



Thuiswerkplaats: je mag aan het begin van elke voortplantingsfase 3 steen en 1 riet betalen om 1 Stal (niet meer) te bouwen, indien beschikbaar.



Timmerloods: je mag op elk moment je Stallen en voederbakken naar andere velden op je erf verplaatsen. Dit geldt voor alle gebouwen die op -stal eindigen (zoals de Varkensstal en de Koeienstal), maar niet voor Stalgebouwen.



Varkensstal: heb je aan het einde van het spel 13 of meer varkens, dan is de Varkensstal 4 punten waard, anders 0 punten. Je mag in de Varkensstal 3 varkens houden, maar geen andere dieren. De Varkensstal is een Stal en kan met de bijbehorende actie uitgebouwd worden naar een gebouw dat op "-stalgebouw" eindigt.



Varkenstuijn: je mag op elk ongebruikt erfveld in de bovenste rij 1 varken houden alsof daar een voederbak zou staan. Je mag in de Varkenstuijn tot 2 varkens houden, maar geen andere dieren.



Voederbietenakker: om de Voederbietenakker te mogen bouwen, moet je van elke diersoort ten minste 2 exemplaren hebben. Bij het bouwen van de Voederbietenakker krijg je direct 1 schaap, 1 varken, 1 rund en 1 paard, die je op je erf onderbrengt.



Voederschuur: heb je aan het einde van het spel ten minste 5 voederbakken, dan is de Voederschuur 3 punten waard, anders 0 punten. Bij het bouwen van de Voederschuur krijg je direct kosteloos 1 voederbak, die je direct op je erf moet zetten.



Waterput: aan het begin van rondes 6, 7 en 8, voor zover nog te spelen, krijg je kosteloos 1 voederbak, indien beschikbaar. Je moet deze voederbak direct op je erf zetten, nog vóór de startspeler zijn eerste knecht inzet.



Winkel: je moet de Winkel zo bouwen dat deze aan de weg grenst. Bij het bouwen van de Winkel krijg je 1 grondstof en 1 dier naar keuze. Je mag in de Winkel 1 schaap houden, maar geen andere dieren.



Zagerij: na het bouwen van de Zagerij kost elke voederbak, elk Stalgebouw en elk speciaal gebouw jou 1 hout minder, indien er hout betaald moet worden. Bouw je een gebouw waarvoor geen hout nodig is, dan heeft de Zagerij geen functie.



Uwe Rosenberg AGRICOLA

2 SPELERS UITBREIDING

KORT SPELOVERZICHT

Dit is de eerste uitbreiding op Agricola - 2 spelers. Verschillende speciale gebouwen zorgen voor nog meer variatie.

SPEELMATERIAAL

- 1 erfuitbreiding
- 27 speciale gebouwen
- 1 Stal / Stalgebouw
- De spelregels

VOORBEREIDING

De voorbereiding is gelijk aan die van het basisspel met de volgende toevoegingen:

- Er zijn 5 erfuitbreidingen beschikbaar.
- Er komt een 5^e Stal in het spel.
- Gebruik de 4 speciale gebouwen uit het basisspel en 4 uit deze uitbreiding. Schud daartoe de 27 nieuwe speciale gebouwen (te herkennen aan de vogel op de achterkant) en trek er willekeurig 4. Doe de andere terug in de doos.



© 2014 Lookout
Girke GmbH
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 Germany

NL-22040236



Blokhut: je moet met de Blokhut je Woning overbouwen. Het is niet toegestaan om de Blokhut op een ander erfveld te leggen. Heb je aan het einde van het spel 4 of meer hout in voorraad, dan is de Blokhut 4 punten waard, anders 0 punten. Je kunt in de Blokhut tot 4 gelijke dieren houden.



Eendenvijver: om de Eendenvijver te mogen bouwen, moet je ten minste 6 ongebruikte ervelden hebben. Je krijgt bij het bouwen van de Eendenvijver direct 1 riet.



