 recursos de su elección 4.

IMPORTANTE: Asegúrate de NO quitar los dados de encima de tus parcelas en toda la ronda.

Una vez que todos los jugadores hayan cosechado, es decir, que hayan colocado sus dados sobre las Parcelas, obtienen las verduras (recursos) correspondientes y las colocan en su Almacen; entonces comienza la fase de acciones en orden del primer jugador y continuando en sentido de las manecillas del reloj.

IMPORTANTE: Siempre todo lo que compres y pagues deberá ser con tus recursos del Almacen, nunca de Ingresos.

ACCIONES

Después de Reabastecer comienzan las Acciones. Por orden de juego, los jugadores tomarán una sola acción en cada uno de sus turnos:

1. Cumplir Orden

Para cumplir una orden debes pagar la cantidad de recursos indicada en el Tablero de Órdenes según corresponda a cada sección, tú eliges libremente cuáles recursos pagar, según convenga. A cambio recibirás la recompensa (\$) igualmente señalada en cada sección.

Ejemplo: Esta orden tiene disponible los siguientes recursos para pagar: Lechuga, Zanahoria, Trigo y Maíz.

Pagar 2 Recursos
Recompensa: \$2

Pagar 3 Recursos
Recompensa: \$3

Pagar 4 Recursos
Recompensa: \$5

El jugador también puede optar por cumplir una de sus Órdenes Personales, pagandos los 4 recursos por una recompensa de \$4.

IMPORTANTE: Toda recompensa que recibas deberá ser colocado en “Ingresos”, no podrás usarlo hasta que pase a tu Almacen.

Una vez que cumplas la orden, cobra el dinero correspondiente y lleva la carta cerca de tu Granja. Ahora desliza las órdenes de izquierda a

derecha para cubrir el espacio vacío. NO rellenes el Tablero de Órdenes de nuevo en esta ronda. Esto hará que el costo de algunas órdenes vaya aumentando durante la ronda.

2. Comprar Parcela

Para comprar una Parcela deberás pagar el costo indicado en cada carta. Llévala a tu Granja, en la sección de Parcelas. Para colocarla y sustituirla cuida que entre la nueva parcela y la que ya tenías, haya por lo menos un recurso (verdura) en común.



Una vez que hayas comprado, revela una nueva carta de Parcela; siempre debe haber 5 cartas visibles. La ventaja de las Parcelas con amplia variedad es que facilitan la cosecha y en adelante son más fáciles de obtener.

IMPORTANTE: Cuando la Parcela está siendo sustituida, se cubre una encima de otra. Si tiene dados colocados, es decir, que fue cosechada al principio de la ronda, remueve los dados del tablero y gana \$1 en tus Ingresos por cada dado.

3. Comprar Tecnologías ★

Para comprar una Tecnología deberás pagar el costo indicado en cada carta. Llévala a tu Granja, en la sección de Tecnologías, las zonas marcadas con un “-2”. Algunas veces el efecto debe coincidir con la Parcela que se tiene arriba. Una vez que hayas comprado, revela una nueva carta de Tecnología; siempre debe haber 5 cartas visibles.

IMPORTANTE: Si compras una Tecnología y deseas colocarla en un espacio ya ocupado, o simplemente ya no tienes espacios vacíos disponibles, deberás Rematar la antigua tecnología: Ofrécela al jugador de tu izquierda a mitad de precio (redondeado hacia abajo). Si sí la compra, recibe el dinero en tus Ingresos. Si no la compra, la Tecnología se descarta automáticamente.

IMPORTANTE: Solo se puede realizar un Remate por turno. Si la Tecnología que remataste es comprada por otro jugador, pero está obligado a descartar una carta de Tecnología, lo hará automáticamente, sin posibilidad de rematar.

4. Vender e Intercambiar Recursos

Vender Recursos: Cada jugador puede realizar esta acción una vez por ronda únicamente. Escoge sólo 1 tipo de recursos y vende todos los que tengas del mismo. El banco pagará \$1 por cada recurso vendido. Este dinero pasará directamente a tu Almacen para poder usarlo esa misma ronda.

