

Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Family Edition

Contenu

Hi! My name is Uwe Rosenberg; I'm the designer of this game. I will guide you through this rule book and give you tips.



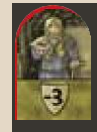
1 plateau de jeu



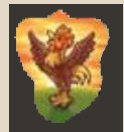
Extension (avec additional spaces on both sides)



1 Compteur de temps



5 Mendicités



1 Coq



4 Maisons



12 Bois/Argiles



44 Pions nourritures



16 Grande pâtures



20 Pâtures /Champs



11 Améliorations



7x "5 Nourriture"



9 Marqueurs de substitution



10 Étables



20 Pions (5 par couleur)



18 moutons



15 cochons



13 vaches



25 Grains



30 bois



25 argiles



15 roseaux

Marqueurs de substitution

Les composants suivants sont limités: les gens, les étables, les chambres, les pâturages et les champs. Les marchandises et la nourriture sont illimitées; si vous manquez d'entre eux, vous pouvez utiliser les marqueurs de substitution fournis dans le jeu.

Mise en place

Placer le compteur temps sur l'espace 1.

Placer les marqueurs de substitution à cotés du plateau.



Fixer l'extension de la carte de jeu approprié. Le symbole doit correspondre au nombre de joueurs. Dans cet exemple mis en place pour une partie à 3 joueurs.



Placez tuiles moulin, vannier etc sur leurs emplacements respectifs. Le numéro 1 sur le 1, le numéro 2 sur le 2 ainsi de suite.

Placez tous les animaux (moutons, sanglier, bétail), les ressources (bois, argile, et de roseaux), céréales, écuries, et des marqueurs de nourriture à côté du plateau. Ceux-ci agiront comme la réserve générale pour tous les joueurs.

Placer les tuiles chambres orientées vers le bois.

Placez les champs et les pâturages à côté du plateau. Les pâturages peuvent être organisés par leur taille si vous le souhaitez

Chaque joueur doit choisir une couleur.

Prendre 2 personnages et les placer, un par pièce de leur maison de départ. Laissez les pions qui restent dans la réserve générale.

Déterminer le premier joueur au hasard. Ce joueur reçoit le jeton coq et 2 nourritures. Donner 3 nourritures à chaque autre joueur.



Qu'est-ce que ce jeu?



Votre but est de construire une ferme pour vous et votre famille. Au début, vous avez juste une maison en bois avec seulement deux chambres, fournissant un abri pour vos deux premières personnes (l'agriculteur et son conjoint). Au cours du jeu, vous pouvez ajouter plus de chambres à votre maison afin de faire croître votre famille. Plus vous en avez et vous aurez d'actions. Mais il faut aussi nourrir votre famille pendant la récolte. Pour ce faire, vous aurez besoin de labourer les champs et élever des animaux. Certaines améliorations peuvent vous aider. Après 14 tours, le jeu se termine. Le joueur dont la ferme vaut le plus de points gagne.

Tour de jeu

Agricola Family Edition est joué en 14 tours et chaque tour a trois phases: la préparation, le travail et retour à la maison. Entre certains tours il y a une récolte.

Phase de preparation

Au début de chaque tour (y compris tour 1), vous devez placer de nouveaux produits sur le plateau de jeu où il y a une flèche de couleur. Placer un certain nombre de produits égal au nombre à gauche de la marchandise même s'il y a déjà des produits. Ne pas placer le sanglier et la vache que lorsque le compteur temps atteindra leurs cases (tours 6 et 8, respectivement). Commencer à les placer à partir de là.



Un seul joueur doit faire de sorte que vous ne manquez pas un espace ou reconstituer des espaces 2 fois.




Phase de travail

En commençant par le joueur qui a le coq, les joueurs placent un de leur pion sur une tuile sur le plateau de jeu. Procéder dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient placés leur pions sur les tuiles. Les tuiles montrent les actions qu'ils fournissent. Vous devez effectuer les actions immédiatement. Si un espace d'action est occupé, il est bloqué et ne sera pas disponible avant le prochain tour.

Phase retour à la maison

A la fin du tour prenez vos pions du plateau de jeu et placez-les sur votre maison. Maintenant, déplacez le compteur de temps d'un espace en avant. Cela déverrouille une nouvelle tuile.

