

Uwe Rosenberg AGRICOLA

2 SPELERS

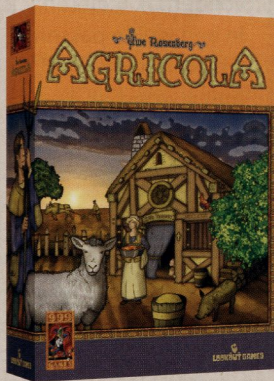
KORT SPELOVERZICHT

De spelers zijn boeren die schapen, varkens, runderen en paarden houden. Drie knechten helpen hen om de dieren op hun erf onder te brengen. Ze bouwen stallen, omheinen weiden en breiden hun erf uit. Ze maken van stallen stalgebouwen en van eenvoudige woningen stevige vakwerkhuisen.

De knechten van een speler voeren in een ronde ieder 1 actie uit. Alle mogelijke acties zijn overzichtelijk op het speelbord aangegeven. Maar pas op, elke actie kan maar één keer per ronde worden gekozen. Omdat de spelers om beurten hun knechten inzetten, is timing in dit spel heel belangrijk.

De speler die aan het einde van het spel de meeste dieren en de meest waardevolle gebouwen heeft, wint.

KENT U DEZE AL?



Dit spel is gebaseerd op het succesvolle Agricola voor 1 tot 5 spelers, dat al enkele jaren hoge ogen gooit. Kijk hiervoor op onze website:

www.999games.nl

Veel plezier!

Tip: Le Havre, Voor de Poorten van Loyang en Ora et Labora zijn van dezelfde auteur.

SPEELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 2 erfableaus (1 per speler)
- 4 erfuitbreidingen
- 4 tegels "Stal" (achterzijde "Stalgebouw")
- 4 speciale gebouwen ("Vakwerkhuis", "Opslagplaats", "Schuilhok", "Laag stalgebouw")
- 9 goederenfiches (1x "4 hout", 1x "4 steen", 1x "4 riet", 3x "4 schapen", 1x "4 varkens", 1x "4 runderen", 1x "4 paarden")
- 1 startspelerfiche

- 6 knechten (3 per speler)
- 26 gele hekken
- 22 schapen, 16 varkens, 13 runderen en 14 paarden
- 17 hout, 15 steen en 5 riet
- 10 gele voederbakken
- 1 scoreblok
- 2 grote plastic zakjes
- De spelregels

VOORBEREIDING

- Leg het speelbord op tafel.
- Iedere speler neemt 1 erfableau en legt het voor zich neer met het bos boven en de weg onder.
- Leg de 4 speciale gebouwen "Vakwerkhuis", "Laag stalgebouw", "Schuilhok" en "Opslagplaats" in een rij naast het speelbord.
- Leg de erfuitbreidingen, voederbakken, staltegels, grondstoffen en dieren gesorteerd als algemene voorraad op tafel.
- Iedere speler krijgt 9 hekken. Leg de overige 8 hekken naast het speelbord in de buurt van het actieveld "Uitbreiden".



© 2012 Lookout Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Auteur: Uwe Rosenberg
Illustraties: Klemens Franz
Vertaling en eindredactie: 999 Games

Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

DOEL VAN HET SPEL

Hoe beter een speler zijn erf opbouwt en uitbreidt, des te meer punten hij aan het einde van het spel krijgt.

Zo zou een erf er kunnen uitzien:

