

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de

Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Le 17^{ème} siècle : une époque difficile pour les paysans

(Agricola est le mot latin pour « paysan »)

Un jeu de développement et d'agriculture pour 1 à 5 joueurs, par Uwe Rosenberg.
Durée : une demi-heure par joueur (le jeu est plus court dans la version familiale)

Âge : à partir de 12 ans

L'Europe centrale des années 1670. La peste qui sévissait depuis 1348 a finalement été vaincue. Le monde civilisé est en reconstruction. Les hommes aménagent leurs chaumières et les rénovent. Les champs doivent être labourés, cultivés, et finalement moissonnés. Le souvenir de la famine des années noires a conduit l'humanité à manger plus de viande (une habitude toujours en vigueur dans notre société moderne).

MATÉRIEL

PLATEAUX :

- 5 plateaux « cour de ferme » pour les joueurs (avec au verso des plateaux alternatifs, un plateau d'aide et des plateaux de stockage)
- 3 plateaux d'actions (avec au verso un plateau alternatif pour le jeu familial et 2 plateaux d'exemples)
- 1 plateau pour les aménagements majeurs (avec au verso une vue d'ensemble sur le décompte final)



360 CARTES:

- 169 cartes jaunes de savoir-faire
- 139 cartes orange d'aménagements mineurs
- 10 cartes rouges d'aménagements majeurs
- 14 cartes de tours décrivant les actions possibles pour les tours 1 à 14
- 16 cartes d'actions avec les actions possibles en fonction du nombre de joueurs
- 5 cartes de mendicité
- 5 cartes d'aide de jeu
- 2 cartes de jeu (1 jeu interactif et 1 jeu complexe) pour faciliter le classement



COMPOSANTS EN BOIS :

- 5 marqueurs de personnes, 4 étables et 15 clôtures dans chacune des 5 couleurs des joueurs (bleu, vert, rouge, naturel et violet)
- 33 disques de bois (bruns)
- 27 disques d'argile (rouges)
- 15 disques de roseau (blancs)
- 18 disques de pierre (gris)
- 27 disques de céréales (jaunes)
- 18 disques de légumes (oranges)
- 21 moutons (blancs)
- 18 sangliers (noirs)
- 15 bœufs (marrons)
- 1 marqueur de premier joueur



ET AUSSI :

- 33 tuiles de champs et de maisons en pierre
- 24 tuiles de cabanes en bois et en argile
- 36 marqueurs jaunes de points de nourriture (PN) portant la valeur 1
- 9 marqueurs de multiplication (pour les cas où des animaux, des marchandises ou des marqueurs de nourriture sont nécessaires en grande quantité)
- 3 marqueurs Réserve / Invité
- 1 bloc de scores pour le décompte



YSTARI Plus

PRÉCISIONS DE VOCABULAIRE

Pour alléger cette règle et en simplifier la lecture, il a été utilisé des formes raccourcies comme « 2 bois » pour « 2 jetons de bois » ou « 1 légume » pour « 1 jeton de légumes ». Par ailleurs :

- le terme « matériaux de construction » désigne le bois, l'argile, la pierre ou le roseau ;
- le terme « ressources » désigne les matériaux de constructions, les légumes et les céréales ;
- le terme « animaux » désigne les moutons, les sangliers et les bœufs ;
- le terme « marchandises » désigne les ressources et les animaux.

BUT DU JEU

C'est avec une modeste cabane et un lopin de terre à exploiter que notre fermier et sa femme (pour le moment sans enfants) vont commencer la partie. Au cours de chacun des 14 tours de jeu, les joueurs effectueront **exactement une action par membre de leur famille**. La liste des actions disponibles (par exemple collecter du bois ou encore agrandir sa famille) ira en augmentant au fil de la partie, une possibilité d'action venant s'ajouter à chaque tour. Un choix judicieux parmi ces actions amènera sûrement la famille à une vie plus prospère : naissances, maison plus grande, champs fertiles, cheptel d'animaux. Comme chaque action ne peut être effectuée que par un seul joueur, un joueur pourra considérablement gêner ses adversaires en plaçant ses fermiers sur les cases les plus convoitées. Bien évidemment, les joueurs doivent penser à agrandir leur famille rapidement afin d'effectuer un plus grand nombre d'actions. Mais ils doivent également trouver de la nourriture pour leurs rejetons. A la fin de la partie, le vainqueur est le joueur qui aura le mieux aménagé sa cour de ferme. Des points seront attribués pour les champs, les pâturages et les étables, ainsi que pour les céréales, les légumes, les moutons, les sangliers et les bœufs. Chaque case de la cour non utilisée fait perdre un point. Les joueurs gagnent également des points supplémentaires en fonction de la taille et de la qualité de leur habitation, ainsi que pour chacun des membres de leur famille et pour les cartes de savoir-faire et d'aménagements qu'ils ont jouées.

PRÉPARATION DU JEU

Les trois plateaux sont disposés comme sur l'illustration de droite, en veillant à choisir la face du premier plateau « Jeu familial » ou « Jeu complet » en fonction de la version choisie.

Chaque joueur choisit une couleur et prend un plateau de cour de ferme qu'il place devant lui. Sur chacune des deux cases où est représenté un chantier, il pose une tuile de cabane en bois, et sur chacune des pièces de sa cabane, l'un des membres de sa famille. Le reste du matériel à sa couleur (3 autres membres de la famille, 15 clôtures et 4 étables) reste à l'écart pour le moment.

Les tuiles de cabanes restantes, les tuiles de maisons, et tous les autres composants sont triés et placés à côté de la zone de jeu.

CARTES

Les cartes sont triées selon la couleur de leur dos.

Le jeu comporte des cartes bleues de tours (A), des cartes vertes d'actions (B), qui entrent en jeu différemment selon le nombre de joueurs, des cartes rouges d'aménagements majeurs (C), des cartes grises de mendicité (D) ainsi que des cartes d'aide de jeu (E).

Les cartes jaunes de savoir-faire et les cartes orange d'aménagements mineurs ne sont pas utilisées dans la version familiale.

A – Les cartes bleues de tours sont placées face cachée et triées par période. Chacun des tas est mélangé séparément, puis on les empile de manière à ce que la carte pour la période 6 soit tout en bas de la pile, puis au-dessus les cartes de la période 5, etc. – et les cartes supérieures de la pile sont les quatre cartes de la période 1. Les cartes de tours introduisent dans le jeu de nouvelles possibilités d'actions.

B – Les cartes d'actions dépendant du nombre de joueurs ont deux faces : l'une prévue pour le jeu familial (repérée par le symbole ) , l'autre pour le jeu complet. Le chiffre en haut de droite de la carte est le nombre de joueurs pour lequel elle est prévue : le jeu en solitaire ou à deux joueurs n'utilise pas ces cartes d'actions ; à trois joueurs, on utilise 4 cartes ; à quatre ou cinq joueurs, on en utilise 6.



Attention ! Les termes « personne » et « membre de la famille » désignent toujours, dans ces règles et sur les cartes, un marqueur rond de personne (cf. illustration). Le mot « joueur » désigne un participant à une partie d'Agricola. Quand une carte mentionne le terme

« autres joueurs », cela désigne tous les joueurs à l'exception du joueur ayant posé cette carte.

Jeu complet // Jeu familial

Deux niveaux de jeu sont disponibles : le jeu familial est plus abordable (à partir de 10 ans), et n'utilise ni les cartes d'aménagements mineurs, ni les cartes de savoir-faire (les joueurs n'ont donc aucune carte en main). Il se prête particulièrement bien à une première partie. Le jeu complet, plus riche, utilise toutes les cartes et permet des parties encore plus variées. Ses règles sont essentiellement les mêmes que celles du jeu familial ; les différences sont décrites en détail dans les chapitres « Version familiale » et « Version complète ».



Dos des plateaux

Le premier plateau présente deux faces : l'une pour le jeu familial, repéré par le symbole  , l'autre pour le jeu complet.

Au cours de l'explication des règles, les deux autres plateaux devraient être retournés : leurs dos contiennent des exemples explicatifs. À moins de 5 joueurs, on peut utiliser les dos de certains plateaux de cour pour disposer le matériel de jeu.



On place ces cartes en fonction du nombre de joueurs sur les cases de la partie gauche du premier plateau (cf. illustration) ; la face visible doit correspondre au jeu prévu (familial ou complet). Leur disposition sur le plateau n'a pas d'importance.

C – Les cartes rouges d'aménagements majeurs sont placées, face visible, sur leur plateau dédié.

D – Les cartes grises de mendicité constituent une pile, face visible, et sont placées à portée de main.

E – Chaque joueur reçoit une carte d'aide de jeu et la place devant lui. L'une des faces de cette carte montre un aperçu du déroulement des périodes du jeu, l'autre explique le décompte, qui a lieu à la fin de la partie (il n'y a pas de décompte intermédiaire dans ce jeu).

PREMIER JOUEUR

Un premier joueur est tiré au sort. Il prend le pion de premier joueur et 2 points de nourriture (PN) ; chacun des autres joueurs prend 3 PN.

Le pion de premier joueur n'est pas passé automatiquement à la fin d'un tour – c'est celui qui choisit au cours du tour l'action « Premier joueur » qui prend le pion correspondant (cf. illustration à droite).



DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se divise en 14 tours. Chaque tour se déroule de la même manière et se décompose en 4 phases, suivies d'une récolte aux tours 4, 7, 9, 11, 13 et 14.

PHASE 1 – DÉBUT DU TOUR

La carte supérieure de la pile des cartes de tours est retournée et placée, face visible, sur la case du plateau correspondant au numéro du tour qui commence. Ainsi, une nouvelle action (indiquée sur la carte) devient disponible pour tous les joueurs à partir de ce tour et pour le restant de la partie.

Certaines cartes Aménagements (et de savoir-faire dans la version complète) indiquent qu'il faut placer du matériel (des tuiles, des marchandises ou de la nourriture) sur certaines cases de tour au moment où elles sont jouées. Si de telles cartes ont été jouées lors des tours précédents et qu'il y a du matériel sur la case qui vient d'être activée, il est attribué au(x) joueur(s) qui bénéficient des effets de la ou des cartes jouées (dans la version familiale, seul l'aménagement majeur Puits, qui permet de placer de la nourriture sur les cases de tour, est concerné.)

Enfin, on applique l'effet de toutes les cartes qui doivent s'activer au début du tour en cours.

PHASE 2 – APPROVISIONNEMENT

On ajoute maintenant de nouvelles marchandises ou de la nourriture sur certaines cases d'actions : les cases d'approvisionnement. Un pictogramme indique les marchandises à ajouter, ainsi que la quantité. Les marchandises ajoutées proviennent de la réserve générale.

S'il reste des marchandises des tours précédents, celles-ci restent sur la case et les nouvelles sont ajoutées aux anciennes. Au fil des tours, les marchandises s'accumulent sans limite sur les cases.

Sur les cases « Entrepôt », « Pêche » et « Spectacle », on ajoute à chaque tour 1 PN (point de nourriture).

PHASE 3 – TRAVAUX

Dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le premier joueur, les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, un joueur prend un membre de sa famille, le place sur une case d'action inoccupée, et résout l'action (ou les actions) inscrite(s). On procède ainsi jusqu'à ce que toutes les personnes de tous les joueurs aient été placées.



| Décompte | 1 pion |
|--------------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Champs | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Étang | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Champs* | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Étang* | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Marchandises | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Nourriture | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |

* Dans les champs et dans l'étang



Le premier joueur ne change que par l'intermédiaire de l'action « Premier joueur ».



Le Laboureur reçoit des champs au début de certains tours futurs ; le possesseur de l'Étang aux oies reçoit pendant quatre tours 1 PN par tour.



La case d'action « Spectacle » n'est disponible que dans le jeu à 4 ou 5 joueurs ; dans le jeu familial, l'action « Entrepôt » aide aussi les joueurs à se procurer de la nourriture.

Les cases d'actions sont décrites en détail dans le chapitre « Les cases d'actions » – leur fonctionnement général est décrit dans le chapitre suivant (« Les actions »).

Un joueur ne peut placer qu'une seule personne à la fois. Lors d'un tour de jeu donné, une case d'action ne peut être occupée que par une seule personne. Un joueur qui n'a plus de personne à placer passe son tour et il est donc possible qu'un joueur ayant plus de personnes que ses adversaires joue plusieurs fois d'affilée.

Il est interdit d'occuper une case d'action sans effectuer l'action correspondante. Si la case mentionne 2 actions séparées par un „et/ou“, le joueur peut faire l'une, l'autre ou les 2. Si la case mentionne 2 actions séparées par un „puis“, la première action est obligatoire, la deuxième facultative.

Un joueur qui prend des matériaux de construction, des céréales, des légumes ou de la nourriture les place devant lui dans sa réserve personnelle. Le contenu de celle-ci doit rester visible de tous à tout moment, de même que les cartes jouées.

Quand un joueur prend des animaux, il ne peut pas les placer dans sa réserve, mais il doit les héberger aussitôt dans sa cour (cf. Actions, point D). Les animaux que le joueur ne peut pas héberger peuvent être abattus et transformés aussitôt en nourriture à l'aide d'un aménagement de cuisson (repéré par le symbole ); sinon, ils retournent à la réserve générale.

PHASE 4 – RETOUR À LA MAISON

Chaque joueur reprend ses marqueurs de personnes posés sur les cases d'actions et les replace dans son habitation.

LES RÉCOLTES

À la fin des tours 4, 7, 9, 11, 13 et 14 ont lieu des récoltes, pendant lesquelles on procède à l'alimentation des familles. Les récoltes sont découpées en trois phases qui ont lieu dans l'ordre suivant

PHASE 1 DES RÉCOLTES : LES CHAMPS

Les joueurs prennent de chacun de leurs champs ensemencés un jeton de céréales ou de légumes et le placent dans leur réserve personnelle.

Certaines cartes donnent aussi de la nourriture au cours de cette phase.

PHASE 2 DES RÉCOLTES : L'ALIMENTATION

Au cours de cette phase, les joueurs doivent nourrir leur famille. Chaque joueur doit payer **2 PN par membre de la famille**. Pour les enfants nés lors du tour précédant la récolte – habituellement par le choix de l'action « Naissance » – il ne faut payer que 1 PN (mais les enfants consommeront 2 PN à partir de la prochaine récolte).

S'ils n'ont pas assez de points de nourriture, ils peuvent convertir des marchandises en points de nourriture. Chaque jeton de céréales ou de légumes a une valeur de 1 PN et peut être échangé à tout moment; en revanche, les animaux ne peuvent pas être mangés crus. Les aménagements de cuisson () , ainsi que certaines cartes de savoir-faire, permettent aux joueurs de convertir les céréales et les légumes à un meilleur taux, et surtout d'utiliser les animaux pour obtenir de la nourriture.

MENDIER

Si un joueur ne peut ou ne veut pas donner suffisamment de nourriture pour nourrir toute sa famille, il doit prendre une carte de mendicité pour chaque PN qui lui manque. Il est interdit d'abandonner un membre de sa famille pour éviter d'avoir à le nourrir.

PHASE 3 DES RÉCOLTES : LA REPRODUCTION

Chaque joueur ayant au moins 2 animaux d'une même espèce obtient un nouveau-né de cette espèce – mais seulement si l'agneau, le marcassin ou le veau peut être hébergé. Ni le jeune animal ni les parents ne peuvent être convertis en points de nourriture immédiatement après la naissance. Le jeune animal peut naître indépendamment de l'endroit où se trouvent les parents (cf. exemple), y compris si ceux-ci sont à des endroits différents de la cour.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après 14 tours. Une phase de récoltes a lieu après le 14^{ème} tour, puis l'on procède au décompte des points. Le plateau des aménagements majeurs peut être retourné de manière à montrer le tableau du décompte. Les points sont notés sur le bloc de scores et additionnés. Le joueur qui obtient le plus de points est le vainqueur.

Exemple : Quand un joueur choisit la case d'action « Construction de maisons et/ou étables », il peut renoncer à la construction de maison et ne construire que des étables. En revanche, s'il se place sur « Rénovation puis aménagement », il ne peut pas renoncer à la rénovation et ne jouer que l'aménagement.

Exemples d'aménagements pour nourrir sa famille :



Il y a d'autres moyens d'obtenir de la nourriture, comme par exemple la Menuiserie, la Poterie, ou la Vannerie. Avec ces aménagements majeurs, le bois, l'argile et les roseaux, respectivement, peuvent être convertis en points de nourriture pendant la récolte.

3 *Pour chaque carte de mendicité en sa possession, le joueur perdra à la fin de la partie 3 points, qui seront décomptés dans la catégorie Points pour les cartes.*



Même si l'on possède 3 animaux ou plus d'une même espèce, on ne reçoit qu'un seul jeune animal de cette espèce. Pour le jeune animal, il y a une place dans l'étable.

LES ACTIONS

Toutes les cases d'actions, sur lesquelles les joueurs vont poser des membres de leur famille, permettent d'effectuer une ou plusieurs de ces actions.

Les actions s'articulent autour de 5 domaines: l'habitation, la famille, les champs, le bétail et les améliorations/savoir-faire. Pour le descriptif précis de chaque action, reportez vous au chapitre suivant.

A – ACTIONS RELATIVES À L'HABITATION

Au début de la partie, chaque joueur a une cabane en bois composée de deux pièces.

Une habitation peut être agrandie en choisissant l'action « Construction de pièces », qui permet de placer de nouvelles pièces à côté d'une pièce existante (pas en diagonale). Les nouvelles pièces construites doivent toujours être du même type que le reste de l'habitation : à une cabane en bois, on ne peut ajouter que des pièces en bois ; à une cabane en argile, des pièces en argile ; et à une maison de pierre, des pièces en pierre. Une nouvelle pièce de cabane en bois coûte 5 bois et 2 roseaux ; pour une pièce de cabane en argile, il faut 5 argiles et 2 roseaux ; et pour une pièce de maison en pierre, 5 pierres et 2 roseaux.

L'action « Rénovation » permet de transformer la cabane en bois en une cabane en argile, et plus tard en une maison en pierre. Une habitation doit toujours être rénovée dans son intégralité ; il n'est pas possible de ne rénover qu'une partie des pièces.

La première rénovation (bois vers argile) coûte 1 argile par pièce de la cabane en bois, plus 1 roseau (quel que soit le nombre de pièces). Le joueur retourne toutes les tuiles de sa cabane sur leur face présentant des pièces de cabane en argile.

La deuxième rénovation (argile vers pierre) coûte 1 pierre par pièce de la cabane en argile, plus 1 roseau (quel que soit le nombre de pièces). Le joueur remplace toutes les tuiles de sa cabane en argile par des tuiles de maison en pierre.

Il n'est pas possible de passer directement d'une cabane en bois à une maison en pierre ; pour avoir une maison en pierre, la rénovation intermédiaire en cabane en argile est obligatoire.

B – ACTION RELATIVE À LA FAMILLE

Chaque joueur commence avec une famille de deux personnes, mais l'action « Naissance » permet d'agrandir sa famille, jusqu'à une taille maximale de 5 personnes.

Chaque membre de la famille a besoin d'une pièce de l'habitation ; pour pouvoir utiliser une action « Naissance », il faut donc impérativement avoir agrandi l'habitation auparavant.

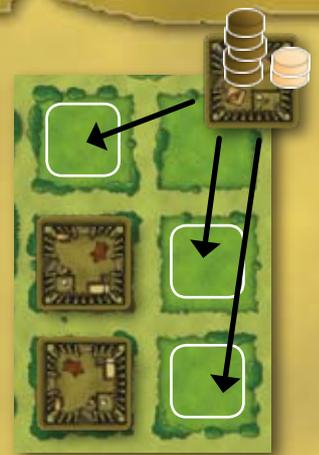


Quand un joueur place l'une de ses personnes sur une case d'action « Naissance », il prend un deuxième marqueur de personne de sa réserve et le pose sur la même case ; lors de la phase de Retour à la maison, les deux personnes retournent dans l'habitation, dans des pièces différentes.

Cependant, l'une des cartes d'action entrant en jeu au cours de la cinquième période (donc au tour 12 ou 13) permet de procéder à une naissance même si l'habitation n'a pas de pièce libre pour le nouveau-né. Dans ce cas, lors du Retour à la maison, plusieurs personnes peuvent occuper la même pièce (si l'habitation est agrandie par la suite, les personnes doivent se répartir dans toutes les pièces en utilisant ce nouvel espace).

Les joueurs qui ont utilisé l'action « Naissance » ont donc à leur disposition, pour tous les tours suivants jusqu'à la fin de la partie, une personne supplémentaire, qui leur permettra de réaliser plus d'actions. Cette personne n'est pas disponible pendant le tour où l'action « Naissance » a été choisie.

