

AGRICOLA (4-5 joueurs) - Version complète : Déroulement d'un tour

Préparation : 2 Point de Nourriture (PN) pour le 1^{er} joueur, 3 pour les autres. Chaque joueur reçoit 2 cabanes en bois avec 2 ouvriers + 14 cartes : 7 aménagements mineurs + 7 savoir-faire.

Phase 1- Début du Tour

- a- Retourner et placer sur le plateau la nouvelle carte « tour ». Une nouvelle action est alors disponible.
- b- Si matériel disponible sur une nouvelle case venant d'être activée, le joueur ayant joué précédemment une carte « aménagement » ou « savoir-faire » en relation récupère tout.
- c- On applique les effets des cartes qui s'activent au début du tour.

Phase 2 – Approvisionnement du plateau

- Sur cases avec le picto. « Flèche rouge », on rajoute et cumule la marchandise indiquée.
- Sur « entrepôt », « pêche », « spectacle », on rajoute et cumule 1 PN à chaque tour.

Phase 3 – Travaux

- Chaque joueur place tour à tour 1 ouvrier et résout immédiatement et obligatoirement l'action.
- Si action « **et/ou** » : Peut faire l'une ou l'autre, ou les deux actions.
- Si action « **puis** » : 1^{ère} action obligatoire, 2^{ème} action facultative (se résout après la 1^{ère}).

Phase 4- Retour des ouvriers dans les cabanes. (Récupération d'un enfant si naissance).

Les récoltes – A la fin des tours 4, 7, 9, 11, 13, 14

Phase 1 - Champs

-Récupération d'un jeton légume ou céréale sur les champsensemencés. Certaines cartes peuvent aussi donner de la nourriture.

Phase 2 - Alimentation en point de nourriture (PN)

-2 PN par ouvrier. 1 PN par enfant si naissance dans le tour précédant la récolte.

Si pas assez de nourriture :

- a) Conversion 1 légume ou 1 céréale de sa réserve pour 1PN.
- b) Conversion 1 animal pour 1PN si aménagement de cuisson dans la ferme (ou certaines carte de savoir-faire).
- c) Mendier : Prendre 1 carte pour chaque PN manquant (- 3 Points de victoire par carte).

Phase 3 – Reproduction des animaux

Par espèce, avec un couple (et un seul max.) on obtient un nouveau-né, on doit pouvoir héberger ce dernier (habitat, étable, ou pâturage). On ne peut transformer, ni le nouveau-né, ni les parents en nourriture immédiatement après la naissance.

Actions / Aides

-Naissance : L'enfant doit être placé à la fin du tour dans une pièce libre de l'habitation. A partir du tour 12 ou 13, possibilité d'avoir des enfants qui peuvent occuper la même pièce qu'un adulte.

-Champs :

- a) Action « labourage » permet de poser une tuile champs (qui reste jusqu'à la fin de la partie).
- b) Action « Semences » permet d'ensemencer un ou plusieurs champs : 1 céréale donne 3 céréales. 1 légume donne 2 légumes.

-Pâturage : est une ou plusieurs cases enfermées par des clôtures. Un pâturage ne peut accueillir des animaux que d'un seul type. Dans un pâturage sans étable : 2 animaux max par case.

-Clôture : 1 clôture vaut 1 bois, 15 clôtures max par joueur. La construction est immédiate et doit former un pâturage clos. Ne peuvent être ni détruites, ni déplacées. Une nouvelle clôture doit être adjacente à une existante. Une nouvelle clôture peut séparer en deux un pâturage existant.

-Bétail :

- Chacun peut avoir dans son habitat 1 animal domestique (n'importe lequel). Il ne prend pas la place d'une personne.
- Pour plus d'animaux : 1 animal par étable non clôturée. 2 animaux par case dans un pâturage. 1 étable dans un pâturage double la capacité de chaque case du pâturage. (Exemple : un pâturage de 2 cases avec 2 étables = 16 animaux, soit 8 par case).
- Un animal récupéré d'une action peut être placé dans un pâturage ou l'habitation, ou converti en nourriture si aménagement cuisson.

Etable : 1 étable non clôturée = 1 animal. 1 étable clôturée double la capacité de chaque case du pâturage. 1 étable max par case.

-Aménagement majeur : Il faut payer le coût de la carte, un seul aménagement acheté par action.

Un aménagement majeur construit qui est défaussé redevient disponible (même pour le joueur ayant défaussé la carte).

-Aménagement mineur : Il faut payer le coût de la carte, un seul aménagement acheté par action. Certaines conditions sont nécessaires pour jouer certaines cartes (avoir déjà 2 champs, avoir déjà 2 aménagements ...)

Un aménagement mineur construit qui est défaussé est écarté du jeu. On ne peut défausser une carte en main.

Habitat :

L'agrandissement permet de construire des nouvelles pièces à côté des pièces existantes (pas en diagonale). Elles doivent être du même type, on ne peut mélanger bois et pierre, ou bois et argile, etc...

La rénovation permet d'améliorer toutes les pièces existantes (impossibilité de rénover une seule partie). Impossibilité de rénover un habitat initialement en bois directement en pierre, on doit obligatoirement passer par l'argile.