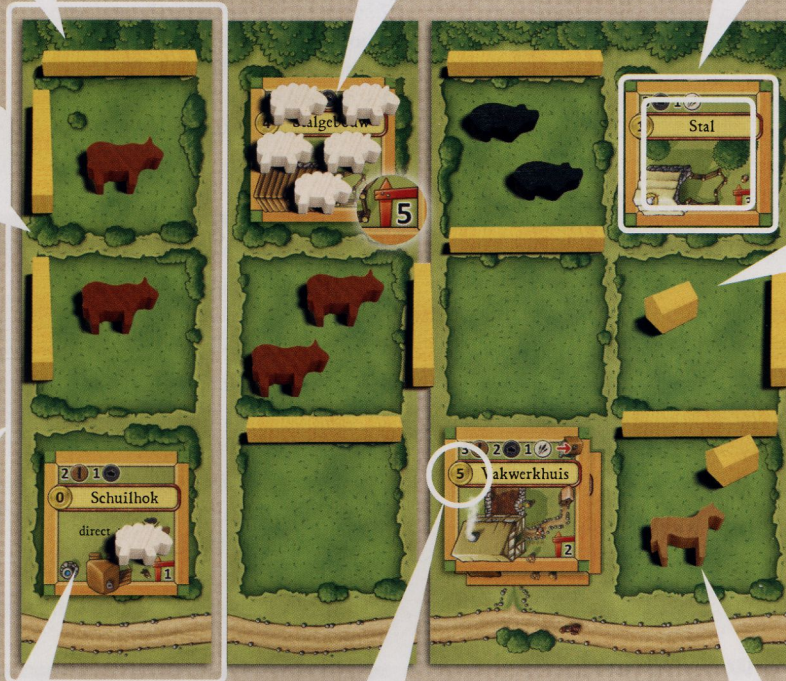
(De teksten in de kaders bekijken op de spelregels vooruit en geven aan waar een speler tijdens het spel op moet letten.)

Omhein weiden op het erf en houd er schapen, varkens, runderen en paarden.

Voor overige dieren is er plaats in gebouwen. In dit stalgebouw is er plaats voor 5 gelijke dieren.

Randen van gebouwen dienen als hek en kunnen helpen om weiden te omheinen.

Een erf tableau kan met erfuitbreidingen worden uitgebreid.



Voederbakken verdubbelen de hoeveelheid dieren die in een weide kunnen grazen.

Volledig gebruikte erfuitbreidingen leveren extra punten op.

In een stal is ruimte voor 3 dieren, met voederbak 6 dieren. In een weide passen 2 dieren per erfveld, met voederbak 4.

Dit is een speciaal gebouw.

Gebouwen zijn punten waard. Voor deze tot vakwerkhuis uitgebreide woning krijgt de speler 5 punten.

In een niet omheinde weide mag bij een voederbak maar 1 dier staan.

SPELVERLOOP

De spelers kiezen om beurten één van de acties op het speelbord. Een gedetailleerde beschrijving van alle actievelen staat op blz. 6 en 7.

VEE HOUDEN

De spelers kunnen hun dieren in weiden en in gebouwen houden. Voederbakken verbeteren de capaciteit.

Vee houden in weiden

Een speler kan weiden met hekken omheinen. In een **volledig** omheinde weide kan hij **per erfveld 2 dieren** houden. In een weide mag niet meer dan 1 soort dieren staan.



In deze weide is plaats voor maximaal 4 gelijke dieren.

- **Let op!** Het is toegestaan om hekken zo te bouwen dat ze een weide niet volledig omheinen. In zo'n weide kunnen nog geen dieren worden gehouden.
- Het is niet van belang van welke grondstoffen de omheiningen gebouwd zijn.

Opmerking: omdat de spelers ook omheiningen van steen kunnen bouwen en muren van gebouwen als omheining kunnen gebruiken, is de term "hekken" niet helemaal realistisch. Omwille van de duidelijkheid en consistentie van de spelregels hebben we desondanks besloten om de term "hekken" voor al deze omheiningmogelijkheden te gebruiken.

Vee houden in gebouwen

Een speler mag ook in gebouwen dieren houden. Gebouwen mogen op erfvelen zonder gebouwentegel worden gebouwd. Elke kant van een gebouw geldt als een hek, waardoor het omheinen van weiden eenvoudiger wordt.



Omdat de speler eerst een stal heeft gebouwd, heeft hij voor het omheinen van zijn weide nog maar 4 (in plaats van 5) hekken nodig. Houd er rekening mee dat er maar een beperkt aantal hekken tot je beschikking staat!

- Bouwt een speler een speciaal gebouw direct aan (een bestaand(e) hek(ken)), dan:
 - ...levert het dubbel gelegde hek geen extra voordelen op
 - ...mag hij een eerder gebouwd hek niet in zijn voorraad terugnemen.
- Het is vaak nuttig om een weide niet direct volledig met hekken te omheinen, maar deze later met behulp van een gebouw af te maken. Zo bespaart een speler waardevolle hekken.
- Aan het begin van het spel heeft een speler al 1 gebouw: zijn woning.