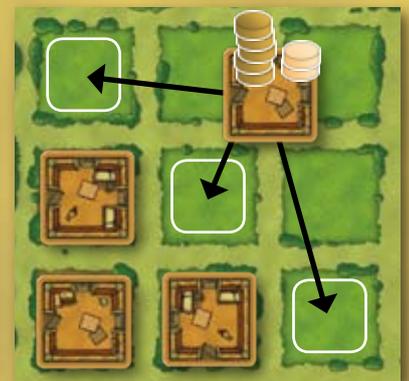
La taille de la famille est limitée à 5 personnes : un joueur ayant déjà 5 membres de la famille en jeu ne peut donc pas choisir une case d'actions « Naissance ».



Chaque membre de la famille a besoin de sa propre pièce.



Exemple : Un joueur se place sur la case d'action « Construction » et construit pour 5 bois et 2 roseaux la troisième pièce de sa cabane (cf. illustration en haut). Puis il choisit la case d'action « Rénovation » (cf. cartes de tour ci-dessus), dépense 3 jetons d'argile et 1 roseau et retourne les trois pièces de sa cabane en bois sur la face indiquant une cabane en argile. En choisissant de nouveau plus tard l'action « Construction », il peut agrandir de nouveau sa cabane en payant 5 jetons



d'argile et 2 roseaux pour une pièce (cf. illustration ci-dessus). Ensuite, il pourrait continuer d'agrandir sa cabane, ou dépenser 4 pierres et 1 roseau pour remplacer ses tuiles de cabane en argile par des tuiles de maisons de pierre. Seules des pièces de maisons de pierre pourraient alors être ajoutées.

C – ACTIONS RELATIVES AUX CHAMPS



L'action « Labourage » permet au joueur qui la choisit de prendre une tuile de champ de la réserve et de la placer sur une case encore inutilisée de sa cour. S'il a déjà des champs, il doit placer le nouveau champ à côté (pas en diagonale) de l'un de ses champs. Une fois labouré, un champ reste en place jusqu'à la fin de la partie.

L'action « 1 céréale » permet de prendre 1 céréale de la réserve générale et de la placer dans sa réserve ; de même, l'action « 1 légume » permet de prendre 1 légume. Les ressources ne s'accumulent pas sur ces cases d'actions (il n'y a pas de flèche sur la case).



L'action « Semailles » permet d'ensemencer un ou plusieurs champs vides avec des céréales ou des légumes de sa réserve. Dans chaque champ, il est possible de semer soit des céréales, soit des légumes ; dans tous les cas, le joueur prend un jeton de sa réserve et le place dans le champ. S'il s'agit d'une céréale, il y ajoute deux céréales en provenance de la réserve générale ; pour un légume, il y ajoute un seul légume de la réserve générale. Dans un champ de céréales nouvellement ensemencé, il y a donc 3 céréales ; et dans un champ de légumes nouvellement ensemencé, 2 légumes.



Les céréales et les légumes sont récoltés lors des phases de récoltes ; une fois vide, un champ peut être de nouveau ensemencé par l'action « Semailles », sans avoir à être labouré de nouveau. Un champ vide qui a été utilisé précédemment pour planter des céréales peut servir pour planter des légumes et vice-versa.

L'action « Cuisson de pain » permet de transformer des céréales en pain, à condition toutefois de disposer d'un aménagement de boulangerie, qui se distingue par le symbole , en bas à droite de la carte.

D – ACTIONS RELATIVES AU BÉTAIL

Les joueurs ont la possibilité d'avoir exactement un animal (de n'importe quel espèce) dans leur habitation - quels que soient le nombre de pièces et la nature de celle-ci. Cet animal domestique ne prend pas la place d'un membre de la famille (on peut donc le placer dans une pièce en plus d'une personne).

Pour pouvoir conserver plus d'animaux, les joueurs doivent clôturer des pâturages (c'est-à-dire des cases vides de leur cour de ferme). L'action « Clôtures » permet de construire des clôtures à sa couleur dans sa cour de ferme, au prix de 1 bois par clôture construite. Les clôtures achetées doivent être construites immédiatement.

Les clôtures doivent être bâties le long des cases du plateau de cour. Elles délimitent des pâturages. Un pâturage est fermé lorsqu'il est entouré de clôtures de tous les côtés ; le bord du plateau, les étables, les champs et les pièces de l'habitation ne servent pas de clôtures. Il n'est possible de construire des clôtures que si elles permettent de former un pâturage clos.

Une fois construites, les clôtures ne peuvent être ni détruites, ni déplacées. Si un joueur avait déjà au moins un pâturage, ses nouveaux pâturages doivent être adjacents à un pâturage existant. Une clôture peut servir de frontière à deux pâturages adjacents. Il est possible de séparer un pâturage existant par des clôtures (cf. exemple dans l'annexe). Chaque joueur ne peut construire que 15 clôtures au maximum. Les champs et les pièces de l'habitation ne peuvent pas être clôturés.

Chaque pâturage ainsi clôturé ne peut héberger des animaux que d'un seul type : soit des moutons, soit des sangliers, soit des bœufs. Sur chaque case de cour d'un pâturage, il ne peut vivre que deux animaux : un pâturage d'une seule case n'héberge que deux animaux, un pâturage de deux cases, quatre animaux, etc. Au cours de la partie, les animaux peuvent être déplacés librement dans la cour, à tout moment, dans la mesure où ces règles sont respectées.

L'action « Construction d'étable » permet au joueur d'acheter une étable (ou plusieurs suivant ce qui est décrit sur la case d'action) et de la placer immédiatement sur une case



Pour une céréale plantée, on en ajoute deux de la réserve ; pour un légume planté, on en ajoute un de la réserve. Avec une seule action « Semailles », il est possible d'ensemencer plusieurs champs, de céréales et de légumes. Un champ n'est pas attribué spécifiquement aux céréales ou aux légumes ; une fois qu'il a été récolté, on peut y semer au choix l'un ou l'autre.

Exemple : Le joueur a deux champs vides, ainsi qu'un jeton de céréales et un jeton de légumes dans sa réserve. Il utilise ces deux jetons comme semences et ensemence ses champs avec l'action « Semailles et/ou cuisson de pain ». Le premier de ses champs contient maintenant 3 céréales et le deuxième 2 légumes. Lors des deux récoltes suivantes, le joueur récolte à chaque fois un jeton de céréales et un de légumes. Le champ de légumes est alors de nouveau vide. Le joueur laboure un troisième champ et choisit de nouveau l'action « Semailles et/ou cuisson de pain ». Il plante les deux légumes qu'il a récoltés dans ses deux champs vides ; il ne peut rien semer dans son troisième champ, qui contient encore un jeton de céréales. Quant aux deux jetons de céréales qu'il a récoltés, il les transforme en pain à l'aide de l'un de ses aménagements de boulangerie.



Avec 11 clôtures, 3 pâturages ont été délimités. Le premier contient deux moutons, qui remplissent entièrement le pâturage ; le deuxième, un sanglier ; le troisième, en bas, trois bœufs.

de sa cour. Une case de cour ne peut pas contenir plusieurs étables. Une fois construite, une étable ne peut être ni détruite, ni déplacée.

Une étable peut être construite dans un pâturage ; dans ce cas, elle double la capacité d'hébergement de l'ensemble du pâturage (si un pâturage contient une seule étable, chacune des cases peut héberger 4 animaux ; chaque étable supplémentaire – nécessairement dans des cases différentes – double encore cette capacité).

Une étable peut être construite dans une case de cour qui n'est pas clôturée ; elle pourra être clôturée ultérieurement, et doublera alors la capacité d'hébergement du pâturage dans lequel elle se trouve. Une étable qui n'est pas dans un pâturage permet d'héberger un animal.

E – ACTION RELATIVE AUX CARTES

Dans le jeu familial, il n'y a qu'une seule action relative aux cartes : la construction de l'un des 10 aménagements majeurs ; ceux-ci sont disponibles dès le début de la partie pour l'ensemble des joueurs.



L'action « Aménagement majeur » permet de choisir l'un des aménagements majeurs encore disponibles et de le poser devant soi.



En haut à droite d'une carte d'aménagement est indiqué son coût, c'est-à-dire les marchandises et points de nourriture qu'un joueur doit payer pour jouer la carte. Certaines cartes n'ont pas de coût et peuvent donc être jouées gratuitement.

Tous les aménagements majeurs rapportent des points à la fin de la partie. Leur nombre est indiqué à gauche sous l'illustration. Certains peuvent en outre rapporter des points supplémentaires variables, selon le texte de la carte ; un symbole  en bas de la carte rappelle la présence de ces points supplémentaires pour qu'ils ne soient pas oubliés à la fin de la partie.

Au bas de certains aménagements se trouvent les symboles  et , qui indiquent respectivement qu'il s'agit d'un aménagement de cuisson (qui permet de transformer des animaux en nourriture) ou d'un aménagement de boulangerie (qui permet de cuire du pain).

Les aménagements majeurs sont décrits plus en détail dans l'annexe.

LES CASES D'ACTIONS

Certaines des cases d'actions sont imprimées sur les plateaux, et d'autres sont disponibles sur des cartes. Selon le nombre de joueurs, il peut y avoir jusqu'à 6 cartes présentes dès le début de partie ; et dans tous les cas, une nouvelle carte est introduite à chaque tour.

Quand un joueur place l'une de ses personnes sur une case, il doit exécuter l'action indiquée. Il n'est pas possible de placer une personne sur une case sans faire l'action correspondante.

Les cases d'approvisionnement se reconnaissent à la flèche qui indique que l'on y place des marchandises ou de la nourriture au début de chaque tour. Celles-ci s'accumulent sans limite jusqu'à ce qu'un joueur y place l'une de ses personnes pour les y prendre en totalité. Les cases d'actions « Entrepôt » (dans le jeu familial uniquement), « Pêche » et « Spectacle » contiennent de la nourriture ; les autres cases d'actions portent le nom du type de ressource que l'on trouve sur la case.

Sur les autres cases, le joueur qui place l'une de ses personnes peut réaliser certaines des actions explicitées précédemment, selon la case.



Après la construction de l'étable, il y a de la place pour 4 animaux supplémentaires.

Si une carte utilise le terme « Réserve », il s'agit de la réserve générale, sauf mention explicite du contraire.



Explication du Pêcheur au filet : dès que l'on prend des roseaux avec l'une de ses personnes, on place le marqueur vert de réservation sur la case « Pêche ». S'il y a encore de la nourriture sur cette case au moment du retour à la maison, le joueur qui contrôle le pêcheur au filet la prend.



1. CASES D' ACTIONS IMPRIMÉES SUR LE PLATEAU

Ces cases d'actions sont les mêmes dans toutes les parties, quel que soit le nombre de joueurs. Les seules différences sont entre le jeu familial, le jeu complet et le jeu en solitaire.

3 bois

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place trois bois au début de chaque tour.

1 argile

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une argile au début de chaque tour.

1 roseau

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place un roseau au début de chaque tour.

Pêche

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place 1 PN au début de chaque tour.

Construction de pièces et/ou Construction d'étables

Le joueur peut construire autant de pièces de son habitation qu'il le souhaite et/ou des étables (dans la limite de son nombre d'étables disponibles – un joueur ne peut pas avoir plus de 4 étables). Les étables construites par cette action coûtent chacune 2 bois.

Premier joueur et Entrepôt

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place 1 PN au début de chaque tour. En outre, le joueur prend le marqueur de premier joueur (ou, s'il était déjà premier joueur, le conserve). Si personne ne se place sur cette case au cours d'un tour, le premier joueur du tour précédent conserve sa place.

1 céréale

Le joueur prend une céréale de la réserve générale et la place dans sa réserve. Il ne peut pas la planter tout de suite, même s'il dispose d'un champ libre.

N.B. : Les céréales ne s'accumulent pas sur cette case (il n'y a pas de flèche, ce n'est pas une case d'approvisionnement).

Labourage

Le joueur place une tuile de champ sur une case vide et non clôturée de sa cour. S'il ne s'agit pas de son premier champ, il doit placer ce nouveau champ à côté d'un champ déjà présent dans sa cour (pas en diagonale).

Construction d'une étable et/ou Cuisson de pain

Le joueur peut construire une (seule) étable au prix de 1 bois seulement. En outre, il peut également cuire du pain, s'il dispose d'un aménagement de boulangerie (repéré par le symbole .

Journalier

Le joueur prend 1 PN et un matériau de construction (bois, argile, roseau ou pierre) de la réserve générale et les place dans sa réserve.

2. CASES D' ACTIONS ARRIVANT EN COURS DE JEU SUR LES CARTES DE TOURS

Ces cartes étant communes au jeu familial et au jeu complet, certaines d'entre elles font référence aux aménagements mineurs, qui ne sont pas utilisés dans le jeu familial. Lorsque c'est le cas, cette possibilité doit bien entendu être ignorée.

Semences et/ou Cuisson de pain (1^{ère} période)

Le joueur peut semer un ou plusieurs de ses champs (il peut en laisser certains vides) avec des céréales et/ou des légumes de sa réserve. En outre, il peut également cuire du pain, s'il dispose d'un aménagement de boulangerie (repéré par le symbole .

Aménagement mineur ou majeur (1^{ère} période)

Il n'y a pas d'aménagement mineur dans le jeu familial.

Le joueur peut réaliser un aménagement majeur (parmi ceux encore disponibles), en en payant le coût et en posant la carte devant lui. Il n'est pas possible de poser plusieurs aménagements.

1 mouton (1^{ère} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place un mouton au début de chaque tour.

Le joueur qui choisit cette action prend tous les moutons présents. Il peut les placer dans sa cour ou les transformer en nourriture à l'aide d'un aménagement de cuisson (repéré par le symbole ); les éventuels moutons qui ne peuvent pas être placés ou transformés retournent à la réserve générale.

Clôtures (1^{ère} période)

Le joueur construit autant de clôtures qu'il le souhaite (dans la limite de son nombre de clôtures – un joueur ne peut pas avoir plus de 15 clôtures), en payant 1 bois pour chacune. Il n'est pas possible de construire des clôtures qui ne délimitent pas entièrement un pâturage. Il est par contre possible de couper un pâturage avec de nouvelles clôtures.

1 pierre (2^{ème} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une pierre au début de chaque tour.

Rénovation puis Aménagement (2^{ème} période)

Le joueur rénove son habitation, puis il peut jouer un aménagement majeur en en payant le coût et en posant la carte devant lui. La rénovation est obligatoire : il n'est pas possible de jouer uniquement l'aménagement ; en revanche, l'aménagement est facultatif.

Il n'est pas possible de transformer directement en maison en pierre une cabane en bois ; ceci nécessite deux actions de rénovation.

Naissance puis Aménagement mineur (2^{ème} période)

Le joueur procède à une naissance (il n'y a pas d'aménagement mineur dans le jeu familial). La naissance ne peut avoir lieu que si l'habitation est assez grande pour accueillir le nouveau-né (pour pouvoir se placer sur cette action, il faut donc que l'habitation compte plus de pièces que la famille n'a de membres – en comptant ceux qui ont déjà été placés sur le plateau et ceux qui sont encore dans la cour).

1 légume (3^{ème} période)

Le joueur prend un légume de la réserve générale et le place dans sa réserve. Il ne peut pas le planter tout de suite, même s'il dispose d'un champ libre.

N.B. : Les légumes ne s'accumulent pas sur cette case (il n'y a pas de flèche, ce n'est pas une case d'approvisionnement).

1 sanglier (3^{ème} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place un sanglier au début de chaque tour. Les règles sont similaires à celles de l'action « 1 mouton » ci-dessus.

1 pierre (4^{ème} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une pierre au début de chaque tour.

1 bœuf (4^{ème} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place un bœuf au début de chaque tour.
Les règles sont similaires à celles de l'action « 1 mouton » ci-dessus.

Labourage et/ou Semaines (5^{ème} période)

Le joueur peut labourer un champ, puis il peut semer un ou plusieurs de ses champs labourés (il peut en laisser certains vides) avec des céréales et/ou des légumes de sa réserve.

Naissance même sans pièce libre (5^{ème} période)

Le joueur procède à une naissance, indépendamment de la taille de sa famille et du nombre de pièces de son habitation.

Rénovation puis Clôtures (6^{ème} période)

Le joueur rénove son habitation, puis il peut construire des clôtures. La rénovation est obligatoire, mais la construction de clôtures est facultative.
Il n'est pas possible de transformer directement en maison en pierre une cabane en bois ; ceci nécessite deux actions de rénovation.

3. CASES D' ACTIONS DÉPENDANT DU NOMBRE DE JOUEURS

Dans les parties en solitaire ou à deux joueurs, il n'y a pas de cases d'actions supplémentaires ; celles-ci ne sont utilisées qu'à 3 joueurs et plus, afin que tous les joueurs aient assez de choix à leur disposition. Des cartes différentes selon le nombre de joueurs sont placées, dès le début de la partie, dans les espaces prévus à cet effet sur le plateau.

3.1 TROIS JOUEURS

1 argile

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une argile au début de chaque tour.

2 bois

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place deux bois au début de chaque tour.

1 matériau de construction

Le joueur prend un matériau de construction de son choix (bois, argile, roseau ou pierre) et le place dans sa réserve.

2 matériaux de construction

Le joueur prend deux matériaux de construction de son choix (bois, argile, roseau ou pierre), identiques ou différents, et les place dans sa réserve.

3.2 QUATRE JOUEURS

1 bois

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place un bois au début de chaque tour.

2 bois

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place deux bois au début de chaque tour.

2 argiles

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place deux argiles au début de chaque tour.

1 roseau, 1 pierre et 1 PN

Le joueur prend un roseau, une pierre et 1 PN et les place dans sa réserve.

N.B. : Les matériaux et la nourriture ne s'accumulent pas sur cette case (il n'y a pas de flèche, ce n'est pas une case d'approvisionnement).

2 matériaux de construction

Le joueur prend deux matériaux de construction de son choix (bois, argile, roseau ou pierre), identiques ou différents, et les place dans sa réserve.

Spectacle

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place 1 PN au début de chaque tour.

3.3 CINQ JOUEURS

4 bois

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place quatre bois au début de chaque tour.

3 argiles

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place trois argiles au début de chaque tour.

1 roseau

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place un roseau au début de chaque tour.

Bétail

Le joueur doit choisir l'une des trois actions suivantes : il peut prendre un mouton et 1 PN, prendre un sanglier, ou payer 1 PN pour prendre un bœuf. L'animal est pris dans la réserve générale et doit être aussitôt placé dans la cour du joueur, ou transformé en nourriture en utilisant un aménagement de cuisson .

Construction d'une pièce ou Spectacle

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place 1 PN au début de chaque tour.

Le joueur qui s'y place doit choisir l'une des deux actions suivantes : il peut construire une pièce de son habitation (et une seule), ou prendre toute la nourriture disponible. S'il choisit de construire une pièce, la nourriture reste sur la case et pourra être prise lors d'un tour ultérieur.

2 matériaux de construction ou Naissance (à partir du tour 5)

Le joueur prend deux matériaux de construction de son choix (bois, argile, roseau ou pierre), identiques ou différents, et les place dans sa réserve.

À partir du tour 5 inclus, il peut procéder à une naissance plutôt que de prendre des matériaux de construction. Il doit pour cela disposer d'une pièce libre dans son habitation pour le nouveau-né.

Il n'est pas possible d'effectuer les deux actions en même temps.

DÉCOMPTE

Le décompte des points a lieu après la récolte du tour 14. Les cartes d'aide de jeu, le dos du plateau des aménagements majeurs et le bloc de scores permettent de compter plus facilement.

Dans chacune des catégories suivantes, chaque joueur peut perdre 1 point, ou en marquer de 1 à 4 :

Champs : on prend en compte tous les champs de la cour du joueur, qu'ils soient ensemencés ou non.

Pâturages : les points sont attribués pour le nombre de pâturages, indépendamment de leur taille ; le nombre de cases de cour clôturées n'a pas d'importance.

Céréales et légumes : on prend en compte les céréales et les légumes de la réserve ainsi que ceux qui se trouvent encore dans un champ.

Animaux : tous les animaux de la cour sont pris en compte, qu'ils se trouvent dans un pâturage, dans une étable, ou dans l'habitation.

Les autres manières de marquer des points sont les suivantes :

Étables : les étables clôturées rapportent 1 point.

Cases de cour inutilisées : on ne peut pas marquer de points positifs dans cette catégorie ; chaque case de cour inutilisée fait perdre 1 point. Une case est considérée comme utilisée si elle contient une pièce de l'habitation, un champ ou une étable, ou si elle est clôturée (même si elle ne contient pas d'animaux). Une case est inutilisée si elle est vide sans être clôturée.

Habitation : les cabanes en bois ne rapportent aucun point ; chaque pièce d'une cabane en argile rapporte 1 point ; chaque pièce d'une maison en pierre rapporte 2 points.

Personnes : chaque membre de la famille rapporte 3 points.

Cartes : les aménagements majeurs rapportent des points, indiqués dans un cercle jaune à gauche de la carte ; on compte également dans cette catégorie les points négatifs des cartes de mendicité.

Points spéciaux : certaines cartes d'aménagements permettent de gagner des points, selon leur texte ; on repère ces cartes au symbole  au bas de la carte.

LIMITATION DU MATÉRIEL DE JEU

Les seules limitations du matériel de jeu portent sur les 5 marqueurs de personnes, les 4 étables et les 15 clôtures de chaque joueur.

