

Agricola – Les fermiers de la lande Aménagements

Aménagements majeurs

N°	Nom	Condition et coût de construction	Effet	Points
M004 et M005	Abattoir à chevaux	<u>Commence sous un Foyer</u> 1 argile 1 pierre	1 mouton → 1 PN 1 sanglier → 1 PN 1 bœuf → 3 PN 1 cheval → 2 PN	2
M014 et M015	Coquerie	<u>Commence sous un Fourneau</u> Défausser 1 Foyer ou Défausser 1 Fourneau ou 6 argiles	1 mouton → 2 PN 1 sanglier → 3 PN 1 bœuf → 4 PN 1 cheval → 2 PN 1 légume → 3 PN Cuisson de pain : 1 céréale → 3 PN	2
M009	Eglise du village	<u>Commence sous le Puits</u> 4 pierres 2 bois	+2 PN	2 1/récolte en dépensant 1 combustible
M010	Fabriquant de meubles	<u>Commence sous la Menuiserie</u> 1 pierre 1 bois	Echange du bois contre l'argile	2
M011	Céramiste	<u>Commence sous la Poterie</u> 1 pierre 1 argile	Echange de l'argile contre le bois	2
M012	Fabriquant de paniers	<u>Commence sous la Vannerie</u> 1 pierre 1 roseau	Echange du roseau contre les autres matériaux de construction	2
M001	Four à tourbe	1 pierre	+1 combustible par <i>Couper la tourbe</i> +1 combustible si ≥1 cheval	1 1/2 contre 3/5 combustibles en fin de partie
M002	Loge du forestier	2 argiles 1 bois	+1 bois par <i>Abattre des arbres</i> +1 bois si ≥1 cheval	1 1 par forêt en fin de partie
M007	Chaudière	<u>Commence sous le Four en argile</u> 1 argile 1 pierre	+2 combustibles -1 combustible pour chauffer la maison	1
M008	Poêle	<u>Commence sous le Four en pierre</u> 2 argiles 1 pierre	1 combustible suffit pour chauffer la maison	1
M003	Ecuries	<u>Commence sous la Loge du forestier</u> 2 bois 1 roseau 1 argile	1 PN reçu lors de chaque tour restant si ≥2 chevaux au début de ces tours	3
M006	Musée de la lande	<u>Commence sous le Four à tourbe</u> 1 pierre 1 roseau 1 argile	-1 pierre sur le Puits et le Four en pierre -1 bois sur la Menuiserie -1 argile sur la Poterie, le Four en argile et la Loge du forestier -1 roseau sur la Vannerie	3

Les aménagements qui suivent correspondent aux aménagements mineurs.

