

AGRICOLA

Familie-editie

Speelmateriaal

Hallo! Mijn naam is Uwe Rosenberg, de ontwerper van dit spel. Ik zal je door de spelregels leiden en tips geven.



1 speelbord (met actievelen)



2 dubbelzijdige
speelborduitbreidingen
(met extra velden)



1 rondeteller



5 bedelfiches



1 haan



4 starthuizen



12 houten/leem kamers



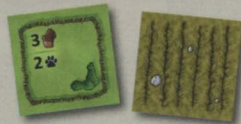
44 voedselwaardefiches
(in deze spelregels verder VW genoemd)



7 vervangingsfiches



16 weiden



20 akkers



11 investeringen



9 vervangingsfiches



10 stallen



20 gezinsleden
(5 per kleur)

De spelregels



18 schapen



15 varkens



13 runderen



25 graan



30 hout



25 leem



15 riet

Vervangingsfiches

De volgende onderdelen zijn gelimiteerd: gezinsleden, stallen, kamers, weiden en akkers (is zo'n onderdeel niet in voorraad, dan kan een speler deze niet meer verkrijgen). Goederen en VW zijn onbeperkt beschikbaar. Gebruik de vervangingsfiches om grotere hoeveelheden aan te geven.

Voorbereiding



Leg het speelbord op tafel en zet de rondeteller op veld 1.

De bedel- en vervangingsfiches zijn zelden nodig. Leg deze als voorraad naast het speelbord.



Leg de juiste speelborduitbreiding aan het speelbord. Dit symbool geeft aan voor welk aantal spelers de uitbreiding bedoeld is. In dit voorbeeld hebben we het speelbord voor 3 spelers opgebouwd.

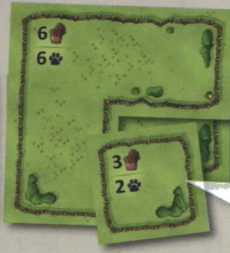


Leg de kamers met de houten kant naar boven naast het speelbord.



Leg de Windmolen, Mandenmakerij, Pottenbakkerij, Meubelmakerij en het Pakhuis respectievelijk naast de velden 7, 9, 10, 11 en 14. Leg de resterende investeringen boven het speelbord.

Leg de akkers en weiden naast het speelbord. De spelers kunnen, indien gewenst, de weiden op grootte sorteren.



Bepaal een startspeler door loting. Deze speler krijgt de haan en 2 VW. Iedere andere speler krijgt 3 VW.



Leg alle dieren (schapen, varkens en runderen), bouwstoffen (hout, leem en riet), graan, stallen en VW als algemene voorraad voor alle spelers naast het speelbord.



Iedere speler kiest een kleur en legt het starthuis van zijn kleur voor zich op tafel.

Iedere speler neemt 2 gezinsleden van zijn kleur en zet er één in elke kamer van zijn starthuis. Laat de resterende gezinsleden in de algemene voorraad. De spelers kunnen deze later in het spel verkrijgen.



Kort speloverzicht

Bouw een boerderij voor jezelf en je gezin. Je start met een houten huis met maar 2 kamers, die onderdak bieden aan je eerste 2 gezinsleden. Tijdens het spel kun je meer kamers aan je huis bouwen om je gezin te kunnen uitbreiden. Hoe meer gezinsleden je hebt, hoe meer acties je kunt uitvoeren. Tijdens de oogst moet je je gezin echter ook kunnen voeden. Daartoe moet je akkers ploegen en veeteelt bedrijven. Bepaalde investeringen kunnen je daarbij helpen. Het spel is na 14 ronden afgelopen. De speler met de meest waardevolle boerderij wint.



Spelverloop

Agricola Familie-editie duurt 14 ronden. Elke ronde bestaat uit 3 fasen: voorbereidings-, werk- en huiswaartsfase. Tussen sommige ronden vindt een oogst plaats.

Vorbereidingsfase

Aan het begin van elke ronde (ook in ronde 1) leggen de spelers op elk veld met een gekleurde pijl (↓ ↓ ↓) nieuwe goederen op het speelbord. Het cijfer links van de afgebeelde goederen geeft aan hoeveel ervan op het veld moeten worden gelegd. Doe dit ook als er al goederen op het veld liggen.

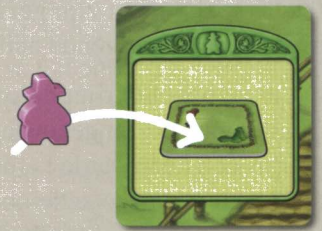
Laat één speler dit doen, zodat er geen veld wordt overgeslagen of tweemaal wordt aangevuld.



