

Uwe Rosenberg AGRICOLA

TERRES D'ÉLEVAGE

de Uwe Rosenberg, pour 2 joueurs de 10 ans et +

BUT DU JEU

Vous incarnez des fermiers qui élèvent des moutons, des cochons, des vaches et des chevaux. Trois ouvriers vous aident à élever tous vos animaux. Ils construisent des stalles, clôturent vos pâturages et améliorent votre ferme. Les stalles sont agrandies en étables et votre maison se transforme en maison à colombages.

Chaque manche, chacun de vos ouvriers effectuera une seule action. Toutes les actions sont illustrées sur le plateau. Un seul petit souci, chaque action ne peut être utilisée qu'une fois par manche. Puisque votre adversaire et vous placez vos ouvriers en alternance, vous devrez vous assurer de choisir les actions au moment le plus opportun.

Le vainqueur sera celui qui aura élevé le plus d'animaux et construit les bâtiments valant le plus de points.

Crédits

« Agricola - Terres d'élevage » a été créé en octobre 2011. Uwe Rosenberg et Hanno Girke en ont assuré l'édition. Le jeu a été produit par Hanno Girke. L'auteur remercie Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt, Thalke Hilgen et Bernd Lautenschlager pour la rédaction des règles. Klemens Franz signe le graphisme et les illustrations. Version française réalisée par l'équipe Filosofia. L'auteur remercie tous les testeurs, en ordre chronologique, sans qui le jeu n'aurait pas évolué en sa forme actuelle : Marei Zylka, Susanne Rosenberg, Verena Wall, Hagen Dorgathen, Hanno Girke, Andrea Kattnig, Klemens Franz, Janina Kranicz, Ingrid Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Marcus Wenzel, Andreas Höhne, Andreas Odendahl, Claudia Odendahl, Thalke Hilgen, Yvonne Möller, Martin Bouchard, Jean-François Gagné, Sophie Gravel, Christophe Tremblay, Louis-Philippe Gravel, Agnes Mannherz, Franz Heidbüchel, Birgit Winkelhaus, Bastian Winkelhaus, Holger Janssen, Sabine Weiand, Ulli Weiand, Thomas Naumann, Bernd Lautenschlager, Felix Girke, Judith Girke, Nadja Beller, Arne Topp, Thomas Bingeser, Lea Topp, Sarah Bingeser, Gabriele Goldschmidt, Nicole Weinberger, Mick Kapik, Nils Miehe, Lasse Goldschmidt, Thalea Westkämper, Ingo Kasprzak, Insa Zylka Thomas Balcerak, Michael Dormann, Monika Harke, Janine Dorschu, Rosemarie Vahland, Brunhilde Kapik, Sigrun Möllemann, Andrea Rickert, Arne Hoffmann, Thorsten Ebner, Tobias Recker, Sebastian Schock, Lorenz Merdian, Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Kai Poggenklas, Stefanie Löns, Diana Overbeck Christian Scheibner et André Emkes.

« Puis-je au moins manger le mouton ? » – Janina Kranicz

MATÉRIEL

pièces en carton

- 1 plateau de jeu
- 2 plateaux *Ferme* (un par joueur)
- 4 agrandissements de ferme
- 4 tuiles *Stalle* (avec *Étable* au verso)
- 4 bâtiments spéciaux (*Maison à colombages*, *Entrepôt*, *Abri* et *Étable ouverte*)
- 9 tuiles *Biens* (3x 4 moutons ; 1x 4 pierres, 4 roseaux, 4 bois, 4 cochons, 4 vaches et 4 chevaux)
- 1 marqueur premier joueur

pièces en bois

- 2 x 3 ouvriers aux couleurs des joueurs (bleu, rouge)
- 26 barrières (jaune)
- 22 moutons, 16 cochons, 13 vaches et 14 chevaux
- 17 bois, 15 pierres et 5 roseaux
- 10 auges jaunes

en outre

- 1 bloc-notes
- 2 grands sacs en plastique
- cette règle

MISE EN PLACE

- Placez le **plateau de jeu** au centre de l'aire de jeu.
- Chaque joueur prend un **plateau *Ferme*** qu'il place afin que la forêt soit placée en haut et le chemin en bas.
- Étalez les **4 bâtiments spéciaux** l'un à côté de l'autre : *Maison à colombages*, *Entrepôt*, *Abri* et *Étable ouverte*.
- Placez les **4 agrandissements de ferme**, les **10 auges** et les **4 tuiles *Stalle*** près du plateau. Triez les matériaux de construction et les animaux. Ces pièces forment la réserve générale.
- Chaque joueur prend **9 barrières**. Placez les 8 barrières restantes près de l'action *Agrandissement* du plateau de jeu.



