

Agricola

Aide de jeu - Le Nain Braillard

Victoire :

Après 14 tours de jeu, le gagnant est celui qui a le plus de points.

Si égalité, celui qui a le plus de Ressources dans sa Réserve.

Préparation :

Prendre l'extension selon le nombre de joueurs et la placer avec le plateau principal.

Trier les 14 cartes Action et constituer une pioche en les posant dans l'ordre décroissant.

Faire une pile avec les tuiles Pièces en argile/pierre et deux piles de taille égale Pièces en Bois/Champ, chaque pile correspondant à une face.

Trier et placer les Ressources à côté du plateau.

Placer les tuiles Ressources/Mendicité près du plateau.

Placer le plateau Aménagement et les dix cartes Aménagements majeurs dessus.

Chaque joueur choisit une couleur et prend 1 plateau Ferme, 5 Fermiers, 4 Étables et 15 Clôtures.

Chaque joueur place 1 Fermier dans chaque Pièce en bois du plateau Ferme.

Préparer les cartes Aménagement, les mélanger et en distribuez 7 à chaque joueur.

Préparer les cartes Savoir-Faire selon le nombre de joueurs, les mélanger et en distribuez 7 à chaque joueur.

Actives uniquement quand elles seront jouées et limitées à la main du joueur.

Déterminer le 1er joueur, puis donner 2 Repas au 1er joueur et 3 Repas aux autres joueurs.

Tour de jeu :

1) Préparation : Le 1er Joueur pioche une carte Action et la place sur le plateau principal.

Réapprovisionner chacune des Cases d'accumulation (plateau et cartes) du plateau principal.

Donner les ressources de la case Tour aux joueurs concernés.

2) Journée de travail :

En commençant par le 1er joueur, chacun place 1 Fermier sur une Action libre et la résout immédiatement (un Fermier ne peut être placé que sur une Action qu'il peut effectuer).

Construire un Aménagement Majeur/mineur : Si **carte avec une flèche** vers la gauche, la carte est donnée au joueur suivant après application de l'effet.
Payer les ressources demandées et prendre/poser la carte correspondante.

Faire un apprentissage : jouer une carte Savoir-faire de sa main.

Construire des pièces pour sa maison : uniquement de même type que les autres pièces; tuiles placées adjacentes aux autres; uniquement si emplacement libre.

Naissance : ajouter un Fermier de sa réserve avec le Fermier qui a fait l'action; ce nouveau Fermier est un Enfant jusqu'au prochain tour.

Rénover : modifier l'intégralité des pièces en payant le coût nécessaire; une évolution par tour.

Récupérer des animaux : ils doivent être placés sur le plateau Ferme et peuvent être déplacés/convertis à tout moment. 2 animaux max par case Pâturage (clôturé); 1 max par case avec Étable; capacité d'une case Pâturage x2 par Étable présente dans le Pâturage; 1 max dans la Maison.

Construire un Pâturage : adjacent à un Pâturage déjà existant (sauf pour le premier).

Construire une Étable : une seule Étable par case Ferme.

Labourer : placer une tuile Champ et la place sur une case vide de sa Ferme et adjacent à une autre tuile Champ.

Cultiver : dans l'ordre Labourer, Semer, récolter.

Semer : placer sur un Champ vide 1 jeton Céréale ou Légume de sa réserve et ajouter 2 Céréales / 1 Légume de la réserve commune.

Poursuivre jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leurs Fermiers.
Un joueur ayant moins de Fermiers passera son tour quand il n'aura plus de Fermiers.

3) Retour à la maison : Chaque joueur récupère ses Fermiers et les replace chacun dans une pièce de leur maison.

Uniquement si icône Corne d'abondance sur la case Tour.

Récolter les champs : chaque joueur prend 1 culture dans chacun de ses champs (obligatoire).

4) Récolte :

Nourrir la famille : dépenser 2 Repas par adulte et 1 Repas par enfant. Si pas assez de jetons Repas, possibilité d'utiliser les ressources de sa réserve (1 Céréale/1 Légume = 1 Repas) ou les animaux sur son plateau Ferme. Si pas assez de ressources, prendre 1 jeton Mendicité par Repas manquant.

Reproduire les animaux : ajouter 1 animal par lot de deux animaux de même espèce (si non utilisés pour nourrir). 1 max par espèce et uniquement si accueil possible.

5) Fin du tour : Si un joueur a effectué l'action Lieu de rencontre, il devient 1er joueur. Sinon, il ne change pas.