Le matériel de la réserve générale, commun à tous les joueurs, est censé être disponible en quantité illimitée. S'il vient à en manquer, on peut utiliser les marqueurs de multiplications, qui d'un côté multiplient les animaux par 4, et de l'autre multiplient les ressources ou la nourriture par 5. On place sur le marqueur un animal ou une ressource du type que l'on souhaite multiplier. Sur le côté qui multiplie par 5, un marqueur de nourriture est imprimé, car c'est ce qu'il est le plus souvent nécessaire de multiplier.

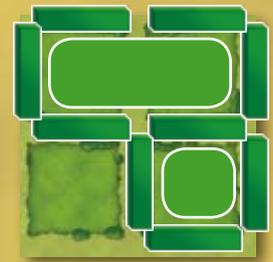
VERSION SOLITAIRE

(pour 1 joueur à partir de 12 ans)

Dans le jeu en solitaire, on n'utilise pas de cases d'actions supplémentaires, tout comme dans le jeu à 2. Les règles normales du jeu à plusieurs joueurs s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

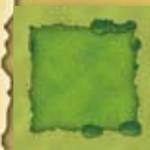
- le joueur commence sans nourriture ;
- chaque adulte consomme 3 PN lors de chaque récolte (mais les nouveau-nés ne consomment toujours que 1 PN) ;
- sur la case d'action « 3 bois », on ne place que 2 bois par tour ;
- les aménagements itinérants, où il est mentionné de passer la carte à son voisin de gauche, sont simplement retirés du jeu quand ils ont été joués

Si le joueur veut faire plusieurs parties à la suite, il peut choisir après sa première partie l'un des savoir-faire qu'il a joués, et commencer la deuxième partie avec ce savoir-faire directement en jeu (sans devoir utiliser d'action pour le jouer). Lors de chaque partie suivante, il commence avec un savoir-faire supplémentaire, qui se rajoute à ceux choisis précédemment. Une fois qu'un savoir-faire a été sélectionné, il doit être conservé pour



Lors du décompte, le terme « Pâturage » désigne l'ensemble d'une région clôturée, et non une case individuelle d'un pâturage. Dans l'exemple à gauche, il y a 2 pâturages et non 3.

Pour les céréales et les légumes, on compte l'ensemble des jetons du joueur : ceux dans sa réserve générale et ceux qui sont dans les champs qu'il cultive.



Le terme « case inutilisée » désigne chacune des cases du plateau de cour sur laquelle ne se trouve ni une pièce d'une cabane ou d'une maison, ni une étable, qui n'est pas cultivée comme champ, et qui n'est pas clôturée.



Les illustrations de la deuxième ligne représentent 4 bœufs et 5 jetons d'argile.

toutes les parties suivantes ; tous les autres savoir-faire (qui ne sont pas conservés) sont mélangés avec les cartes restantes, puis le joueur prend autant de cartes de savoir-faire de moins en main, de manière à avoir toujours un total de 7 savoir-faire.

Comme le joueur a de plus en plus de cartes déjà jouées en début de partie, l'objectif à atteindre augmente : 50 points lors de la première partie, puis 55 pour la deuxième, puis 59, 62, 64, 65, 66 et 67 points. Si le joueur a atteint ou dépassé ces 67 points lors de la huitième partie, il a atteint le but du jeu. S'il veut continuer avec ces mêmes savoir-faire, l'objectif à atteindre augmente de 1 à chaque partie suivante.

Le joueur commence chaque partie, à partir de la deuxième, avec autant de PN que la moitié de marge avec laquelle il a dépassé l'objectif de points lors de la partie précédente. Par exemple, s'il a marqué 57 points lors de la première partie, il commence la deuxième avec 3 PN.

Il peut également être intéressant de choisir librement les cartes avec lesquelles on commence sa partie, de même que l'ordre dans lequel les cartes de tours apparaissent. Sur une seule partie (sans nourriture ni savoir-faire initiaux), des scores supérieurs à 120 points ont été atteints. Vous pouvez envoyer le déroulement de vos parties où vous avez atteint au moins 100 points à l'adresse agricola-challenge@lookout-games.de, en faisant référence aux cartes de savoir-faire et d'aménagements par leurs numéros. Vous pouvez également essayer de vous limiter aux cartes d'un seul des trois jeux E, I et K – mais les scores obtenus seront bien évidemment moins élevés.

VERSION FAMILIALE

Agricola en jeu familial (pour 1 à 5 joueurs à partir de 10 ans)

Dans cette version simplifiée d'Agricola, on joue sans les cartes de savoir-faire et d'aménagements mineurs, c'est-à-dire sans cartes en main.

Le premier plateau est placé sur sa face « Agricola - jeu familial ». Dans les parties avec 2 à 5 joueurs, on place au début de chaque tour 1 PN sur la case d'action « Premier joueur ». Les possibilités de réaliser des aménagements mineurs sur les actions « Naissance » et « Premier joueur » sont ignorées. L'action « 1 aménagement mineur ou majeur » ne permet de faire qu'un aménagement majeur.

VERSION COMPLÈTE

Ce chapitre décrit les ajustements à effectuer pour jouer la version complète d'agricola.

On utilise le plateau de gauche consacré au jeu complet. Les deux autres plateaux sont identiques.

PRÉPARATION

Parmi les cartes jaunes de savoir-faire, on utilise celles qui conviennent en fonction du nombre de joueurs. Sur la gauche de ces cartes, un symbole indique pour quel nombre de joueurs la carte est prévue :  signifie pour 1 à 5 joueurs,  pour 3 à 5 joueurs,  pour 4 ou 5 joueurs. Les cartes non utilisées pour le nombre de joueurs sont retirées du jeu ; seules les parties à 4 ou 5 joueurs utilisent toutes les cartes de savoir-faire.

Toutes les cartes de savoir-faire utilisées sont mélangées. Chaque joueur en reçoit sept, qu'il peut regarder. Les autres cartes sont retirées du jeu.

Les cartes orange d'aménagements mineurs sont mélangées. Chaque joueur en reçoit sept, qu'il peut regarder. Les autres cartes sont retirées du jeu.

ACTIONS RELATIVES AUX CARTES

L'action « Savoir-faire » permet au joueur qui la choisit de jouer une carte de savoir-faire de sa main et de la poser face visible devant lui. Ceci coûte en général de la nourriture, comme indiqué sur la case d'action.

Le texte de la carte de savoir-faire s'applique dès que la carte a été jouée ; les cartes dans les mains des joueurs n'ont aucun effet.



Les cartes de savoir-faire et d'aménagements mineurs sont réparties en trois jeux : un jeu pour débutants (E), un jeu interactif (I) et un jeu complexe (K). Les joueurs peuvent jouer avec les cartes d'un seul de ces jeux, ou mélanger les jeux entre eux. La lettre sur la droite de la carte indique à quel jeu la carte appartient. Cette version du jeu contient également un jeu bonus (Z) qui pourra être utilisé à la guise des joueurs.

Dans la variante familiale du jeu, on n'utilise ni les cartes jaunes de savoir-faire, ni les cartes orange d'aménagements mineurs. Toutes les autres règles de la version complète s'appliquent.

L'action « Aménagement mineur » permet au joueur qui la choisit de jouer une carte d'aménagement mineur de sa main et de la poser face visible devant lui.

Tout comme les aménagements majeurs, les aménagements mineurs ont un coût (en marchandises et/ou en nourriture), indiqué en haut à droite de la carte. Certaines cartes n'ont pas de coût et peuvent donc être jouées gratuitement.

En haut à gauche de certaines cartes sont indiquées les conditions qui doivent être respectées pour pouvoir les jouer ; par exemple, une carte peut demander que le joueur ait 2 champs de céréales ou 2 cartes de savoir-faire. Cette condition est considérée comme respectée si le joueur a plus de 2 champs de céréales ou plus de 2 cartes de savoir-faire, et le joueur ne doit pas défausser les champs ou les cartes de savoir-faire pour jouer l'aménagement.

Certains aménagements mineurs sont des cartes itinérantes : quand une telle carte est jouée, ses effets sont résolus, puis le voisin de gauche la prend en main. On les reconnaît aux flèches marron de part et d'autre de l'illustration.

Certains aménagements mineurs sont des améliorations ; elles ne coûtent pas de ressources, mais pour pouvoir les jouer, il faut rendre un aménagement déjà posé devant soi, comme il est indiqué sur la carte.

De nombreux aménagements mineurs, tout comme les aménagements majeurs, rapportent des points à la fin de la partie. Leur nombre est indiqué à gauche sous l'illustration.

En outre, certains peuvent rapporter en outre des points supplémentaires variables ; le symbole  en bas de la carte rappelle la présence de ces points supplémentaires, explicités dans le texte de la carte, pour qu'ils ne soient pas oubliés à la fin de la partie.

Au bas de certains aménagements mineurs ou majeurs se trouvent les symboles  et , qui indiquent respectivement qu'il s'agit d'un aménagement de cuisson (qui permet de transformer des animaux en nourriture) ou d'un aménagement de boulangerie (qui permet de cuire du pain).

CASES D' ACTIONS

Il y a des différences entre certaines cases d'actions du jeu familial et celles du jeu complet.

Cases imprimées sur les plateaux :

Premier joueur et/ou Aménagement mineur

Le joueur prend le marqueur de premier joueur (ou, s'il était déjà premier joueur, le conserve). En outre, il peut jouer un aménagement mineur de sa main (en en payant le coût).

1 savoir-faire

Le joueur joue l'une des cartes de savoir-faire de sa main. La première carte de savoir-faire jouée par un joueur au cours de la partie est gratuite ; pour jouer chaque carte suivante, il faut payer 1 PN.

Journalier

Le joueur prend 2 PN de la réserve générale et les place dans sa réserve.

Cases d'actions arrivant en cours de jeu sur les cartes de tours :

Aménagement mineur ou majeur (1^{ère} période)

Le joueur peut réaliser un aménagement mineur (de sa main) ou un aménagement majeur (parmi ceux encore disponibles). Dans les deux cas, il en paie le coût et pose la carte devant lui. Il n'est pas possible de jouer plusieurs aménagements.

Rénovation puis Aménagement (2^{ème} période)

Le joueur rénove son habitation, puis il peut jouer un aménagement mineur (de sa main) ou majeur en en payant le coût. La rénovation est obligatoire : il n'est pas possible de jouer uniquement l'aménagement ; en revanche, l'aménagement est facultatif.

Il n'est pas possible de transformer directement en maison en pierre une cabane en bois ; ceci nécessite deux actions de rénovation.

Naissance puis Aménagement mineur (2^{ème} période)

Le joueur procède à une naissance, puis il peut jouer un aménagement mineur (de sa main)

en en payant le coût. La naissance est obligatoire, et ne peut avoir lieu que si l'habitation est assez grande pour accueillir le nouveau-né (pour pouvoir se placer sur cette action, il faut donc que l'habitation compte plus de pièces que la famille n'a de membres – en comptant ceux qui ont déjà été placés sur le plateau et ceux qui sont encore dans la cour). L'aménagement mineur est facultatif.

Cases d'actions dépendant du nombre de joueurs :

1 savoir-faire (3 joueurs)

Le joueur joue l'une des cartes de savoir-faire de sa main. Ceci lui coûte 2 PN – ce qui est nettement plus cher que l'autre case d'action permettant de jouer un savoir faire.

1 savoir-faire (4 joueurs)

Le joueur joue une carte de savoir-faire de sa main ; ceci lui coûte 1 PN s'il s'agit de l'un des deux premiers savoir-faire qu'il joue, ou 2 PN à partir du troisième.

1 savoir-faire ou Naissance (à partir du tour 5) (5 joueurs)

Le joueur joue une carte de savoir-faire de sa main ; ceci lui coûte 1 PN s'il s'agit de l'un des deux premiers savoir-faire qu'il joue, ou 2 PN à partir du troisième.

À partir du tour 5 inclus, il peut procéder à une naissance plutôt que de jouer une carte de savoir-faire. Il doit pour cela disposer d'une pièce libre dans son habitation pour le nouveau-né.

Il n'est pas possible d'effectuer les deux actions en même temps.

DÉCOMPTE

Les points sont marqués comme dans le jeu familial, mais le jeu complet offre deux possibilités supplémentaires de marquer des points.

Certains aménagements mineurs rapportent des points en fin de partie quand ils ont été construits (tout comme les aménagements majeurs). Le nombre de points est inscrit sur la carte dans un cercle jaune à gauche de l'illustration.

Par ailleurs, certains aménagements mineurs et certains savoir-faire permettent de marquer de points supplémentaires si certaines conditions sont remplies ; on les reconnaît au symbole  au bas de la carte – le texte de la carte explique alors précisément comment obtenir ces points.

ANNEXE

1. Les aménagements majeurs
2. Notes sur les aménagements mineurs
3. Variantes
4. Remerciements

1. LES AMÉNAGEMENTS MAJEURS

Il y a 10 cartes d'aménagements majeurs. Elles sont présentées sur leur propre plateau, où chacune a sa place. Dès que tous sauf un ont été réalisés par les joueurs, le plateau est retourné sur la face présentant le décompte ; la dixième carte d'aménagement majeur a sa place sur cette face du plateau – et il peut toujours être réalisé.

Les **Foyers** et les **Fourneaux** sont des aménagements de cuisson. Ils permettent de cuisiner les légumes, qui ainsi rapporteront plus que leur valeur habituelle de 1 PN et d'abattre les animaux pour les transformer en nourriture (ce qui n'est pas possible sans aménagement de cuisson). Enfin, ils permettent de cuire du pain en choisissant l'action appropriée.

Un même joueur peut construire plusieurs de ces cartes. Les deux **Foyers** ne se distinguent que par leur coût de construction, de même que les deux **Fourneaux**. Pour construire un **Fourneau**, il est possible de payer le coût de construction (4 ou 5 argiles) ou de défausser un **Foyer** préalablement construit ; celui-ci est de nouveau disponible à la construction (y compris par le même joueur).

Le **Four en argile** et le **Four en pierre** permettent une cuisson de pain plus efficace. En outre, au moment où un joueur construit l'un de ces aménagements, il peut cuire du pain immédiatement. Ils peuvent être améliorés par des aménagements mineurs en **Four de boulanger**, en **Fournil** ou en **Boulangerie**.

La Menuiserie, la Poterie et la Vannerie permettent de transformer du bois, de l'argile et des roseaux en nourriture lors de chaque récolte. En outre, ils rapportent des points supplémentaires en fin de partie.

Enfin, le **Puits** rapporte 1 PN durant 5 tours de suite (ou moins, s'il reste moins de 5 tours à jouer).

2. LES AMÉNAGEMENTS MINEURS

Les 169 cartes de savoir-faire et les 139 cartes d'aménagements mineurs se répartissent en trois jeux.

De nombreux aménagements ne peuvent être joués qu'à condition d'avoir, par exemple, 2 champs de céréales ou 2 cartes de savoir-faire. Bien entendu, cette condition est considérée comme respectée si le joueur a plus de 2 champs de céréales ou plus de 2 cartes de savoir-faire.

Pour jouer certains aménagements, il est nécessaire d'en défausser d'autres, parmi ceux que le joueur a posés devant lui (les cartes en main ne peuvent pas être défaussées). Dans ce cas, les aménagements mineurs défaussés sont écartés du jeu, mais les aménagements majeurs sont de nouveau disponibles – et peuvent même être acquis de nouveau par le même joueur. Si le Puits est défaussé de cette manière (par exemple pour placer le Puits du village), le joueur l'ayant construit reçoit malgré tout la nourriture posée sur les cases de tour au moment de sa construction.

Sur certains aménagements, il est possible de semer des céréales ou des légumes ; ces cartes comptent comme si elles étaient des champs (du type approprié) tant que des ressources sont effectivement placées dessus, mais pas lors du décompte des points.

Une Charrue est un aménagement dont le nom contient le mot « charrue ». Lors d'une action « Labourage » donnée, il n'est possible d'utiliser qu'une seule Charrue, ou la Herse. Jouer la carte d'aménagement mineur itinérant « Champ » ne permet d'utiliser ni une Charrue, ni la Herse.

Certaines cartes requièrent un Four ou nécessitent de défausser un Four ; seuls les aménagements dont le nom contient le mot « four » sont considérées comme des Fours.

3. VARIANTES

Une fois que vous aurez joué quelques parties d'Agricola, peut-être préférerez-vous essayer l'une des variantes suivantes :

- **échange 3-1** : à tout moment, un joueur peut rejeter 3 cartes de sa main (aménagements mineurs et/ou savoir-faire) pour prendre en main une nouvelle carte d'aménagement mineur ou de savoir-faire ; cette nouvelle carte, dont il ne peut choisir que le type, est prise au hasard parmi celles qui n'ont pas été distribuées pour la partie.
- **7 parmi 10** : au début de la partie, on distribue à chaque joueur 10 cartes d'aménagements mineurs et 10 cartes de savoir-faire ; le joueur choisit parmi ces cartes les 7 aménagements mineurs et les 7 savoir-faire qu'il veut utiliser pour la partie, et rejette les autres.
- **Mulligan** : au début de la partie (et seulement à ce moment-là), chaque joueur peut rejeter ses 7 aménagements mineurs pour en prendre 6 autres, et de même pour les savoir-faire ; s'il n'est toujours pas satisfait, un joueur peut les rejeter de nouveau – il en reprend dans ce cas un de moins à chaque fois.

- **Draft** : au début de la partie, chaque joueur reçoit 7 cartes de savoir-faire, parmi lesquelles il en choisit une qu'il conserve ; il passe les 6 cartes restantes à son voisin de droite, et conserve l'une des 6 cartes que son voisin de gauche lui a passées, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun joueur ait conservé 7 cartes ; on procède ensuite de même pour les cartes d'aménagements mineurs. Cette variante permet d'obtenir de meilleures combinaisons de cartes, mais il est recommandé que tous les joueurs aient joué au moins 4 ou 5 fois, afin de bien connaître les cartes.

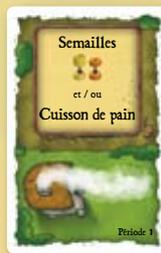
4. REMERCIEMENTS

Ystari Games remercie William Attia pour s'être attelé tant bien que mal à la traduction de ce monument ainsi que les courageux relecteurs (Thomas, Renaud, Nath) pour les horribles conditions qui leur ont été imposées. Merci également à l'équipe de Lookout Games (avec en tête Hanno et Uwe) pour avoir produit ce jeu, nous avoir prêté l'une des rares copies anglaise en circulation et nous permettre de proposer Agricola au public français ! Merci enfin à Melissa et à Klemens pour leur disponibilité...



Semelles et/ou Cuisson de pain (1^{ère} période)

Le joueur peut ensemercer un ou plusieurs de ses champs (il peut en laisser certains vides) avec des céréales et/ou des légumes de sa réserve. En outre, il peut également cuire du pain, s'il dispose d'un aménagement de boulangerie (repéré par le symbole )



1 légume (3^{ème} période)

Le joueur prend un légume de la réserve générale et le place dans sa réserve. Il ne peut pas le planter tout de suite, même s'il dispose d'un champ libre.

N.B. : Les légumes ne s'accumulent pas sur cette case (il n'y a pas de flèche, ce n'est pas une case d'approvisionnement).

Aménagement mineur ou majeur (1^{ère} période)

Il n'y a pas d'aménagement mineur dans le jeu familial. Le joueur peut réaliser un aménagement majeur (parmi ceux encore disponibles), en payant le coût et en posant la carte devant lui. Il n'est pas possible de poser plusieurs aménagements.



1 sanglier (3^{ème} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place un sanglier au début de chaque tour.

Les règles sont similaires à celles de l'action « 1 mouton » ci-dessus.

1 mouton (1^{ère} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place un mouton au début de chaque tour.

Le joueur qui choisit cette action prend tous les moutons présents. Il peut les placer dans sa cour ou les transformer en nourriture à l'aide d'un aménagement de cuisson (repéré par le symbole ) ; les éventuels moutons qui ne peuvent pas être placés ou transformés retournent à la réserve générale.



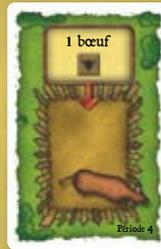
1 pierre (4^{ème} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une pierre au début de chaque tour.

Clôtures (1^{ère} période)

Le joueur construit autant de clôtures qu'il le souhaite (dans la limite de son nombre de clôtures – un joueur ne peut pas avoir plus de 15 clôtures), en payant 1 bois pour chacune.

Il n'est pas possible de construire des clôtures qui ne délimitent pas entièrement un pâturage. Il est par contre possible de couper un pâturage avec de nouvelles clôtures.



1 bœuf (4^{ème} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place un bœuf au début de chaque tour.

Les règles sont similaires à celles de l'action « 1 mouton » ci-dessus.

1 pierre (2^{ème} période)

Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une pierre au début de chaque tour.



Labourage et/ou Semelles (5^{ème} période)

Le joueur peut labourer un champ, puis il peut ensemercer un ou plusieurs de ses champs labourés (il peut en laisser certains vides) avec des céréales et/ou des légumes de sa réserve.