www.filosofiagames.com

© 2012 Lookout Games
Fabriqué en Allemagne

Éditeur de la version française :
Filosofia Éditions © 2012
3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion
Québec, Canada, J7V 5V5

BUT DU JEU

À la fin de la partie, le succès de votre ferme est évalué. Voici à quoi peut ressembler votre ferme.
(Les boîtes de texte vous donnent un aperçu des règles que vous devez connaître pour ce jeu.)

1. Votre ferme est divisée en pâturages. Les pâturages vous permettent de garder des moutons, des cochons, des vaches et des chevaux.

2. Les bâtiments permettent d'héberger plus d'animaux : cette étable peut héberger 5 animaux du même type.

3. Les murs des bâtiments servent également de barrières pour vos pâturages

10. Un agrandissement utilisé à son plein potentiel donne des points à la fin de la partie.

9. Les agrandissements vous permettent d'avoir une plus grande ferme.

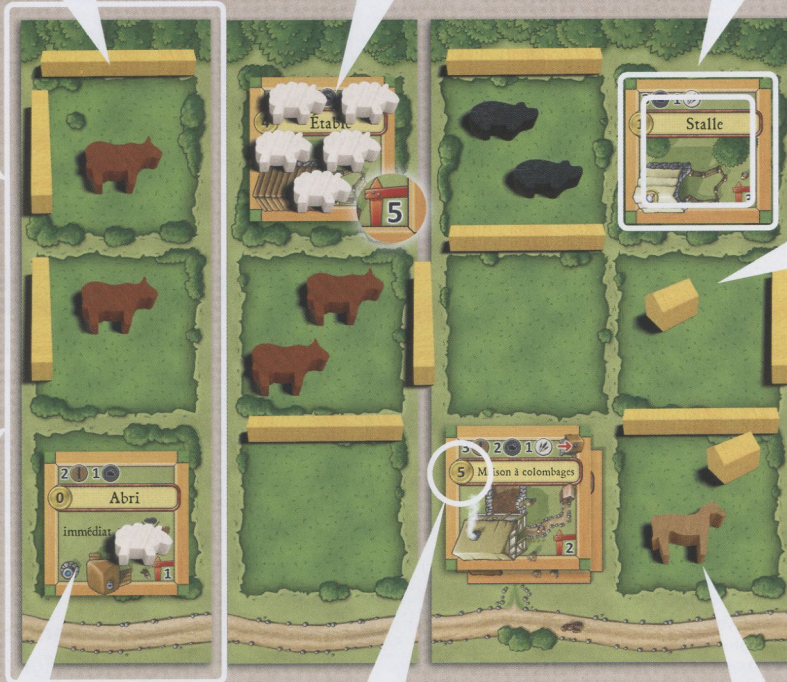
4. Les auges doublent le nombre d'animaux qu'un endroit peut héberger.

5. Une stalle peut héberger 3 animaux ou 6 avec une auge. Un pâturage peut héberger 2 animaux ou 4 avec une auge.

8. Voici un bâtiment spécial.

7. Les bâtiments donnent des points. Par exemple, améliorer votre maison en maison à colombages vous rapporte 5 points.

6. Vous pouvez avoir, au maximum, 1 animal avec une auge dans un pâturage ouvert.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs choisissent leurs actions à tour de rôle, parmi celles illustrées sur le plateau de jeu. Les actions sont décrites en détail aux pages 6 et 7.

LES RÈGLES D'ÉLEVAGE

Les pâturages et les bâtiments peuvent héberger des animaux. Les auges permettent d'y placer plus d'animaux.

Héberger les animaux dans les pâturages

Les barrières vous permettent de clôturer vos pâturages. Chaque pâturage complètement clôturé peut accueillir jusqu'à **2 animaux par case**. Un pâturage ne peut accueillir qu'un seul **type** d'animal.



Ce pâturage clôturé peut accueillir jusqu'à 4 animaux du même type.

