Agricola 1/2

Kratos38 – http://sites.google.com/site/kratos38fr/home

() action optionnelle
en solo **à 2 joueurs**
Version familiale
Version avancée

But du Jeu

Avoir le plus de Points de Victoire en fin de partie

Mise en place

▪Placer les 3 plateaux au centre (**plateau 1 sur la face familiale**)
▪Placer le plateau d'*Aménagement majeur* rempli
▪Chaque joueur prend une cour de ferme et place 2 pièces de cabanes et 2 membres de sa famille
▪Un joueur désigné 1er joueur prend 2PN (Pt de Nourriture). Les autres en prennent 3.
Pas de nourriture
▪Mélanger les cartes actions/période et faire un tas (période 1 sur le dessus puis période 2, …)
▪Rajouter les cartes d'actions supplémentaires (paquet de 16, chiffre bleu en haut à gauche) en fonction du nombre de joueurs : 4 à 3 jours, 6 à 4-5 joueurs.
On ne se sert pas des 16 cartes actions supplémentaires.
On ne se sert pas des 16 cartes actions supplémentaires
▪Choisir deck à utiliser (indiqué par une lettre à droite sur carte *Savoir Faire* et *Aménagement Mineur*) : E = débutant, I = interactif, K = complexe, Z = bonus
On ne se sert pas des cartes *Aménagement mineur ni Savoir-faire.*
▪Chaque joueur reçoit 7 cartes *Aménagement mineur*.
On ne se sert pas des cartes *Aménagement mineur*.
▪Trier les cartes *Savoir-faire* en fonction du nombre de joueurs (3+ signifie carte utilisable de 3 à 5 joueurs). Chaque joueur reçoit 7 cartes.
On ne se sert pas des cartes *Savoir-faire*.

Tour de jeu

1. **DEBUT DE TOUR – Nouvelle action**
   - retourner carte action de la période
   - (le joueur à l'initiative de la pose d'une carte *Aménagement mineur* à effet sur les actions récupère le matériel correspondant dès que l'action est activée)
   - (appliquer l'effet de toutes les cartes qui sont « à activer au début du tour »)

2. **Approvisionnement des Actions**
   Approvisionner les actions en marchandises/PN (effet cumulatif si flèche vers le bas)

3. **Travaux des paysans** (voir détail ci-contre)
   - 1er joueur place 1 membre de sa famille sur action libre et l'active obligatoirement (résout l'action)
   « **et/ou** » : possible les 2 ou 1 seule au choix
   « **puis** » : 1ère obligatoire, 2e optionnelle
   - passer au 1er membre de la famille du joueur suivant
   - recommencer avec les autres membres de la famille

4. **Fin de tour – Retour à la maison**
   Voir section

Travaux des paysans (1/2)

Toute construction est définitive et ne peut être déplacée.

Habitation

▪**« Construction de pièce » en matériau**
- 5 matériaux + 2 roseaux = +1 pièce en matériau
- pièce construite à côté d'une autre (pas en diagonale) et du même type (bois, argile… : pas le droit de construire d'un type différent)

▪ **« Rénovation »**
- transformer une cabane entière d'un matériau vers le suivant (bois –> argile –> pierre) (1 seule étape à la fois : bois -> argile…)(pas obligé de faire toute la cabane en 1 fois)
- bois vers argile : 1 argile/pièce + 1 roseau
-argile vers pierre : 1 pierre/pièce + 1 roseau

▪**« 1 bois » / « 1 argile » / « 1 pierre »/ « 1 roseau »**
- prendre 1 bois/1 argile/1 pierre/1 roseau à mettre dans sa réserve
- **case « 3 bois » : ne placer que 2 bois**

Famille

▪**« Naissance »**
- 5 personnes maxi dans une famille
- 1 pièce/personne (sauf en 5ème période)
-nouveau-né disponible au tour suivant pour action

Champs

▪**« Labourage »**
- poser une tuile de champ dans sa cour (à côté d'un autre, pas en diagonale)
- possible d'utiliser 1 seule Charrue ou la Herse durant cette action (pas possible sur un *Aménagement Mineur* Champ itinérant)

▪**« Semailles »**
- ensemencer 1 ou plusieurs champs vides avec légumes/céréales de sa réserve
- Pour 1 céréale (jaune) plantée, en rajouter 2 de la banque
Pour 1 légume (orange) planté, en rajouter 1 légume de la banque