Rénovation puis Aménagement (2^{ème} période)

Le joueur rénove son habitation, puis il peut jouer un aménagement majeur en payant le coût et en posant la carte devant lui. La rénovation est obligatoire : il n'est pas possible de jouer uniquement l'aménagement ; en revanche, l'aménagement est facultatif.

Il n'est pas possible de transformer directement en maison en pierre une cabane en bois ; ceci nécessite deux actions de rénovation.



Naissance même sans pièce libre (5^{ème} période)

Le joueur procède à une naissance, indépendamment de la taille de sa famille et du nombre de pièces de son habitation.

Naissance puis Aménagement mineur (2^{ème} période)

Le joueur procède à une naissance (il n'y a pas d'aménagement mineur dans le jeu familial). La naissance ne peut avoir lieu que si l'habitation est assez grande pour accueillir le nouveau-né (pour pouvoir se placer sur cette action, il faut donc que l'habitation compte plus de pièces que la famille n'a de membres – en comptant ceux qui ont déjà été placés sur le plateau et ceux qui sont encore dans la cour).



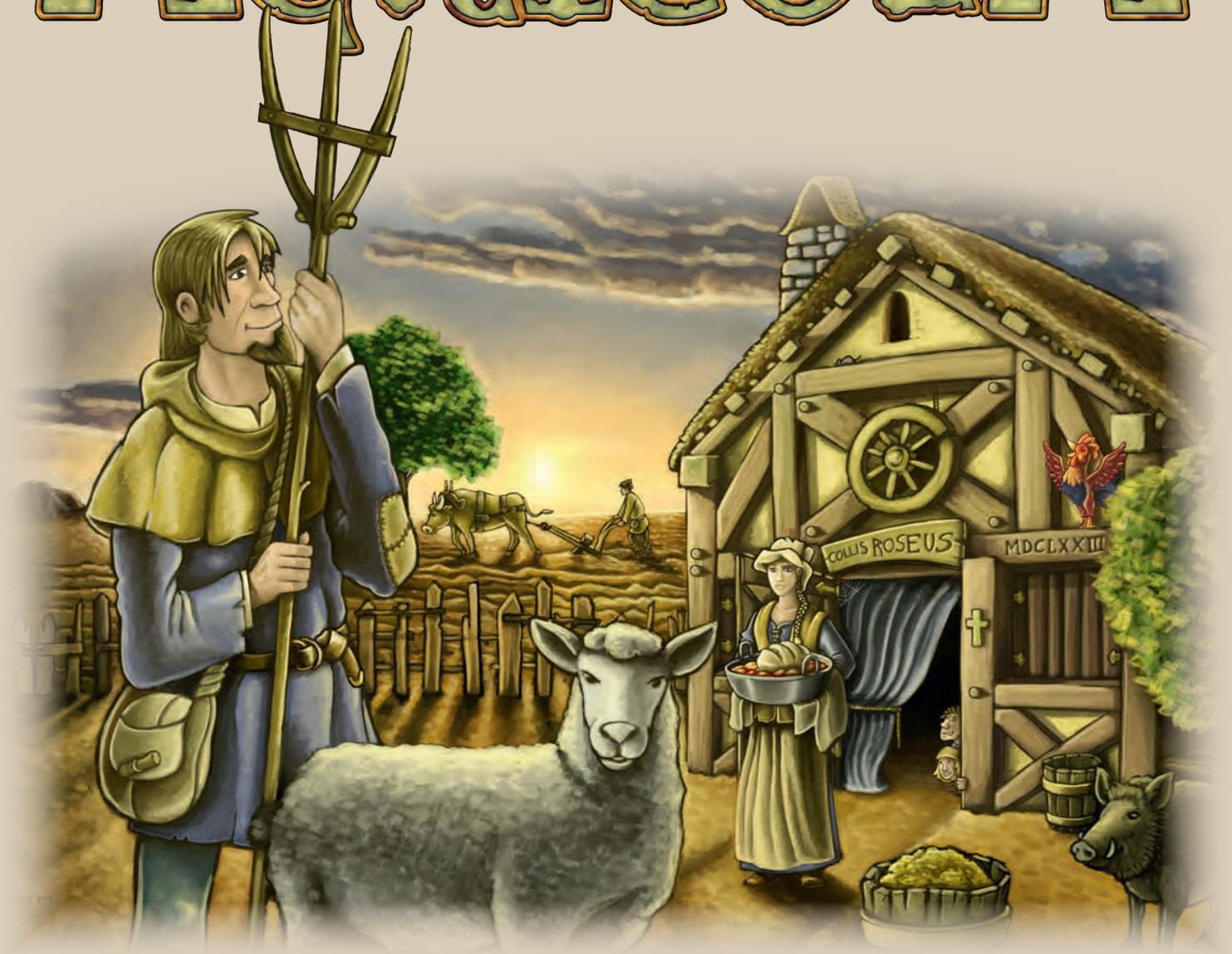
Rénovation puis Clôtures (6^{ème} période)

Le joueur rénove son habitation, puis il peut construire des clôtures. La rénovation est obligatoire, mais la construction de clôtures est facultative.

Il n'est pas possible de transformer directement en maison en pierre une cabane en bois ; ceci nécessite deux actions de rénovation.

Uwe Rosenberg

AGRICOLA



Un jeu pour 1 à 4 joueurs - A partir de 12 ans - Environ 30 min par joueur

Concept du jeu

Les joueurs gèrent et développent une ferme sous tous ses aspects.

Ils labourent et sèment des champs pour récupérer des cultures, qu'ils peuvent utiliser pour nourrir leur famille ou pour augmenter leur rendement. Ils construisent des pâturages et des étables pour accueillir et élever des animaux.

Ils améliorent leur habitation en la rénovant et construisent des aménagements utiles. Plus leur famille est nombreuse plus ils peuvent agir, mais attention à pouvoir nourrir tout le monde ou bien, il leur faudra mendier !

But du jeu

Développez votre ferme pour qu'elle soit plus prospère que celle de vos voisins. A l'issue de 14 tours de jeu, le fermier qui a le plus de points de victoire gagne la partie.

Matériel

Plateaux de jeu

- 1 grand plateau de jeu
- 1 plateau Aménagements majeurs
- 4 plateaux Ferme (*un par joueur*)
- 2 extensions du plateau de jeu :
 - 1 extension recto-verso 1 joueur / 2 joueurs
 - 1 extension recto-verso 3 joueurs / 4 joueurs

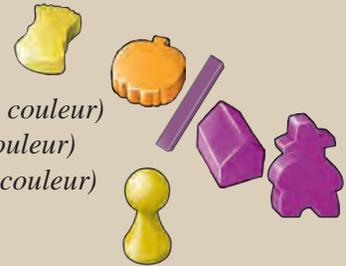


Éléments en bois

- 18 Moutons (*blanc*)
- 15 Sangliers (*noir*)
- 13 Bœufs (*marron*)
- 30 jetons Bois (*marron*)
- 24 jetons Argile (*rouge*)
- 14 jetons Roseau (*blanc*)
- 16 jetons Pierre (*noir*)

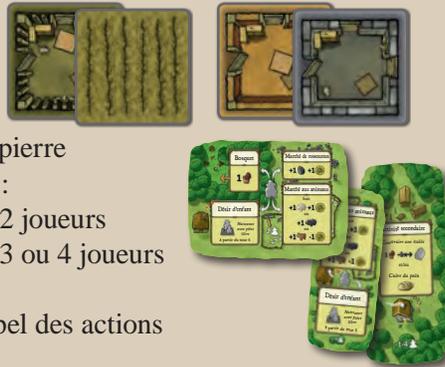


- 24 jetons Céréale (*jaune*)
- 16 jetons Légume (*orange*)
- 60 Clôtures (*15 dans chaque couleur*)
- 16 Étables (*4 dans chaque couleur*)
- 20 Fermiers (*5 dans chaque couleur*)
- 1 marqueur Premier joueur



Tuiles

- 23 tuiles recto-verso
 - Pièce en bois/Champ
- 16 tuiles recto-verso
 - Pièce en argile/Pièce en pierre
- 2 tuiles Actions supplémentaires :
 - 1 tuile pour une partie à 2 joueurs
 - 1 tuile pour une partie à 3 ou 4 joueurs
- 1 tuile recto-verso
 - Activité secondaire/Rappel des actions



Jetons

- 36 jetons 1 Repas
- 8 jetons 5 Repas
- 10 tuiles recto-verso
 - Ressources/Mendicité
- 3 jetons Suggestion



Cartes

- 120 cartes :
 - 14 cartes Action (*versos numérotés de 1 à 6*)
 - 48 cartes Savoir-faire (*jaune*)
 - 48 cartes Aménagements mineurs (*orange*)
 - 10 cartes Aménagements majeurs (*rouge*)



Divers

- 1 bloc de score
- 10 sachets transparents de rangement
- Ce livret de règles (*16 pages*)
- Un livret Annexe (*12 pages*)

| Prison | | | |
|-------------------|--|--|--|
| Tuile Champ | | | |
| Pâturage | | | |
| Jones Céréal | | | |
| Jones Légume | | | |
| Moutons | | | |
| Sangliers | | | |
| Bœufs | | | |
| Casas Ferme saine | | | |
| Étable classique | | | |
| Pièce en argile | | | |
| Pièce en pierre | | | |
| Ferme | | | |
| Casas | | | |
| Pièces bois | | | |
| Mendicité | | | |
| TOTAL | | | |

Mise en place

Les règles qui suivent correspondent aux parties de 2 à 4 joueurs. Pour les variantes de règles *Solo*, *Enfants*, *Débutants* et *Actions supplémentaires*, voir page 15 de ce livret. Pour les variantes alternatives, voir page 11 de l'Annexe.

Plateau de jeu

Prenez l'extension de plateau correspondant au nombre de joueurs, puis assemblez-la au plateau de jeu.

Il y a deux types d'espaces sur le plateau de jeu.

1 Des cases Action, sur lesquelles les joueurs placent leurs Fermiers pour effectuer des actions.

2 Des cases Tour, sur lesquelles les joueurs placent des cartes Action et qui permettent de voir l'avancée de la partie. Il y a 14 cases Tour réparties en 6 Périodes.



- Triez les 14 cartes Action en fonction du chiffre inscrit au verso. Vous obtenez ainsi six paquets de cartes numérotés de 1 à 6 et correspondant aux 6 Périodes du jeu. Posez les paquets de cartes les uns sur les autres, en ordre décroissant (le paquet 1 en haut et le paquet 6 en bas), afin de constituer la pioche Action.
- Prenez les tuiles Pièce en bois/Champ et Pièce en argile/Pièce en pierre :
 - Faites une pile avec les tuiles Pièces en argile/Pièce en pierre et placez-la à côté du plateau de jeu.
 - Faites deux piles de taille égale avec les tuiles Pièce en bois/Champ : une pile face Pièce en bois visible et une pile face Champ visible. Placez ces deux piles à côté du plateau de jeu.
- Placez à côté du plateau : les animaux (*Moutons, Sangliers et Bœufs*), les ressources de construction (*Bois, Argile, Pierre et Roseau*), les ressources alimentaires (*Céréales et Légumes*), ainsi que les jetons Repas accessibles pour tous les joueurs. Ils constituent la Réserve.
- Placez les tuiles Ressources/Mendicité à portée de main, même si elles ne sont pas systématiquement utilisées.

Note : les tuiles Ressources sont utilisées si les jetons ressources viennent à manquer. Dans ce cas, remplacer sur vos plateaux Ferme le nombre d'éléments correspondant à une tuile, puis remettez les jetons dans la Réserve.

- Placez le plateau Aménagements majeurs à côté du plateau de jeu. Puis, placez les 10 cartes Aménagements majeurs sur les espaces prévus à cet effet.

Note : les tuiles de variantes Activité secondaire, Actions supplémentaires, ainsi que les jetons Suggestion ne sont utilisés que dans les variantes de règles Enfants, Débutant ou Actions supplémentaires. Si vous n'utilisez pas la tuile Activité secondaire, vous pouvez utiliser son verso comme Aide de jeu.

Inventaire du joueur

- Chaque joueur choisit une couleur, puis prend 1 plateau Ferme, ainsi que les 5 Fermiers, les 4 Étables et les 15 Clôtures de la couleur choisie.

Note : les plateaux Ferme et les autres éléments restants sont remis dans la boîte de jeu. Ils ne seront pas utilisés.

- Chaque joueur place ensuite 2 Fermiers dans sa maison : 1 Fermier sur chacune des 2 Pièces en bois de son plateau Ferme. Ses 3 Fermiers restants, ses 15 Clôtures et ses 4 Étables sont posés à côté de son plateau Ferme. Ces jetons constituent la **réserve individuelle** du joueur.



- Mélangez les cartes Aménagements mineurs et distribuez 7 cartes, face cachée, à chaque joueur. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte de jeu.
- Triez les cartes Savoir-faire en fonction du nombre de joueurs :



parties de 1 à 4 joueurs,



parties de 3 joueurs à 4 joueurs,



parties à 4 joueurs.

Prenez les cartes correspondant au nombre de joueurs de votre partie, mélangez-les, puis distribuez 7 cartes, face cachée, à chaque joueur. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte de jeu.

Note : chaque joueur commence la partie avec 7 cartes Aménagements mineurs et 7 cartes Savoir-faire.

Premier joueur

Déterminez un premier joueur au hasard. Ce joueur reçoit le marqueur Premier joueur et 2 Repas. Les autres joueurs reçoivent chacun 3 Repas.

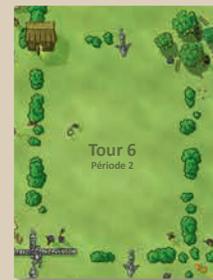
Déroulement de la partie

Une partie d'Agricola est composée de **14 tours de jeu**.

Les tours sont représentés sur le plateau de jeu par des cases Tour numérotées.

Les cases Tour sur lesquelles il n'y a pas encore de carte Action sont les **tours restants**.

La case du tour en cours est toujours recouverte par une carte Action.



Chaque tour est composé de plusieurs phases successives :

1. Préparation
2. Journée de travail
3. Retour à la maison
4. Récolte

La partie se termine à la fin du 14^e tour de jeu, une fois la dernière phase de Récolte effectuée.

Déroulement d'un tour de jeu

1. Préparation

La 1^{re} phase de chaque tour est la phase de Préparation. Elle est commune à tous les joueurs.

a. Nouvelle carte Action

Au début de chaque tour, y compris au 1^{er} tour, le premier joueur pioche une carte Action et la place sur la case correspondant au tour qui commence.



Note : la face Aide de jeu de la tuile Activité secondaire/Aide de jeu indique la répartition des cartes Action pour chaque Période du jeu, permettant ainsi de pouvoir anticiper leur arrivée en cours de partie.

b. Réapprovisionnement

Ajoutez sur chacune des Cases d'Accumulation du plateau de jeu (voir Journée de travail ci-dessous) le nombre de jetons indiqué sur la case.

Note : pour faciliter le réapprovisionnement et vous assurer de ne pas oublier certaines cases, placez d'abord les nouvelles ressources sur les titres des cases concernées. Une fois toutes les cases d'Accumulation réapprovisionnées, déplacez les ressources au centre des cases, les ajoutant ainsi aux ressources déjà présentes.



c. Ressources

S'il y a des ressources sur la nouvelle case Tour, les joueurs concernés prennent les ressources.



Une fois cette phase terminée, les joueurs passent à la phase suivante.

3. Journée de travail

La phase Journée de travail correspond au placement des Fermiers des joueurs sur les actions et à la réalisation de ces dernières.

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place **un Fermier sur une Action** du plateau de jeu et réalise celle-ci **immédiatement**. Puis, le joueur suivant place à son tour un Fermier sur une Action et la réalise, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé tous leurs Fermiers. Lorsqu'un joueur n'a plus de Fermier à placer, il doit passer son tour.

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs Fermiers, la phase Journée de travail prend fin.

Note : en cours de partie, le nombre de Fermiers de chaque joueur peut augmenter. Ainsi, certains joueurs peuvent avoir une phase Journée de travail plus longue que d'autres.

Les actions

Les joueurs placent leurs Fermiers, soit sur une case Action (dessinée sur le plateau), soit sur une carte Action (ajoutée au plateau au fil des tours) pour bénéficier de son effet.

Note : il est impossible de placer un Fermier sur une action que le joueur ne peut pas effectuer.

Il y a deux types d'actions sur lesquels les joueurs peuvent placer leurs Fermiers : les actions permanentes et les actions d'accumulation...

- **Les actions permanentes**

Les actions permanentes sont appelées Cases Permanentes, qu'elles concernent les cases du plateau ou les cartes Action.

Ces cases Action proposent toujours les mêmes actions à chaque tour.

Lorsqu'un joueur place un Fermier sur une Case Permanente, il effectue la ou les action(s) indiquée(s).



Note : certaines Cases permanentes proposent plusieurs actions. Lorsque la carte indique "et/ou", les actions peuvent être exécutées dans n'importe quel ordre. Lorsque la carte indique "puis", les actions doivent être réalisées dans un ordre précis. Le joueur doit réaliser la première action avant la seconde.

- **Les actions d'accumulation**

Les actions d'accumulation sont appelées Cases d'Accumulation, qu'elles concernent les cases du plateau ou les cartes Action.

Indiquées par une flèche, ces cases sont des réserves de ressources. À chaque début de tour, les joueurs ajoutent dans ces cases le nombre de jetons indiqué sur la case, et ce même s'il y a déjà des Ressources sur celle-ci.

Lorsqu'un joueur place un Fermier sur une Case d'Accumulation, il prend toutes les ressources s'y trouvant et les ajoute à sa réserve individuelle.



Vous trouverez en page 4 de l'Annexe une explication détaillée des cases Actions et en page 5 celle des cartes Actions.

Règles d'action

- À chaque tour, une Action ne peut être utilisée que par un seul Fermier. Si une Action est occupée par un Fermier, elle est donc inaccessible jusqu'au prochain tour.
- Certaines cases Action et cartes Action proposent plusieurs actions. Pour les utiliser, il faut au moins effectuer une des actions indiquées.
- Une fois qu'un Fermier est placé, il ne peut plus être déplacé.
- Tous les Fermiers restent sur le plateau jusqu'à la phase Retour à la maison (voir ci-dessous).

3. Retour à la maison

Une fois toutes les actions effectuées, tous les joueurs récupèrent leurs Fermiers et les replacent chacun dans une pièce de leur maison sur leur plateau Ferme.

4. Récolte

La phase Récolte n'est pas effectuée à tous les tours, mais seulement lors des tours 4, 7, 9, 11, 13 et 14.

Elle est indiquée par le symbole  sur le plateau de jeu.

Durant cette phase, les joueurs récoltent leurs Céréales et leurs Légumes, nourrissent leurs Fermiers et gèrent la reproduction de leurs animaux. Voir page 11 pour les détails de la Récolte.

Fin du tour

Une fois que les joueurs ont effectué toutes les phases d'un tour, celui-ci prend fin.

Si un joueur a effectué l'action *Rencontre* pendant le tour, il devient immédiatement le premier joueur. Il prend le marqueur Premier joueur et commencera au prochain tour.

Si aucun joueur n'a effectué l'action *Rencontre* pendant le tour, le Premier joueur ne change pas.

Ensuite, un nouveau tour commence par une nouvelle phase de Préparation, et ainsi de suite pendant 14 tours complets.

Les cartes Aménagements et Savoir-Faire

Aménagements majeurs

Pour construire un Aménagement majeur, un joueur doit effectuer une action *Construire un Aménagement majeur ou mineur*, et payer le coût de construction indiqué sur la carte. Le joueur prend alors la carte Aménagement majeur qu'il souhaite construire, la place devant lui et paye le coût de construction correspondant.

Un Aménagement majeur est permanent, une fois qu'il est construit, le joueur peut l'utiliser tout au long de la partie à son tour de jeu.

Une carte Aménagement majeur est composée de plusieurs éléments. Voir le détail des cartes Aménagements Majeurs page 2 de l'Annexe.

Coût de construction

qui correspond à ce que le joueur doit dépenser pour pouvoir construire l'Aménagement. Les éléments dépensés sont remis dans la Réserve.

Catégorie de la carte

détails des Catégories page 1 de l'Annexe.

Nombre de points victoire

que la carte rapporte en fin de partie.

Points bonus

Ce symbole indique que la carte peut rapporter des points bonus en fin de partie si certaines conditions sont remplies. Ces dernières sont indiquées sur la carte.

Effet de la carte

correspond à ce qu'elle permet de faire.



Symbole Cuisson

Indique que la carte permet de cuire les animaux et les Légumes.

Symbole Cuire du pain

Indique que la carte permet de Cuire du pain.

Préparation de Repas

La fonction première des Aménagements majeurs est de permettre de transformer des Ressources (ressources de construction, ressources alimentaires et animaux) en Repas. Le nombre de ressources échangées et obtenues est indiqué sur chaque carte.