Werkfase

Te beginnen met de speler met de haan en daarna met de klok mee, zet iedere speler steeds één van zijn gezinsleden op een actieveld op het speelbord totdat iedere speler al zijn gezinsleden heeft gezet.

De actievelen geven aan welke actie(s) een speler er kan doen. Zet een speler een gezinslid, dan moet hij de actie(s) van dat veld direct uitvoeren. Staat er al een gezinslid op een actieveld, dan is dit veld geblokkeerd en kan het pas weer in de volgende ronde worden gekozen.




Huiswaartsfase

Iedere speler neemt aan het einde van een ronde zijn gezinsleden van de actievelen en zet deze weer in zijn huis.

Zet de rondeteller 1 veld vooruit. Daardoor komt een nieuw actieveld beschikbaar (velden op het pad die nog niet door de rondeteller zijn bereikt, zijn niet beschikbaar).



Oogsttijd

Passeert de rondeteller een oogstsymbool , dan ligt het spel even stil om de oogst af te handelen. Dit gebeurt aan het einde van ronden 4, 7, 9, 11, 13 en 14. Tijdens een oogsttijd moet iedere speler zijn gezin voeden, maar er zijn ook voordelen. Zie blz. 11 voor details.

De actievelden

Een speler voert acties uit door zijn gezinsleden op actievelden te zetten. De symbolen erop geven aan wat een veld doet, maar onderstaand overzicht biedt extra verduidelijking.

Bouwstoffenvelden

Bevat een veld een gele pijl, dan neemt de speler alle bouwstoffen van het veld en legt deze in zijn voorraad.



Op zo'n veld neemt de speler de op het veld aangegeven bouwstoffen uit de algemene voorraad en doet deze in zijn eigen voorraad.

De symbolen op dit veld geven aan dat de speler één van de aangegeven bouwstoffen uit de algemene voorraad mag nemen en dat tweemaal.



De speler zou bijvoorbeeld 1 hout en 1 leem, of 2 riet kunnen nemen.



Een speler kan zijn boerderij op 5 gebieden ontwikkelen: gezins- en huisuitbreiding, levensonderhoud, landbouw, veeteelt en investeringen.

Gezins- en huisuitbreiding

Iedere speler moet zijn gezin uitbreiden om meer dan 2 acties per ronde te kunnen uitvoeren. De volgende acties helpen daarbij.

Op dit actieveld krijgt de speler een nieuw gezinslid. Hij moet echter voldoende ruimte voor al zijn gezinsleden hebben. Om van 2 naar 3 gezinsleden te gaan, moet hij dus eerst een derde kamer bouwen. De speler legt het nieuwe gezinslid bij het uitvoeren van deze actie op het actieveld. Pas in de huiswaartsfase neemt hij het samen met zijn oorspronkelijke gezinslid van het speelbord.



Het starthuis heeft net voldoende ruimte voor de 2 gezinsleden waarmee een speler het spel start. Om een derde gezinslid te kunnen krijgen, moet hij ten minste 1 kamer aan zijn huis bouwen. Alle gezinsleden van een speler hebben ruimte in het huis nodig, ook al zijn ze niet thuis omdat ze op actievelden staan.



Dit actieveld komt in ronde 12 beschikbaar. Hier krijgt een speler een nieuw gezinslid, ongeacht het aantal kamers dat hij heeft. Dit is de enige manier om meer gezinsleden dan kamers te hebben. Leg het nieuwe gezinslid zoals gebruikelijk op het actieveld en neem het tijdens de huiswaartsfase van het speelbord.



Merk op dat een nieuw gezinslid geen actie kan uitvoeren in de ronde waarin hij wordt geboren.

3

Elk gezinslid is aan het einde van het spel 3 punten waard.





Op beide actievelen krijgt de speler niet meer dan 1 gezinslid, ook al heeft hij plaats voor meer. Heeft een speler al zijn gezinsleden (5) in het spel, dan mag hij deze actievelen niet meer gebruiken.

De volgende actievelen dienen om het huis van een speler uit te breiden.

Huisuitbreiding

Op deze actievelen kan de speler kamers aan zijn huis bouwen. Op het eerste kan hij houten kamers bouwen voor 5 hout en 2 riet per stuk. Op het tweede kan hij lemen kamers bouwen voor 3 leem en 1 riet per stuk.

