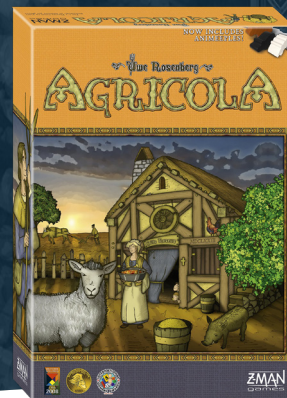




AGRICOLA (FUNFORGE)

DÉVELOPPEZ VOTRE FERME ET TENTEZ DE PROSPÉRER DANS TOUS LES DOMAINES AGRICOLES. LABOUREZ, SEMEZ, ÉLEVEZ VOTRE BÉTAIL. AGRANDISSEZ VOTRE FERME POUR ACCUEILLIR LES NOUVEAUX MEMBRES DE VOTRE FAMILLE, MAIS N'OUBLIEZ SURTOUT PAS DE SUBVENIR À LEURS BESOINS OU VOUS SEREZ RÉDUIT À MENDIER POUR NOURRIR LES VÔTRES.



1 / MISE EN PLACE



Plateau :

- Rajoutez une **extension de plateau** selon le nombre de joueurs.
- Triez les 14 **cartes Action** en fonction du chiffre inscrit au verso. Formez une pioche face cachée, en rangeant les cartes dans l'**ordre croissant**, les chiffres 1 sur le dessus de la pioche.
- Triez les **tuiles Pièces** selon leur composition : pierre / argile / bois. Les tuiles **Pièces** en bois possèdent des **Champs** au verso. Formez 2 tas équitables avec ces tuiles. Les 4 piles sont placées près du plateau.
- Formez une réserve avec tous les **autres jetons du jeu** :
 - Les animaux (Moutons, Sangliers et Boeufs),
 - Les ressources de construction (Bois, Argile, Pierre et Roseau).
 - Les ressources alimentaires (Céréales et Légumes).
 - Les jetons **Repas**.

- 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.

Chaque joueur reçoit :

- 1 plateau Ferme
- 5 **Fermiers**. Placez 1 **Fermier** sur chacune des 2 **Pièces** en bois de son plateau Ferme.
- 4 **Étables**.
- 15 **Clôtures**.
- 7 cartes **Aménagement mineur** distribuées au hasard faces cachées.
- 7 cartes **Savoir-faire** (préalablement triées selon le nombre de joueurs).
- 2 jetons **Repas** pour le 1er joueur. 3 jetons **Repas** pour les autres joueurs.

2 / TOUR DE JEU



Une partie d'Agricola est composée de 14 tours de jeu, représentés sur le plateau par des cases **Tour** numérotées. À chaque tour, une carte Action est rajoutée sur une des cases **Tour**. Chaque tour est composé de 4 phases :

1) PRÉPARATION :

CARTE ACTION

- Au **début de chaque tour**, le 1er joueur dépose une nouvelle carte **Action** sur la case correspondant au tour à venir, offrant ainsi une nouvelle case **Action**.

RÉAPPROVISIONNEMENT

- Ajoutez les ressources demandées sur les **cases d'Accumulation**, illustrées par une flèche.
- Placez les nouvelles ressources sur le **titre** de la case afin de ne pas les confondre avec d'éventuelles ressources toujours en place.
- Une fois le réapprovisionnement terminé, glissez toutes les nouvelles ressources au **centre de la case**.

RESSOURCES

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

2) JOURNÉE DE TRAVAIL :

- Lors de son tour, chaque joueur place un de ses **jetons Fermier** sur une des **cases Action disponibles**.
- Vous devez pouvoir réaliser au moins une action de la case pour y déposer votre jeton **Fermier**.
- Un seul joueur possible sur chaque case **Action**.
- Réalisez immédiatement l'action de la case :
 - **Les actions Permanentes** : Elles proposent toujours les mêmes actions. Si il y a plusieurs actions proposées et qu'elles sont séparées par "**Et/Ou**", le joueur peut faire les actions dans l'ordre de son choix. Si elles sont séparées par "**Puis**", le joueur doit respecter l'ordre indiqué sur la case.
 - **Les actions d'Accumulation** : Le joueur qui dépose son jeton **Fermier** récupère l'**ensemble** des ressources entreposées sur cette case.
- La Phase **Journée de travail** prend fin lorsque tous les joueurs ont déposé leurs jetons **Fermier**.