Les cartes qui permettent de transformer les animaux et les Légumes en Repas sont indiquées par le symbole. 🍲

Les cartes qui permettent de transformer des Céréales en Repas (action *Cuire du pain*), sont indiquées par le symbole. 🍞

Les cartes qui permettent de transformer des ressources de construction en Repas l'indiquent.

Cependant, elles ne le permettent que lors des phases Récolte.

Il est possible, à n'importe quel moment, d'échanger 1 jeton Céréale ou 1 jeton Légume contre 1 jeton Repas (voir page 12 - Repas de famille), mais une action *Cuire du pain* permet d'obtenir plus de Repas.

Aménagements mineurs

Les cartes Aménagements mineurs sont dans la main du joueur qui ne les dévoile pas aux autres joueurs. Les cartes en main n'ont aucun effet, elles ne deviennent actives que lorsqu'elles sont jouées.

Pour construire un Aménagement mineur, un joueur doit effectuer une action *Construire un Aménagement majeur ou mineur* et payer le coût de construction indiqué sur la carte.

Certains Aménagements mineurs nécessitent des pré-requis : un joueur ne peut pas construire l'aménagement désiré s'il ne les remplit pas.

Le joueur pose alors la carte Aménagement mineur devant lui et paye le coût de construction correspondant.

Les cartes Aménagement mineur sont conservées devant les joueurs dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées.

Il n'est pas possible de piocher de nouvelles cartes Aménagements mineurs en cours de partie, les joueurs doivent faire avec celles qu'ils ont en main. Certaines cartes Aménagements mineurs peuvent passer de joueur en joueur (carte mobile) au cours de la partie, mais aucune nouvelle carte n'entrera en jeu.

Une carte Aménagement mineur est composée de plusieurs éléments. Voir le détail des cartes Aménagements Mineurs page 3 de l'Annexe.



Pré-requis
Ce que le joueur doit déjà avoir en sa possession pour pouvoir jouer cette carte. Ces éléments ne sont pas dépensés quand le joueur joue la carte.

Nombre de points victoire
que la carte rapporte en fin de partie.

Points bonus
Ce symbole indique que la carte peut rapporter des points bonus en fin de partie si certaines conditions sont remplies. Ces dernières sont indiquées sur la carte.

Coût de construction
qui correspond à ce que le joueur doit dépenser pour pouvoir construire l'Aménagement. Les éléments dépensés sont remis dans la Réserve.

Lettre de référence
Permet l'identification des cartes dans le cas de variantes ou de règles spéciales.

Catégorie de la carte
(détails des Catégories page 1 de l'Annexe).

Effet de la carte
correspond à ce qu'elle permet de faire.

Cartes mobiles

Certaines cartes Aménagements mineurs sont des cartes mobiles.

Elles sont indiquées par le symbole d'une flèche vers la gauche.

Quand un joueur la joue, il applique l'effet de la carte, mais au lieu de la poser devant lui, il la passe au joueur à sa gauche qui l'ajoute à sa main.



Important : les cartes Aménagements mineurs peuvent modifier les règles du jeu, dans ce cas le texte des cartes prévaut sur les règles ou l'annexe.

Savoir-Faire

Les cartes Savoir-faire sont dans la main du joueur, qui ne les dévoile pas aux autres joueurs. Les cartes en main n'ont aucun effet, elles ne deviennent actives que lorsqu'elles sont jouées.

Un joueur peut poser une carte Savoir-faire en effectuant une action Apprentissage sur le plateau de jeu, le joueur pose alors la carte Savoir-faire devant lui. Les actions Apprentissage peuvent coûter des Repas (le coût est variable suivant le nombre de joueurs et est indiqué sur la case Action correspondante) : c'est le Coût du Savoir-faire. Certaines cartes Savoir-faire ont des coûts supplémentaires qui sont indiqués sur la carte.

Les cartes Savoir-faire sont conservées devant les joueurs dans l'ordre dans lequel elles ont été jouées.

Il n'est pas possible de piocher de nouvelles cartes Savoir-Faire en cours de partie, les joueurs doivent faire avec celles qu'ils ont en main.

Une carte Savoir-faire est composée de plusieurs éléments. Voir le détail des cartes Savoir-faire page 4 de l'Annexe.



Nombre de joueur
pour lequel la carte est utilisée.

Effet de la carte
Correspond à ce que celle-ci permet de faire.

Lettre de référence
permet l'identification des cartes dans le cas de variantes ou de règles spéciales.

Catégorie de la carte
(détails des Catégories page 1 de l'Annexe).

Important : les cartes Savoir-faire peuvent modifier les règles du jeu, dans ce cas le texte des cartes prévaut sur les règles ou l'annexe.

Gestion de la Ferme

Construire sa maison, agrandir sa famille et rénover

Au début du jeu, le joueur a une maison en bois avec 2 Pièces en bois permettant de loger 2 Fermiers. Si le joueur souhaite augmenter son nombre d'actions réalisable par tour, il doit agrandir sa famille. Cependant avant d'agrandir sa famille, le joueur doit agrandir sa maison.

1. Construire sa maison

Pour construire une ou plusieurs Pièces, un joueur doit effectuer une action *Construire des pièces* sur le plateau de jeu et payer le coût en ressources de construction (indiqué sur l'action) correspondant au type et au nombre de pièces qu'il souhaite construire. En une seule action, un joueur peut construire plusieurs pièces.



Pour construire une pièce le joueur doit payer : 2 jetons Roseau ET des jetons correspondant au type de pièce construite (des jetons Bois pour les pièces en bois, des jetons Argile pour les pièces en argile, ou des jetons Pierre pour les pièces en pierre). Il récupère ces ressources en effectuant les actions des cases d'Accumulation.

Une fois le coût de construction payé, le joueur prend les tuiles Pièce correspondantes (bois, argile ou pierre) et les ajoute à sa maison sur son plateau Ferme.

Règles de construction des pièces

- Il est impossible de construire des pièces d'un autre type que sa maison actuelle. Si sa maison est en bois, le joueur peut construire uniquement des pièces en bois, si elle est en argile uniquement des pièces en argile, et si elle est en pierre uniquement des pièces en pierre.
- Chaque tuile Pièce DOIT être placée adjacente à une autre tuile Pièce.
- S'il n'y a plus de case Ferme vides sur son plateau Ferme, le joueur ne peut plus construire de pièces.

2. Agrandir sa famille

Pour agrandir sa famille un joueur doit effectuer une action *Naissance* sur le plateau de jeu.

Pour réaliser cette action, le joueur place un Fermier de sa réserve à côté du Fermier qu'il a placé sur l'action *Naissance*. Ce nouveau Fermier est appelé *Enfant* jusqu'à la fin du tour, il sera considéré *Adulte* dès le début du prochain tour. Durant la phase *Retour à la maison*, le joueur récupère les deux Fermiers qui se trouvent sur l'action *Naissance* et place un nouveau Fermier (*Enfant*) dans sa maison.

Note : si un joueur n'a plus de Fermiers dans sa réserve individuelle, il ne peut plus effectuer d'action Naissance.



Il y a deux types d'action *Naissance* : *Naissance avec pièce libre* et *Naissance sans pièce libre*, qui correspondent aux cartes Action *Désir d'enfant* et *Désir d'enfant urgent*.

- **Naissance avec pièce libre** : le joueur DOIT avoir une pièce libre dans sa maison pour pouvoir accueillir l'Enfant (c'est-à-dire qu'il doit avoir plus de pièces que de Fermiers au moment où il fait cette action). Dans ce cas, lorsque le joueur récupère les Fermiers pendant la phase *Retour à la maison*, l'Enfant est placé sur une pièce vide.

Important : s'il n'a pas de pièce libre dans sa maison le joueur ne PEUT PAS faire cette action.

- **Naissance sans pièce libre** : le joueur peut accueillir un Enfant même s'il n'y a pas de pièce libre dans sa maison. Dans ce cas, l'Enfant est placé sur une pièce déjà occupée par un autre Fermier. Lorsque le joueur construira une nouvelle pièce, l'Enfant sera immédiatement déplacé dans cette pièce.

Il est possible d'effectuer l'action *Naissance sans pièce libre* si le joueur dispose d'une (ou plusieurs) pièce libre dans sa maison. Dans ce cas, l'Enfant est directement placé sur la pièce libre.

Note : il est donc impossible de réaliser l'action Naissance avec Pièce juste après l'action Naissance sans Pièce.

S'il y a une phase *Récolte* à la fin du tour où l'action *Naissance* a été effectuée, l'Enfant nécessite seulement 1 Repas au lieu de 2 pour les Adultes (voir page 11, *Récolte - Repas de Famille*).



3. Rénover

Pour rénover sa maison de bois en maison d'argile, puis en maison de pierre, il doit effectuer une action *Rénovation*. Il paye alors le coût en ressources de construction correspondant au type de rénovation et au nombre de pièces rénovées, indiqué sur l'action.

Rénover une maison de bois en maison d'argile

Le joueur paye le coût de construction correspondant à chacune des pièces rénovées. Il place une tuile Pièce en argile sur chacune des 2 Pièces en bois pré-imprimées sur son plateau Ferme, puis remplace toutes les tuiles Pièce en bois de sa maison (s'il y en a) par des tuiles Pièces en argile.



Rénover une maison d'argile en maison de pierre

Le joueur paye le coût de construction correspondant à chacune des pièces rénovées, puis il retourne toutes les tuiles Pièce en argile de sa maison du côté Pièce en pierre.

Important : il est impossible de rénover une maison en bois directement en maison de pierre.

Le joueur doit d'abord rénover sa maison de bois en maison d'argile, PUIS effectuer ultérieurement une nouvelle action *Rénovation* pour rénover sa maison d'argile en maison de pierre.

Quand un joueur rénove sa maison, il est obligé de rénover TOUTES les pièces de sa maison. Il ne peut pas en rénover seulement une partie.



Élevage d'animaux

L'élevage d'animaux est primordial pour nourrir sa famille.

Un joueur peut obtenir des animaux en effectuant les actions des cases d'Accumulation d'animaux. Lorsqu'il réalise une de ces actions, il prend tous les jetons animaux présents sur la case.



Contrairement aux autres ressources, les animaux ne sont PAS ajoutés à la réserve individuelle du joueur, mais doivent être immédiatement logés sur le plateau Ferme.

Les animaux sont les seuls éléments de la Ferme d'un joueur (plateau Ferme et réserve individuelle) qui peuvent être déplacés n'importe quand. Ainsi, à tout moment, un joueur peut déplacer ses animaux entre ses pâturages, ses étables et sa maison, en respectant les règles de logement des animaux, ou les transformer en Repas.

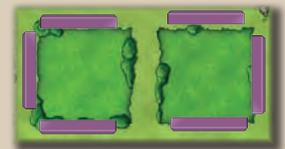
1. Logement des animaux

Il existe plusieurs façons de loger des animaux : dans les Pâturages, dans les Étables ou dans la Maison.

Pâturages

Le moyen le plus efficace pour loger les animaux est de créer des pâturages.

Un Pâturage correspond à une ou plusieurs cases Ferme complètement entourées de clôtures.



Pour créer un Pâturage, un joueur doit effectuer une action *Construire des clôtures*. Il paye alors le coût de construction indiqué pour chaque clôture qu'il construit et il les place sur les espaces qui bordent les cases qu'il veut clôturer.

En une action, un joueur peut construire autant de clôtures qu'il peut se le permettre, et il peut également construire plusieurs Pâturages différents.

Règles de construction d'un Pâturage et de Clôtures

- Le premier pâturage peut être créé sur n'importe quelle case vide du plateau Ferme (ou sur une case comportant déjà une Étable).
- Tous les pâturages construits par la suite doivent être adjacents aux pâturages déjà existants.
- Les clôtures ne peuvent être construites que si elle permettent de créer un pâturage fermé sur tous les côtés.
- Des pâturages adjacents partagent les clôtures mitoyennes.
- Il est possible de diviser un pâturage avec une clôture intérieure (entre deux cases de pâturage).
- Chaque joueur dispose uniquement de 15 Clôtures et ne peut pas en avoir d'autres en cours de jeu. Si un joueur n'a plus de clôtures dans sa réserve, il ne peut plus en construire.
- Une clôture construite ne peut pas être détruite.
- Les bords des tuiles pièce et des tuiles champs ne comptent pas comme des clôtures.

Accueillir les animaux

Lorsque le joueur récupère les jetons animaux à l'issue de son action, il les place dans un pâturage fermé en respectant les règles suivantes :

- Un pâturage a une capacité d'accueil. Cela correspond au nombre d'animaux qu'il peut contenir. La capacité initiale d'un pâturage est de 2 animaux par case le composant.
- Un pâturage ne peut contenir qu'une seule espèce d'animal.
- Un pâturage peut contenir une ou plusieurs Étables.



Note : construire une étable dans un Pâturage permet de doubler sa capacité d'accueil (voir Étables).

Étables

Pour construire une Étable, un joueur doit effectuer une action *Construire des Étables*. Il paye alors le coût de construction indiqué sur l'action (2 jetons Bois par étable) et place l'Étable sur une case de son Pâturage.

En une seule action, un joueur peut construire autant d'Étables qu'il le souhaite. Cependant, il doit les construire une par une (payer le coût de la première puis la placer, payer le coût de la seconde puis la placer, etc.).

Règles de construction d'une Étable

- Il n'est possible de construire qu'une seule Étable par case Ferme.
- Une Étable ne peut pas être construite sur une case occupée par une tuile.
- Certaines cartes peuvent attribuer une capacité spéciale à une étable. Chaque Étable ne peut avoir qu'une seule capacité spéciale associée.
- Si un joueur n'a plus d'Étables dans sa réserve individuelle, il ne peut plus construire d'Étables.

Une Étable peut être construite dans un Pâturage

Construire une Étable dans un Pâturage permet de doubler sa capacité d'accueil. Si un joueur construit une Étable dans un Pâturage, chaque case le composant peut dorénavant accueillir 4 animaux au lieu de 2.

Il est possible d'avoir plusieurs Étables dans un même Pâturage, ce qui double à chaque fois la capacité d'accueil de celui-ci.

Il ne peut cependant y avoir qu'une seule Étable par case du Pâturage.



Une Étable peut être construite en dehors d'un Pâturage

Les animaux ne peuvent pas être placés sur une case Ferme en dehors d'un Pâturage, sauf s'il y a une Étable sur la case. Construire une Étable en dehors d'un Pâturage permet d'accueillir un animal. Le joueur place alors l'animal sur la case Ferme à côté de l'Étable. Il est possible de construire des Clôtures autour d'une étable ultérieurement pour transformer la case en Pâturage.



Maison

Un joueur peut loger seulement 1 animal (de n'importe quelle espèce) dans sa maison, qu'il place dans n'importe quelle pièce de celle-ci (même si elle est occupée). Cet animal devient son animal de compagnie.



2. Transformation des animaux

Si le joueur possède une carte Aménagement majeur avec le symbole  il peut directement transformer les animaux qu'il récupère en Repas. Dans ce cas, il n'a pas besoin de les loger sur son plateau Ferme, mais échange directement le nombre d'animaux nécessaires contre le nombre de Repas indiqué sur sa carte.

Culture

Un joueur peut cultiver des Céréales et des Légumes dans ses champs pour récupérer des ressources alimentaires. Pour cela, il doit d'abord créer des champs, puis les semer, et enfin les récolter.

Les jetons Céréales et les jetons Légumes peuvent être :

- des Graines, lorsqu'ils sont récupérés pour semer un champ ;
- des Cultures, lorsqu'ils sont sur un champ ;
- des Ressources alimentaires, lorsqu'ils sont utilisés pour faire des Repas.

1. Labourer

Pour créer un Champ, un joueur doit effectuer l'action *Labourer un champ* sur le plateau de jeu. Lorsqu'il effectue cette action, le joueur prend 1 tuile Champ et la place sur son plateau Ferme en respectant les règles suivantes :

- La case Ferme où il place la tuile doit être vide.
- Une tuile Champ doit être placée adjacente à une autre tuile Champ s'il y en a déjà sur le plateau Ferme.

Important : une fois placée, une tuile Champ ne peut plus être supprimée ou déplacée.



2. Semer

Pour semer un ou plusieurs champ(s), un joueur doit effectuer une action *Semer*. Cette action n'est pas disponible dès le début de la partie, elle apparaît pour la première fois sur une carte Action pendant la Période 1 (entre les Tours 1 et 4).



Pour Semer, le joueur doit avoir une ou plusieurs tuiles Champ vides sur son plateau Ferme et doit posséder des Graines, de Céréales ou de Légumes. Il peut récupérer ces Graines en effectuant une action *Culture de céréales* (disponible dès le début sur le plateau) ou *Culture de légumes* (disponible plus tard sur une carte Action). En une seule action, un joueur peut semer autant de champs qu'il le souhaite.

Note : un joueur ne peut pas effectuer l'action Semer s'il n'a pas de tuiles Champ vide sur son plateau Ferme et/ou s'il n'a pas de Graine de céréales ou de légumes dans sa réserve personnelle.

Lorsqu'il effectue l'action Semer, le joueur :

- Place **1 jeton Céréale et/ou 1 jeton Légume** de sa réserve individuelle sur chacun des champs vides qu'il veut semer.
- Puis, il ajoute 2 jetons Céréale de la Réserve commune sur chaque champ de céréales qu'il a ainsi semé, et/ou 1 jeton Légume sur chaque champ de légumes.



Après avoir semé, chaque nouveau champ de céréales contient donc 3 jetons Céréale, et chaque champ de légumes contient 2 jetons Légume.

Les jetons ainsi placés sont les cultures d'un joueur et restent sur les champs jusqu'à la phase de Récolte (voir Récolte). Le nombre de cultures dans chaque champ diminue de récolte en récolte jusqu'à épuisement des jetons.

Règles pour Semer

- Quand un joueur sème, il prend les graines de sa réserve individuelle.
- Lorsqu'un joueur récupère une Graine sur une action *Culture de céréales* et *Culture de légumes*, il n'est pas obligé de la planter pour ensuite la transformer en Repas.
Les graines sont directement considérées comme des ressources alimentaires.
- Un joueur peut décider de semer seulement une partie de ses champs vides et laisser les autres en jachère.
- Tant que les jetons Céréale ou les jetons Légume sont sur les champs, ils ne sont plus accessibles jusqu'à la récolte. Ils ne sont pas considérés comme étant dans la réserve individuelle du joueur (sauf en fin de partie au moment du Décompte des points).

Récolte

Le symbole  indique les tours à l'issue desquels une phase de récolte a lieu. Il s'agit des Tours 4, 7, 9, 11, 13 et 14. Une phase de Récolte est composée de 3 étapes, résolues dans l'ordre suivant : Récolte des champs, Repas de famille, puis Reproduction des animaux.

1. Récolte des champs

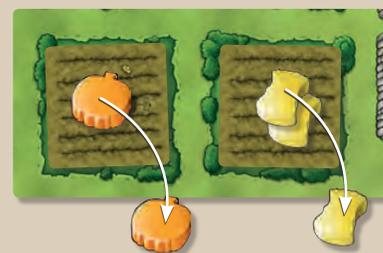
Chaque joueur effectue une récolte sur l'ensemble de ses champs : il prend exactement 1 Culture dans chacun de ses champs semés et la place dans sa réserve individuelle.

Important : cette étape est obligatoire. Un joueur est obligé d'effectuer la récolte de ses champs. Et il doit les récolter TOUS.

2. Repas de famille

Pour nourrir sa famille un joueur doit dépenser 2 Repas par Fermier adulte et 1 Repas par Fermier enfant. Le joueur défause alors le nombre de Repas nécessaires dans la Réserve.

Note : un Enfant (Fermier né pendant le tour en cours) coûte moins de repas que les Adultes, mais uniquement pour cette récolte. Dès le tour suivant, il sera considéré comme un adulte.



Si un joueur ne dispose pas du nombre de jetons Repas nécessaires pour nourrir sa famille, il peut utiliser les ressources alimentaires qui sont dans sa réserve individuelle ou les animaux qui sont sur son plateau Ferme.

- Chaque jeton Céréale et chaque jeton Légume vaut 1 Repas (s'ils ne sont pas utilisés dans un Aménagement majeur de préparation de repas).
- Le joueur peut utiliser un Aménagement majeur avec les symboles 🌾 et 🥕 en sa possession pour transformer ses jetons Céréale ou ses jetons Légume afin d'avoir un plus grand nombre de Repas en échange.
- Le joueur peut utiliser un Aménagement majeur avec le symbole 🐔 pour transformer ses animaux en Repas. Il échange alors les jetons animaux contre le nombre de Repas indiqué sur la carte Aménagement majeur qu'il utilise.

Note : contrairement aux jetons Céréale et Légume, les animaux ne sont jamais des Repas par eux-mêmes. Ils doivent forcément être transformés grâce à une carte Aménagement majeur.

Si malgré cela un joueur ne dispose toujours pas d'un nombre suffisant de Repas, il doit mendier pour nourrir sa famille. Il prend alors **1 tuile Mendicité pour chaque Repas manquant**.