Het complete huis van een speler moet uit hetzelfde bouw materiaal bestaan. Hij moet daarom zijn houten huis eerst naar een lemen huis renoveren voordat hij er lemen kamers aan mag bouwen. Neem kamers uit de algemene voorraad en pas deze aan het huis (met de juiste kant naar boven).

Deze velden kunnen ook gebruikt worden om stallen te bouwen. Een stal kost 2 hout en wordt in of naast een eigen weide gezet. Een weide kan niet meer dan 1 stal bevatten. Zie de spelregels voor vee teelt op blz. 7.



Om stallen te bouwen, is het niet vereist om eerst kamers te bouwen of andersom. Een speler mag beide doen, maar is dat niet verplicht. Heeft een speler zijn huis volledig met andere tegels omringd, dan kan hij geen kamers meer bouwen.

Renovatie

Op dit actieveld kan een speler zijn houten naar een lemen huis omzetten. Hij betaalt 3 leem en 1 riet en draait dan al zijn kamers naar de lemen kant. Op dit actieveld krijgt de speler ook kosteloos 1 stal.



Een zwarte pijl geeft aan dat de speler de actie zo vaak hij wil (en kan) uitvoeren. Het "+"-symbool betekent dat de speler de aangegeven zaken kosteloos ontvangt.

Een speler neemt op het renovatieveld bijvoorbeeld 1 stal. Toont een actieveld meerdere acties, dan mag de speler één van de acties of beide in een volgorde naar keuze uitvoeren.



1 Elke lemen kamer is aan het einde van het spel 1 punt waard.

Levensonderhoud

De speler bouwt de stal zoals beschreven onder "Huisuitbreiding". Wil de speler uitsluitend de kosteloze stal, dan is hij niet verplicht om eerst te renoveren.



Een speler heeft VW nodig om zijn gezinsleden tijdens de oogst te voeden (zie blz. 11).



De volgende actievelen leveren kosteloos VW.

Startspeler

Een speler die hier een gezinslid zet, neemt de haan en 1 VW. Hij is de volgende ronde als eerste aan de beurt.



De speler met de haan is altijd als eerste aan de beurt totdat een andere speler deze van hem afneemt. Dat is uitsluitend op dit actieveld mogelijk.



Vissen

Op dit veld neemt de speler alle verzamelde VW.



Graan

Op dit veld neemt de speler 1 graan uit de algemene voorraad.

Graan is aan het einde van het spel geen punten waard, maar kan bij een gelijke stand wel beslissend zijn.



Landbouw

Graan is weliswaar 1 VW per stuk waard als een speler het direct eet, maar het is efficiënter om het als zaad te gebruiken. Landbouw is veel werk: een speler heeft niet alleen graan nodig, maar moet ook akkers ploegen en deze inzaaien. Daar zijn acties voor nodig. Het graan wordt tijdens de oogsttijd automatisch geoogst (zie blz. 11).



De volgende actievelen zijn nodig om landbouw te bedrijven.

Een akker ploegen

Op dit actieveld mag de speler een akker uit de algemene voorraad nemen en deze aan één van zijn tegels leggen.



Zaaien

Hier mag de speler op ten hoogste 3 van zijn akkers 1 graan uit zijn voorraad leggen. Daarna mag hij op elk van de net ingezaaide akkers 2 graan uit de algemene voorraad leggen.

Graan op akkers blijft daar liggen totdat het is geoogst (zie blz. 11). De speler kan het tot dan niet gebruiken.



Een akker ploegen en zaaien

Op dit actieveld kan de speler een akker ploegen én ten hoogste 3 akkers inzaaien.

1

Elke akker en elk graan op een akkertegel is aan het einde van het spel 1 punt waard.



Veeteelt

Net als landbouw vormt veeteelt een belangrijk onderdeel van dit spel. Er zijn 3 soorten dieren: schapen, varkens en runderen. Een speler moet deze in stallen en weiden houden. En heeft hij voldoende ruimte, dan planten ze zich ook nog voort (zie blz. 11-12).



De volgende actievelen zijn belangrijk voor veeleel.

Hekken

Op dit actieveld mag een speler zoveel weiden bouwen als hij wil. Elke weide kost de erop aangegeven hoeveelheid hout. De speler betaalt het hout aan de algemene voorraad en past de weiden aan ten minste één van de tegels voor zich aan.



Deze weide kost bijvoorbeeld 3 hout en de speler kan er 2 gelijke dieren in houden.