Intercambiar Recursos: Esta acción es gratis y puede realizarse cuantas veces quiera el jugador durante su turno de manera adicional a su acción de turno. Toma recursos de tu Almacen e intercámbiálos con la reserva general de la siguiente manera:

2 Recursos iguales = 1 Recurso a elección del jugador
3 Recursos cualquiera = 1 Recurso a elección del jugador

5. Pasar

Cuando el jugador no pueda o no quiera realizar más acciones deberá pasar. Cuando un jugador pasa inmediatamente toma los dados que están sobre tu Tablero de Granja y recibe \$1 en su Ingreso por cada dos dados (siempre redondeado hacia abajo). El jugador ya no podrá tomar más acciones durante la ronda, pero podrá comprar Tecnologías que le sean ofrecidas en un remate si lo desea.

FIN DE LA RONDA

Cuando todos los jugadores hayan pasado, la ronda terminará y se revisará las condiciones de fin de juego. Si ninguna condición de fin de juego se ha cumplido, comenzará una nueva ronda. El token de jugador inicial pasará al jugador de la izquierda.



FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando una de dos cosas ocurren:

1. Se cumplen determinado número de órdenes con recompensa de \$5 (cuatro recursos).

4 Jugadores = 10 órdenes

3 jugadores = 7 órdenes

2 jugadores = 5 órdenes

2. Un jugador cumple 10 órdenes.

En ambos casos se termina la ronda actual, y una vez que todos los jugadores hayan pasado se procede al puntaje final.

IMPORTANTE: Utiliza el Marcador de Órdenes para llevar un mejor control. Coloca sobre de él cualquier recurso que sobre de la reserva general.

PUNTUACIÓN

Para determinar el ganador cada jugador deberá calcular sus puntos de victoria (PV) de la siguiente manera:

$$\left[\boxed{5} = 1PV \right] + \left[\frac{\text{Parcelas} + \text{Tecnologías}}{2} \right] + \left[\text{Cumplidas} \right] - 2 \star \text{Vacío}$$

Cada \$5 es 1 punto. Más el valor del costo de sus Parcelas más Tecnologías adquiridas, entre dos (redondeado hacia arriba). Más el número de órdenes cumplidas. Menos dos por cada espacio de Tecnología vacío. En caso de empate el jugador con más verduras (recursos) en su Inventario gana. Si el empate persiste el jugador con más verduras iguales gana. Si continúa el empate comparten la victoria.

CRÉDITOS

Diseño del Juego: LJ5H

Publicación: Ludens Games 2021 1era Edición

Edición y Diseño: Israel Ramos

Arte Conceptual: Adán Calderón e Israel Ramos

Dirección Ejecutiva: Diana Araujo

Dirección General: Israel Ramos

Ilustraciones: Adán Calderón

Desarrollo de Mecánicas: LJ5H

Revisión Editorial: LJ5H

GUÍA RÁPIDA

RECURSOS/VERDURAS:



Zanahoria



Maíz



Calabaza



Trigo



Papa



Lechuga

SÍMBOLOS:



Orden/No. de Órdenes



Todos diferentes



Elegir un recurso



Todos iguales



Derecha



Dado (Ejemplo: cara 1)



Izquierda



Tecnologías



Cualquier recurso/lugar



Costo (Ejemplo: \$2)

ACTIVAR TECNOLOGÍAS:

Hay 3 tipos de Tecnologías y cada una se activa de manera diferente:



Tecnología infinita

Proveen un efecto permanente mientras estén en tu Granja. Ese efecto se puede aplicar en alguna acción general, descuentos, relanzamientos, o aplica específicamente en la Parcela que esté arriba.



Tecnología activada por dados

Se activarán únicamente cuando se coloque un dado en la Parcela que esté arriba de esta carta. El efecto debe transcurrir en el momento que se coloque el dado, durante la cosecha.



Tecnología activada manualmente

Sólo pueden activarse una vez por ronda. El jugador decide cuándo realizarlo. Para activarla hay de darle vuelta a la carta, quedando esta boca abajo. Es la única activación de Tecnología que cuenta como acción.

