

AGRICOLA

DE VEENBOEREN

Tot in de 20e eeuw nog was turfsteken de manier om voor een verwarmd huis te zorgen en tegelijkertijd veen tot geschikte landbouw- en veeteeltgrond te bewerken. Hetzelfde wist men te bereiken met bossen. Het gehakte hout werd in huis verstoekt, terwijl de vruchtbare grond nuttig werd gebruikt.

In deze uitbreiding vinden de spelers venen en bossen op hun erf, die ze door middel van speciale acties moeten ontginnen om grootschalige akkerbouw en veeteelt te kunnen bedrijven. Het verwijderen van bossen en venen levert hout en brandstoffen op, die noodzakelijk zijn voor het verwarmen van hun huizen. De speciale actiekaarten geven het spel een bijzondere dynamiek, omdat de spelers voor het uitvoeren ervan geen gezinslid hoeven in te zetten.

LET OP: om Agricola: De veenboeren te kunnen spelen is een basisspel Agricola vereist.

SPEELMATERIAAL

- A** 2 uitbreidingen voor het tableau voor het bijhouden van grote investeringen
- B** 1 actieveld "Ziekenboek"
- C** 25 paarden
- D** 27 brandstoffenfiches (afgekort BW (brandwaarde))
- E** 42 veen-/bostegels (in de spelregels en op kaarten ook respectievelijk venen/bossen genoemd)
- F** 6 akkertegels
- G** 10 speciale actiekaarten
- H** 14 kaarten "Grote investering"
- I** 9 startkaarten
- J** 118 kaarten "Kleine investering", uitsluitend geschikt in combinatie met de spelregels van deze uitbreiding
- K** 2 deckkaarten
- L** 6 meerwaardefiches (afgekort MW; met op de achterkant "nog niet in gebruik")
- M** 4 meerwaardefiches (met op de achterkant een bedsymbool (bedfiche))
- N** 1 familiegraf-fiche
- O** 1 boswegfiche met op de achterkant 1 minpunt
- P** 1 scoreblok



VOORBEREIDING

SPELNIVEAU

De spelers spreken af op welk niveau ze Agricola: De Veenboeren willen spelen:

- **Niveau 1:** net als in de familievrsie van het basisspel wordt zonder handkaarten gespeeld.
- **Niveau 2:** er wordt met de speelborden en actiekaarten van de familievrsie gespeeld. Iedere speler krijgt **7 kleine investeringen** uit deze uitbreiding en neemt die gedekt in zijn hand. De spelers spreken af of ze kaarten uit het eenvoudige deck of het fanatendeck gebruiken. Het is ook mogelijk om de decks te combineren. Eventueel kunnen kleine investeringen uit het basisspel meegeschied worden.
- **Niveau 3:** er wordt met de speelborden en actiekaarten van de volledige vrsie van het basisspel gespeeld. De extra spelregels voor dit niveau worden op pagina 7 onder variant 2 beschreven.

VERDELING VAN VENEN EN BOSSEN

Schud de startkaarten. Iedere speler trekt er gedekt één en legt 3 venen en 5 bossen op zijn erf zoals op zijn startkaart aangegeven.

SPECIALE ACTIEKAARTEN

Linksboven op de speciale actiekaarten staat aangegeven of de kaart bij het betreffende aantal spelers meedoet. Leg de benodigde kaarten open naast elkaar op tafel (zie afbeelding).

Voorkant van een speciale actiekaart



Achterkant van een speciale actiekaart



Er zijn 2 identieke kaarten "Paardenslachthuis" en 2 identieke kaarten "Kookeiland". Schuif er één onder elk van de grote investeringen "Kookplaats" respectievelijk "Formuis".

NIEUWE GROTE INVESTERINGEN

Naast de 10 grote investeringen uit het basisspel komen er 14 grote investeringen bij. Linksboven op een grote investering staat aangegeven waar de kaart aan het begin van het spel moet worden neergelegd. 10 van de nieuwe grote investeringen worden daarbij onder een oude grote investering geschoven.