Agricola – Les fermiers de la lande Aménagements

Nourriture

N°	Deck	Nom	Condition et coût de construction	Effet	Points
M034	E	Chapeau de cheminée (<i>Carte itinérante</i>)	1 argile	+X PN, X=valeur atteinte par la cuisson d'1 céréale avec les aménagements de cuisson du joueur	
M097	F	Niche écologique (<i>Carte itinérante</i>)		+2/1 PN si monopole sur une espèce animale/des céréales semées +1 combustible si le plus grand nombre de forêts et/ou tourbières	
M096	F	Lisière de la forêt (<i>Carte itinérante</i>)	<u>3 aménagements</u>	+1 PN par bordure champ-forêt +1 combustible par bordure tourbière-forêt	
M032	E	Phéromones	<u>2 aménagements maximum</u>	+1 PN Chaque joueur reçoit 2 PN s'il a une étable ou un pâturage	
M088	F	Pièce de viande	<u>A ne pas jouer lors d'un tour précédant une récolte</u>	Chaque joueur doit consommer 1 animal : 1 mouton → 1 PN 1 sanglier → 2 PN 1 bœuf → 3 PN 1 cheval → 2 PN	1
M039	E	Barge	<u>2 aménagements</u> 3 bois	A partir du tour suivant, +1 PN en alternance avec 1 combustible, en commençant par le combustible	1
M015	E	Champs en jachère		Poser 2 PN sur 3 champs vides max. PN récupérés quand les champs sont semés	
M091	F	Fumerie	2 argiles 1 bois	1 combustible → 3 PN par <i>Pêche</i>	2
M031	E	Cabane d'enfant	<u>3 forêts max</u> 2 pierres 1 bois	+1 PN par forêt et par <i>Naissance</i>	1
M093	F	Terre en jachère	<u>2 aménagements</u>	Poser 1 PN sur la case libérée par <i>Abattre des arbres</i> ou <i>Couper la tourbe</i> . PN récupéré quand la case n'est plus vide	
M037	E	Champ aride	<u>3 aménagements</u>	Poser 1 PN et 1 combustible sur la case libérée par <i>Couper la tourbe</i> . Ressources récupérées quand la case n'est plus vide	
M033	E	Malterie	2 argiles	1 céréale → 4 PN par <i>Couper la tourbe</i>	1
M036	E	Argile médicinale	1 argile	+1 PN +1 PN par <i>Infirmier</i>	1
M095	F	Bain de tourbe	1 argile 1 bois	Par <i>Infirmier</i> : +1 PN par tour pendant X tours, X=nombre de tourbières	1
M057	E	Quartiers des ouvriers	1 bois 1 roseau	+1 PN par carte reçue du voisin de droite 1 combustible remplace 1 matériau par la construction d'un aménagement majeur	
M035	E	Marché couvert	2 bois 2 argiles	+1 PN par tour sans carte action spéciale devant soi	1
M090	F	Cueillette sauvage		+1 PN Piocher une <i>Mise en place</i> à chaque récolte. +1 PN si n° ≤ nombre de forêts	
M092	F	Emprunt	2 PN	Piocher une <i>Mise en place</i> à chaque récolte. +6 PN si n° ≤ nombre d'argiles ; la carte passe ensuite au voisin de gauche	1
M121	F	Routine	<u>0 aménagement</u> 1 PN	A chaque récolte, +1 PN/combustible si Menuiserie, Poterie et Vannerie non utilisées (valable pour les 3 bâtiments)	2

Agricola – Les fermiers de la lande Aménagements

Matériaux de construction (bois, argile, roseau, pierre)

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M048	E	Laie (Carte itinérante)	1 forêt 1 argile	+3 bois	-1 pour son possesseur si la carte a tournée
M119	F	Tour de France (Carte itinérante)		+3 bois si Menuiserie +3 argiles si Poterie +2 roseaux si Vannerie	
M060	E	Compagnon (Carte itinérante)	3 aménagements majeurs 1 PN	+1 bois, 1 argile, 1 roseau, 1 pierre si Menuiserie, Poterie ou Vannerie	
M067	E	Déforestation (Carte itinérante)	3 forêts max	+2 bois 2 forêts → 2 tourbières	
M102	F	Stockage de combustible	1 roseau 1 argile	+1 bois aux tours +1, +5, +9 +1 combustible aux tours +3, +7, +11	
M047	E	Chevaux de trait		Si ≥1 cheval : 1 PN → 1/2 bois si prise de 3/4+ bois	
M111	F	Chariot à pierres	2 bois	+1 pierre par <i>Journalier</i>	
M050	E	Rivière d'argile	1 aménagement majeur	+2 argiles par <i>Pêche</i>	
M106	F	Bois sur la berge	3 aménagements majeurs	+1 bois/forêt par <i>Pêche</i> (3 bois bonus max)	
M051	E	Berge de saules	1 aménagement majeur	+1 roseau par <i>Abattre des arbres</i>	
M110	F	Marais à aulnes	2 aménagements	+1 roseau/bois par <i>Abattre des arbres</i>	1
M107	F	Scierie	3 argiles 2 pierres	+1 bois par <i>Abattre des arbres</i> ou prise de ≥4 bois. +1 bois supplémentaire contre 1 combustible	3
M109	F	Terreau	1 aménagement	+1 argile par <i>Foire du travail</i> et si il reste 1 personne à placer	
M052	E	Carrière familiale	3 PN	+1 pierre par <i>Foire du travail</i> (5 pierres bonus max)	1
M112	F	Brouette	1 aménagement majeur 2 bois	+1 matériau par <i>Couper la tourbe</i> +1 combustible par prise de ≥4 matériaux identiques	
M049	E	Bouleau dans la lande	3 pièces 2 PN	+2 bois par <i>Couper la tourbe</i>	1
M108	F	Ecorce de chêne	2 aménagements majeurs 1 PN	+2 bois +1 bois par animal cuit (hors mouton)	
M061	E	Etabli	4 aménagements max 2 bois	+3 bois, +2 argiles, +3 roseaux lors des 2 dernières récoltes	2