Récolte

Lorsque le compteur temps passe  une récolte à lieu, le jeu se met en pause jusqu'à ce que la récolte soit résolue. Cela se produit à la fin de rounds 4, 7, 9, 11, 13 et 14. Au cours de la récolte, vous devez nourrir votre peuple, mais il y a aussi des avantages. Voir page 11 pour plus de détails

SS

Tuile d'action

Vous prenez des actions en plaçant vos pions sur les tuiles d'action. Les icônes vous rappellent ce que chaque espace fait, ce qui suit fournit des descriptions détaillées de chaque espace d'action.

Espace ressources

Si une tuile a une flèche, prendre toutes les marchandises qui y sont accumulés et les placer dans votre alimentation.



Sur tuile comme celle-ci, prendre le nombre de produits figurant sur l'espace et les placer dans votre réserve.



Vous pouvez choisir l'une des ressources indiquées, 2 fois.



Exemple, vous pourriez prendre 1 bois, 1 argile, ou 2 roseaux.



Vous pouvez développer votre ferme dans cinq domaines: la famille et le logement, la nourriture, l'agriculture, l'élevage, et des améliorations.



Plannification familiale et logement

Vous devez développer votre famille afin d'avoir plus de deux actions. Cette tuile vous permet d'obtenir une nouvelle personne. Cependant, vous devez avoir assez de place pour toute votre famille. Donc, pour passer de deux à trois personnes, vous devez d'abord construire une troisième chambre. La nouvelle personne est placée dessus, et vous récupérez la nouvelle personne à la fin du tour, lorsque vos gens rentrent chez eux.



Votre maison de départ a juste assez de place pour les 2 personnes au début du jeu. Pour obtenir une 3 personne, vous devez ajouter au moins 1 pièce à votre maison. Vos gens ont besoin de place dans votre maison, même quand ils ne sont pas chez eux parce qu'ils ont été placés sur les espaces d'actions!



Cette tuile sera disponible au tour 12. Elle fournit une nouvelle personne indépendamment du nombre de chambres que vous avez. Ceci est la seule façon d'avoir plus de gens que de chambres. Placez la nouvelle personne sur la tuile à récupérer pendant la phase de retour à la maison.



Les nouvelles personnes ne peuvent pas jouer ce tour-ci. Ils sont juste nés !

3

Chaque personne vaut 3 points à la fin de la partie.





Sur chaque tuile, vous obtenez une seule personne par action, même si vous avez des plus de chambres libres. En outre, votre famille est limitée à cinq personnes. Si vous avez tous les cinq personnes en jeu, vous ne pouvez plus utiliser ces tuiles..

Pour élargir votre maison, utiliser les tuiles suivantes..

Logement

Cette tuile vous permet d'ajouter des chambres à votre maison. Le 1^{er} espace vous permet de construire des chambres en bois pour 5 bois et 2 roseau chacun. Le 2^{eme} espace vous permet de construire des chambres d'argile pour 3 argiles et 1 roseau.

L'ensemble de votre maison doit être faite de la même matière. Donc, vous avez besoin pour rénover vos pièces, de bois avant de pouvoir ajouter des chambres d'argile. Prenez les chambres de la réserve générale et ajoutez les à votre maison (avec le côté approprié vers le haut).

Si vous le souhaitez, ces tuiles peuvent également être utilisés pour construire des étables. Chaque étable coute 2 bois et est placé dans à côté de un de vos pâturages. Chaque pâturage ne peut avoir qu'une étable. Pour plus d'informations sur les étables, voir les règles pour l'élevage à la page 7.



Vous n'êtes pas obligé de construire des chambres afin de construire des étables, et vice versa. Vous pouvez faire les deux. Si vous entourez votre maison complètement avec d'autres tuiles, vous ne pouvez pas ajouter d'autres chambres à elle..

Pour 3 argiles et 1 roseau, retourner toutes les pièces sur le côté de l'argile. Cette action vous donne également une étable gratuitement.

Chaque chambre d'argile vaut 1 point à la fin du jeu.



Un signe + signifie que vous prenez l'article de la réserve général. Par exemple, sur cette tuile vous prenez 1 étable. S'il y a plus d'une action sur une tuile, vous pouvez prendre les 2 ou 1 seul dans un ordre quelconque.



Sustenance

Vous construisez l'étable comme décrit dans «Logement». Si vous voulez juste l'étable, vous n'êtes pas obligé de rénover.