Leg de Turfstekerij en het Houthakkershuis op de uitbreiding van het tableau voor grote investeringen en schuif er respectievelijk het Veenmuseum en het Ruitershof onder.

MEERWAARDEFICHES

Leg de meerwaardefiches op tafel. Deze worden in de loop van het spel voor bepaalde kleine investeringen gebruikt om aan te geven hoe vaak de betreffende actie nog kan worden uitgevoerd.

1x

BEDFICHES, FICHES "NOG NIET IN GEBRUIK" EN ANDERE FICHES

De achterkant van de meerwaardefiches worden gebruikt als bedfiches of fiches "nog niet in gebruik". Met een bedfiche geeft een speler aan dat een van zijn gezinsleden ziek geworden is (zie pagina 5). De fiches "nog niet in gebruik" worden uitsluitend gebruikt als de spelers variant 1 spelen (zie pagina 7). Verder zijn er speciale fiches voor de kleine investeringen "Familiegraf" en "Bosweg".

LET OP: alle spelregels van het basisspel zijn van kracht, voor zover deze in de volgende spelregels niet anders zijn beschreven. We gaan ervan uit dat de spelers de spelregels van het basisspel beheersen.



De verdeling van venen en bossen is voor iedere speler verschillend. Alle verdelingen zijn echter gelijkwaardig.

In een spel met 2/3/4/5 spelers worden in totaal 2/2/3/4 speciale actiekaarten gebruikt. Doe de niet benodigde speciale actiekaarten terug in de doos.



Omdat niet alle grote investeringen direct beschikbaar zijn, hoeven de spelers aan het begin van het spel de eigenschappen ervan nog niet te bestuderen. De voordelen van het Houthakkershuis en de Turfstekerij moeten wel meteen worden uitgelegd.



SPELVERLOOP

Net als in het basisspel krijgt de startspeler aan het begin van het spel 2 VW. De andere spelers krijgen ieder 3 VW.

Leg rondekaart "1 grote of kleine investering" open op rondeveld 1. Maak van de resterende rondekaarten zoals gebruikelijk een op fase gesorteerde gedekte stapel.



VENEN EN BOSSEN

Met behulp van speciale acties kunnen de spelers veen- en bostegels van hun erf verwijderen.

Tijdens het complete spel geldt: venen en bossen kunnen niet worden omheind of door andere tegels worden bedekt. Er mogen geen stallen op deze tegels gebouwd worden en de spelers kunnen er geen dieren op houden.

Sommige kleine investeringen geven aan dat venen en bossen door andere venen en bossen worden bedekt. Daarbij geldt dat altijd uitsluitend de bovenste tegel van belang is bij aanwijzingen op andere kaarten of bij de puntentelling aan het einde van het spel.



DE GROTE INVESTERINGEN

Het spelen van sommige investeringen vereist het terugleggen van andere investeringen. Als een speler een van de investeringen "Kookplaats" of "Fornuis" inlevert, moet hij deze op de daarvoor bedoelde plaats op het tableau voor grote investeringen terugleggen, waarbij hij rekening moet houden met de kosten van deze investeringen.

Het is mogelijk dat daardoor andere grote investeringen weer worden bedekt.

DE KLEINE INVESTERINGEN

De kleine investeringen uit deze uitbreiding zijn op dezelfde manier ingedeeld als die uit het basisspel:

- Linksboven staan de voorwaarden. Zie pagina 6 en 7 voor een gedetailleerd overzicht van de verschillende voorwaarden.
- Rechtsboven staan de kosten.

Gespeelde investeringen die voor een speler worden gelegd, blijven daar tot het einde van het spel liggen. Het is niet toegestaan deze vrijwillig te verwijderen. Sommige kleine investeringen hebben betrekking op akkerbouw. Let daarbij op de volgende punten:

- Net als in het basisspel moeten nieuwe akkers altijd aan bestaande akkertegels grenzen (*Uitzondering: Wilde akkers*).
- In de akkerfase **moet** geoogst worden (een speler mag er dus niet voor kiezen om niet te oogsten).
- Een speler die een extra actie "Zaaien" krijgt, mag daarnaast **niet** ook nog de actie "Brood bakken" uitvoeren.