▪**« Cuisson de pain »**
transformer céréales en pain si dispose de l'aménagement boulangerie (icône pain en bas à droite sur carte)

▪**« 1 céréale » / « 1 légume »**
prendre 1 céréale/1 légume à mettre dans sa réserve

Agricola 2/2

() action optionnelle
en solo **à 2 joueurs**
Version familiale
Version avancée

Travaux des paysans (2/2)

Bétail

▪**« Clôture »**
-1 bois/clôture
-construction d'un enclos complet qui forme un pâturage clos d'autant de cases encerclées
-possibilité de scinder un pâturage par rajout d'une clôture
-chaque pâturage ne reçoit qu'une espèce d'animaux (les animaux pouvant être déplacés à tout moment d'un pâturage à l'autre)
-2 animaux maximum sont stockés/case de pâturage

▪**« Construction d'étables »**
-placer une étable dans sa cour (non clôturée ou dans un pâturage).
-Un pâturage avec étable double la capacité de stockage d'animaux (ex pâturage avec 1 étable : 4 animaux/case au lieu de 2)
-Possible d'avoir plusieurs étable dans un pâturage (double à chaque fois)
-Une étable posée hors d'un pâturage peut accueillir 1 animal

▪**« 1 mouton » / « 1 sanglier » / « 1 bœuf »**
- placer les animaux dans sa maison (1er animal = animal domestique, peut être mis dans la maison) ou dans un pâturage
- ou le(s) transformer aussitôt si aménagement avec cuisson (icône casserole en bas à gauche carte)
- ou défausser

Savoir-faire

- Pour acheter 1 carte : pré-requis en haut à gauche, coût en haut à droite.
- PV rapportés indiqués au milieu à droite; la carte peut en rapporter d'autres (cf son texte) : cela est indiqué par une pièce en bas au milieu.
- Carte avec flèche verte : poser le pion de réservation (flèche verte) pour se rappeler de action à effectuer.
- Carte avec flèches marrons en haut = *Aménagement mineur* itinérant = jouer la carte, résoudre ses effets, puis la donner en main au joueur à sa gauche.
Champ itinérant : pas possible utiliser Charrue ou Herse dessus.

▪**« 1 Aménagement majeur »**
Acheter 1 *Aménagement majeur*

▪**« 1 Savoir-faire »**
Payer et mettre en jeu de sa main 1 *Savoir-faire*

▪**« 1 Aménagement mineur »**
Payer et mettre en jeu de sa main 1 *Aménagement mineur*

Quand un *Aménagement majeur* est défaussé pour payer 1 *Aménagement mineur* ou un *Savoir-faire*, le remettre sur le plateau des *Aménagement majeurs.*

Fin du Tour – Retour à la maison

▪ Les paysans retournent dans leur habitation = remettre pions dans maison

▪ En fin de période = fin tours 4, 7, 9, 11, 13 et 14 :

1. **Récolte**
   prendre 1 légume/céréale par champ ensemencé + selon cartes

2. **Nourrir sa famille**
   - payer 2PN/membre de sa famille (1PN pour enfant né ce tour)
   payer 3PN/membre de sa famille (1PN pour enfant né ce tour)
   - (possibilité de convertir légumes-céréales de sa réserve en PN : 1 légume/céréale = 1 PN)
   - (possible utiliser *Aménagement/Savoir-faire* avec cuisson (casserole en bas à gauche) pour cuire animaux)

3. **(Mendier)**
   prendre 1 carte mendicité/PN que le joueur ne peut/veut pas payer

4. **Reproduction des bêtes**
   1 (et 1 seul) couple d'animaux d'une espèce donne naissance à 1 petit placé dans un pâturage (pas forcément celui de ses parents). Le petit ne peut être directement transformé.

Fin de Partie = fin du tour 14

bonus/malus des champs/pâturages/animaux/étables/habitations
(voir carte; pour céréales et légumes, compter réserve et champs, MAIS pas cartes)
- malus des cartes mendicité
+ points des cartes d'aménagement majeurs
+ points des cartes d'aménagement mineurs
+ points des cartes de savoir-faire
+ points spéciaux des cartes d'aménagements mineurs et savoir-faire
- malus cases inutilisées dans cour