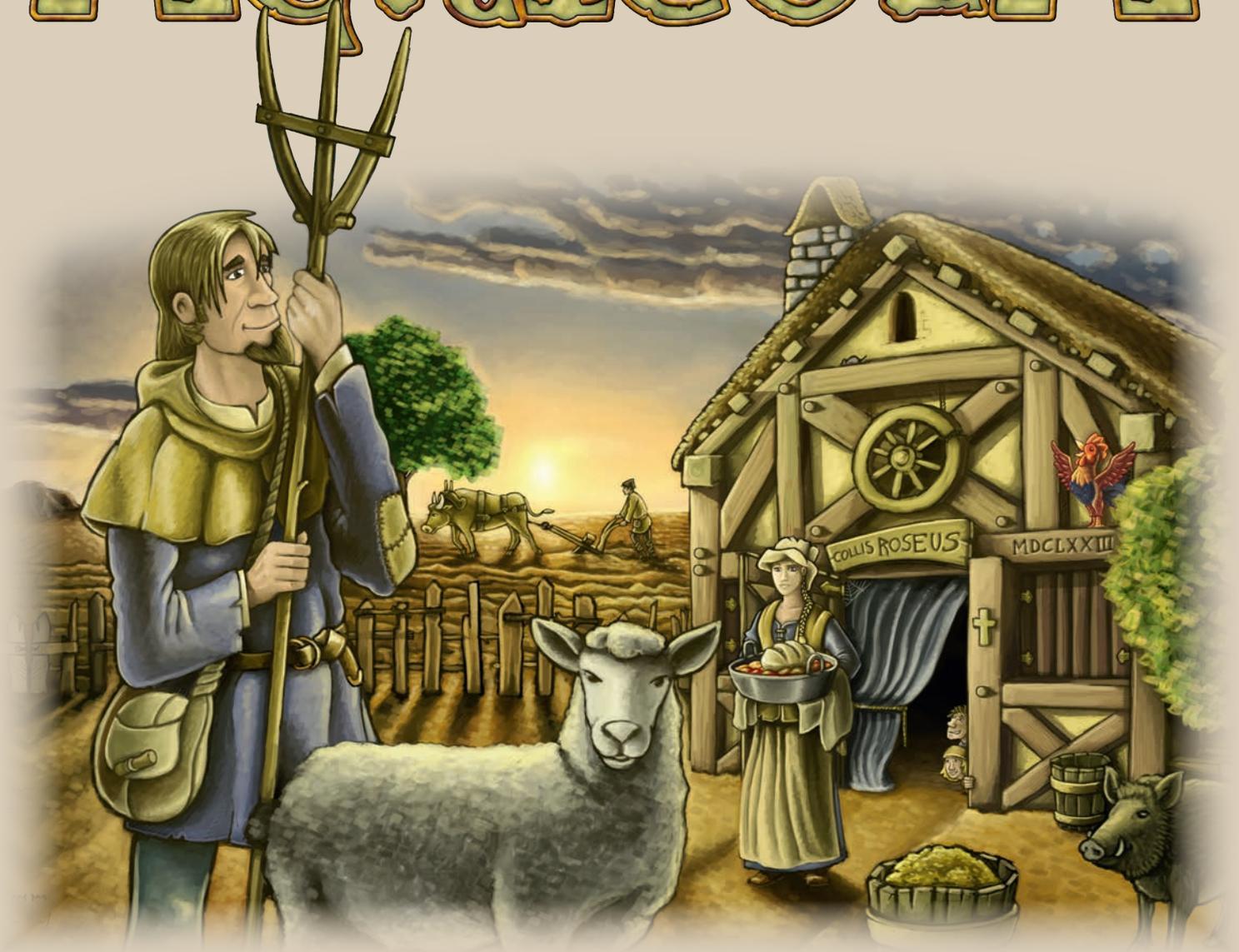


Uwe Rosenberg

AGRICOLA



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

Concept du jeu

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

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

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

But du jeu

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

Matériel

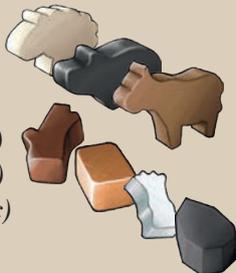
Plateaux de jeu

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



Éléments en bois

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



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



Tuiles

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



Jetons

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



Cartes

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



Divers

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

Périmètre			
Tuiles Champ			
Pièces			
Jetons Céréales			
Jetons Légumes			
Moutons			
Sangliers			
Bœufs			
Cases Fermes valides			
Étables obtenues			
Pièces en argile			
Pièces en pierre			
Fermiers			
Cartes			
Pièces bois			
Mendicité			
TOTAL			