1 Elke weide is aan het einde van het spel 1 punt waard. Elke stal in een weide is ook 1 punt waard.



De speler neemt alle dieren die zich op het betreffende actieveld hebben verzameld. Hij moet deze direct in zijn weiden zetten of ze in VW omzetten. Om dieren in VW te kunnen omzetten, heeft een speler speciale investeringen nodig. Deze worden hieronder verduidelijkt.

1 Elk dier is aan het einde van het spel 1 punt waard.



Schapenmarkt



Varkensmarkt



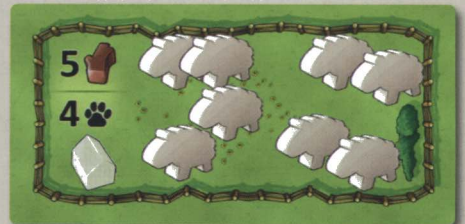
Runderenmarkt

Een speler kan in een weide ten hoogste zoveel dieren houden als het cijfer naast het pootsymbool aangeeft. Alle dieren in een weide moeten van dezelfde soort zijn.

- In een weide met een stal passen **tweemaal** zoveel dieren als het cijfer naast het pootsymbool aangeeft.



In de weide op de afbeelding hiernaast passen 8 dieren van dezelfde soort.

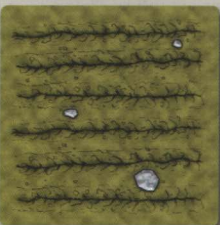


- In een stal buiten een weide past ten hoogste 1 dier.

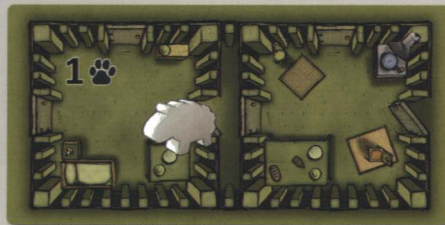
- Een speler mag **ten hoogste 1 dier** in zijn starthuis houden.



Een speler kan in zijn complete huis niet meer dan 1 dier houden (dus **niet** per kamer 1 dier!).



In deze stal leeft een rund.



1 Elke stal in een weide is aan het einde van het spel 1 punt waard. Stallen buiten weiden zijn geen punten waard.

Heeft een speler een Kookplaats of een Fornuis gebouwd, dan kan hij voortaan op elk moment dieren in VW omzetten, ook meteen nadat hij deze van een actievelde heeft genomen.

Zie verder op deze pagina voor details met betrekking tot het bouwen van deze en andere investeringen.



Kookplaats

Met een Kookplaats kan de speler schapen en varkens in 2 VW per dier en runderen in 3 VW per dier omzetten. Hij kan dan ook 1 graan en 1 hout in 2 VW omzetten.



Fornuis

Met een Fornuis kan de speler schapen in 2 VW per dier, varkens in 3 VW per dier en runderen in 4 VW per dier omzetten. Hij kan dan ook 1 graan en 1 hout in 3 VW omzetten.



Neemt een speler dieren van een actievelde die hij niet kan onderbrengen of in VW kan omzetten, dan moet hij de overgebleven dieren in de algemene voorraad leggen.



Investeringen



Investeringen zoals de eerder genoemde Kookplaats en Fornuis helpen de spelers bij het voeden van hun gezinsleden door dieren in VW om te zetten en brood te bakken. De Windmolen zet graan in VW om zonder het te hoeven bakken.



Om een investering te doen, moet een speler één van zijn gezinsleden op het betreffende actievelde leggen en de op de investering aangegeven kosten betalen. Hij neemt dan de corresponderende tegel van het spelbord en legt deze aan één van de tegels voor zich.



De kosten van een investering staan in de rechterbovenhoek.

Deze Leemoven kost 3 leem.



Op dit actievelde kan de speler één van de investeringen boven het spelbord doen: een Kookplaats, Fornuis of Leemoven.



Let op: de kosten van gelijke investeringen verschillen!

Het is toegestaan om meer dan 1 gelijke investering te hebben, maar een speler kan per actie maar 1 investering doen.



Op deze actievelen kan een speler alleen de investering doen die erop ligt.

Is een investering eenmaal van een actievelen genomen, dan is dit veld de rest van het spel niet meer bruikbaar.