- **Note !** Vous pouvez avoir des pâturages partiellement clôturés. Cependant, ces pâturages « ouverts » ne peuvent héberger d'animaux.
- Le type de barrières importe peu. Elles peuvent être faites de bois (comme des clôtures) ou de pierres (comme des murs). Il n'y a aucune différence entre les deux.

Héberger les animaux dans les bâtiments

Les animaux peuvent être hébergés dans les bâtiments. Les bâtiments sont construits sur des cases de votre ferme sur lesquelles aucune tuile n'a encore été posée. Les bâtiments permettent de fermer les pâturages plus facilement, puisque chaque bâtiment présente **4 barrières**.



Comme le joueur a déjà construit une stalle, 4 barrières suffiront à fermer son pâturage au lieu de 5. (Gardez à l'esprit que le nombre de barrières à votre disposition tout au long de la partie n'est pas très élevé.)

- Lorsqu'un bâtiment est construit à côté d'une ou plusieurs barrières existantes :
 - ... les barrières illustrées sur le bâtiment n'offrent aucun avantage supplémentaire.
 - ... vous **ne pouvez** remettre dans votre réserve les barrières déjà construites.
- Il s'avère habituellement très sage de clôturer partiellement les pâturages afin de pouvoir fermer le tout avec un bâtiment. Vous pourrez ainsi épargner les rares barrières qui sont à votre disposition.
- Vous commencez la partie avec un bâtiment : votre maison.

Votre maison

Vous pouvez héberger exactement **1 animal** dans votre maison (*un animal de compagnie*).

La *Maison à colombages* (voir page 8) vous permet d'améliorer votre maison et d'héberger plus d'animaux.



Un mouton (ainsi que les trois ouvriers du joueur) habite dans cette maison.

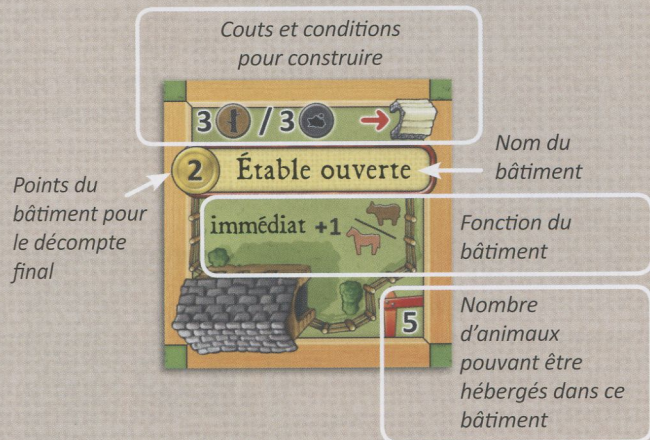
Stalles et Étables

Chaque stalle peut héberger jusqu'à **3 animaux d'un même type**. Une stalle peut être améliorée en étable. Chaque étable peut héberger jusqu'à **5 animaux d'un même type**.

- Une stalle coûte 3 pierres et 1 roseau. Améliorer une stalle en étable coûte soit 5 pierres ou 5 bois.
- Lorsque vous améliorez une tuile *Stalle* en *Étable* normale, ne faites que retourner la tuile.
- En plus des étables normales, il y a également une *Étable ouverte* (voir page 8) ; il s'agit d'un type spécial d'étable. La tuile *Étable ouverte* représente un bâtiment spécial.

Bâtiments spéciaux

En plus des stalles et des étables, il y a également des bâtiments spéciaux. La maison avec laquelle vous commencez la partie est un bâtiment spécial, tout comme la *Maison à colombages*, l'*Entrepôt*, l'*Abri* et l'*Étable ouverte*. Le nombre d'animaux pouvant être hébergés dans un bâtiment spécial est indiqué par un chiffre sur le **coin inférieur droit** de la tuile.



- Les bâtiments peuvent être construits dans un pâturage clôturé.



Ce pâturage de 3 cases vient d'être séparé par une stalle. Avant, il pouvait accueillir 6 animaux du même type. Après la construction de la stalle, il peut maintenant y avoir $2+3+2=7$ animaux de 1 à 3 types différents.

Les animaux et les auge

Les auge doublent le nombre d'animaux que peuvent héberger les pâturages et les bâtiments.



3×2 L'auge permet d'héberger 6 animaux dans la stalle et 8 animaux dans un pâturage de 2 cases.
 $(2+2) \times 2$ L'auge double également le nombre d'animaux pouvant être hébergés dans la maison.
 1×2

Une auge sur une case de ferme qui est dans un pâturage qui n'est pas clôturé (donc ouvert) peut accueillir **exactement 1 animal**.



