Uwe Rosenberg

AGRICOLA

Le 17ème 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)

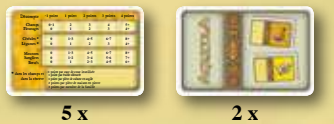


360 Cartes:

- 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 jeux (1 jeu interactif et 1 jeu complexe) pour faciliter le classement



169 x 139 x 10 x 14 x 16 x 5 x



5 x 2 x

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 matériaux de construction ou des marqueurs de nourriture sont nécessaires en grande quantité)
- 3 marqueurs Réservation / Invité
- 1 bloc de scores pour le décompte



Always Board Games
NEVER BORED
ATARI Plus
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

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.



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.

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.

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 ».

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.

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.

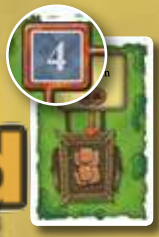
Cartes

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 5.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

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).



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

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.)



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.

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).

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.

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 et le place sur une case d'action inoccupée, et résout l'action (ou les actions) associée(s). On procède ainsi jusqu'à ce que toutes les personnes de tous les joueurs aient été placées.

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 14e 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.



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.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

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.

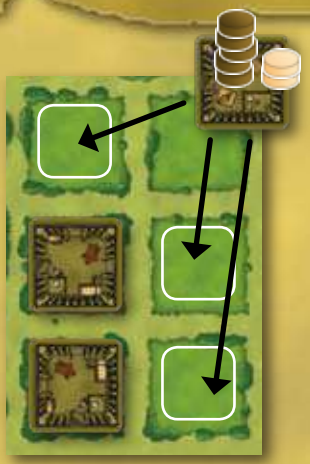


Quand un joueur place l'une de ses personnes sur une case d'action « Naissance », il prend un deuxième marqueur de personne de sa réserve et le pose sur la même case ; lors de la phase de Retour à la maison, les deux personnes retournent dans l'habitation, dans des pièces différentes.

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.

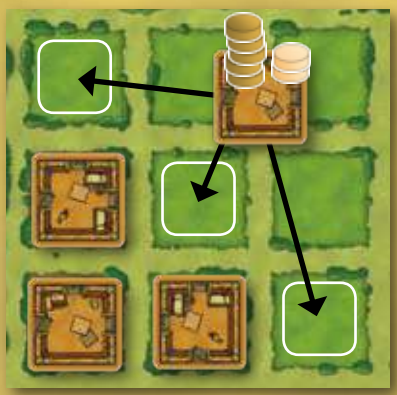
La taille de la famille est limitée à 5 personnes : un joueur ayant déjà 5 membres de la famille en jeu ne peut donc pas choisir une case d'actions « Naissance ».



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.

www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

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.



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.

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.



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.



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.





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.

Semailles et/ou Cuisson de pain (1ère période)
Le joueur peut ensemencer 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 (1ère 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 (1ère 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 (1ère 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 (2ème période)
Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une pierre au début de chaque tour.

Rénovation puis Aménagement (2ème 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 (2ème 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 (3ème 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 (3ème 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.

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

1 pierre (4ème période)
Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une pierre au début de chaque tour.

1 bœuf (4ème 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 Semailles (5ème période)
Le joueur peut labourer un champ, puis il peut ensemencer 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 (5ème 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 (6ème 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.

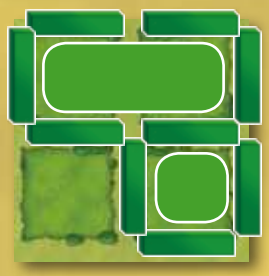
2 matériaux de construction ou Naissance (à partir du tour 5)
Le joueur prend deux matériaux de construction de son choix (bois, argile, roseau ou pierre), identiques ou différents, et les place dans sa réserve.
À partir du tour 5 inclus, il peut procéder à une naissance plutôt que de prendre des matériaux 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.



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.

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 la 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

Always Board
NEVER BORED

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.

Always Board
NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

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 (1ère 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 (2ème 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 (2ème période)
Le joueur procède à une naissance, puis il peut jouer un aménagement mineur (de sa main)

Always Board NEVER BORED
www.alwaysboardgames.com info@alwaysboardgames.com

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 anglaisse en circulation et nous permettre de proposer Agricola au public français ! Merci enfin à Melissa et à Klemens pour leur disponibilité…



Semailles et/ou Cuisson de pain (1ère période)
Le joueur peut ensemencer 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 (1ère 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 (1ère 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 (1ère 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 (2ème période)
Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une pierre au début de chaque tour.



Rénovation puis Aménagement (2ème 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 (2ème 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 (3ème 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 (3ème 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 (4ème période)
Cette case est une case d'approvisionnement, sur laquelle on place une pierre au début de chaque tour.



1 bœuf (4ème 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 Semailles (5ème période)
Le joueur peut labourer un champ, puis il peut ensemencer 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 (5ème 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 (6ème 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.