1 Elke investering is aan het einde van het spel 1 punt waard.

Acties op elk moment

Er zijn 2 soorten acties in dit spel:

- Acties die een speler doet als hij een gezinslid op een actievelen zet.
- Acties die een speler op elk moment mag doen, zonder het inzetten van een gezinslid.

Een investering gebruiken *(op elk moment)*

Heeft een speler een investering, dan mag hij deze op elk moment gebruiken, ook direct na aanschaf. Hij hoeft daar **geen** gezinslid voor te zetten.

Er zijn 8 verschillende investeringen.

Investerings boven het speelbord

Met een Kookplaats of Fornuis kan een speler dieren in VW omzetten en brood bakken. Met een Leemoven kan hij uitsluitend brood bakken.



Kookplaats

Met deze investering kan een speler op elk moment dieren in het op de tegel aangegeven aantal VW omzetten. Hij kan ook brood bakken door 1 graan en 1 hout in 2 VW om te zetten.



Fornuis

Met deze investering kan een speler op elk moment dieren in het op de tegel aangegeven aantal VW omzetten. Hij kan ook brood bakken door 1 graan en 1 hout in 3 VW om te zetten.



Leemoven

Met deze investering kan een speler brood bakken door 1 graan en 1 hout in 5 VW om te zetten.



Investeringen op het spelbord

Mandenmakerij Met deze investering mag de speler **eenmaal per oogsttijd** 1 riet in 3 VW omzetten. Aan het einde van het spel krijgt hij 1 punt per 2 riet in zijn voorraad.



De afbeelding op de tegel geeft aan hoe een speler punten voor de tegel verdient: aan het einde van het spel is elke 2 riet 1 punt waard.

Pottenbakkerij Met deze investering mag de speler **eenmaal per oogsttijd** 1 leem in 2 VW omzetten. Aan het einde van het spel krijgt hij 1 punt per 2 leem in zijn voorraad.

Meubelmakerij Met deze investering mag de speler **eenmaal per oogsttijd** 1 hout in 2 VW omzetten. Aan het einde van het spel krijgt hij 1 punt per 2 hout in zijn voorraad.

Windmolen Met deze investering mag de speler **eenmaal per oogsttijd** 1 graan in 3 VW omzetten. Aan het einde van het spel krijgt hij 1 punt per 2 graan in zijn voorraad.

Pakhuis Een speler mag aan het einde van het spel al zijn hout, leem, riet en graan dat hij niet op andere manieren in VW en/of punten heeft omgezet op deze investering leggen. Voor elke 3 goederen (de soort is niet van belang) krijgt hij 1 punt.

Havermout eten (op elk moment)

Een speler mag op elk moment 1 graan in 1 VW omzetten.

Voor de zekerheid: dit geldt niet voor dieren! Zonder Kookplaats of Fornuis kan een speler uitsluitend dieren houden zonder er VW voor te krijgen. Bedenk ook dat VW niet kan worden gezaaid, dus zet je graan alleen in VW om als het niet anders kan!



Dieren herorganiseren (op elk moment)

Een speler mag op elk moment de dieren op zijn boerderij herorganiseren om beter van de ruimte in zijn stallen en weiden (zie blz. 7) gebruik te maken. Dieren waar je geen plaats voor hebt (en die je niet in VW kunt omzetten), gaan zonder compensatie terug naar de algemene voorraad.



Ter herinnering:

- Voor de bovenstaande acties is geen gezinslid nodig.
- Een speler mag meerdere exemplaren van dezelfde investering hebben.
- Een speler kan uitsluitend graan in zijn voorraad gebruiken, nooit het graan op zijn akkers.

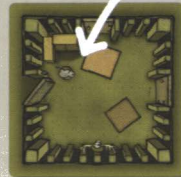
Einde van een ronde

Huiswaartsfase

Na de werkfase gaan de gezinsleden naar huis. Iedere speler neemt zijn gezinsleden van het spelbord en zet deze in de kamers van zijn huis.



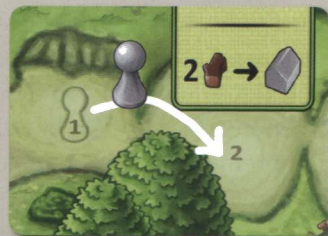
Tegen het einde van het spel is het mogelijk dat een speler meerdere gezinsleden in 1 kamer moet zetten. Dat heeft geen gevolgen voor hem.




Zet de rondeteller 1 veld vooruit en vul alle actievelen met een gekleurde pijl aan.