Vous avez besoin de nourriture pour nourrir votre peuple au cours de la récolte (voir page 11).

Cette tuile fournit 1 point de nourriture.

Start Player

Cette tuile permet d'être le prochain 1er joueur et vous récupérez 1 pion nourriture



Le joueur avec le coq est toujours Le 1er joueur Pour être le 1er joueur il faut ce placer sur cette tuile.



Pêche

Prenez toutes la nourriture.



Grain

Prenez 1 grain de la réserve générale



Le grain ne donne pas de point en fin de partie mais servira à départager en cas d'égalité



Agriculture

Bien que le grain vaut 1 nourriture, il est beaucoup mieux utilisé comme culture dans l'agriculture. L'agriculture est fastidieuse: non seulement vous avez besoin du grain, puis de labourer un champ, puis semer. Votre grain est récolté automatiquement lors de la récolte (voir page 11).



Utilisez les espaces d'action suivants pour l'agriculture.

Labourage

Cette action vous permet de prendre un champ de la réserve générale et de le placer à côté d'un de vos tuiles.



Semer

Placez un grain de votre réserve (maxi de 3) sur un de vos champs. Au prochain tour ajouter 2 grains de l'alimentation générale à chacun de vos champs.

1 grain semé reste dans votre champs jusqu'à ce qu'il soit récolté (Voir page 11).



Labourer et semer

Cette tuile permet d'ajouter un champ **et** de semer.

Chaque champ et chaque grain vaut 1 point en fin de partie



Elevage



Comme l'agriculture, l'élevage est une partie très importante de ce jeu. Il existe trois types d'animaux: moutons, sanglier, et vache. Vous devez les garder dans des étables et des pâturages. Et si vous avez assez d'espace, ils se reproduiront (voir pages 11-12).



Utilisez les tuiles suivantes pour l'élevage.

Clôtures

Cette action vous permet de construire un certain nombre de pâturages. Chaque pâturage coûte une certaine quantité de bois, qui est imprimé sur la tuile.

Payer le bois à la réserve générale et placer les pâturages à côté d'une de vos tuiles.

Les pâturages ont aussi un symbole d'une patte, ce qui indique le nombre d'animaux qu'il peut contenir. Si vous avez une étable dans votre réserve, vous pouvez le placer sur un nouveau pâturage



- 1** Chaque pâture vaut 1 point à la fin de la partie.
Chaque étable sur un pâturage vaut 1 point.

Prenez tous les animaux qui se sont accumulés sur une de ces tuiles. Vous devez les placer sur les pâturages ou les convertir à la nourriture immédiatement. La conversion des animaux en nourriture exige des améliorations spécifiques expliquées ci-dessous.



- 1** Chaque animal vaut 1 point en fin de partie

Chaque pâturage peut contenir un nombre limité d'animaux, indiqué par le numéro à côté de la patte sur la tuile. Tous les animaux dans un pâturage doivent être du même type.

Un pâturage avec une étable peut contenir 2 fois plus d'animaux.



Sur cet exemple, 8 animaux maximum. 4 de base et grâce à l'étable x2.



Chaque étable dans un pâturage peut contenir exactement un animal



Une vache vit dans une étable.

Vous pouvez mettre 1 animal dans la maison de départ.



Une maison peut accueillir 1 seul animal, même si il y a 2 pièces.

1

Chaque étable dans un pâturage vaut 1 point à la fin de la partie. Les étables en dehors des pâturages ne valent rien.

Si vous construisez un foyer ou un four, vous pouvez échanger des animaux pour de la nourriture à tout moment.

Tout est expliqué dans cette page, Four, foyer et améliorations



Foyer de cuisson

Un foyer vous permet d'échanger des moutons et des sangliers pour 2 nourritures chacun et une vache pour 3 nourritures. Il vous permet également d'échanger 1 grain et 1 bois pour 2 nourritures.



Four

Le four permet d'échanger 1 mouton pour 2 nourritures, 1 cochon pour 3, et 1 vache pour 4 nourritures. 1 grain et 1 bois pour 3 nourritures.



Si vous prenez des animaux à partir du plateau central et que vous ne pouvez pas les accueillir ou les échanger en nourriture, vous devez retourner les animaux excédentaires à la réserve.