De woning

Een speler mag in zijn woning 1 dier houden (zijn *huisdier*).

Hij kan met behulp van het speciale gebouw "Vakwerkhuis" zijn woning uitbouwen (zie blz. 8) en op die manier nog meer vee onderbrengen.



In deze woning verblijft (naast de 3 knechten van de speler) 1 schaap.

Stallen en stalgebouwen

Een speler kan in elk van zijn stallen **maximaal 3 gelijke dieren** houden. Hij kan een stal tot een stalgebouw uitbouwen. In een stalgebouw passen **maximaal 5 gelijke dieren**.

- Een stal kost 3 steen en 1 riet. Het uitbouwen van een stal tot een stalgebouw kost naar keuze 5 steen of 5 hout.
- Draai een tot stalgebouw uitgebouwde tegel "Stal" eenvoudigweg om, zodat de kant "Stalgebouw" zichtbaar wordt.
- Naast gewone stalgebouwen bevat het spel een tegel "Laag stalgebouw". Dit is een speciaal gebouw, waarvoor andere spelregels gelden (zie blz. 8).

Speciale gebouwen

Naast stallen en stalgebouwen worden in het spel speciale gebouwen gebruikt. De woning, waarmee een speler begint, geldt als speciaal gebouw, net als het vakwerkhuis, de opslagplaats, het schuilhok en het lage stalgebouw. **Rechtsonder** op het speciale gebouw staat aangegeven hoeveel dieren er gehouden kunnen worden.

Kosten van en voorwaarde voor het bouwen van het gebouw



Naam van het gebouw

Functie van het gebouw

Aantal dieren dat in dit gebouw kan worden gehouden

Punten in de categorie "Punten voor gebouwen"

- Een speler mag een gebouw ook in een volledig omheinde weide bouwen.



Deze weide van 3 erfvelen wordt door een stal in 3 stukken verdeeld. Daarvoor bood de weide plaats aan 6 gelijke dieren. Na het bouwen van de stal is er plaats voor in totaal $2+3+2=7$ dieren van maximaal 3 verschillende soorten.

Vee houden met voederbakken

Een voederbak in een gebouw of op een weide **verdubbelt het aantal dieren** dat er normaal gesproken in gehouden kan worden.



3×2

$(2+2) \times 2$

1×2

In een stal met een voederbak passen 6 dieren. In een weide van 2 erfvelen met 1 voederbak kan een speler 8 dieren houden. Ook in een woning verdubbelt een voederbak het aantal dieren dat er gehouden kan worden.

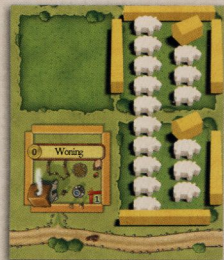
In een niet omheind erfveld met uitsluitend een voederbak past maar **1 dier**.



Bij deze niet omheinde voederbak staat 1 paard.

In elk (bebouwd of onbebouwd) erfveld mag maximaal **1 voederbak staan**.

- Omdat in elk erfveld een voederbak mag worden gezet, kunnen in weiden die uit meerdere erfvelden bestaan ook meerdere voederbakken staan.



De 2 voederbakken in deze 2 erfvelden grote weide zorgen ervoor dat er 16 gelijke dieren in deze weide passen. De capaciteit van de weide verdubbelt dus tweemaal.

- Het is toegestaan om een weide met voederbak later in het spel te omheinen. Daarmee verandert de functie van de voederbak.
- Het is toegestaan om later in het spel een gebouw op een erfveld met een voederbak te bouwen. De voederbak blijft behouden, maar zijn functie verandert.
- Een stal met een voederbak kan uitgebreid worden tot een stalgebouw met een voederbak. De voederbak blijft dan dus behouden.