Mise en place

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

Plateau de jeu

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

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

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

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



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

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

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

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

Inventaire du joueur

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

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

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



- Mélangez les cartes Aménagements mineurs et distribuez 7 cartes, face cachée, à chaque joueur. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte de jeu.

- Triez les cartes Savoir-faire en fonction du nombre de joueurs :

1+ parties de 1 à 4 joueurs, **3+** parties de 3 joueurs à 4 joueurs, **4+** parties à 4 joueurs.

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

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

Premier joueur

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

Déroulement de la partie

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

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

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

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



Chaque tour est composé de plusieurs phases successives :

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

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

Déroulement d'un tour de jeu

1. Préparation

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

a. Nouvelle carte Action

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



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

b. Réapprovisionnement

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

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



c. Ressources

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



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

2. Journée de travail

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

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

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

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

Les actions

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

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

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

- **Les actions permanentes**

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

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

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



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

- **Les actions d'accumulation**

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

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

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



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

Règles d'action

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

3. Retour à la maison

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

4. Récolte

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

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

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

Fin du tour

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

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

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

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

Les cartes Aménagements et Savoir-Faire

Aménagements majeurs

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

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

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

Coût de construction

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

Catégorie de la carte

détails des Catégories page 1 de l'Annexe.

Nombre de points victoire

que la carte rapporte en fin de partie.

Points bonus

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

Effet de la carte

correspond à ce qu'elle permet de faire.



Symbole Cuisson

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

Symbole Cuire du pain

Indique que la carte permet de Cuire du pain.

Préparation de Repas

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

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

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

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

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

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

Aménagements mineurs

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

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

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

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

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

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

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

Pré-requis

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

Nombre de points victoire

que la carte rapporte en fin de partie.

Points bonus

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



Coût de construction

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

Lettre de référence

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

Catégorie de la carte

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

Effet de la carte

correspond à ce qu'elle permet de faire.

Cartes mobiles

Certaines cartes Aménagements mineurs sont des cartes mobiles.

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

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



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

Savoir-Faire

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

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

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

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

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

Nombre de joueur

pour lequel la carte est utilisée.

Effet de la carte

Correspond à ce que celle-ci permet de faire.



Lettre de référence

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

Catégorie de la carte

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

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

Gestion de la Ferme

Construire sa maison, agrandir sa famille et rénover

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

1. Construire sa maison

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



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

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

Règles de construction des pièces

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

2. Agrandir sa famille

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

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

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



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

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



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

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



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

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

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

3. Rénover

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

Rénover une maison de bois en maison d'argile

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



Rénover une maison d'argile en maison de pierre

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

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

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

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



Élevage d'animaux

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

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



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

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

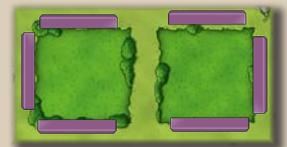
1. Logement des animaux

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

Pâturages

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

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



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

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

Règles de construction d'un Pâturage et de Clôtures

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

Accueillir les animaux

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

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



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

Étables

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

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

Règles de construction d'une Étable

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

Une Étable peut être construite dans un Pâturage

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

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

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



Une Étable peut être construite en dehors d'un Pâturage

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



Maison

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



2. Transformation des animaux

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

Culture

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

Les jetons Céréales et les jetons Légumes peuvent être :

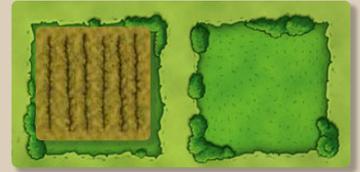
- des Graines, lorsqu'ils sont récupérés pour semer un champ ;
- des Cultures, lorsqu'ils sont sur un champ ;
- des Ressources alimentaires, lorsqu'ils sont utilisés pour faire des Repas.