Améliorations

Le foyer et le four aide à nourrir votre famille en échangeant des animaux et la cuisson du pain pour de la nourriture. Le moulin transforme le grain en nourriture sans la nécessité de le faire cuire..



Pour construire une amélioration, placez un de vos pions sur une des tuiles et payer le coût dans le coin supérieur droit. Ensuite, prenez la tuile correspondante et placez-la à côté d'une autre tuile de votre plateau de jeu.



Les cout des améliorations est indiqué dans le coin supérieur droit..

Ce four coute 3 argile.



Sur la tuile de droite vous pouvez construire une des améliorations: un four d'argile, un foyer ou four



Attention ils ont chacun un coût différent.



Vous pouvez construire 2 améliorations identiques.



Ces espaces d'action ne fournissent que l'amélioration qui est placée sur eux..

Si la tuile d'amélioration a été prise à partir, l'espace d'action devient inutile, bien sûr.



1

Chaque amélioration vaut 1 point en fin de partie.

Les actions possibles

Il y a 2 types d'actions pendant le jeu:

- actions que vous pouvez faire lorsque vous placez un pion sur une tuile d'action
- actions que vous pouvez faire à tout moment, chaque fois que vous voulez, sans placer un pion

Utiliser les améliorations (A tout moment)

Si vous avez une amélioration, vous pouvez l'utiliser à tout moment, même après l'avoir construite. Pour utiliser une amélioration, vous n'êtes pas obligé de placer un pion. Il y a huit améliorations différentes.

Améliorations hors du plateau de jeu

Fours et Foyers de cuisson vous permettent d'échanger des animaux contre de la nourriture et cuire le pain.



FOYER DE CUISSON

Cette amélioration vous permet d'échanger des animaux contre de la nourriture à tout moment comme indiqué sur la tuile.

Vous pouvez aussi cuire le pain en échangeant 1 grain et 1 bois contre 2 nourritures



FOUR

Cette amélioration vous permet d'échanger des animaux contre de la nourriture à tout moment.

Vous pouvez aussi cuire le pain, échanger 1 grain et 1 bois contre 3 nourritures.



FOUR EN ARGILE

Cette amélioration vous permet de cuire le pain en échangeant 1 grain et 1 bois contre 5 nourritures.



Améliorations sur le plateau =

Vannier

Une fois par récolte, vous pouvez échanger 1 roseau pour 3 nourritures

A la fin du jeu 2 roseau = 1 point



Sur chaque tuile, l'illustration vous permet de voir comment marquer des points en fin de partie.

Poterie

Une fois par récolte, vous pouvez échanger 2 argiles contre 2 nourritures

A la fin du jeu, 2 argiles = 1 point

Scierie

Une fois par récolte, vous pouvez échanger 2 bois contre 2 nourritures.

A la fin du jeu 2 bois = 1 point.

Moulin

Une fois par récolte, vous pouvez échanger 1 grain contre 1 nourriture.

A la fin du jeu 2 grains = 1 point

Depot

A la fin du jeu, vous marquez 1 point pour 3 ingrédients du même type

Ex = 3 roseau = 1 point et 3 grain = 1 point.

Nourriture

(à tout moment)

Vous pouvez échanger à tout moment 1 grain contre 1 nourriture.

Cela ne fonctionne pas pour les animaux. Sans foyer ou four vous ne pouvez pas convertir les animaux en nourriture. On ne peut pas semer de la nourriture. Donc n'échangez votre grain que si vous ne pouvez pas faire autrement.



Redistribution des animaux

(à tout moment)

Vous pouvez déplacer vos animaux sur votre plateau de jeu pour permettre une meilleure utilisation de vos bâtiments (page 7). Assurez-vous de tous vos animaux sont logés.



Rappel: Les actions ci-dessus ne nécessitent pas de placer un pion.

- 2 améliorations identiques possibles.
- Le grain se récupère uniquement à la récolte. Vous ne pouvez pas le prendre quand vous voulez.

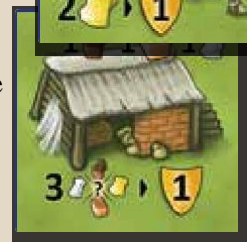
Fin du round

Phase retour à la maison

Lorsque la phase de travail se termine, vos pions reviennent à la maison. Prenez-les à partir du plateau de jeu et placez-les dans leurs chambres



Vers la fin du jeu, vous devrez peut-être placer plusieurs personnes dans la même pièce. Cela n'a pas de conséquences.