BELANGRIJKE BASISSELREGELS

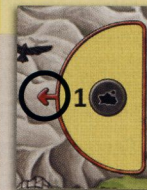
Wat gebouwd is staat en kan later niet meer afgebroken of verschoven worden. Een speler mag zijn dieren wel op elk moment verplaatsen of van zijn erf nemen, zolang aan de capaciteitsregels wordt voldaan (*het overplaatsen van dieren is noodzakelijk om de ter beschikking staande locaties zo efficiënt mogelijk te kunnen gebruiken*).

SPELVERLOOP

Bepaal de startspeler door loting. Het spel duurt 8 ronden. Elke ronde bestaat uit 4 fasen.

Fase 1: Aanvulfase

Vul in deze fase alle actievelen met een **verzamelpijl** (zie afbeelding) met de aangegeven goederen (ook als er nog goederen uit eerdere ronden op liggen). Leg geen goederen op actievelen **zonder** verzamelpijl. Staan er op een actieveld meerdere goederen, waarvan één tussen haakjes, doe dan het volgende: is het actieveld leeg, leg er dan het product dat niet tussen haakjes staat op. Zo niet, leg er dan het product tussen haakjes op.



Verzamelpijl



Voorbeeld: de spelers leggen in ronde 1 op het actieveld "1 riet (1 schaap)" 1 riet. Zolang dit actieveld niet wordt gebruikt, komt er elke ronde 1 schaap bij. Nadat het actieveld gebruikt en daardoor leeg is, wordt er in de volgende aanvulfase weer 1 riet op gelegd.

- Vergeet niet om in deze fase ook steeds een hek op het actieveld "Uitbreiden" te leggen, omdat de voorraad ook aangeeft hoe lang het spel nog duurt (*de ronde waarin het laatste hek op het actieveld wordt gelegd, is de achtste en laatste*).

Fase 2: Werkfase

Om beurten, te beginnen met de startspeler, zet iedere speler steeds 1 knecht op een vrij actieveld. Hij voert de aangegeven actie **direct** uit.

Belangrijk: bezette actievelen zijn geblokkeerd tot en met het einde van de werkfase. De werkfase eindigt nadat alle 6 knechten zijn ingezet.

Tips voor ouders met kind: één van de ouders speelt samen met het kind tegen de andere ouder. De eerste ouder geeft het kind steeds de keuze uit 2 actievelen, waaruit het kind er één kiest. Wat er op het erf tableau gebeurt, bepalen ze gezamenlijk.

- Kiest een speler een actieveld met goederen, dan neemt hij deze allemaal.
- Het is niet toegestaan om een actieveld te kiezen zonder de functie ervan te gebruiken.
- Een speler legt ontvangen grondstoffen in zijn voorraad. Hij **moet** ontvangen **dieren op zijn erf** onderbrengen. Dieren waar hij geen plaats voor heeft, lopen direct weg en gaan terug naar de algemene voorraad. Weiden, stallen en voederbakken helpen dit te voorkomen (zie de spelregels voor het houden van dieren).
- **Ter herinnering:** de spelers mogen de locaties van hun dieren op elk moment veranderen zolang ze zich aan de capaciteit van hun weiden en gebouwen houden.

Fase 3: Huiswaartsfase

Iedere speler zet al zijn knechten weer terug op zijn woning (of vakwerkhuis).

Fase 4: Voortplantingsfase

Aan het einde van elke ronde planten de dieren zich voort. Een speler krijgt er van elk soort dier waarvan hij ten minste 2 exemplaren heeft, één bij.

- **Let op!** Iedere speler kan er daardoor **niet meer dan 1 schaap, 1 varken, 1 rund en 1 paard per voortplantingsfase** bij krijgen. **Voorbeeld:** ook al heeft een speler 2 schapen op de ene en 2 schapen op een andere weide, hij krijgt er maar 1 bij.
- Heeft een speler geen plaats voor een pasgeboren dier, dan loopt het direct weg en gaat het naar de algemene voorraad.

STARTSPELER

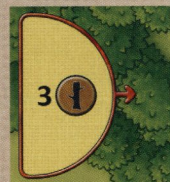
In dit spel wisselt het startspelerfiche niet automatisch. Een speler moet een specifieke actie (*linksboven op het speelbord*) uitvoeren om het startspelerfiche te bemachtigen.