GESTION DE LA FERME

Construire sa maison :

- Vous pouvez construire une ou plusieurs **Pièces** supplémentaires en posant votre **Fermier** sur une case où se trouve l'action **Construire des pièces**.
- Vous ne pouvez construire que des **Pièces du même type** (Bois, Argile ou Pierre) que les **Pièces** que vous possédez déjà.
- Vous devez payer le coût indiqué selon le type de **Pièce** construite.
- Une nouvelle **Pièce** se pose **à côté** d'une **Pièce** existante sur votre plateau. S'il n'y a pas d'espace vide autour de votre ferme, vous ne pouvez pas rajouter de **Pièces**.

Aggrandir sa famille :

- Vous pouvez recevoir un jeton **Fermier supplémentaire** en posant votre **Fermier** sur une case où se trouve l'action **Naissance**.
- Le nouveau **Fermier** est appelé **Enfant** jusqu'à la fin du tour. Il est placé sur la case **Naissance** avec votre jeton **Fermier**.
- Il faut avoir une **Pièce libre** pour accueillir l'**Enfant** à la fin du tour. Sauf si vous faites l'action **Naissance sans pièce libre**.

- Retrouvez toutes les **Règles Express** sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr



2 / TOUR DE JEU (SUITE)

Rénover :

- Vous pouvez améliorer votre *Maison* en posant votre *Fermier* sur une case où se trouve l'action *Rénovation*.
- Vous pouvez rénover votre *Maison* de bois en *Maison* d'Argile. Remplacez **toutes** les tuiles *Pièces* en bois par des tuiles *Pièce* en Argile.
- Il n'est **pas possible** de rénover une *Maison* en bois pour la transformer directement en *Maison* en Pierre.
- Vous devez payer le coût de la rénovation pour **chaque** *Pièce* rénovée.

ÉLEVAGE D'ANIMAUX

Logement des animaux : Les animaux récupérés doivent immédiatement être logés. Ils peuvent à tout moment **se déplacer** entre les différents logements :

• Les Pâturages

- Un *Pâturage* correspond à une ou plusieurs cases **complètement** entourées de *Clôtures*.
- Pour poser des *Clôtures*, vous devez faire l'action *Construire des clôtures*. Les *Clôtures* posées doivent obligatoirement **fermer un Pâturage**.
- Il est possible de faire plusieurs *Pâturages* de **différentes tailles**.
- Les *Pâturages* construits par la suite doivent être **adjacents** aux *Pâturages* déjà existants.
- La capacité d'un *pâturage* est de **2 animaux** par case le composant. **Pas d'animaux différents** dans un *pâturage*.



• Les Étables

- Vous pouvez construire une *Étable* (2 bois) en posant votre *Fermier* sur une case avec l'action *Construire des Étables*.
- Permet de placer un animal **hors** d'un *Pâturage* : 1 seul animal par *Étable*.
- Chaque *Étable* posée dans un *pâturage double* la capacité d'accueil des animaux.
- Vous ne pouvez pas construire plus d'une *Étable* par case.



• La Maison

- Vous pouvez loger **1 seul animal** dans votre *Maison*.

Transformation en Aliment : Avec certaines cartes d'*Aménagement Majeur*, il est possible de transformer directement vos Animaux en *Repas*.

CULTURE DE LA TERRE

Labourer

- Vous pouvez récupérer un *Champ* labouré, en posant votre *Fermier* sur une case avec l'action *Labourer un champ*.
- La tuile *Champ* se place sur une case vide, **à côté** d'un autre *Champ* s'il en existe déjà un. Elle ne pourra pas être supprimée ultérieurement.