Habitation (construction de pièces et rénovation)

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M056	E	Sphaigne	1 tuile tourbière exactement	-2 bois, -1 roseau pour la construction de pièces en bois	
M094	F	Fourragère	2 chevaux 2 bois	Construction de pièces ou rénovation possible si prise de ≥3 bois, ≥3 argiles, ≥2 roseaux ou ≥2 pierres	1
M080	F	Pièce en tourbe	5 combustibles 2 roseaux	Compte comme une pièce qui doit être chauffée ; cette pièce se transforme en pièce en bois lors d'une rénovation	1

Naissance

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet
M072	E	Carrosse de noces	4 chevaux 2 bois 1 légume	Naissance même sans pièce libre immédiate

Agricola – Les fermiers de la lande Aménagements

Semences (céréale et légume)

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet
M074	F	Charrette	<u>2 chevaux</u> 2 bois	+1 céréale si prise de ≥5 bois, ≥4 argiles, ≥3 roseaux ou ≥2 pierres
M021	E	Cendre de tourbe	1 PN	+1 céréale/légume sur chaque case cultivée par <i>Couper la tourbe</i>

Labourage

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet
M016	E	Tourbe brûlée (<i>Carte itinérante</i>)		+1 combustible 1 tourbière → 1 champ
M077	F	Champs sauvages	<u>2 champs</u> 2 PN	+2 champs sur des cases ne jouxtant aucun champ déjà présent
M017	E	Collier à bœuf	<u>A jouer à partir du tour 8</u> 1 bois	+1 champ par <i>Labourage</i> ou <i>Couper et brûler</i>
M075	F	Feu de tourbière	<u>2 tourbières</u>	A tout moment : Dernière tourbière → 1 champ
M076	F	Charrue renforcée	<u>2 aménagements</u> 3 bois	+1 tourbière 1 tourbière → 1 champ par <i>Labourage</i>

Semilles

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet
M078	F	Plantations sauvages	<u>2 champs</u>	Semilles possibles sur max 2 cases vides, à déterminer à la pose de la carte. Ces cases sont toujours considérées comme étant vides
M079	F	Engrais naturel	<u>1 aménagement majeur</u> 2 PN	Semilles sur le champ obtenu par <i>Couper et brûler</i> , et les aménagements Feu de tourbière et Tourbe brûlée
M020	E	Engrais	<u>2 champs</u>	Semilles possibles par <i>Couper la tourbe</i>
M019	E	Semoir	<u>1 cheval</u> 3 bois	Si ≥2 chevaux, semilles possibles par action spéciale

Bétail (mouton, sanglier, bœuf, cheval)