En fin de partie, chaque tuile Mendicité fait perdre 3 points à son propriétaire. Il est impossible de se débarrasser d'une tuile Mendicité.



3 - Reproduction des animaux

Les animaux présents sur les plateaux Ferme des joueurs peuvent se reproduire.

Si un joueur possède au moins 2 animaux de la même espèce, il reçoit un nouvel animal de la même espèce, mais uniquement s'il peut l'accueillir sur son plateau Ferme (dans un Pâturage, dans une Étable ou dans sa maison).

Note : pour donner naissance à un nouvel animal les deux parents n'ont pas besoin de se trouver dans le même espace.

Important :

- Il est interdit de transformer les parents ou le nouveau-né en Repas durant l'étape de Reproduction.
- Lors d'une étape de Reproduction, un joueur peut obtenir au maximum 1 nouvel animal de chaque espèce.

Fin du jeu et décompte des points

Le jeu se termine à la fin du 14^e tour, à l'issue de la dernière phase Récolte. Les joueurs procèdent alors au Décompte des points.

De nombreux éléments peuvent rapporter des points aux joueurs. Un rappel est inscrit sur le bord du plateau de jeu. Il est possible de marquer un nombre de points négatif.



Les joueurs comptent les points des différents éléments de leur Ferme dans l'ordre suivant, comme indiqué par le bloc de score.

Voir page 2 de l'Annexe pour consulter un exemple complet de Score de fin de partie.

A l'issue du Décompte des points, le joueur qui a le total le plus élevé est déclaré vainqueur.

S'il y a égalité entre plusieurs joueurs, celui qui possède le plus de Ressources de construction dans sa réserve individuelle remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

Les champs

Comptez le nombre de tuiles Champ présentes sur votre plateau Ferme, qu'elles soient semées ou vides. Marquez le nombre de point correspondant, comme indiqué sur le plateau de jeu.

Note : seules les tuiles Champ comptent et non l'intégralité de vos champs. Les cartes considérées comme des champs en cours de jeu ne sont pas comptabilisées ici.



Ces 3 champs rapportent 2 points.

Les pâturages

Comptez le nombre de Pâturages de votre plateau Ferme. Un Pâturage correspond à une ou plusieurs cases Ferme complètement entourées de Clôtures. Marquez le nombre de points correspondant, comme indiqué sur le plateau de jeu.

Note : le nombre de cases Ferme composant chaque Pâturage ne compte pas, seul le nombre de Pâturages compte. Les Étables et les animaux ne sont pas comptabilisés ici.



Ces 3 pâturages rapportent 3 points.

Les céréales et les légumes

Comptez le nombre de jetons Céréales que vous possédez dans vos champs sur le plateau Ferme, ainsi que dans votre réserve individuelle. Marquez le nombre de points correspondant, comme indiqué sur le plateau de jeu. Puis faites de même pour les jetons Légumes.

Note : comptabilisez également les jetons Céréales et Légumes posés sur des cartes clairement considérées comme des Champs. En revanche, si les jetons sont des récompenses données par une carte sous conditions, et que les conditions ne sont pas remplies, alors les jetons ne sont pas comptabilisés.



Ces cultures rapportent 5 points.

Les animaux

Comptez le nombre de Moutons, de Sangliers et de Boeufs que vous possédez sur votre plateau Ferme. Marquez ensuite le nombre de points correspondant, comme indiqué sur le plateau de jeu.

Note : comptez également le nombre d'animaux vous appartenant sur des cartes. Si les animaux sont des récompenses données par une carte sous conditions et que les conditions ne sont pas remplies, alors les animaux ne sont pas comptabilisés.



Ces animaux rapportent 5 points.

Les cases Ferme vides

Comptez le nombre de case Ferme vide de votre plateau Ferme. Une case est considérée comme vide si aucun élément ne s'y trouve. Perdez ensuite 1 point pour chaque case vide comptabilisée.

À l'inverse, une case Ferme est considérée comme utilisée si elle est recouverte par une tuile, si elle fait partie d'un Pâturage, si une Étable s'y trouve, ou si une carte la définit comme utilisée.

Note : si des Ressources ou des animaux sont sur une case (suite à l'effet d'une carte) qui ne répond pas à la définition ci-dessus du terme "utilisée", elle est considérée comme étant vide, sauf indication contraire.



Ces cases vides font perdre 2 points.

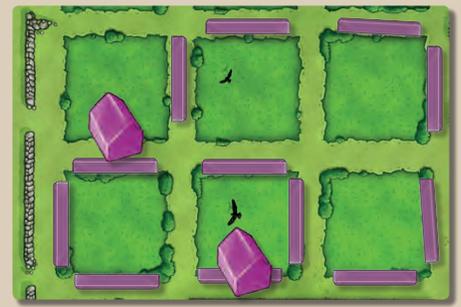
Certaines cartes peuvent changer la fonction d'une tuile Pièce, d'un Pâturage, d'une tuile Champ ou d'une Étable non clôturée, cela n'affecte cependant pas le statut d'une case.

Les Étables clôturées

Comptez le nombre d'Étables clôturées que vous possédez sur votre plateau Ferme. Marquez 1 point pour chaque Étable clôturée.

Une Étable est considérée comme clôturée si elle est complètement entourée de clôtures. Ne possédant que 4 Étables, un joueur peut gagner au maximum 4 points dans cette catégorie.

Même si une Étable a changé de fonction durant la partie, elle reste comptabilisée pour les points des Étables clôturées.



Ces étables rapportent 1 point.

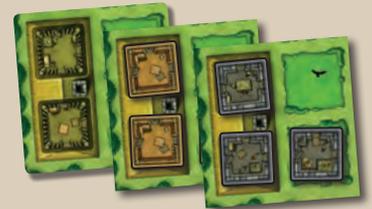
Note : une Étable non clôturée ne rapporte pas de points, mais elle permet cependant de ne pas en perdre à cause d'une case Ferme vide.

La maison

Si votre maison est en bois, vous ne gagnez aucun point.

Si votre maison est en argile, vous gagnez 1 point par tuile Pièce en argile qui la compose.

Si votre maison est en pierre, vous gagnez 2 points par tuile Pièce en pierre qui la compose.



Les fermiers

Gagnez 3 points pour chaque Fermier de votre famille.

Un joueur peut avoir jusqu'à 5 Fermiers dans sa famille et donc gagner au maximum

15 points dans cette catégorie.



Ces 4 fermiers rapportent 12 points.

Les cartes

Gagnez le nombre de points indiqués sur les cartes Aménagements (majeurs ou mineurs) placées devant vous face visible. Les cartes Aménagements défaussées ou encore dans votre main ne sont pas comptabilisées.

Note : les cartes Savoir-faire ne rapportent pas de points de victoire, mais peuvent donner des points bonus.

Les points bonus

Les cartes portant le symbole  donnent des points bonus aux joueurs.

Certaines cartes rapportent des points bonus en cours de partie, dans ce cas, vous devez noter ces points sur le bloc score (dans la catégorie Points bonus) au moment où vous les obtenez.

Certaines cartes rapportent des points en fin de partie si vous remplissez certaines conditions (indiquées sur la carte). Si vous ne remplissez pas les conditions requises, vous ne gagnez aucun point pour cette carte.

Note : vous ne marquez des points que pour la condition correspondant à votre situation.

Exemple : la carte Aménagement mineur Mangeoire est posée devant vous. Elle indique que vous marquez 1/2/3/4 points si vos Pâturages couvrent respectivement 6/7/8/10 cases de votre plateau Ferme. Si au moment du décompte, vos Pâturages recouvrent 8 cases, vous marquez uniquement 3 points de victoire. Vous ne pouvez pas en plus marquer les points correspondant à 6 et 7 cases.



Les cartes Aménagements majeurs Vannerie, Menuiserie et Poterie vous permettent d'échanger des Ressources de construction restant dans votre réserve personnelle contre des points bonus. Le nombre de jetons à échanger ainsi que le nombre de points gagnés sont indiqués sur la carte. Il n'est possible d'échanger que pour les Ressources qui sont physiquement dans votre réserve individuelle.

Transformez le nombre de jetons ressources de votre choix et gagnez le nombre de points bonus correspondant.

Note : il n'est pas possible de gagner plus de points que le maximum indiqué sur la carte.

La mendicité

Vous perdez 3 points par tuile Mendicité placée devant vous.



Les repas

Les jetons Repas restants ne rapportent aucun point de victoire en fin de partie.



Variantes

Solo

Il est possible de jouer à Agricola en solitaire.

Suivez les règles habituelles des parties de 2 à 4 joueurs expliquées précédemment avec les différences suivantes.

- Au moment de la mise en place, choisissez vos cartes Aménagement Mineur et Savoir-faire.
- Vous commencez la partie sans Repas.
- Vous pouvez choisir l'ordre d'apparition des cartes Action sur le plateau de jeu (en respectant les différentes Périodes).
- Seuls 2 jetons Bois sont placés dans la Forêt (au lieu de 3) à chaque début de tour au moment du réapprovisionnement.
- Les Fermiers adultes nécessitent 3 Repas (au lieu de 2) en phase de Récolte (les enfants ne nécessitent toujours que 1 Repas).
- Après avoir joué une carte mobile retirez-la du jeu.

Débutant

Afin de prendre le jeu en main lors d'une première partie, vous pouvez jouer sans les cartes Aménagement Mineur et Savoir-faire. Ainsi les joueurs n'auront pas de cartes en main.

La case Action *Lieu de rencontre* du plateau de jeu devient alors une case d'Accumulation : ajoutez 1 Repas sur cette case à chaque début de tour, au moment du réapprovisionnement.



De plus, ajoutez la tuile Activité secondaire à côté du plateau. Elle permet de rajouter une case Action dès le début de la partie.

Note : l'action Cuire du pain est particulièrement primordiale lors des parties sans cartes.

Actions supplémentaires

Si vous le souhaitez, il est possible d'ajouter des actions supplémentaires et variées au plateau de jeu.

Dans ce cas, prenez la tuile Actions supplémentaires correspondant au nombre de joueurs (la tuile pour 2 joueurs ou la tuile pour 3 à 4 joueurs) et placez-la à côté du plateau de jeu.

Dans une partie à 2 joueurs :

Lorsque vous placez un Fermier sur une des cases Action de la tuile Actions supplémentaires, les quatre cases Action deviennent inaccessibles jusqu'au prochain tour. Il est donc impossible de placer un autre Fermier sur une case Action de la tuile Actions supplémentaires, il n'y aura toujours qu'un seul Fermier sur celle-ci.

La case d'Accumulation de la tuile fonctionne de la même façon que les cases d'Accumulation sur le plateau de jeu.

Crédits

Auteur : Uwe Rosenberg

Supervision des tests : Chris Deotte

Réalisation, illustrations et design graphique : Klemens Franz

Typographie : Andrea Kattnig

Traduction française : Pierre Bisson

Correction : Gersende Cheylan et Doria Roustan

Crédits et remerciements

Agricola a été conçu par Uwe Rosenberg et réalisé par Hanno Girke en 2005. Klemens Franz a réalisé toutes les illustrations, sa femme et lui ont également créé la composition et le design graphique des 16 versions étrangères qui existent à ce jour. Cette nouvelle version des règles a été réalisée par Uwe Rosenberg et relue par Alex Yeager, ainsi que par Grzegorz Kobiela. Merci pour à eux pour tout cela.

Merci aussi à notre centaine de testeurs de la première édition, notamment pour leurs retours et leurs suggestions depuis la sortie du jeu qui nous ont permis à le faire évoluer et de l'améliorer.

Dans les premières phases de développement, Hagen Dorgathen a indiqué que permettre la reproduction de chaque paire d'animaux était incontrôlable, de même que limiter la reproduction à une par pâturage.

Anja Grieger a introduit la possibilité de construire une Étable en dehors d'un pâturage et d'y loger un animal. J'aime considérer Frank Grieger comme étant le père intellectuel du Travail Journalier.

Merci également à Melissa Rogerson pour la traduction d'origine et Grzegorz Kobiela pour la traduction actuelle.

Merci à William Attia pour m'avoir inspiré avec son jeu Caylus, pour avoir amélioré beaucoup de phrases, ainsi que pour la traduction française d'origine.

Merci à Jeroen Doumen, Joris Wiersinga et Klaus Teuber pour l'inspiration grâce aux jeux *Antiquity* et *Löwenherz*.

Merci à Dale Yu et Hanno Girke pour la révision des règles des jeux en solo et en famille.

Mais aussi à Ferdinand de Cassan pour l'organisation du championnat Agricola et la société Playdeck pour l'application primée Agricola. Il existe même une application pour la variante All Creatures Big and Small.

Enfin, nous devons énormément à Chris Deotte, créateur de www.play-agricola.com, une « plateforme de bricolage » qui a permis de tester nos nombreuses cartes. Aujourd'hui, nous avons plus de 1000 cartes d'Agricola testées. Presque toutes les cartes originales ont été jouées plus de 3000 fois – en se basant sur les statistiques dont nous disposons. La force de chaque carte est mesurée par sa valeur, ce qui a permis de réévaluer les plus faibles comme les plus fortes. Sans Chris, nous n'aurions jamais eu une perception aussi profonde du jeu.



Funforge s.a.r.l
24 rue Charlot
75003 Paris



Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Germany.

Annexe

Aperçu d'un plateau Ferme

Voici à quoi peut ressembler un plateau Ferme à la fin du jeu.

Construisez de nouvelles pièces pour agrandir votre maison. Les pièces construites sont toutes du même type (bois, argile ou pierre) et doivent être adjacentes les unes aux autres.

Effectuez une action Labourer un champ pour obtenir une tuile Champ et la placer sur votre plateau Ferme. Les champs doivent être placés à côté des champs existants.

Chaque Pièce ne peut accueillir qu'un seul Fermier, sauf lorsque vous effectuez une action Naissance sans Pièce, qui permet d'accueillir un nouveau Fermier sur une pièce déjà occupée.

Au départ composée de pièces en bois, cette maison est maintenant composée de pièces en pierre. Elle a été rénovée deux fois ce qui rapporte plus de points en fin de partie.



Semez les champs vides en plantant des céréales ou des légumes, que vous récolterez en phase de récolte.

Construisez des clôtures pour créer des pâturages afin d'accueillir des animaux. Les pâturages doivent être entièrement entourés par des clôtures, et ne peuvent accueillir qu'une seule espèce d'animaux.

La taille d'un pâturage détermine sa capacité d'accueil : chaque case Ferme d'un pâturage accueille 2 animaux maximum. Chaque étable construite dans un pâturage double sa capacité d'accueil. Ici le pâturage peut accueillir jusqu'à 8 animaux sur la totalité de ses 2 cases Ferme.

Votre maison peut accueillir exactement 1 animal de n'importe quelle espèce, placé dans une pièce de votre maison.

Une étable en dehors d'un Pâturage peut accueillir exactement 1 animal de n'importe quelle espèce, placé à côté de celle-ci.

Catégories des cartes

Les cartes d'Agricola sont classées en 8 catégories, représentées par les symboles suivants.



Organisation de ferme
Ces cartes vous aident à développer votre plateau Ferme.

Booster d'action
Ces cartes améliorent votre adaptabilité en offrant des actions et des options supplémentaires.

Points supplémentaires
Ces cartes rapportent généralement beaucoup de points et peuvent aussi rapporter des points bonus.

Ressources supplémentaires
Ces cartes rapportent différents types de ressources.

Repas supplémentaires
Ces cartes rapportent des Repas.

Cultures supplémentaires
Ces cartes permettent d'obtenir des Céréales et des Légumes supplémentaires.

Ressources de construction
Ces cartes fournissent du Bois, de l'Argile, des Roseaux et de la Pierre.

Animaux supplémentaires
Ces cartes rapportent des moutons, des sangliers et des bœufs.

Certaines cartes pourraient appartenir à plusieurs de ces catégories, mais ne sont associées qu'à une seule d'entre elles.

Exemple de Décompte de points

Voir le détail des règles de Décompte des points dans le livret de règles, page 12.

Chaque Pièce en pierre rapporte 2 points. Le joueur gagne donc **8 points** pour sa maison.

Les 4 champs sur son plateau Ferme lui rapportent **3 points**, comme indiqué sur le plateau de jeu.

Chaque Fermier dans la ferme rapporte 3 points. La famille du joueur est composée de 5 fermiers, il gagne donc **15 points**.

Le joueur marque des points pour tous les jetons Céréale et les jetons Légume de sa ferme et de sa réserve. Les 4 jetons Céréale qu'il possède lui rapportent 2 points. Le jeton Légume qu'il possède lui rapporte 1 point. Il marque donc **3 points**.

Le joueur perd 1 point pour chaque case Ferme vide de son plateau Ferme. Comme il a 2 cases Ferme vide, il perd **2 points**.

Chaque étable clôturée (c'est-à-dire qui se trouve dans un pâturage) rapporte 1 point. Le joueur a une étable clôturée, il marque donc **1 point**.

Le joueur perd 1 point pour chaque espèce d'animaux qu'il ne possède pas. Comme il n'a pas de boeufs dans sa ferme, il perd **1 point**.

Chaque pâturage clos, peu importe sa taille, rapporte 1 point. Le joueur a deux pâturages et gagne donc **2 points**.

Les animaux rapportent des points en fonction de leur nombre, comme indiqué sur le plateau de jeu. Le joueur possède 8 moutons qui lui rapportent **4 points**.

Les 6 sangliers du joueur lui rapportent **3 points**.

Le plateau Ferme du joueur lui rapporte **36 points**.

Le joueur a également plusieurs cartes devant lui qui lui rapportent des points :

- La carte Aménagement mineur *Métier à tisser* lui rapporte **1 point**, inscrit sur la carte. Elle lui rapporte également des points bonus grâce à son effet : 1 point bonus par lot de 3 Moutons dans sa ferme. Le joueur possède 8 moutons (2 lots de 3), il gagne donc **2 points bonus**.
- La carte Aménagement majeur *Menuiserie* lui rapporte **2 points**, inscrits sur la carte. Elle lui permet également d'échanger des jetons Bois restants dans sa réserve contre des points bonus (3 jetons rapportent 1 point, 5 jetons rapportent 2 points, et 7 jetons rapportent 3 points). Le joueur échange 5 jetons, il gagne donc **2 points bonus**.
- Certaines cartes Savoir-faire offrent également des points Bonus.
- La carte *Architecte d'étable* rapporte 1 point par Étable non clôturée sur le plateau Ferme. Le joueur possède une étable non clôturée, il gagne donc **1 point bonus**.
- Les cartes du joueur lui rapportent au total **8 points**.

La ferme du joueur rapporte un total de **44 points**.



Aménagements majeurs

Les Foyers et les Fourneaux

Parmi les cartes Aménagements majeurs, il y a 2 cartes *Foyer* et 2 cartes *Fourneau*. Un joueur peut construire les deux Foyers et/ou les deux Fourneaux, s'il le souhaite.

Les deux *Foyers* ont le même effet, mais ils n'ont pas le même coût de construction : l'un coûte 2 jetons Argile et l'autre 3 jetons Argile.

Les deux *Fourneaux* ont le même effet, mais ils n'ont pas le même coût de construction : l'un coûte 4 jetons Argile l'autre 5 jetons Argile.

Pour construire un *Fourneau* (et économiser de l'Argile), un joueur peut échanger un *Foyer* déjà construit contre un *Fourneau* en effectuant une action Aménagement Majeur, au lieu de construire le *Fourneau* directement. Un *Fourneau* fournit plus de Repas qu'un *Foyer* (sauf pour le Mouton).

Si le joueur échange son *Foyer* pour construire un *Fourneau*, il remet la carte *Foyer* sur le plateau Aménagements majeurs et prend la carte *Fourneau*. Un *Foyer* ainsi rendu peut être à nouveau construit par un joueur.



Les *Foyers* et les *Fourneaux* rapportent chacun 1 point de victoire en fin de partie. Ils permettent d'augmenter la valeur des Légumes et de transformer les animaux en Repas (le nombre de Repas est indiqué sur la carte). Ils permettent également de *Cuire du pain*.

Les Fours en argile et en pierre

Les *Fours* fournissent beaucoup plus de Repas que les *Foyers* et les *Fourneaux* lors d'une action *Cuire du pain*.

Le *Four en argile* coûte 3 jetons Argile et 1 jeton Pierre. Il permet de transformer 1 jeton Céréale en 5 Repas et il rapporte 2 points de victoire en fin de partie. ,

Le *Four en pierre* coûte 1 jeton Argile et 3 jetons Pierre. Il permet de transformer jusqu'à 2 jetons Céréale en 4 Repas chacun, et il rapporte 3 points de victoire en fin de partie.

Au moment où vous les construisez, vous pouvez effectuer une action *Cuire du pain* immédiatement, sans que cela ne vous coûte une action.

La Menuiserie, la Poterie et la Vannerie

Ces Aménagements majeurs permettent de transformer certaines ressources de construction (jetons Bois, Argile et Roseau) en Repas.