1. Labourer

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

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

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



2. Semer

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



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

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

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

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



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

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

Règles pour Semer

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

Récolte

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

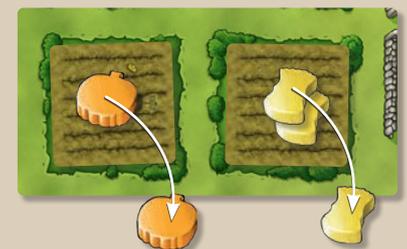
1. Récolte des champs

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

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

2. Repas de famille

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



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

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

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

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

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

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



3 - Reproduction des animaux

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

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

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

Important :

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

Fin du jeu et décompte des points

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

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



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

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

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

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

Les champs

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

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



Ces 3 champs rapportent 2 points.

Les pâturages

Comptez le nombre de Pâturages de votre plateau Ferme.

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

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



Ces 3 pâturages rapportent 3 points.

Les céréales et les légumes

Comptez le nombre de jetons Céréales que vous possédez dans vos champs sur le plateau Ferme, ainsi que dans votre réserve individuelle.

Marquez le nombre de points correspondant, comme indiqué sur le plateau de jeu. Puis faites de même pour les jetons Légumes.

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



Ces cultures rapportent 5 points.

Les animaux

Comptez le nombre de Moutons, de Sangliers et de Boeufs que vous possédez sur votre plateau Ferme.

Marquez ensuite le nombre de points correspondant, comme indiqué sur le plateau de jeu.

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



Ces animaux rapportent 5 points.

Les cases Ferme vides

Comptez le nombre de case Ferme vide de votre plateau Ferme.

Une case est considérée comme vide si aucun élément ne s'y trouve.

Perdez ensuite 1 point pour chaque case vide comptabilisée.

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



Ces cases vides font perdre 2 points.

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

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

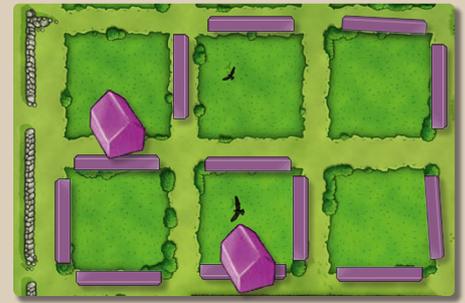
Les Étables clôturées

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

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

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

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



Ces étables rapportent 1 point.

La maison

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

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

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



Les fermiers

Gagnez 3 points pour chaque Fermier de votre famille.

Un joueur peut avoir jusqu'à 5 Fermiers dans sa famille et donc gagner au maximum 15 points dans cette catégorie.



Ces 4 fermiers rapportent 12 points.

Les cartes

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

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

Les points bonus

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

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

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

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

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



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

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

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

La mendicité

Vous perdez 3 points par tuile Mendicité placée devant vous.



Les repas

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



Variantes

Solo

Il est possible de jouer à Agricola en solitaire.

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

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

Débutant

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

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



De plus, ajoutez la tuile Activité secondaire à côté du plateau.

Elle permet de rajouter une case Action dès le début de la partie.

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

Actions supplémentaires

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

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

Dans une partie à 2 joueurs :

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

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

Crédits

Auteur : Uwe Rosenberg

Supervision des tests : Chris Deotte

Réalisation, illustrations et design graphique : Klemens Franz

Typographie : Andrea Kattnig

Traduction française : Pierre Bisson

Correction : Gersende Cheylan et Doria Roustan

Crédits et remerciements

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

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

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

Anja Grieger a introduit la possibilité de construire une Étable en dehors d'un pâturage et d'y loger un animal.

J'aime considérer Frank Grieger comme étant le père intellectuel du Travail Journalier.

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

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

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

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

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

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



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



Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23,
55270 Schwabenheim, Germany.