Un cheval peut être nourri par cette auge située dans un pâturage ouvert.

Vous pouvez construire **au maximum une auge** par case de ferme (occupée ou non).

- Bien que vous ne puissiez construire qu'une seule auge par case de ferme, il vous est donc possible d'avoir plusieurs auges dans un pâturage constitué de plusieurs cases.



Grâce aux 2 auges placées sur ces deux cases de pâturages, il peut y avoir jusqu'à 16 animaux du même type dans ce pâturage. La capacité du pâturage est donc doublée à deux reprises ($4 \times 2 = 8$; $8 \times 2 = 16$).

- Vous pouvez clôturer un pâturage dans lequel se trouve déjà une auge. Dans un tel cas, l'effet de l'auge change pour s'appliquer à son nouvel environnement.
- Vous pouvez construire une stalle ou un autre bâtiment sur une case sur laquelle se trouve une auge. Encore une fois, l'auge reste en place, mais son effet change.
- Vous pouvez améliorer une stalle avec une auge en une étable avec une auge. L'auge reste en place.

RÈGLES IMPORTANTES

Dès qu'une construction est placée en jeu, elle ne peut être déplacée ou retirée. Les animaux, quant à eux, peuvent se déplacer. Vous pouvez donc **déplacer vos animaux** ou les retirer de votre ferme **en tout temps**. (Déplacer les animaux s'avère essentiel pour maximiser l'utilisation de l'espace que vous possédez.)

DÉROULEMENT DU JEU

Déterminez un premier joueur. La partie se déroule sur **8 manches**, chacune d'elles étant divisée en 4 phases.

1. Phase de remplissage

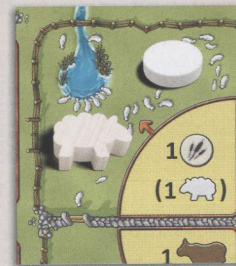
Au début de chaque manche, vous devez remplir certaines cases *Action* du plateau avec les biens indiqués dessus (*même s'il y a encore des biens des manches précédentes*). Une **flèche de remplissage** est illustrée sur ces cases.

Ne placez aucun bien sur les cases qui n'ont pas de flèche de remplissage.

Les cases sur lesquelles on retrouve « bien 1 (bien 2) » indiquent que vous ajoutez le bien 1 si la case est vide, mais que vous ajoutez le bien 2 si elle ne l'est pas.



Flèche de remplissage



Exemple : À la 1^{re} manche, placez un roseau sur la case *Action* « 1 roseau (1 mouton) ». Tant que cette case *Action* n'est pas utilisée, vous y ajouterez un mouton à chacune des manches suivantes. Dès que la case est utilisée et vidée, vous y ajouterez à nouveau 1 roseau à la prochaine manche.

- N'oubliez pas d'ajouter la barrière jaune sur la case *Action - Agrandissement*, car ces barrières font aussi le décompte des 8 manches de la partie.

2. Phase des ouvriers

En commençant par le premier joueur, les joueurs jouent exactement un ouvrier à tour de rôle. **Réalisez immédiatement** l'action de la case choisie.

Important : Une case *Action* occupée n'est pas accessible aux autres ouvriers avant la fin de la phase. La phase des ouvriers prend fin une fois les six ouvriers placés.

Conseil pour les parents qui accompagnent leur enfant :

Un parent fait équipe avec l'enfant contre l'autre parent. Dans l'équipe, le parent propose toujours 2 choix d'actions à l'enfant. Ils construisent la ferme en équipe.

- Si vous choisissez une case *Action* avec des biens dessus, prenez tous ces biens.
- Vous **ne pouvez** choisir une case *Action* sans réaliser l'action correspondante.
- Les matériaux de construction que vous recevez sont ajoutés à votre réserve. Les **animaux** doivent être hébergés **sur votre plateau Ferme** ; ceux qui ne peuvent être hébergés s'enfuient dans la réserve générale. Les pâturages, les stalles et les auges permettent d'éviter ce type de situation (*consulter les règles sur l'hébergement des animaux*).
- Rappel : Vous pouvez déplacer les animaux de votre ferme en tout temps.

3. Phase de retour à la ferme

À la fin de la phase des ouvriers, ces derniers sont repris par leur propriétaire.