ACTIES MET GEZINSLEDEN EN SPECIALE ACTIES

Een speler die in de werkfase aan de beurt is, mag uit twee mogelijkheden kiezen:

- Hij legt zoals gebruikelijk een van zijn gezinsleden uit zijn huis op een leeg actieveld en voert de bijbehorende actie uit; of
- Hij neemt een speciale actiekaart en voert (ten hoogste) één van de daarop beschreven acties naar keuze uit. In dat geval laat hij al zijn nog niet ingezette gezinsleden op zijn huis liggen. Deze kan hij later in deze ronde op de gebruikelijke wijze inzetten. Als een speler de speciale actiekaart uit de algemene voorraad pakt, kost de actie hem niets en legt hij de kaart open voor zich neer.

De spelers krijgen aan het begin van het spel geen BW.

Het is in rondes 2 tot en met 4 zoals gebruikelijk onbekend in welke volgorde de rondekaarten verschijnen.

Het is mogelijk dat aanwijzingen op kleine investeringen uitzonderingen op deze spelregels toestaan.

Voorbeeld: met de kaart "Dicht bos" kun je bostegels op bostegels leggen en met de kaart "Veenbos" kun je bostegels op veentegels leggen. Elk van deze erfvelden met 2 tegels telt aan het einde van het spel als 1 bos (voor bijvoorbeeld het Houthakkershuis).

Zo moet bijvoorbeeld de Kookplaats die 2 leem kost worden teruggelegd op het veld linksboven op het tableau voor grote investeringen en de Kookplaats die 3 leem kost op het veld daarnaast.

Bij aankoop van het Kookeiland legt de speler het Fornuis pas terug, nadat hij het Kookeiland heeft gepakt.



De tekstgebieden op kleine investeringen in deze uitbreiding hebben een grijze achtergrond, in tegenstelling tot die in het basisspel.



of



De speler die aan de beurt is, kiest altijd of hij een gezinslid inzet of een speciale actie uitvoert. Gezinsleden kunnen nooit gebruikt worden om een speciale actie uit te voeren.

De werkfase is de fase waarin de spelers hun gezinsleden inzetten en speciale acties uitvoeren.

Een speler mag ook een **openliggende** speciale actiekaart van een **andere** speler pakken en (ten hoogste) één van de daarop beschreven acties naar keuze uitvoeren. In dat geval moet hij echter **2 VW betalen** (in de algemene voorraad terugleggen). Daarna legt hij de speciale actiekaart **gedekt** voor zich neer. Gedekte actiekaarten kunnen tot het einde van de ronde door niemand meer genomen worden. Draai alle speciale actiekaarten aan het einde van elke ronde naar hun voorkant en leg ze terug in de algemene voorraad. Het is niet toegestaan om een speciale actiekaart te nemen zonder een van de daarop beschreven speciale acties uit te voeren.

Belangrijk: een speler die geen gezinsleden meer in zijn huis heeft, mag geen speciale actiekaart nemen.

DE SPECIALE ACTIES

Er zijn zeven speciale acties. Deze zijn afhankelijk van het aantal spelers over de 2 tot 4 speciale actiekaarten verdeeld.



Turfsteken

De speler kiest een veentegel die op zijn erf ligt en legt deze terug in de algemene voorraad. Hij krijgt daar 3 BW (brandstoffenfiches) voor. Een speler zonder venen mag de speciale actie "Turfsteken" niet uitvoeren.



Brandontginnen

De speler kiest een bostegel die op zijn erf ligt en ruilt deze tegen een akkertegel. De akker **moet** op het erfveld worden gelegd waar het bos vandaan kwam. Let op dat ook hier geldt dat nieuwe akkers aan bestaande akkers moeten grenzen. Brandontginnen is dus niet altijd mogelijk. Een speler zonder bossen mag de speciale actie "Brandontginnen" niet uitvoeren.



Houthakken

De speler kiest een bostegel die op zijn erf ligt en legt deze terug in de algemene voorraad. Hij krijgt daar 2 hout voor. Een speler zonder bossen mag de speciale actie "Houthakken" niet uitvoeren.