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M024	E	Grande foire aux bestiaux (<i>Carte itinérante</i>)	1 PN	2 moutons → 1 bœuf + 1 cheval	
M082	F	Foire aux bestiaux (<i>Carte itinérante</i>)	<u>5 animaux</u>	Echange de 3 animaux max : 1 mouton → 1 sanglier 1 sanglier → 1 bœuf 1 bœuf → 1 cheval	
M081	F	Péniche	4 bois	+1 combustible aux tours +1, +3, +5, +7 +1 cheval aux tours +2, +4, +6	
M083	F	Stalle	2 bois 2 argiles	1 PN → 1 animal aux tours +2, +4, +6 et +8. Les animaux doivent être différents et leur ordre déterminé à la pose de la carte	1
M022	E	Musette	<u>1 aménagement majeur</u> 1 PN	+1 cheval par 1 céréale	
M023	E	Foire du cheval de trait	<u>1 aménagement majeur</u> 1 argile	1 PN → 1 cheval par <i>Labourage</i>	1
M027	E	Abreuvoir à chevaux	1 pierre	Stockage de 2 chevaux sur une case adjacente à la maison	
M026	E	Bois familial	<u>3 aménagements</u>	Stockage d'un animal (hors mouton) par forêt	
M084	F	Pâturage nocturne	2 argiles	Stockage de 3 animaux sur la carte (1 animal pour les adversaires). Les animaux comptent pour vous lors de la reproduction	

Agricola – Les fermiers de la lande Aménagements

Pâturages et étables

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet
M025	E	Pâturage spécial	<u>1 pâturage</u> 2 bois	Pâturage d'1 case, qui ne doit pas jouxter les autres pâturages
M085	F	Réserve naturelle	<u>1 pâturage</u> 1 PN	Clôtures autour d'une forêt/tourbière qui doit jouxter les pâturages. Quand la tuile est enlevée, la case devient un pâturage
M086	F	Plan de construction	1 PN	+1/2 étables par construction de ≥2 pièces

Cuisson

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M028	E	Barbecue	Défausser un Foyer	1 mouton → 2 PN 1 sanglier → 3 PN 1 bœuf → 3 PN 1 cheval → 2 PN 1 légume → 2 PN Cuisson de pain : 1 céréale → 2 PN	2
M087	F	Boucher chevalin	Défausser un Abattoir à chevaux	1 mouton → 1 PN 1 sanglier → 2 PN 1 bœuf → 3 PN 1 cheval → 2 PN 2 chevaux → 5 PN	3
M029	E	Recette du rôti	<u>2 chevaux</u>	Utilisation des aménagements majeurs Foyer et Fourneau pour cuire le cheval : 1 cheval → 2 PN	

Construction des aménagements majeurs

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M05 9	E	Registre des artisans (<i>Carte itinérante</i>)	<u>2 aménagements majeurs</u>	-1 pierre sur la construction immédiate de la Menuiserie, la Poterie ou la Vannerie	
M05 8	E	Musée de l'histoire en marche	<u>Maison en argile ou en pierre</u> Défausser le Musée de la lande	-1 pierre sur l'Eglise du village et le Poêle -1 bois sur le Fabriquant de meubles et les Ecuries -1 argile sur le Céramiste et la Chaudière -1 roseau sur le Fabriquant de paniers Compte comme un aménagement majeur	4

Agricola – Les fermiers de la lande Aménagements

Forêt

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M068	E	Reboisement (Carte itinérante)	<u>3 aménagements majeurs</u>	+1 forêt	
M127	F	Pépinière	<u>0 aménagement</u> 1 bois	1 forêt aux tours 12 et 13	
M126	F	Marais forestier	<u>2 aménagements majeurs</u>	1 forêt au tour +4 par <i>Couper la tourbe</i>	
M065	E	Fourré	<u>4 forêts</u>	+1 forêt sur 2 forêts max. <i>Couper et brûler</i> impossible sur ces cases, et <i>Abattre des arbres</i> retire une tuile	
M125	F	Forêt marécageuse	<u>3 aménagements</u> 1 PN	+1 forêt sur 1 tourbière (autant qu'on veut). <i>Couper et brûler</i> impossible sur ces cases et les tourbières deviennent disponibles après <i>Abattre des arbres</i>	
M073	E	Cabane forestière	2 bois	+1 invité sur une forêt, invité utilisé dans le tour où la tuile est retirée	1

Tourbière

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet
M066	E	Marais	<u>A jouer avant le tour 5</u>	+1 tourbière au tour 12