4. Phase de reproduction

Les animaux se reproduisent à la fin de **chaque manche**. Si vous avez au moins **2 animaux du même type**, vous recevez un autre animal de ce type.

- **Important !** Vous pouvez obtenir au maximum **1 mouton, 1 cochon, 1 vache et 1 cheval par phase de reproduction**. Exemple : Même si vous avez 2 moutons sur un pâturage et 2 autres moutons ailleurs, vous n'obtiendrez qu'un seul mouton de plus, peu importe vos préconceptions sur la reproduction des animaux.
- Les animaux nouvellement nés que vous ne pouvez héberger sont remis dans la réserve générale.

PREMIER JOUEUR

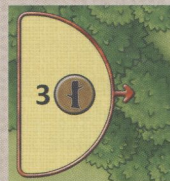
Dans ce jeu, le marqueur premier joueur ne change pas automatiquement de main. Un joueur doit choisir l'action appropriée pour prendre possession du marqueur premier joueur : la case est située dans le coin supérieur gauche du plateau.

LES CASES ACTION (DU PLATEAU)



Premier joueur et 1 bois

Prenez le marqueur premier joueur. Prenez aussi tout le bois placé sur cette case et ajoutez-le à votre réserve.



3 bois

Prenez tout le bois de cette case et ajoutez-le à votre réserve.



1 pierre

Prenez toute la pierre de cette case et ajoutez-la à votre réserve.



2 pierres

Prenez toute la pierre de cette case et ajoutez-la à votre réserve.



Clôtures

Placez autant de barrières que vous le voulez sur votre ferme. Vous ne pouvez utiliser que les barrières de votre réserve. Payez 1 bois par barrière ainsi placée.



Murs

Placez autant de barrières que vous le voulez sur votre ferme. Vous ne pouvez utiliser que les barrières de votre réserve. Les 2 premières barrières sont gratuites et vous devez payer 2 pierres par barrière supplémentaire.

LES CASES ACTION (DU PLATEAU)



Matériaux de construction

Prenez 1 bois, 1 pierre et 1 roseau de la réserve générale, que vous ajoutez à votre réserve. *(Ce n'est pas une case à remplissage.)*



Agrandissement

Prenez un agrandissement de ferme que vous placez à gauche ou à droite de votre ferme de sorte que la route se continue. Prenez également toutes les **barrières jaunes** placées sur cette case et **ajoutez-les à votre réserve**.

Important ! Vous **ne pouvez** placer de barrière avec cette action.



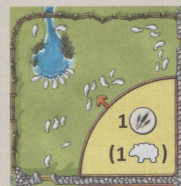
Stalles

Construisez **exactement 1 stalle**. Ceci coute 3 pierres et 1 roseau. Vous pouvez placer la tuile sur une case sans bâtiment de votre choix *(elle peut donc être construite sur une case avec une auge)*.



Auge

Construisez gratuitement 1 auge. Vous pouvez construire des auges de plus en payant 3 bois par auge. Les auges peuvent être placées sur n'importe quelle case sans auge.



Étang

Prenez le roseau de cette case et ajoutez-le à votre réserve. Prenez aussi tous les moutons de cette case, que vous ajoutez à votre ferme ou que vous laissez s'enfuir *(en partie ou en totalité)*.



Cochon et moutons

Prenez tous les animaux de cette case. Vous pouvez tous les placer sur votre ferme ou en laissez quelques-uns *(ou tous)* s'enfuir dans la réserve générale.



Étables

Payez soit 5 bois ou 5 pierres *(mais vous ne pouvez faire un mélange des deux comme, par exemple, 3 bois et 2 pierres)* pour retourner une tuile *Stalle* du côté *Étable*.

Vous pouvez faire cette action autant de fois que désiré. Une étable peut héberger jusqu'à 5 animaux. *(Une stalle avec une auge devient une étable avec une auge.)*



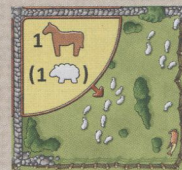
Bâtiments spéciaux

Il y a 2 cases pour cette action. Ainsi, 2 ouvriers *(du même joueur ou non)* peuvent construire un bâtiment spécial par manche. Lorsque vous utilisez cette case *Action*, vous construisez **exactement 1 des bâtiments spéciaux** disponibles en payant son cout. Ce bâtiment est ensuite ajouté à votre ferme.