Arbeidsmarkt

De speler krijgt 1 VW uit de algemene voorraad. In een spel met 3 spelers krijgt hij 2 VW uit de algemene voorraad.



Zwarte markt

Deze actie kan uitsluitend op spelniveau 2 (zie pagina 2) of 3 (zie pagina 7) worden gekozen. De speler betaalt 1 BW (aan de algemene voorraad) en mag daarna één kleine investering spelen. Hij moet daar op de gebruikelijke manier voor betalen en aan de voorwaarden voldoen.



Zwart werk

De speler betaalt 1 BW en 1 VW (aan de algemene voorraad) en mag daarna één grote investering doen. Hij moet daar op de gebruikelijke manier voor betalen.

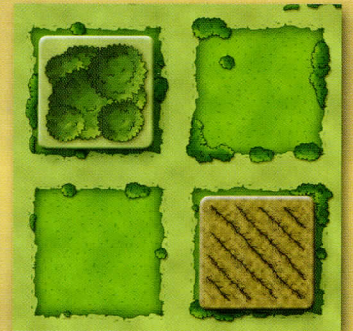


Paardenmarkt

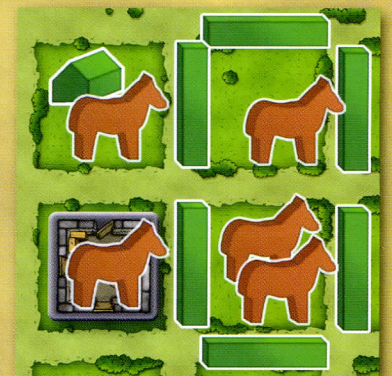
De speler krijgt 1 paard uit de algemene voorraad. In een spel met 2 of 5 spelers moet hij 1 VW voor het paard betalen. Voor paarden gelden dezelfde spelregels als voor de andere dieren. Met de grote investeringen "Paardenslachthuis" en "Kookeiland" en met een paar kleine investeringen kan een speler paarden in voedsel omzetten. Het is toegestaan om een paard te nemen/kopen en met een daarvoor geschikte investering direct in voedsel om te zetten zonder het paard eerst op het erf onder te brengen.



Er is geen limiet aan het aantal speciale actiekaarten dat een speler mag nemen.



In dit voorbeeld is de speciale actie "Brandontginnen" niet mogelijk, omdat er geen bos aan een akker grenst.



Kleine investeringen zoals "Trekpaarden", "Mijnwerkerspaarden" en "Paard" gelden niet als een paard met betrekking tot de voortplantingsfase en voorwaarden op investeringen. Ook kan een speler deze kaarten niet in voedsel omzetten.

KAMERS VERWARMEN

In de voedselphase van elke oogsttijd moeten de spelers niet alleen zoals gebruikelijk hun gezinsleden te eten geven, maar daarnaast ook hun huis verwarmen:

- Een speler met een houten huis betaalt 1 BW per kamer.
- Een speler met een lemen huis betaalt 1 BW per kamer. Daarna trekt hij 1 BW van het totaal af.
- Een speler met een stenen huis betaalt 1 BW per kamer. Daarna trekt hij 2 BW van het totaal af.

Belangrijk: 1 hout mag op elk moment tegen 1 BW worden geruild.

Dit betekent dat een speler vlak voor de puntentelling aan het einde van het spel hout tegen BW mag ruilen, zodat deze meetellen voor de grote investering "Turfstekerij".



Voorbeeld: een speler woont met 4 gezinsleden in een stenen huis met 2 kamers. Hij betaalt $2 \cdot 2 = 0$ BW.

BED IN PLAATS VAN BEDELEN

Voor elke BW die een speler bij het verwarmen van zijn huis tekort komt, krijgt hij 1 bedfiche. Deze verdeelt hij over zijn gezinsleden. Een speler kan niet meer bedfiches krijgen dan hij gezinsleden heeft.

Een speler mag een gezinslid met een bedfiche in de werkfase uitsluitend op het actievelde "Ziekenboeg" inzetten. Hij legt het bedfiche dan weer in de algemene voorraad en ontvangt 1 VW.