Combustible

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M101	F	Blocs de tourbe (Carte itinérante)	<u>1 aménagement majeur</u>	+1 combustible par tourbière	
M099	F	Gazon (Carte itinérante)	<u>4 aménagements</u>	+1/2/3/4/5 combustibles si 3/4/5/6/7+ cases vides	
M041	F	Traîneau à tourbe	1 bois	+3/4/5/6 combustibles au tour +2/+4/+7/+10 Choisir le tour à la pose de la carte	
M104	F	Champ de séchage	2 PN	+2 combustibles au tour +3 par <i>Couper la tourbe</i>	1
M045	E	Filon de charbon	1 bois 1 argile	+1 combustible	1
M040	E	Péniche de tourbe	2 bois	+1 combustible par <i>Journalier</i> ou <i>Foire du travail</i> +2 combustibles par <i>Pêche</i>	1
M103	F	Poney des marais	<u>1 aménagement majeur</u>	A tout moment, +2 combustibles en couchant un cheval. Ce cheval ne se reproduit plus, rapporte ½ point en fin de partie, mais peut être cuit	
M042	E	Coupe-tourbe	1 bois	+1 combustible par récolte si ≥2 tourbières	
M113	F	Bateau à tourbe	3 bois 2 roseaux	Echange du combustible : 2 combustibles → 1 céréale 3 combustibles → 2 bois/argiles ou 1 légume 4 combustibles → 2 roseaux/pierres	3

Chauffage

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M100	F	Bois de chauffage	<u>1 aménagement majeur</u> 1 bois	+1 combustible -1 combustible pour chauffer si utilisation de ≥1 bois comme combustible pour chauffer	
M043	E	Quenouille	<u>1 mouton</u> 2 bois 2 argiles	-1 combustible pour chauffer par paire de moutons présents en phase de champs	2
M044	E	Four intégré	Défausser la Chaudière	0 combustible pour chauffer Compte comme un aménagement majeur	-1

Agricola – Les fermiers de la lande Aménagements

Actions spéciales

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M122	F	Droits sur lé découpe de tourbe	<u>1 cheval</u>	Couper la tourbe possible au début des tours +4 et +7	
M063	E	Cabane à outils	<u>2 aménagements</u> 1 bois 1 argile	Couper et brûler et Couper la tourbe faisables conjointement	1
M123	F	Outillage agricole	1 bois	+1 action spéciale disponible par <i>Labourage</i>	
M062	E	Couvre-feu	<u>2 aménagements</u>	+1 action spéciale disponible en fin de tour	

Marqueurs à usage unique

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M053	E	Quincaillerie	<u>2 aménagements</u> 2 argiles 1 roseau	Prise de 3 marqueurs. Chaque marqueur permet de récupérer 1 matériau de chaque type non présent dans sa réserve	
M118	F	Coopérative	2 bois 1 argile	Prise de 4 marqueurs. Chaque marqueur permet d'échanger 1 matériau contre 1 autre (on ne peut pas récupérer de pierre)	1
M098	F	Dépôt d'hiver	2 argiles 1 bois	Prise de 3 marqueurs. Chaque marqueur permet de compléter sa réserve à ≥ 2 PN et ≥ 2 combustibles	
M115	F	Echoppe	<u>A jouer avant le tour 5</u> 1 bois 1 roseau	Prise de 3 marqueurs. Chaque marqueur permet de récupérer : tour 2 : 1 PN tour 3 : 1 céréale tour 4 : 1 combustible tour 5 : 1 bois tour 6 : 1 argile tour 7 : 1 mouton tour 8 : 1 roseau tour 9 : 1 sanglier tour 10 : 1 pierre tour 11 : 1 bœuf tour 12 : 1 cheval tour 13 : 1 légume tour 14 : 1 invité	