Vache et cochons

Prenez tous les animaux de cette case. Vous pouvez tous les placer sur votre ferme ou en laissez quelques-uns *(ou tous)* s'enfuir dans la réserve générale.



Cheval et moutons

Prenez tous les animaux de cette case. Vous pouvez tous les placer sur votre ferme ou en laissez quelques-uns *(ou tous)* s'enfuir dans la réserve générale.

EN CAS DE PÉNURIE DE MATÉRIEL

Il est possible que les **matériaux de construction et les animaux** deviennent rares. Les marqueurs *Biens* en carton servent à représenter une plus grande quantité des différents biens. Ces marqueurs peuvent être échangés contre des biens individuels en tout temps.

Cependant, les **auges** (*dont 10 sont disponibles*), les **tuiles Stalle** (*4 sont disponibles*) et les **agrandissements de ferme** (*4 sont disponibles*) sont en nombre limité. Une fois que les joueurs les ont tous pris, ils ne peuvent plus en ajouter.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie prend fin après la **8^e manche**. (*Vous pouvez savoir à quelle manche vous êtes en comptant le nombre de barrières jaunes restant dans la réserve, puisque vous en ajoutez une par manche.*) Faites ensuite le décompte final.

Comptez d'abord combien d'animaux par type vous avez. Chaque animal vaut 1 point. C'est votre « score de base ».

Vous marquez ensuite des points bonus selon le tableau sur les côtés de la boîte.

- Vous perdez 3 points par type dont vous n'avez que 3 animaux ou moins.
- Après le 13^e mouton, le 11^e cochon, la 10^e vache ou le 9^e cheval, vous marquez 1 point bonus de plus par animal.

Le total de vos points bonus est votre « score bonus ».

Chaque agrandissement de ferme sur lequel les **3 cases de ferme** ont été **utilisées** vaut **4 points**.

- Une case de ferme est **utilisée** s'il y a dessus : un bâtiment, une auge ou si elle fait partie d'un pâturage clôturé.
- Une case de ferme est **inutilisée** si elle fait partie d'un pâturage sans barrière ou ouvert (c.-à-d. qu'il n'est pas complètement clôturé).
- Les agrandissements de ferme qui ne sont pas entièrement utilisés ne valent aucun point.
- L'utilisation de votre plateau *Ferme* n'a pas d'incidence sur l'évaluation des agrandissements.

Les bâtiments valent les points notés sur leur tuile (*c.-à-d. les stalles, les étables et les bâtiments spéciaux*).

- La valeur de la tuile *Entrepôt* varie en fonction du nombre de matériaux de construction dans votre réserve.

GAGNER LA PARTIE

Le joueur avec le plus de points est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur ex æquo qui **n'était pas le premier joueur de la 1^{re} manche** est le vainqueur.

NOTES SUR LES BÂTIMENTS SPÉCIAUX

Maison à colombages

(*Cout : 3 bois, 2 pierres, 1 roseau, Points : 5*)

La *Maison à colombages* est construite sur la maison. Vous ne pouvez pas la construire sur une autre case de votre ferme. Vous pouvez héberger **jusqu'à 2 animaux du même type** dans la *Maison à colombages*.

Entrepôt

(*Cout : 2 bois, 1 roseau, Points : ½ pour chacun de vos matériaux*)

Seuls les matériaux de construction dans votre réserve donnent des points. Vous n'arrondissez pas ; les demi-points sont possibles. L'*Entrepôt* ne peut héberger d'animaux.

Abri

(*Cout : 2 bois, 1 pierre, Points : 0*)

Lorsque vous construisez l'*Abri*, prenez 1 animal de votre choix de la réserve et placez-le dans votre *Abri* ou ailleurs sur votre ferme. Vous pouvez héberger 1 animal dans l'*Abri*.

Étable ouverte

(*Cout : 3 bois ou 3 pierres, Points : 2*)

L'*Étable ouverte* est une étable, mais elle est construite avec une des cases *Action - Bâtiment spécial*. Lorsque vous construisez l'*Étable ouverte*, remplacez la tuile *Stalle* remplacée dans la réserve générale. Cette tuile peut être construite à nouveau par un joueur ou l'autre. En construisant l'*Étable ouverte*, vous pouvez immédiatement prendre 1 cheval ou 1 vache de la réserve et l'ajouter à votre ferme. L'*Étable ouverte* peut héberger jusqu'à 5 animaux du même type.