Déplacez ensuite le compteur temps en avant et reconstituer les espaces d'action avec une flèche.



Le joueur avec le coq commence. Tant qu'un autre joueur n'aura pas placé son pion sur la tuile d'action premier joueur, sinon le premier sera toujours le même.



Récolte

Chaque fois que le compteur temps se déplace sur le symbole de la récolte, le jeu est en pause et on résout la récolte comme détaillé ci-dessous



Pendant cette phase, vous récupérez vos grains des champs, nourrissez votre famille et les animaux se reproduisent.



La récolte vient après la 4e, 7e, 9e, 11e, 13e, et 14e ronde. Elle passe par trois phases

1. Phase récolte

Prenez 1 grain de chacun de vos champs et placez-le dans votre réserve. Si le grain reste sur un champ laissez-le là jusqu'à la prochaine récolte. (Jusqu'à-là, vous ne pouvez pas y accéder.)



2. Phase nourriture

Ensuite vous devez nourrir votre famille. Chaque personne a besoin de 2 nourritures. Si vous avez 2 personnes sur la même tuile vous aurez besoin de 3 nourritures au lieu de 4



Rappel: Vous pouvez échanger 1 grain contre 1 nourriture. Faire du pain au four est plus rentable.



Si vous ne pouvez pas payer, vous devez prendre une tuile mendicité par nourriture manquante. (-3)



Rappelez-vous que vous pouvez utiliser vos améliorations à tout moment, même pendant la phase d'alimentation. Donc, vous pouvez toujours faire cuire du pain ou échanger vos animaux contre nourriture quand vous êtes sur le point de nourrir votre peuple. Puisque vous perdez 3 points mendicité, vous devriez vraiment vous assurer d'avoir assez de nourriture

-3 A la fin du jeu vous perdez, 3 points par marqueur mendicité.

3-Phase élevage

Enfin, vos animaux se reproduisent. Si vous avez 2 ou plusieurs animaux du même type, il n'y qu'une naissance.

Ex =

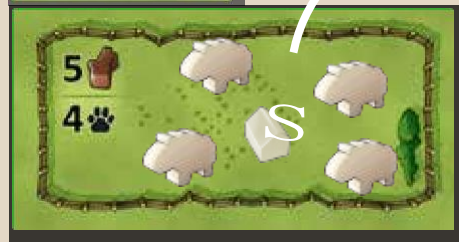
2 moutons = 1 mouton

10 moutons = 1 mouton

Si vous ne pouvez pas placer le nouveau-né il est remis dans la réserve générale



Ex = ici vous recevez 1 cochon même si ils ne sont pas dans le même lieu.



Peu importe où vivent vos animaux. Vous obtenez 1 animal par type et non pas, par paire d'animaux. Vous ne pouvez pas échanger le nouveau-né contre de la nourriture..



Il y a 4 moutons sur ce pâturage, qui a l'espace pour 4 + étable = 8. Vous obtenez 1 nouveau-né moutons (pas 2).



Fin du jeu et score

Après le tour 14, il y a une récolte finale. Le jeu est maintenant terminé

Calculez vos points:

- Chaque personne vaut 3 points. Vous perdez 3 points par tuile mendicité.
- Chaque tuile en face de vous vaut 1 point, excepté les pièces en bois.

Cela inclut les pâturages (indépendamment de la taille), des champs, des chambres d'argile, et toutes les améliorations.

- Chaque grain dans vos champs et chaque animal sur votre ferme vaut 1 point. Ressources et grains dans votre alimentation ne valent pas de point, sauf si vous avez les améliorations appropriées.

Chaque amélioration vaut 1 point. Les améliorations suivantes peuvent fournir des points supplémentaires: Moulin, Dépôt, Scierie, Poterie et Vannerie (voir page 10).

- Chaque étable dans un pâturage vaut 1 point

Le joueur avec le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de nourritures gagne. S'il y a toujours égalité, plusieurs joueurs se partagent la victoire.



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com
Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076



If you have any damaged or missing parts,
please contact us at:
custserv@mayfairgames.com
You can also call us at: 1-847-677-6655
www.mayfairgames.com

© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.