La *Menuiserie* coûte 2 jetons Bois ET 2 jetons Pierre, et rapporte 2 points de victoire en fin de partie. Pendant la Récolte, elle permet de transformer 1 jeton Bois en 2 Repas. Au décompte des points, elle transforme 3, 5, ou 7 jetons Bois restant dans votre réserve individuelle en respectivement 1, 2 ou 3 point bonus.

La *Poterie* coûte 2 jetons Argile ET 2 jetons Pierre, et rapporte 2 points de victoire en fin de partie. Pendant la Récolte, elle permet de transformer 1 jeton Argile en 2 Repas. Au décompte des points, elle transforme 3, 5, ou 7 jetons Argile restant dans votre réserve individuelle en respectivement 1, 2 ou 3 point bonus.

La *Vannerie* coûte 2 jetons Roseau ET 2 jetons Pierre, et rapporte 2 points de victoire en fin de partie. Pendant la Récolte, elle permet de transformer 1 jeton Roseau en 3 Repas. Au décompte des points, elle transforme 2, 4, ou 5 jetons Roseau restant dans votre réserve individuelle en respectivement 1, 2 ou 3 points bonus.

Le Puits

Le *Puits* coûte 1 jeton Bois ET 3 jetons Pierre, rapporte 4 points de victoire en fin de partie. Il permet d'obtenir 1 Repas à chaque tour pendant 5 tours consécutifs. Lorsque vous jouez le *Puits*, placez 1 Repas sur chacune des cases des 5 tours suivants. S'il reste moins de 5 tours dans la partie, placez 1 Repas sur chaque case des tours restants. Vous ne pouvez pas obtenir plus de Repas que de tours restants.

Améliorations

Les *Fourneaux* sont considérés comme une amélioration des *Foyers*. Il est possible d'échanger un *Foyer* pour un *Fourneau* en utilisant une action Aménagement majeur ou mineur.

Aménagements mineurs

Les Pré-requis

Une distinction est faite entre les « pré-requis » et les « conditions ». Un « pré-requis » doit être obtenu pour pouvoir placer la carte devant soi. Une « condition » doit être obtenue pour pouvoir utiliser l'effet de la carte.

Si un pré-requis indique un certain nombre de cartes *Savoir-faire* ou de cartes *Aménagement*, il est possible d'en avoir plus, sauf si la carte indique « exactement » ou « maximum ». Les cartes requises doivent se trouver devant le joueur (les cartes en main et les cartes mobiles jouées ne comptent pas).

Exemple : le Champ de haricots peut être joué même si vous avez plus de 3 cartes Savoir-faire.

Certains pré-requis exigent que vous n'ayez pas un certain type d'élément.

Vous devez remplir le pré-requis au moment où vous jouez la carte, peu importe si vous l'avez rempli avant, cela ne compte pas.



L'effet de la carte

Si une carte indique que vous recevez/obtenez/prenez quelque chose sans préciser sa provenance, vous prenez l'élément dans la réserve commune.

Si une carte fait référence à un élément du jeu, cela fait généralement référence aux éléments vous appartenant (dans votre main, votre réserve, votre Ferme ou devant vous).

Si elle fait référence à tous les joueurs ou à d'autres joueurs, c'est clairement indiqué.

Les barres obliques dans le texte des cartes, comme dans « si vous prenez un jeton Argile/Pierre, vous obtenez 1 Repas/1 jeton Céréale », définissent une corrélation entre les différents éléments. Ici, si vous choisissez le jeton Argile, vous obtenez 1 Repas, mais si vous choisissez le jeton Pierre vous obtenez le jeton Céréale.

Note : il est écrit « 1 et 2 » au lieu de « 1/2 » pour ne pas confondre avec « une moitié ».



Quand vous jouez une carte Savoir-faire, Aménagement mineur ou Aménagement majeur, vous devez placer la carte devant vous. La seule exception sont les cartes mobiles : quand vous jouez un Aménagement mineur mobile, vous le passez ensuite au joueur à votre gauche qui doit le prendre en main. Il est possible qu'une même carte mobile soit jouée plusieurs fois par différents joueurs durant la même phase Journée de travail. Ces cartes sont indiquées par une flèche dirigée vers la gauche.

Savoir-faire

Quand vous jouez une carte Savoir-faire, il peut y avoir deux coûts différents : le coût de l'action (des Repas), et un coût associé à la carte elle-même indiqué dans son texte.

Le coût de Savoir-faire est le coût que vous devez payer pour jouer une carte Savoir-faire. Il est indiqué sur les actions Apprentissage.

L'éventuel coût individuel d'une carte Savoir-faire est indiqué sur celle-ci. Si le coût correspond à des Repas, il ne peut pas être évité.

Certaines cartes permettent de jouer une carte Savoir-faire sans utiliser l'action Apprentissage. Dans ce cas, l'effet de la carte indique le coût de Savoir-faire.

Certaines cartes permettent de jouer des cartes supplémentaires sans utiliser de Fermier.



Les Actions

Voici une liste de toutes les Actions de Agricola.

Elles sont expliquées dans l'ordre suivant : les cases Action disponibles dans toutes les parties (peu importe le nombre de joueurs), les cartes Action organisées par période (*voir la tuile Rappel des cartes Action*), les cases Action disponibles uniquement dans les parties à 3 et 4 joueurs, puis les cases Action utilisées pour les variantes.

a) Cases Action disponibles dans toutes les parties

Extension de ferme : *Construire des pièces* et/ou *Construire des étables*

Les règles de construction des pièces sont expliquées page 8 du livret de règle (*Construire sa maison*) et les règles de construction d'une Étable sont expliquées page 10 de ce même livret (*Étables*).

Construire des pièces

Construire une Pièce en bois coûte 5 jetons Bois ET 2 jetons Roseau.

Construire une Pièce en argile coûte 5 jetons Argile ET 2 jetons Roseau.

Construire une Pièce en pierre coûte 5 jetons Pierre ET 2 jetons Roseau.

Chaque nouvelle pièce construite doit être orthogonalement adjacente à la précédente.

Construire des étables

Construire une Étable coûte 2 jetons Bois.

Vous ne pouvez construire qu'une seule Étable par case Ferme. Cette case ne peut pas être recouverte par une tuile.

En effectuant l'action Extension de ferme vous pouvez construire autant de pièces et/ou d'étables que vous le souhaitez. Vous ne pouvez faire qu'une seule des deux actions proposées si vous le souhaitez.

Lieu de rencontre : *Premier joueur et/ou Aménagement mineur*

À partir de ce moment, vous êtes considéré comme le Premier joueur (même si un autre joueur a débuté le tour).

Si c'est un autre joueur qui est Premier joueur, vous pouvez immédiatement prendre le marqueur Premier joueur et le placer devant vous. Si c'est vous qui êtes Premier joueur, vous conservez le marqueur.

En plus, vous pouvez jouer 1 carte Aménagement mineur parmi les cartes que vous avez en main. Lisez le texte de la carte à voix haute puis placez-la devant vous ou faites-la passer à votre voisin de gauche (si c'est une carte mobile). Vous pouvez ne faire qu'une seule de ces deux actions.



Culture de céréales : *Obtenir 1 jeton Céréale*

Vous obtenez 1 jeton Céréale que vous prenez dans la Réserve. Vous ne pouvez pas semer cette céréale immédiatement, même si vous possédez des tuiles Champ vides. Vous devez forcément effectuer une action Semer pour pouvoir le faire.

Terre labourable : *Labourer un champ*

Vous placez une tuile Champ sur une case Ferme vide de votre plateau. Les cases Ferme bloquées par certains effets de cartes ne sont pas disponibles. Une fois placée, une tuile Champ ne peut pas être retirée, ni déplacée de toute la partie. S'il y a des Ressources que vous avez le droit d'enlever sur la case Ferme, vous devez d'abord les défausser dans la Réserve commune avant de placer la tuile Champ.

S'il y a déjà au moins une tuile Champ sur votre plateau Ferme, vous devez placer la nouvelle tuile orthogonalement adjacente à une tuile déjà posée.

Apprentissage : *Jouer 1 carte Savoir-faire* (le premier Savoir-faire est gratuit, les suivants coûtent 1 Repas).

Jouez une seule des cartes Savoir-faire que vous avez en main, et placez-la devant vous. Lisez ensuite le texte de la carte à voix haute.

Si c'est le premier Savoir-faire du joueur durant la partie, il est gratuit. Les cartes Savoir-faire suivantes coûtent 1 Repas.

Travail journalier : *Obtenir 2 Repas*

Obtenez 2 Repas pris dans la Réserve.

Forêt : *Accumulation de Bois*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 3 jetons Bois pris dans la Réserve.

Carrière d'argile : *Accumulation d'Argile*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 jeton Argile pris dans la Réserve.

Plage de roseaux : *Accumulation de Roseaux*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 jeton Roseau pris dans la Réserve.

Pêche : *Accumulation de Repas*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 Repas pris dans la Réserve.



b) Cartes Actions par période

Période 1

Clôtures : *Construire des clôtures*

Les règles de construction des Clôtures sont expliquées page 9 du livret de règles (*Pâturages*). Vous pouvez construire autant de Clôtures que vous le souhaitez en payant à chaque fois 1 jeton Bois pour chaque nouvelle Clôture que vous construisez. Vous pouvez clôturer une Étable, ou encore diviser un Pâturage existant en plusieurs petits Pâturages en construisant des clôtures entre deux cases de ce pâturage.

Marché aux Moutons : *Accumulation de Moutons*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 Mouton pris dans la Réserve.

Quand vous prenez un Mouton d'une case Accumulation, vous devez immédiatement l'accueillir sur votre plateau Ferme (voir *Élevage d'animaux*, page 9 du livret de règles) ou le transformer en Repas en utilisant un Aménagement majeur. Remettez dans la Réserve les Moutons ne pouvant être ni hébergés, ni transformés.

Note : les Moutons qui ne peuvent pas être accueillis, ne peuvent pas rester sur la case d'Accumulation. Ils doivent être remis dans la Réserve.

Utilisation de céréales : *Semer et/ou Cuire du pain*

Les règles pour Semer sont expliquées page 11 du livret de règles (*Règles pour semer*).

Cuire du pain signifie transformer une Céréale de votre réserve (jamais de vos champs) en Repas grâce à certaines cartes Aménagements majeurs.

Aménagements : *Construire 1 Aménagement majeur ou mineur*

Vous pouvez jouer, au choix, soit une carte Aménagement majeur, soit une carte Aménagement mineur.

Construire un Aménagement majeur : vous devez choisir une carte parmi celles disponibles sur le plateau Aménagements majeurs.

Construire un Aménagement mineur : vous devez choisir une carte Aménagement mineur parmi les cartes que vous avez en main.

Période 2

Désir d'enfant : *Naissance avec pièce libre puis Construire 1 Aménagement mineur*

Vous ne pouvez placer un Fermier sur cette action que si vous avez plus de pièces dans votre maison que de Fermiers (incluant les Fermiers déjà placés sur le plateau de jeu).

Lorsque vous effectuez l'action *Désir d'enfant* vous devez effectuer la *Naissance avec pièce libre* AVANT de *Construire 1 Aménagement mineur*. Si vous ne pouvez pas effectuer la première action, vous ne pouvez pas non plus effectuer la seconde.

Carrière Ouest : *Accumulation de Pierre*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 jeton Pierre pris dans la Réserve.

Rénovation de maison : *Rénovation puis Construire 1 Aménagement majeur ou mineur*

Lorsque vous effectuez l'action *Rénovation de maison*, vous devez effectuer l'action *Rénovation* AVANT de *Construire 1 Aménagement majeur ou mineur*. Si vous ne pouvez pas effectuer la première action, vous ne pouvez pas non plus effectuer la seconde. Vous ne pouvez donc pas rénover deux fois votre maison en une seule et même action *Rénovation*.

Période 3

Marché aux sangliers : *Accumulation de Sangliers*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 Sanglier pris dans la Réserve. Cette action est identique à celle du *Marché aux moutons*, mais pour les Sangliers.

Culture de légumes : *Obtenir 1 jeton Légume*

Vous obtenez 1 jeton Légume que vous prenez dans la Réserve. Vous ne pouvez pas semer ce légume immédiatement, même si vous possédez des tuiles Champ vides. Vous devez forcément effectuer une action *Semer* pour pouvoir le faire.

Période 4

Marché aux boeufs : *Accumulation de Boeufs*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 Boeuf pris dans la Réserve. Cette action est identique à celle du *Marché aux moutons*, mais pour les Boeufs.

Carrière Est : *Accumulation de Pierre*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 jeton Pierre pris dans la Réserve.



Période 5

Désir d'enfant urgent : *Naissance sans pièce libre*

Contrairement à l'action *Désir d'enfant*, le nombre de pièce dans la maison n'a pas d'importance.

Par exemple, si vous agrandissez trois fois votre famille en effectuant cette action, vous pouvez avoir 5 Fermiers dans seulement 2 Pièces. Si vous construisez une Pièce par la suite, un Fermier qui n'a pas encore de Pièce est immédiatement déplacé dans la pièce libre.

Cultures : *Labourer un Champ et/ou Semer*

Vous pouvez Labourer 1 Champ, et si vous le souhaitez immédiatement semer une Céréale et/ou un Légume dans chacun de vos champs vides, y compris dans celui que vous venez de labourer. Vous pouvez effectuer seulement une des deux actions proposées.

Période 6

Rénovation de ferme : *Rénovation puis Construire des clôtures*

Lorsque vous effectuez l'action *Rénovation de ferme* vous devez effectuer l'action *Rénovation* AVANT de *Construire des clôtures*. Si vous ne pouvez pas effectuer la première action, vous ne pouvez pas non plus effectuer la seconde. Vous ne pouvez pas rénover deux fois votre maison en une seule et même action *Rénovation*.

c) Cases Action disponibles uniquement dans les parties à 3 ou 4 joueurs

Extension de plateau pour 3 joueurs

Petit bois : *Accumulation de Bois*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 2 jetons Bois pris dans la Réserve.

Marché de ressources : *Obtenir 1 jeton Roseau ou 1 jeton Pierre, plus 1 Repas*

Vous obtenez au choix 1 jeton Roseau OU 1 jeton Pierre, ainsi que 1 Repas pris dans la Réserve commune.

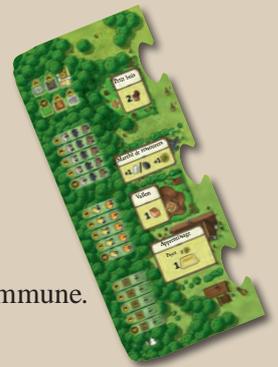
Vallon : *Accumulation d'Argile*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 jeton Argile pris dans la Réserve.

Apprentissage : *Jouer 1 carte Savoir-faire (un Savoir-faire coûte 2 Repas)*

Jouez une seule des cartes Savoir-faire que vous avez en main, et placez-la devant vous. Lisez ensuite le texte de la carte à voix haute.

Jouer une carte Savoir-faire sur cette action coûte 2 Repas. Cette action est plus coûteuse que les autres actions *Apprentissage*. Chaque joueur possède une sélection de cartes Savoir-faire en main à laquelle lui seul a accès.



Extension de plateau pour 4 joueurs

Bosquet : *Accumulation de Bois*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 jeton Bois pris dans la Réserve.

Petit bois : *Accumulation de Bois*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 2 jetons Bois pris dans la Réserve.

Marché de ressources : *Obtenir 1 jeton Roseau, 1 jeton Pierre et 1 Repas*

Vous obtenez 1 jeton Roseau, 1 jeton Pierre et 1 Repas pris dans la Réserve commune.

Vallon : *Accumulation d'Argile*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 2 jetons Argile pris dans la Réserve.

Apprentissage : *Jouer 1 carte Savoir-faire (les deux premiers Savoir-faire coûtent 1 Repas chacun, les suivants coûtent 2 Repas chacun).*

Jouez une seule des cartes Savoir-faire que vous avez en main, et placez-la devant vous. Lisez ensuite le texte de la carte à voix haute. Les deux premiers Savoir-faire qu'un joueur joue dans une partie coûtent uniquement 1 Repas, s'ils sont joués grâce à cette case *Apprentissage*, les Savoir-faire suivants coûtent 2 Repas chacun.

Spectacle : *Accumulation de Repas*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 Repas pris dans la Réserve.



d) Cases Action utilisées pour les variantes

Variante Actions supplémentaires pour 2 joueurs

Ci-dessous les actions qui se trouvent sur la tuile Actions supplémentaires pour 2 joueurs. Lorsqu'un joueur place un Fermier sur une action de la tuile Actions supplémentaires, toutes les actions de la tuile deviennent inaccessibles jusqu'à la fin du tour.

Bosquet : *Accumulation de Bois*

À chaque début de tour, ajoutez sur cette case 1 jeton Bois pris dans la Réserve.

Marché de ressources : *Obtenir 1 jeton Pierre et 1 Repas*

Vous obtenez 1 jeton Pierre et 1 Repas pris dans la Réserve commune.

Marché aux animaux : *Obtenir 1 Animal*

Vous choisissez entre obtenir 1 Mouton et 1 Repas, obtenir 1 Sanglier, ou acheter 1 Bœuf contre 1 Repas.

Ensuite, vous prenez l'animal correspondant dans la Réserve, et soit vous le placez sur votre plateau Ferme, soit vous le transformez en Repas immédiatement.

Désir d'enfant : *Naissance avec une pièce libre (uniquement à partir du Tour 5).*

À partir du Tour 5, vous pouvez agrandir votre famille grâce à cette action. Vous ne pouvez placer un Fermier sur cette action que si vous avez plus de pièces dans votre maison que de Fermiers (incluant les Fermiers déjà placés sur le plateau de jeu).



Variante Actions supplémentaires pour 3 et 4 joueurs

Ci-dessous les actions qui se trouvent sur la tuile Actions supplémentaires pour 3 et 4 joueurs. Dans les parties à 3 et 4 joueurs, vous n'avez le choix qu'entre deux cases Action supplémentaires. Lorsqu'un joueur place un Fermier sur une action de la tuile Actions supplémentaires, l'autre action de la tuile devient inaccessible jusqu'à la fin du tour.

Marché aux animaux : *Obtenir 1 Animal*

Vous choisissez entre : obtenir 1 Mouton et 1 Repas, obtenir 1 Sanglier, ou acheter 1 Bœuf contre 1 Repas. Ensuite, vous prenez l'animal correspondant dans la Réserve, et soit vous le placez sur votre plateau Ferme, soit vous le transformez en Repas immédiatement.

Désir d'enfant : *Naissance avec une pièce libre* (uniquement à partir du Tour 5).

À partir du Tour 5, vous pouvez agrandir votre famille grâce à cette action. Vous ne pouvez placer un Fermier sur cette action que si vous avez plus de pièces dans votre maison que de Fermiers (incluant les Fermiers déjà placés sur le plateau de jeu).

Activité secondaire

Activité secondaire : *Construire 1 Étable et/ou Cuire du pain*

Vous pouvez construire une seule Étable en payant 1 jeton Bois et effectuer une action *Cuire du pain* si vous possédez un Aménagement qui le permet.

Vous pouvez effectuer ces deux actions, ou une seule des deux, au choix.



Précisions

Cette partie est une liste détaillée des termes et formulations utilisés sur les différents éléments de jeu.

Case Action, case Tour et carte Action

Le plateau de jeu présente des cases Action et des cases Tour. Les cases Action sont les espaces utilisés pour placer un Fermier et effectuer une action. Les cases Tour sont les espaces numérotés de 1 à 14 qui représentent les 14 tours de jeu, et sur lesquels les joueurs placent les cartes Action piochées au début de chaque tour.

Sur les cases des X tours suivants

Certaines cartes demandent de placer des ressources sur « les cases des X tours suivants ». S'il reste moins de X tours à jouer, placez les marchandises sur chacune des cases restantes. Si vous perdez la carte ou l'effet de la carte indiquant de placer des ressources sur les cases Tour, vous perdez aussi le droit de récupérer ces ressources.

Note : pour ne pas confondre les ressources déposées sur une case par plusieurs joueurs, attribuez un coin de la case à chacun des joueurs au début de la partie.

Utiliser une case Action et effectuer une Action

Pour « utiliser une case Action » vous êtes obligé de placer un Fermier sur celle-ci. En revanche, « bénéficier d'un effet » d'une case Action ou « effectuer une action » ne nécessite pas forcément de déplacer un Fermier sur l'Action.

Prendre les ressources d'une case d'Accumulation

Quand vous utilisez une case d'accumulation, vous devez prendre toutes les ressources de ce lieu et les placer dans votre réserve individuelle (sauf si la carte indique le contraire). Il n'est pas possible de laisser une partie des ressources.

Obtenir une ressource

Cette expression signifie que vous déplacez une Ressource dans votre réserve individuelle.

Colonne du plateau de jeu

Une colonne du plateau de jeu correspond à plusieurs actions alignées verticalement les unes au dessus des autres sur le plateau de jeu.

Cases Action adjacentes

Seules les cases Action côte à côte orthogonalement sont considérées comme adjacentes (même s'il y a un espace entre elles). Elles ne peuvent pas être adjacentes diagonalement.