Let op! Er mogen onbeperkt veel gezinsleden op het actievelde "Ziekenboeg" liggen.

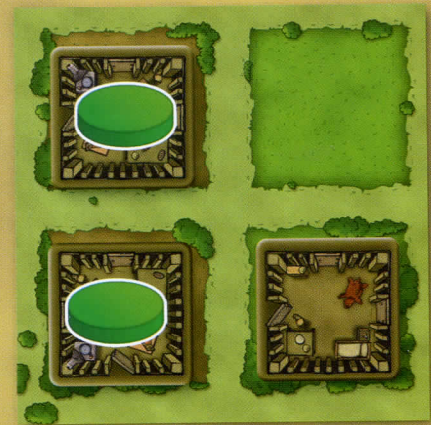
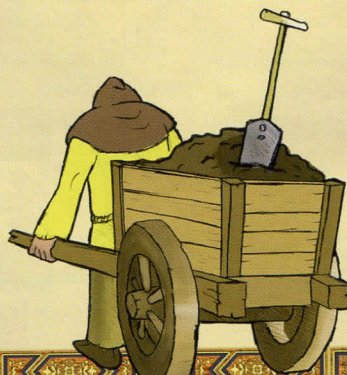
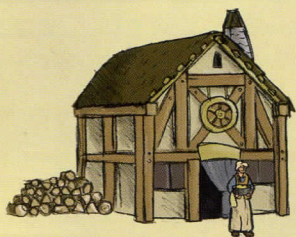
Het is toegestaan om een gezinslid zonder bedfiche op het actievelde "Ziekenboeg" in te zetten. Een speler mag er ook voor kiezen om minder kamers te verwarmen dan hij op grond van het hout en de BW in zijn bezit zou kunnen.

Een gezinslid dat aan het einde van het spel een bedfiche heeft, is 1 punt waard (in plaats van 3).

PUNTENTELLING

Gebruik het scoreblok uit deze uitbreiding. De puntentelling is gelijk aan die van het basisspel. Daarnaast krijgt een speler 1 punt per paard (er is geen maximum aan het aantal punten voor paarden). Een speler zonder paard krijgt 1 minpunt. Een gezinslid met een bedfiche is 1 punt waard in plaats van 3.

Erfvelden met veen- of bostegels gelden als gebruikt.



Voorbeeld: een speler heeft 3 houten kamers en 2 gezinsleden. Hij betaalt 3 BW.



De kleine investeringen "Paard", "Mijnwerkerspaarden" en "Trekpaarden" gelden niet als paard in de voortplantingsfase en bij de puntentelling.

SOLITAIR SPEL

Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht met uitzondering van de volgende: als op spelniveau 1 of 2 wordt gespeeld, wordt er geen voedsel op het startspelerveld gelegd.

Verder gelden alle spelregels van deze uitbreiding met uitzondering van de volgende: schud alle 10 speciale actiekaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Draai de bovenste kaart om en leg deze naast de gedekte stapel.

BEGIN VAN EEN RONDE

Als er aan het begin van een ronde geen open speciale actiekaart op tafel ligt, draait de speler de volgende van de gedekte stapel om en legt deze ernaast. Ligt de speciale actiekaart uit de vorige ronde nog open, dan mag de speler ervoor kiezen om deze aan het begin van de ronde onder de gedekte stapel te schuiven en een nieuwe om te draaien. Is de gedekte stapel aan het begin van een ronde leeg, dan legt de speler de als laatste gebruikte speciale actiekaart (opnieuw) open op tafel.

VERLOOP VAN EEN RONDE

De speler mag in elke ronde (ten hoogste) één van de op de open speciale actiekaart beschreven acties uitvoeren. Mocht hij dat doen, dan verdwijnt de speciale actiekaart daarna direct uit het spel. Dit kan hij eenmaal per ronde verhinderen door 2 VW aan de algemene voorraad te betalen. In dat geval wordt de speciale actiekaart als niet gebruikt beschouwd en blijft open op tafel liggen.