DE ACTIEVELDEN



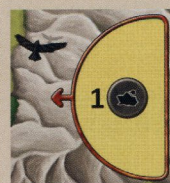
Startspeler en 1 hout

Neem het startspelerfiche en leg al het hout dat op dit actieveld ligt in je eigen voorraad.



3 hout

Leg al het hout dat op dit actieveld ligt in je eigen voorraad.



1 steen

Leg al het steen dat op dit actieveld ligt in je eigen voorraad.



2 steen

Leg al het steen dat op dit actieveld ligt in je eigen voorraad.



Hekken

Leg zoveel hekken uit je eigen voorraad op je erf als je wilt. Betaal voor elk hek dat je bouwt 1 hout.



Muren

Leg zoveel hekken uit je eigen voorraad op je erf als je wilt. Voor de eerste 2 hekken die je bouwt, betaal je niets. Betaal voor elk volgend hek dat je bouwt 2 steen.



Grondstoffen

Neem 1 hout, 1 steen en 1 riet uit de algemene voorraad en leg dit in je eigen voorraad. *(Dit actievelde is geen verzamelveld.)*



Uitbreiden

Neem 1 erfuitbreiding en leg deze naar keuze links of rechts passend aan je erf tableau. Daarnaast neem je alle hekken die op dit actievelde liggen en legt deze in je voorraad. **Let op!** Dit actievelde geeft je niet het recht deze hekken meteen te bouwen.



Stal bouwen

Bouw 1 stal. Deze kost 3 steen en 1 riet. Leg de gebouwde stal op een erfveld zonder gebouw (een voederbak in een erfveld verhindert de bouw van een stal daar niet).



Voederbak

Bouw kosteloos 1 voederbak. Je kunt een voederbak in een erfveld naar keuze leggen waar zich nog geen voederbak bevindt. Wil je met deze actie nog meer voederbakken bouwen, dan betaal je voor elke volgende voederbak 3 hout.



Dorpsven

Neem het ene riet dat op dit actievelde ligt en leg dit in je voorraad. Daarnaast neem je alle schapen die op dit actievelde liggen. Breng deze op je erf onder. Schapen die je niet kunt onderbrengen, gaan naar de algemene voorraad.



Varkens en schapen fokken

Neem alle dieren die op dit actievelde liggen. Breng deze op je erf onder. Dieren die je niet kunt onderbrengen, gaan naar de algemene voorraad *(het is mogelijk dat dit voor alle dieren op het actievelde geldt)*.



Stalgebouwen

Draai ten minste 1 tegel "Stal" om naar de achterkant "Stalgebouw". Dit kost 5 steen of 5 hout per tegel. Het is niet toegestaan om een combinatie van deze grondstoffen (bijvoorbeeld 2 hout en 3 steen) te betalen. Je mag deze actie zo vaak uitvoeren als je wilt (het is toegestaan om een volgende uitbouw met een andere grondstof te betalen).

Voorbeeld: met 5 steen en 5 hout kun je van 2 stallen 2 stalgebouwen maken). In een stal kun je 3 dieren kwijt, in een stalgebouw 5 dieren. *(Een stal met een voederbak behoudt deze bij ombouw naar een stalgebouw.)*



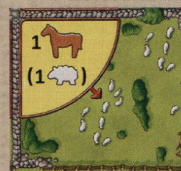
Speciaal gebouw

Dit actievelde bevindt zich tweemaal op het speelbord. Dat betekent dat per ronde 2 knechten een speciaal gebouw kunnen bouwen. Dat kunnen ook 2 knechten van dezelfde speler zijn. Elke keer dat je het actievelde "Speciaal gebouw" gebruikt, bouw je 1 speciaal gebouw uit de algemene voorraad. Je betaalt de erop afgebeelde kosten en legt het gebouw op een erfveld naar keuze zonder gebouw.



Runderen en varkens fokken

Neem alle dieren die op dit actievelde liggen. Breng deze op je erf onder. Dieren die je niet kunt onderbrengen, gaan naar de algemene voorraad *(het is mogelijk dat dit voor alle dieren op het actievelde geldt)*.



Paarden en schapen fokken

Neem alle dieren die op dit actievelde liggen. Breng deze op je erf onder. Dieren die je niet kunt onderbrengen, gaan naar de algemene voorraad *(het is mogelijk dat dit voor alle dieren op het actievelde geldt)*.