De speler met de haan begint in de volgende ronde. Heeft niemand in een ronde de startspeleractie gekozen, dan blijft de vorige startspeler in functie.



Oogsttijd

Elke keer dat de rondeteller het oogstsymbool  passeert, leggen de spelers het spel even stil om op onderstaande wijze de oogsttijd af te handelen.



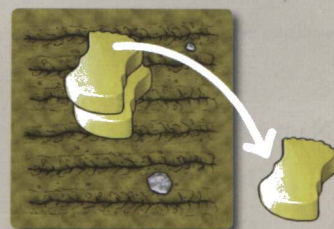
Tijdens een oogsttijd oogsten de spelers graan van hun akkers en planten hun dieren zich voort. Ze moeten ook hun gezinsleden voeden.



Er vindt een oogsttijd plaats na de ronden 4, 7, 9, 11, 13 en 14. Een oogsttijd bestaat uit 3 fasen.

1. Akkerfase

Iedere speler oogst graan van zijn akkers. Hij neemt van elk van zijn ingezaaide akkers 1 graan en legt het in zijn voorraad. Hij laat resterend graan tot de volgende oogsttijd op zijn akkers liggen (en kan er tot die tijd geen gebruik van maken).



2. Voedselase

Iedere speler moet nu zijn gezinsleden voeden. Voor elk gezinslid dat hij heeft, betaalt hij 2 VW aan de algemene voorraad. Voor een gezinslid dat hij er **deze ronde** heeft bijgekregen, betaalt hij slechts 1 VW.



Ter herinnering: een speler mag 1 graan in 1 VW omzetten. Brood bakken is echter meer waard.



Kan een speler niet voldoende VW betalen, dan moet hij voor elke VW die hij tekort komt 1 bedelfiche nemen.



Onthoud dat een speler zijn investeringen op elk moment mag gebruiken, ook tijdens de voedselase. Hij kan dan dus nog steeds brood bakken of dieren in VW omzetten. Omdat elk bedelfiche 3 minpunten waard is, doet een speler er goed aan om voor voldoende VW te zorgen.

-3 Aan het einde van het spel verliest een speler 3 punten voor elk van zijn bedelfiches.

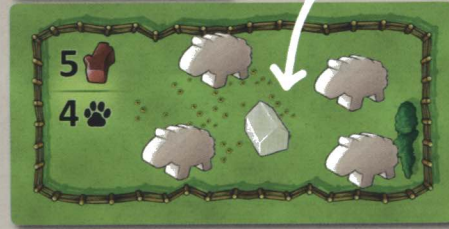
3. Voortplantingsfase

Tot slot planten de dieren van iedere speler zich voort. Heeft een speler 2 of meer dieren van dezelfde soort, dan krijgt hij er 1 bij. Hij moet het pasgeboren dier op zijn boerderij onderbrengen of in de algemene voorraad terugleggen.

Het is niet van belang waar de dieren op de boerderij leven. De speler krijgt verder nooit meer dan 1 dier van dezelfde soort per voortplantingsfase. Kan een speler het nieuwe dier niet onderbrengen, dan krijgt hij het niet (hij mag het niet in VW omzetten).



De speler krijgt hier 1 varken, ook al leven de ouders niet samen.



Er leven 4 schapen in deze weide, die plaats heeft voor nog 4 schapen. De speler krijgt er 1 schaap bij (niet 2).

Einde van het spel

Na ronde 14 vindt er nog 1 oogsttijd plaats. Daarna is het spel afgelopen.

Iedere speler telt nu zijn punten:

- Elk gezinslid in zijn huis is 3 punten waard. Hij verliest 3 punten per bedelfiche.
- Elke tegel die voor hem ligt (met uitzondering van houten kamers), is 1 punt waard.

Daaronder vallen weiden (afmeting ervan is niet van belang), akkers, lemen kamers en alle investeringen.

- Elk graan op zijn akkers en elk dier op zijn boerderij is 1 punt waard. Bouwstoffen en graan in zijn voorraad zijn geen punten waard, tenzij hij er de juiste investeringen voor heeft.

Elke investering is 1 punt waard omdat het om een tegel gaat. De volgende investeringen kunnen extra punten opleveren (zie blz. 10): Windmolen, Pakhuis, Mandenmakerij, Pottenbakkerij en Meubelmakerij.

- Elke stal in zijn weiden is 1 punt waard.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste VW in zijn voorraad. Is het dan nog steeds gelijk, dan delen deze spelers de winst.



© 2016 Lookout
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 b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