DOEL VAN HET SPEL

- Op spelniveau 1 probeert de speler 65 punten te behalen.
- Op spelniveau 2 probeert de speler 70 punten te behalen.
- Op spelniveau 3 (zie variant 2) probeert de speler 72 punten te behalen.

VOORWAARDEN OP INVESTERINGSKAARTEN

Een voorwaarde op een kleine investering moet vervuld zijn op het moment dat de speler de kaart speelt. Mocht een speler later in het spel niet meer aan deze voorwaarde voldoen, dan heeft dat voor de gespeelde kaart geen gevolgen.

Hieronder volgt een overzicht van de verschillende voorwaarden en wat daar precies mee wordt bedoeld.

INVESTERINGEN

- “x grote investeringen” betekent “ten minste x grote investeringen voor je hebben liggen”. Kleine investeringen tellen uitdrukkelijk niet mee.
- “x kleine investeringen” betekent “ten minste x kleine investeringen voor je hebben liggen”. Grote investeringen tellen uitdrukkelijk niet mee.
- “x investeringen” betekent “ten minste x investeringen voor je hebben liggen”. Het kan hierbij om grote en/of kleine investeringen gaan.
- Doorgeefkaarten tellen niet als “voor je hebben liggen”. Dat betekent dat een speler aan voorwaarden als “geen investeringen” of “maximaal 1 investering” voldoet, ook al heeft hij doorgeefkaarten gespeeld en/of ontvangen.
- Opwaarderingen van grote investeringen gelden tegelijkertijd als kleine en grote investeringen (zie kleur van de kaarten).
- Ook opwaarderingen uit het basisspel worden als zowel kleine als grote investeringen behandeld, ook al is daar met de kleur van het kader geen rekening mee gehouden.



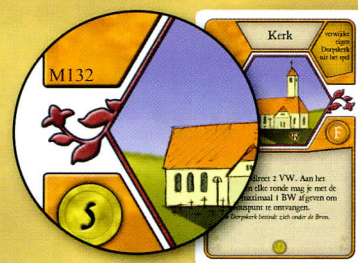
Net als in het basisspel begint de speler met 0 NW. Op het actieveld “3 hout” wordt slechts 2 hout per ronde gelegd en in een oogsttijd betaalt de speler per volwassen gezinslid 3 VW.



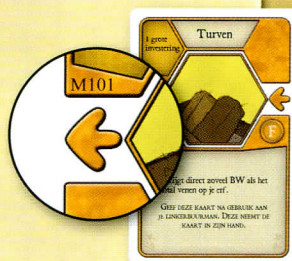
De laatste speciale actiekaart is daardoor maximaal 5 ronden (ronden 10 t/m 14) na elkaar beschikbaar. Omdat de speler aan het begin van een ronde een openliggende speciale actiekaart onder de stapel mag schuiven, heeft hij daar zelf invloed op.



Dit betekent dat de speler voor 2 VW dezelfde speciale actiekaart tweemaal kan gebruiken.



Aan de kleur van het kader is te zien dat de “Kerk” ook als grote investering geldt.



Doorgeefkaarten tellen niet als “voor je hebben liggen”. Dat betekent dat een speler aan voorwaarden als “geen investeringen” of “maximaal 1 investering” voldoet, ook al heeft hij doorgeefkaarten gespeeld en/of ontvangen.

TIP VOOR EEN SOEPEL SPELVERLOOP

Om te voorkomen dat er chaotische situaties ontstaan, is het belangrijk dat de spelers hun gezinsleden tijdens het nadenken over hun actie op hun huis laten liggen (en niet in hun hand nemen). Pas als de speler besloten heeft, pakt hij een gezinslid en legt deze op het gekozen actieveld.

CREDITS

© 2009 Lookout Games

Uitgever en distributeur:



999 Games b.v.
Postbus 60230
NL – 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 – 999 0000
Alle rechten voorbehouden
Made in Germany

Auteur:

Uwe Rosenberg

Lokalisatie:

Hanno Girke, Melissa Rogerson

Illustraties:

Klemens Franz | atelier198

Vertaling en eindredactie:

Daniël Hogetoorn

Met dank aan:

Rutger Veen en Marjolein van der Linden