Fokcentrum: na de voortplantingsfase van de laatste ronde krijg je 1 voortplantingsfase extra. Jouw dieren planten zich in de laatste ronde dus tweemaal voort. Je mag in het Fokcentrum tot 2 gelijke dieren houden.



Grote aanbouw: de Grote aanbouw is 2 punten waard per gebouw dat er horizontaal of verticaal aan grenst (0 tot 8 punten dus). In de Grote aanbouw kun je tot 2 gelijke dieren houden.



Hekkerspecialist: bij het bouwen van de Hekkerspecialist krijg je direct een actie "Hekken", waarbij je geen knecht hoeft in te zetten. Je moet het vereiste hout wel betalen. Het actieveld "Hekken" wordt hiermee niet geblokkeerd. Je mag in de Hekkerspecialist 1 dier houden.



Hooiberg: bij het bouwen van de Hooiberg krijg je direct 1 schaap, 1 rund en 1 paard, die je op je erf onderbrengt.



Inseminatiecentrum: elke ronde heb je in de voortplantingsfase maar 1 exemplaar (in plaats van 2) van een diersoort nodig om er één extra te ontvangen.



Kennel: je mag op elk ongebruikt erfveld in de onderste en middelste rij 1 schaap houden alsof daar een voederbak zou staan.



Kleine aanbouw: de Kleine aanbouw is aan het einde van het spel 2 punten waard per gebouw dat er horizontaal of verticaal aan grenst (0 tot 8 punten dus). In de Kleine aanbouw kun je 1 dier houden.



Koeienstal: heb je aan het einde van het spel 11 of meer runderen, dan is de Koeienstal 4 punten waard, anders 0 punten. Je mag in de Koeienstal 3 runderen houden, maar geen andere dieren. De Koeienstal is een Stal en kan met de bijbehorende actie uitgebouwd worden naar een gebouw dat op "-stalgebouw" eindigt.



Landhuis: bij het bouwen van het Landhuis krijg je 1 rund. Daarnaast krijg je een erfuitbreiding, indien voorradig. Deze moet je direct aan je erf passen. Je mag in het Landhuis tot 3 gelijke dieren houden.



Manege: elke keer dat je in de voortplantingsfase een (jong) paard erbij krijgt, mag je kosteloos 1 hek uit je eigen voorraad bouwen. Je mag op de Manege tot 2 paarden houden, maar geen andere dieren.



Meubelmakerij: je mag aan het begin van elke voortplantingsfase 2 hout betalen en daarmee direct 1 voederbak bouwen, indien voorradig.



Opvangcentrum: je kunt in het Opvangcentrum tot 1 schaap, 1 varken, 1 rund en 1 paard houden. Je moet echter vóór elke voortplantingsfase alle dieren die zich in dit gebouw bevinden ergens anders onderbrengen, zodat er in het Opvangcentrum plaats ontstaat voor de nieuwe jongen.



Pachthoeve: je mag op elk moment in fase 2 (werkfase) 2 verschillende dieren tegen 1 ander dier ruilen (niet in de voortplantingsfase om ruimte voor een ander dier te maken!). Je kunt in de Pachthoeve tot 2 gelijke dieren houden.



Rundererf: elke keer dat je een erfuitbreiding aan je erf past, mag je 1 eigen dier naar keuze tegen 1 rund ruilen. Je mag op het Rundererf tot 3 runderen houden, maar geen andere dieren.



Schurenbouwerij: bij het bouwen van de Schurenbouwerij krijg je 1 varken of 1 rund naar keuze, die je op je erf onderbrengt.



Stoeterij: je mag op alle ongebruikte ervelden die horizontaal of verticaal aan dit gebouw grenzen tot 2 paarden houden. In de Stoeterij zelf mag je ook tot 2 paarden houden, maar geen andere dieren.