

Agricola - Terres d'élevage

Mise en place

- Les 4 agrandissements de ferme + 8 barrières + les 10 auges → à côté du plateau.
- Les 4 tuiles stalle/étable + les 4 tuiles bâtiment spécial → à côté du plateau.
- Les moutons + les cochons + les vaches + les chevaux + les tuiles 4 animaux → à côté du plateau.
- Les bois ● + les pierres ● + les roseaux ○ + les tuiles 4 matériaux → à côté du plateau.
- 1 plateau ferme + 9 barrières + les 3 ouvriers à sa couleur ● ● ● → à chaque joueur.
- Le marqueur 1^{er} joueur ● → 1^{er} joueur.



Règles de construction

Actions de construction



1 auge / case.

1 bâtiment / case.

1 bâtiment contient 4 barrières.

L'action Agrandissement ne permet pas de construire des barrières.



Remplacer 1 stalle par 1 étable ou 1 étable ouverte.
Remplacer 1 maison par 1 maison à colombage.

Ne pas déplacer les barrières, auges, et bâtiments construits.

Règles d'élevage

1 type d'animal / pâturage.

Pâturage	Nb animaux
1 case pâturage non clôturé	0
1 case pâturage non clôturé avec 1 auge	1
N cases pâturage clôturé	$N \times 2$
N cases pâturage clôturé avec 1 auge	$N \times 4$
N cases pâturage clôturé avec 2 auges	$N \times 8$
N cases pâturage clôturé avec 3 auges	$N \times 16$
...	...

1 type d'animal / bâtiment.

Bâtiment	Nb animaux
1 bâtiment	Chiffre coin inférieur droit
1 bâtiment avec 1 auge	Chiffre coin inférieur droit $\times 2$

Déplacer ou retirer les animaux librement.

Poser dans la réserve commune les animaux que sa ferme ne peut pas héberger.

Déroulement d'une manche

1	Remplissage du plateau	Ajouter des biens sur chaque case avec une flèche de remplissage. 1 bien A (1 bien B) ⇒ mettre le bien A si la case vide, le bien B sinon.
2	Pose des ouvriers sur le plateau	Chacun son tour, en commençant par le 1 ^{er} joueur, poser 1 ouvrier sur 1 case du plateau et réaliser l'action correspondante, tant que des ouvriers à poser. Action = construire, ou prendre des biens. 1 ouvrier / case.
3	Retour des ouvriers	Enlever ses ouvriers du plateau.
4	Reproduction	2 animaux ou + du même type sur sa ferme ⇒ ajouter 1 animal de ce type sur sa ferme.

Fin du jeu : Après 8 manches. Il reste 0 barrière à côté du plateau.

Décompte

+ 1 PV / animal													
+ Bonus / nombre / type d'animaux	Bonus	−3	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	...
	mouton	0 à 3	4 à 7	8 à 10	11, 12	13	14	15	16	17	18	19	...
	cochon	0 à 3	4 à 6	7, 8	9, 10	11	12	13	14	15	16	17	...
	vache	0 à 3	4, 5	6, 7	8, 9	10	11	12	13	14	15	16	...
	cheval	0 à 3	4	5, 6	7, 8	9	10	11	12	13	14	15	...
+ 4 PV / agrandissement dont les 3 cases utilisées	Case utilisée = avec 1 bâtiment, ou avec 1 auge, ou dans un pâturage clôturé.												
+ PV bâtiments	4	Entrepôt ⇒ + 0,5 PV / matériau (●●○) dans la réserve du joueur.											

Départager les égalités par l'ordre de départ de la 1^{ère} manche : le 1^{er} joueur perd.