Semer

- Vous pouvez semer en posant votre *Fermier* sur une case avec l'action *Semer*.
- Vous devez disposer d'un ou plusieurs *Champs libres*. Possibilité de semer sur plusieurs *Champ* libres.
- Vous devez posséder des *jetons Culture* de *Céréale* ou de *Légume*. Vous ne pouvez semer qu'un seul type de *Culture* par *Champ*.
- Si vous avez semé 1 *Céréale* sur un *champ*, rajoutez 2 nouveaux jetons *Céréale* dessus, provenant de la réserve générale.
- Si vous avez semé 1 *Légume* sur un *champ*, rajoutez 1 nouveau jeton *Légume* dessus, provenant de la réserve générale.
- Les jetons *Culture* sur les *Champs* ne font pas partie de votre réserve personnelle. Vous ne pourrez les récupérer que lors de la phase *Récolte*.

3) RETOUR À LA MAISON

- Lorsque tous les joueurs ont joué, récupérez vos *Fermiers*. Ces derniers doivent tous être hébergés dans des *Pièces* différentes de votre ferme.

4) RÉCOLTE

La phase *Récolte* est uniquement effectuée lors des tours 4, 7, 9, 11, 13 et 14.

RÉCOLTE DES CHAMP

- Vous **devez** prendre exactement 1 *Culture* dans chacun des *champs* semés.

REPAS DE FAMILLE

- Dépensez 2 *Repas* par *Fermier* adulte et 1 *Repas* par *Fermier* enfant. (l'jeton *Fermier* que vous venez de récupérer ce tour ci grâce à l'action *Naissance*).
- Si vous ne pouvez pas nourrir tous vos *Fermiers*, vous pouvez utiliser :
 - Les **ressources alimentaires** qui sont dans votre réserve personnelle. 1 *Céréale* ou un *Légume* vaut 1 *Repas*.
 - Les **animaux** qui sont sur votre plateau *Ferme* en les cuisant grâce à un *Aménagement majeur*.
- Si vous ne pouvez toujours pas nourrir vos *Fermiers*, vous devez mendier en prenant une *carte Mendicité* (-3 P.v).

REPRODUCTION DES ANIMAUX

- Si vous possédez au moins 1 **couple** d'animaux de la même espèce, vous récupérez **au maximum** un animal de cette espèce.
- Vous devez pouvoir **accueillir** ce nouvel animal (*Pâturage*, *Étable*, *Maison*).

LES CARTES AMÉNAGEMENT ET SAVOIR-FAIRE



AMÉNAGEMENT MAJEUR

- Pour récupérer un *Aménagement majeur/mineur*, vous devez effectuer une action *Construire un Aménagement majeur ou mineur*, et payer le coût de construction indiqué sur la carte (en haut à droite).
- Vous pouvez utiliser les bénéfices de cette carte tout au long de la partie.
- Certaines cartes rapportent des **P.V.**, indiqués dans l'**icône Pièce** à gauche de la carte.
- La fonction première des *Aménagements majeurs* est de permettre de **transformer des Ressources en Repas**.
- Certaines cartes d'*Aménagement mineur* demandent des conditions préalables pour être construites.

SAVOIR-FAIRE

- Pour construire un *Savoir-faire*, vous devez poser votre *Fermier* sur une case avec l'action *Apprentissage* et payer le coût en *Repas*, indiqué sur la case.
- Certaines cartes demandent des **conditions préalables** pour être construites.
- Certaines cartes rapportent des P.V, indiqués dans l'icône *Pièce* à gauche de la carte.

3 / FIN DE PARTIE

- Le jeu se termine à la fin du 14^{ème} tour, à l'issue de la dernière phase *Récolte*.
- Les joueurs gagnent des P.V selon les différents éléments de leur *Ferme*, dans l'ordre suivant : Champs / Pâturages / Céréales / Légumes / Moutons / Sangliers / Bœufs / Les cases Ferme vides / Étables clôturées / Type de Maison / Fermiers / Cartes Aménagement.
- Certaines cartes rapportent des points en cours ou en fin de partie si vous remplissez certaines conditions.



- Le joueur avec le plus de P.V remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de *Ressources* de construction dans sa réserve individuelle remporte la partie.