Divers

N°	Deck	Nom	Condition et coût de pose	Effet	Points
M114	F	Inventaire (<i>Carte itinérante</i>)	<u>1 champ, 1 pâturage</u> <u>ou 1 étable</u> 1 PN	+1/2/3/4/5/6 marchandises si 5/6/7/8/9/10+ cases vides. Les ressources sont, dans l'ordre : roseau, céréale, bœuf, pierre, légume, cheval	
M054	E	Fournitures de base (<i>Carte itinérante</i>)	1 légume	Récupération de ressource jusqu'à avoir ≥ 1 PN, ≥ 1 combustible, ≥ 1 argile, ≥ 1 roseau, ≥ 1 pierre, ≥ 1 bois, ≥ 1 céréale	
M055	E	Païement d'avance		+1 combustible, +1 PN, +1 bois, +1 argile, +1 roseau, +1 pierre, +1 mouton, +1 céréale	-4
M018	E	Carte de géomètre	<u>A jouer avant le tour 3</u> 3 PN	+1 champ au tour 11 +1 tourbière au tour 12 +1 forêt au tour 13	
M064	E	Extension	1 argile	+2 cases	1
M124	F	Clôtures à tourbières	<u>Maison en argile ou en pierre</u> 1 pierre	+2 cases contenant des tourbières	1

Agricola – Les fermiers de la lande Aménagements

Points

N°	Deck	Nom	Condition et coût de construction	Effet	Points
M105	F	Expédition de coupage de tourbe (<i>Carte itinérante</i>)	4 PN	+2 combustibles par tourbière retirée ; +1/2/3/4 combustibles si 2/4/5/6+ chevaux	1 par tourbière retirée
M071	E	Selle en cuir	<u>2 chevaux</u> 1 PN		1 1 par bœuf cuit si ≥3 chevaux
M030	E	Distillerie à grain	2 pierres 1 céréale	En phase d'alimentation : 1 combustible + 1 céréale → 5 PN	1 1 par paire combustible-céréale dépensée lors de la dernière récolte
M132	F	Eglise	Défausser l'Eglise du village	+2 PN Compte comme un aménagement majeur	5 1/tour en dépensant 1 combustible
M070	E	Administration	<u>4 cartes max en main</u> 2 argiles 1 bois	+2 PN	1/aménagement majeur en fin de partie en dépensant 1 PN pour chaque aménagement
M089	F	Brigade du feu	<u>4 PN et 4 combustibles</u> 1 argile 1 pierre	+2 PN	1/2/3/4 si 2/3/4/5 forêts (immédiat)
M120	F	Chambre du commerce	2 argiles 1 pierre	+1 bois, +1 roseau	1 1 par Menuiserie, Poterie, Vannerie en fin de partie
M046	E	Plaque de four	2 pierres	+3 combustibles	1 1 par Four en argile, Four en pierre, Chaudière, Poêle, Four intégré
M128	F	Parcelle	<u>2 aménagements max</u>	+1 forêt	2/-1/-3 si 1/2/3+ cases vides en fin de partie
M038	E	Maternité	2 argiles 1 pierre	+1 combustible, +1 PN par <i>Naissance</i>	2 1 par <i>Naissance</i>
M116	F	Balayette	1 roseau	Inversion possible du Poêle et du Four en pierre. Le Poêle peut être construit à chaque action ultérieure à partir du prochain tour	1 par Poêle
M117	F	Lettre pastorale	<u>2 aménagements majeurs</u>	Inversion possible de l'Eglise du village et du Puits. L'Eglise du village peut être construite à chaque action ultérieure à partir du prochain tour	1 par Eglise du village et Eglise
M130	F	Caveau familial	<u>Maison en pierre</u> 1 pierre	Placement de la Pierre tombale sur une case vide, dorénavant définitivement occupée	1 1 pour la Pierre tombale
M131	F	Archéologie des tourbières	<u>Maison en argile ou en pierre</u>	Placement d'une clôture sur une case libérée par <i>Couper la tourbe</i> . La case est définitivement occupée	1 1 pour la clôture de la case vide
M069	E	Corps fossilisé	<u>1 tourbière</u>		1 1 pour les possesseurs du Musée de la lande et du Musée de l'histoire en marche
M129	F	Prix d'élevage	<u>0 case vide</u> 1 céréale		X/2X/3X pour 1/2/3 animaux de chaque espèce possédés X=nombre d'adversaires