Joueur et Fermier

Vous représentez une famille de fermiers. Il faut donc distinguer les termes joueur et fermier. Le joueur est la personne qui joue à Agricola. Le Fermier est un jeton qui effectue des actions.

Début du tour

La première des quatre phases d'un tour est la phase de préparation. Si la carte indique avant le début du tour, elle fait référence au moment juste avant la préparation. Par conséquent, la carte prend effet avant de recevoir les ressources de la case Tour.

Phase de Préparation

Vous ne pouvez pas refuser des Ressources obtenues sur une case Tour.

Pour différencier les Ressources de chaque joueur sur les cases Tour, il est possible d'attribuer l'un des quatre coins des cases Tour à chaque joueur.

Si vous obtenez une ressource d'une case Tour en échange d'une autre ressource, vous pouvez refuser d'effectuer l'échange.

Si les objets à échanger sont vos Étables, vos Clôtures ou vos Fermiers, mais que vous refusez l'échange, remettez-les dans votre réserve individuelle. Si vous refusez des tuiles ou des ressources, remettez-les dans la réserve commune. Si vous refusez un échange, c'est définitif.

Si vous obtenez plusieurs ressources durant la préparation (directement ou par échange), prenez ces éléments dans l'ordre de votre choix.

Phase Journée de travail

Certaines cartes permettent d'avoir plusieurs Fermiers du même joueur ou de joueurs différents sur la même case Action. Il est impératif de lire attentivement ces cartes, afin de vérifier quels Fermiers ont le droit d'être sur la même case Action.

Durant la Journée de travail, si le dernier Fermier est retiré d'une case Action avant le Retour à la maison, la case Action est considérée inoccupée et peut être utilisée à nouveau par n'importe quel joueur.

Phase Récolte

Quand vous semez des ressources, vous récolterez les jetons Céréale et les jetons Légume un par un aux récoltes suivantes.

Vous pouvez transformer les animaux que vous obtenez immédiatement après les avoir récupéré (sauf durant la phase de Reproduction) si vous possédez un Aménagement qui vous le permet. Vous n'avez pas besoin de les accueillir dans votre ferme avant de le faire, sauf si une carte l'indique.

Si, en dehors d'une phase Récolte normale, une carte vous permet d'exécuter certaines étapes de la phase Récolte, cela n'est pas considéré comme une Récolte, sauf si le contraire est indiqué sur la carte.

Enfants

Au début du jeu, trois de vos Fermiers restent dans votre réserve individuelle. Pour récupérer ces Fermiers, il faut utiliser les cases Action *Naissance*.

L'action *Naissance* permet de placer un Fermier de votre réserve individuelle à côté du Fermier posé sur cette case Action *Naissance*.

Ce nouveau Fermier est appelé Enfant jusqu'à la fin du tour y compris pendant la phase Récolte. Au tour suivant, il devient un Adulte.

Lorsque certaines cartes font référence au nombre de Fermiers du joueur, cela n'inclut pas les Fermiers restants dans sa réserve individuelle. Certaines cartes vous permettent d'agrandir votre famille durant la Journée de travail sans utiliser de case Action *Naissance*. Dans ce cas, placez un nouveau Fermier (Enfant) à côté du Fermier qui a exécuté la dernière action.

Un autre joueur

Quand une carte fait mention d'un autre joueur, le joueur détenant la carte ne peut pas être cet autre joueur.

Action, action du Fermier

Les termes *Action* et *Tour* englobe toutes les choses qu'un Fermier peut faire lorsqu'il est sur une case Action ou sur une carte Action, ce qui peut correspondre à de multiples actions. Plusieurs cartes proposent des actions qui peuvent être exécutées sans placer de Fermier. Ces actions ne sont pas considérées comme une Action ou un Tour.

Placer un Fermier

Placer un Fermier sur une case Action signifie que vous prenez un Fermier dans votre maison et que vous le placez sur une case Action. Cela n'inclut pas le fait d'effectuer l'action de la case. Cependant, *Effectuer une Action* implique toujours de placer d'abord le Fermier, puis d'effectuer au moins une des actions proposées par une case ou carte Action.

Placer deux Fermiers d'affilée

Cela signifie qu'à votre tour de jeu, au lieu de placer un Fermier, vous placez deux Fermiers l'un après l'autre. Les actions correspondantes doivent être effectuées l'une après l'autre. Cela ne vaut qu'une fois, à votre prochain tour, vous placerez à nouveau un Fermier comme habituellement. Vous jouez simplement plus d'actions avant que les autres joueurs ne placent leurs fermiers.

Espaces pour les Clôtures

Les Clôtures sont construites sur les espaces entre deux cases Ferme adjacentes.

Passer

Pendant la Journée de travail, vous pouvez passer votre tour même s'il vous reste des Fermiers à utiliser. Vous ne perdez pas le reste de votre tour, mais placez vos fermiers restants lorsque le tour revient à vous. Vous ne placez pas moins de fermiers, vous les placez simplement plus tard dans le tour.

Premier joueur

Le Premier joueur est celui qui a le marqueur Premier joueur devant lui. Dès que vous effectuez l'Action *Lieu de rencontre*, vous récupérez le marqueur Premier joueur et devenez immédiatement le Premier joueur même si c'est un autre joueur qui a commencé le tour.

Capacité d'accueil

Chaque Pâturage peut contenir une quantité limitée d'animaux. Cette *capacité d'accueil* peut être doublée grâce aux Étables ou modifiée par des cartes.

Animal nouveau-né, animaux parents

Les animaux nouveaux-nés sont les nouveaux animaux issues de la phase de Reproduction. Les animaux parents sont ceux qui leur ont donné naissance.

Champs et tuiles Champ

Les tuiles Champ sont les tuiles que le joueur place sur le plateau Ferme. *Champs* est le terme regroupant les tuiles Champ et les cartes qui sont identifiées comme Champs (les cartes Champs).

Labourer un Champ

Labourer un champ signifie toujours placer une tuile Champ sur son plateau Ferme. Les nouvelles tuiles Champ sont placées adjacentes aux précédentes.

Champ de céréales, champ de légumes

Un champ de céréales est un champ qui contient au moins un jeton Céréale. Dès que le joueur a récolté le dernier jeton Céréale, le champ n'est plus considéré comme un *champ de céréales*.

La même chose s'applique pour les champs de légumes. Un champ est en *jachère* s'il n'y a aucune ressource à récolter dessus.

Un champ est vide s'il n'y a rien dessus (les champs vides sont donc nécessairement en jachère).

Cases Ferme en rangs et en colonnes

Il y a 15 cases sur le plateau Ferme : 2 cases sont des Pièces en bois pré-imprimées au début du jeu, les 13 autres sont libres. Ces cases sont organisées en trois rangs et en cinq colonnes, en incluant les deux cases de départ.

Cases Ferme utilisées et non utilisées

Au début du jeu, il y a 2 cases utilisées et 13 vides.

Une case Ferme est considérée comme utilisée si une tuile ou une Étable s'y trouve, ou si elle est fait partie d'un Pâturage.

Elle est considérée vide s'il n'y a pas de tuile ou d'étables dessus, si elle ne fait pas partie d'un Pâturage. Une case Ferme est aussi considérée comme vide dans le cas où il y aurait des ressources dessus sans tuile.

Dans la Ferme, sur le plateau Ferme

Les ressources de la Ferme sont soit sur le plateau Ferme, soit juste à côté (dans la réserve). Les ressources sur les cartes sont considérées dans la Ferme si elles spécifient qu'elles appartiennent aux joueurs (par exemple, si la carte est un Champ ou si elle donne un espace pour les animaux).

La plupart du temps, les cartes contiennent des Ressources disponibles plus tard, dans ce cas, les ressources ne sont pas considérées comme étant dans la Ferme, elles ne sont pas dans la réserve individuelle du joueur et elles ne comptent pas pour le calcul du score.

Note : les Fermiers restants, les Étables ainsi que les Clôtures ne sont pas des Ressources.

Les cases Ferme adjacentes, les espaces de Clôtures

Les cases Ferme sont adjacentes orthogonalement, mais pas diagonalement.

Types de Ressources

Les jetons Céréale et les jetons Légume sont appelés *ressources alimentaires*.

Les jetons Bois, les jetons Argile, les jetons Roseau et les jetons Pierre sont appelés *ressources de construction*.

Les Moutons, les Sangliers et les Bœufs sont des *animaux*.

Les *ressources alimentaires*, les *ressources de construction* et les animaux sont appelés *Ressources*.

Un autre joueur

Quand une carte fait mention d'un autre joueur, le joueur détenant la carte ne peut pas être cet autre joueur.

Coûts

Quand vous devez payer des Ressources, utilisez les Ressources de votre réserve individuelle. Si les ressources sont des animaux, utilisez les animaux de votre plateau Ferme. Les Ressources sur les Champs et sur les cartes doivent d'abord être obtenus avant de les payer (il n'est normalement pas permis de retirer une Ressource d'un Champ ou d'une carte sans raison).

Un coût de construction est un nombre de Ressources à payer pour des Pièces, des Étables, des Clôtures, des Rénovations et des cartes (indiqué sur le coin supérieur droit de la carte). Les ressources alimentaires, les animaux et les repas peuvent également être utilisés dans un coût de construction.

Un coût de Savoir-faire est le nombre de Repas à payer pour jouer une carte Savoir-faire lorsque vous faites *Apprentissage*.

Cadeaux, échange et défausse

En principe, les joueurs ne sont pas autorisés à s'échanger ou à s'offrir des Ressources. En revanche, il est possible de défausser des Ressources dans la réserve à n'importe quel moment. Il est interdit de défausser les éléments de sa couleur.

N'importe quel nombre de X

Quand une carte vous permet d'obtenir, de payer ou de défausser « n'importe quel nombre de quelque chose » (incluant les Clôtures, les Étables, les cartes et les tuiles), vous pouvez décider que ce nombre est égal à 0.

Échange de Ressources

Échanger des Ressources, transformer des Ressources en Repas et acheter des Ressources avec des Repas revient à faire la même chose : échanger un ou plusieurs éléments contre un ou plusieurs éléments d'un autre type. Quand le joueur achète quelque chose avec un Repas, le Repas est considéré comme une monnaie.

Variantes

Après la sortie de la première version de Agricola, plusieurs variantes de jeu sont apparues. Voici une sélection de certaines d'entre elles.

Draft

**Draft* est un terme devenu populaire grâce au jeu de cartes Magic.

À la sortie d'Agricola, le *drafting** – créé à l'origine par Stephan Valkyser – est devenu l'une des variantes les plus populaires. Chaque joueur reçoit 7 cartes Savoir-faire, il en choisit une et passe les autres au joueur à sa gauche. Tous les joueurs font de même et continuent ainsi jusqu'à ce qu'il ne leur reste plus qu'une carte chacun à faire passer.

Ils font la même chose pour les cartes Aménagements mineurs.

La méthode du draft est expliquée en détails sur www.play-agricola.com (voir les crédits en page 10).

L'application Agricola distribue à chaque joueur 7 cartes Savoir-faire + 7 cartes Aménagements mineurs et qui choisissent à leur tour 1 Savoir-faire + 1 Aménagement mineur à chaque fois, puis passent le reste à leur gauche.

Quand Li Kuang Che organise un tournoi Agricola à Taiwan, chaque joueur reçoit 8 cartes Savoir-faire pour commencer, puis 8 cartes Aménagements mineurs. Ils les draftent comme décrit ci-dessus. Les deux cartes restantes (1 Savoir-faire et 1 Aménagement mineur) sont éliminées du jeu. Chaque joueur se retrouve ainsi avec 7 + 7 cartes.

Draft rapide

Jens Bernsdorf a accéléré le draft en laissant les joueurs choisir 3 cartes Savoir-faire + 3 cartes Aménagements mineurs à chaque fois. Ils passent ensuite les 4 Savoir-faire + les 4 Aménagements mineurs restants à leur voisin de gauche, qui en choisit 2 + 2 et passe les 2 cartes restantes de chaque type à son voisin de gauche qui les prend. Le draft prend fin.

Une autre variante populaire propose de distribuer 10 cartes de chaque type à chacun des joueurs qui en choisissent 7 parmi celles qui reçoivent. Certains groupes autorisent un joueur à défausser toutes les cartes d'une catégorie et de refaire sa main, mais avec une carte en moins. Cette opération peut être répétée plusieurs fois, si le joueur est toujours insatisfait du tirage.

Cartes vivantes en mains

Georg Deifuss utilise une variante dans laquelle chaque joueur commence le jeu avec 6 Aménagements mineurs et 1 carte mobile. Michael Lopez distribue à chaque joueur 3 cartes Savoir-faire [1+], 2 cartes Savoir-faire [3+] et 2 cartes Savoir-faire [4]. Franz-Josef Petric place des cartes face visible sur la table.

À chaque tour, un joueur peut passer son tour pour prendre l'une de ces cartes en main. Le designer Rüdiger Dorn, connu pour le jeu primé *Goa*, a introduit la variante suivante : chaque joueur commence la partie avec 5 cartes Savoir-faire et 5 cartes Aménagements mineurs en main. À chaque fois qu'un joueur joue l'une de ses cartes, il en tire une nouvelle de n'importe quel type.

Après chaque récolte, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur peut défausser une carte de son jeu pour en tirer une nouvelle du type de son choix. Plus tard, Rüdiger a réduit le nombre de cartes distribuées au début du jeu en passant à 3 cartes Savoir-faire et 3 cartes Aménagements. Au début de la partie, le joueur peut défausser une carte pour en piocher une nouvelle, chaque joueur peut le faire jusqu'à 6 fois. Durant la partie, après avoir joué une carte, il en tire une nouvelle.

Actuellement, Rüdiger a abandonné l'échange de cartes au moment de la récolte.

Jeu en équipes

Dans cette variante créée par Daniel Winterhalter, deux joueurs assis face à face constituent une équipe. Quand un joueur utilise la case action *Marché* introduite dans cette variante (illustration qui se trouve au verso de la tuile Actions supplémentaire pour 2 joueurs), il peut donner à son partenaire des Ressources et/ou recevoir des Ressources de ce dernier. Pour effectuer cette action, le joueur actif doit payer 1 Repas à la Réserve commune, afin de déplacer n'importe quel nombre de Ressources d'un joueur à l'autre.

Lorsqu'il effectue une action *Construire des Pièces*, un joueur peut construire des Pièces pour son équipier en payant 6 jetons Bois/Argile/Pierre plus 3 jetons Roseau par Pièce qu'il construit. Lorsqu'il effectue une action *Construire des Étables*, un joueur peut construire des Étables pour son équipier en payant 3 jetons Bois par Étable. Si le joueur construit des Clôtures chez son partenaire, il doit utiliser ses propres clôtures. S'il veut utiliser les Clôtures de son partenaire, il doit payer un coût supplémentaire de 1 jeton Bois par lot de 3 Clôtures construites à la place de son partenaire.



Les cartes réduisant les coûts de construction jouées par un joueur s'appliquent à son équipier. Quand un joueur *Laboure un Champ*, il peut labourer un Champ sur le plateau Ferme de son partenaire à la place du sien. Pendant le décompte des points, chaque membre de l'équipe calcule son score individuellement dans chaque catégorie et seule la valeur la moins élevée des deux compte dans cette catégorie pour l'équipe. Les équipiers procèdent ainsi sur chaque catégorie. Pour cette variante, Clerk Lee de Taiwan suggère que les joueurs multiplient leurs scores totaux.

Gestion alternative de la ferme

Dans cette variante, les joueurs doivent accueillir les animaux sur leur plateau Ferme avant de pouvoir les transformer en Repas. Une autre règle, instaurée par Jennifer Ha, suggère qu'il n'est pas possible de garder un type d'animal dans plus d'un seul pâturage.

Cette variante augmente considérablement la valeur des Étables et des animaux de compagnie. Georg Deifuss joue en ne prenant que le nombre d'animaux d'une case d'Accumulation qu'il peut utiliser (en les hébergeant sur sa Ferme ou en les transformant en Repas). Les animaux qu'il ne peut pas utiliser restent sur la case d'Accumulation. Une autre règle permet de construire des Clôtures sur des Pâturages incomplets ou d'ignorer la règle des Pâturages adjacents. David Larkin laisse chaque joueur commencer avec 3 Repas, mais au premier tour, le second Fermier de chaque joueur est joué dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Norbert Szongott propose d'ajouter une case Action supplémentaire à la partie à 2 joueurs, comme décrit en page 7 de cette annexe. Il contourne le problème du manque de Bois dans une partie à 2 joueurs avec une case Action *Petit Bois* supplémentaire.



J'ai longtemps hésité à introduire une nouvelle restriction au jeu de base pour rendre Agricola encore plus stratégique : tout ce qu'un joueur construit sur son plateau Ferme doit être adjacent à une structure existante en plus de la règle habituelle qui stipule que les Pièces doivent être adjacentes aux autres Pièces, les Champs aux autres Champs et les Pâturages aux autres Pâturages. Par exemple, le premier Pâturage doit être adjacent à une Pièce ou à un Champ. J'aime jouer ainsi car c'est un sacré défi pour les joueurs. Je le recommande surtout pour les joueurs expérimentés.

Campagnes

Une campagne est une série de parties jouées par les mêmes personnes, chaque partie ayant un impact sur la suivante. Un mode « campagne » existe donc pour Agricola.

Partie Multi-joueurs

Si les joueurs veulent jouer une série de parties, voici les recommandations :

Partie à 4 joueurs : vous recevez 7/5/4/3 points de campagne après la première partie, 8/5/3/2 après la deuxième, et 9/6/3/1 après la troisième.

Partie à 3 joueurs : vous recevez 7/5/3 points de campagne après la première partie, 8/5/2 après la deuxième, et 9/5/1 après la troisième.

Partie à 2 joueurs : vous recevez 1/0 points de campagne après la première partie, 2/0 après la deuxième, et 3/0 après la troisième.

Le joueur qui a le plus de points de campagne à la fin de cette dernière partie remporte la victoire de la campagne. Le gagnant d'une partie devient le Premier joueur pour la suivante. Le joueur qui a le score le moins élevé commence la partie suivante avec 1 Repas supplémentaire en compensation. Chaque joueur garde une carte Savoir-faire de la partie précédente devant lui, la laissant face visible devant eux. Cela s'applique également pour la deuxième et la troisième partie (pour la troisième partie, vous pouvez garder le Savoir-faire conservé pour la deuxième). Vous ne payez pas le coût de la carte Savoir-faire que vous conservez sauf si elle indique un coût individuel, dans ce cas vous devez le payer. S'il y a une égalité à la fin de la campagne, le joueur avec le score des trois parties combinées le plus élevé gagne.

Jeu en solo

Un jeu en solo est une série de 8 parties au maximum. Après la première partie, choisissez une de vos cartes Savoir-faire joués. C'est maintenant un Savoir-faire permanent qui reste devant vous pour toutes les parties de la campagne. Elle ne coûte aucune action, ni aucun coût de Savoir-faire. À chaque nouvelle partie, vous pouvez rendre une nouvelle carte Savoir-faire permanente, choisie parmi celle jouées dans la partie précédente. À chaque début de partie, piochez en main autant de cartes que nécessaire pour avoir un total de 7 cartes incluant celles qui sont posées et celles qui sont dans votre main.

Une fois qu'un Savoir-faire est rendu permanent, il reste en place pour toutes les autres parties de la campagne.

Parce que le nombre de Savoir-faire permanents augmente, votre objectif augmente également de partie en partie : vous devez atteindre 50 points lors de la première partie, 55 points lors de la deuxième, 59 lors de la troisième, 62 lors de la quatrième, 64 lors de la cinquième, 65 lors de la sixième, 66 lors de la septième et 67 points pour la huitième. À l'issue de la huitième partie, la campagne est finie.

Au début de chaque partie, vous recevez 1 Repas par lot de 2 points au-dessus du score à atteindre la partie précédente.

Toutes les cartes Savoir-faire qui n'ont pas été rendues permanentes pendant une partie sont remises dans le paquet de cartes Savoir-faire et mélangées. Elles peuvent ainsi revenir en jeu. La même chose s'applique pour les Aménagement mineurs.

Certaines cartes Savoir-faire présentent des coûts individuels qui doivent être payés au moment où la carte est jouée. Si vous rendez un Savoir-faire permanent, vous devez payer le coût individuel au début de chaque partie. Parce que le nombre de Repas avec lequel vous débutez est variable de partie en partie, il est possible que vous ne puissiez pas payer un coût individuel. Si c'est le cas, vous devez remettre la carte dans le paquet et vous perdez le Savoir-faire permanent.

Si vous n'arrivez pas à atteindre l'objectif d'une partie, vous pouvez recommencer, mais cette fois sans Repas au début. Si vous le souhaitez, vous pouvez également continuer la campagne après la huitième partie avec votre lot final de Savoir-faire permanents.

Le score à atteindre augmente d'un point à chaque partie. Vous pouvez ainsi jouer indéfiniment en essayant de battre le score précédent.