TE WEINIG SPEELMATERIAAL

Soms komt het voor dat er te weinig goederen in de algemene voorraad liggen. Gebruik dan de goederenfiches om grotere hoeveelheden goederen aan te geven. Deze kunnen natuurlijk op elk moment weer gewisseld worden.

Let op: voederbakken (10), staltegels (4) en erfuitbreidingen (4) zijn beperkt voorradig. Zodra deze allemaal in handen van de spelers zijn, kunnen ze niet meer verkregen worden.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 8 ronden (*het aantal hekken in de algemene voorraad geeft aan hoeveel ronden er nog te spelen zijn*). Daarna noteert iedere speler zijn punten.

Elk dier van een speler is 1 punt waard. Hij noteert het aantal dieren dat hij van een soort heeft in de betreffende rij en telt deze daarna bij elkaar op.

Daarna krijgt hij bonuspunten voor dieren volgens de tabel op de zijkanten van de doos:

- Let op dat een speler 3 minpunten krijgt voor elke diersoort waarvan hij er 3 of minder heeft.
- Een speler krijgt vanaf zijn 13^e schaap, zijn 11^e varken, zijn 10^e rund en zijn 9^e paard voor elk extra dier van de betreffende soort 1 bonuspunt.

Noteer per soort de bonus-/minpunten en tel ze daarna weer bij elkaar op.

Verder krijgt een speler voor elke erfuitbreiding waarvan hij alle 3 erfvelden gebruikt heeft **4 punten**.

- Een erfveld is gebruikt als er een gebouw of een voederbak op ligt, of als het bij een compleet omheinde weide hoort.
- Een leeg erfveld dat niet bij een volledig omheinde weide hoort, geldt niet als gebruikt.

- Voor niet volledig gebruikte erfuitbreidingen krijgt een speler geen punten (*ook geen minpunten*).
- Het is niet van belang of het erftableau van een speler volledig gebruikt is.

Voor gebouwen krijgt een speler het op de tegel aangegeven aantal punten (*onder gebouwen vallen stallen, stalgebouwen en speciale gebouwen*).

- Bij het speciale gebouw “Opslagplaats” hangt het aantal punten van het aantal grondstoffen in de eigen voorraad af.

De speler die in totaal de meeste punten heeft, wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die in **ronde 1 niet de startspeler** was.

DE SPECIALE GEBOUWEN

Vakwerkhuis (kosten: 3 hout, 2 steen, 1 riet; 5 punten)

Met dit gebouw moet je je woning opnieuw bouwen. Het is niet toegestaan om het Vakwerkhuis op een ander erfveld te bouwen. Je kunt in het Vakwerkhuis 2 gelijke dieren houden.

Opslagplaats (kosten: 2 hout, 1 riet; ½ punt per eigen grondstof)

Alleen grondstoffen in je eigen voorraad tellen mee. Er wordt niet afgerond, dus je kunt halve punten krijgen. Je kunt in de Opslagplaats **geen dieren** houden.

Schuilhok (kosten: 2 hout, 1 steen; 0 punten)

Bouw je het Schuilhok, dan neem je direct daarna 1 dier naar keuze uit de algemene voorraad, dat je in het Schuilhok of ergens anders op je erf zet. Je kunt in het Schuilhok 1 dier houden.

Laag stalgebouw (kosten: naar keuze 3 hout of 3 steen; 2 punten)

Het Lage stalgebouw geldt ook als een stalgebouw waarmee je een stal vervangt (*je kunt dus geen Laag stalgebouw bouwen als je geen stal hebt*). Het Lage stalgebouw kan echter uitsluitend via het actieveld “Speciaal gebouw” worden gebouwd. Bouw je het Lage stalgebouw, dan leg je de stal die je vervangt terug in de algemene voorraad. Deze staat weer ter beschikking van beide spelers. Verder neem je na het bouwen van het Lage stalgebouw direct 1 rund of 1 paard uit de algemene voorraad die je op je erf zet. Je kunt in het Lage stalgebouw **maximaal 5 gelijke dieren** houden.