

Joueurs 2 à 2
Age 13 ans
Durée 0:30

Agricola Terres d'Élevage



18/05/15

Objectif

- Obtenir le + de points en élevant maximum d'animaux, en construisant les bâtiments les + rentables, en optimisant les parcelles.

Mise en place

Chaque joueur

- 1 plateau ferme (chemin en bas)
- 9 barrières
- 3 ouvriers
- marqueur 1^{er} joueur au hasard

Commun

- Plateau de jeu au centre
- 4 bâtiments spéciaux, 4 agrandissements, 10 auges, 4 tuiles Stalle
- Matériaux et animaux
- 8 barrières (permet également de compter les tours)
- Marqueurs animaux et matériaux (remplacement de pions manquants)

Déroulement d'un tour

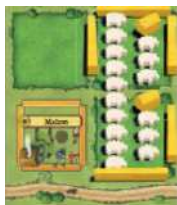
1. Phase de remplissage : sur les cases qui ont une flèche rouge

- Remplir les cases avec les biens indiqués (accumulation possible)
- Si indiqué **Bien 1 (Bien 2)** : le bien 1 est ajouté si case vide, le bien 2 est ajouté si case non vide



2. Phase des ouvriers

- A tour de rôle : placement d'un ouvrier sur case disponible
 - Réalisation immédiate de l'action : obligatoire
 - Si choix d'une case avec des biens : prise de tous les biens
 - Matériaux placés dans réserve personnelle
 - Animaux hébergés sur **plateau ferme** personnel
 - Quotas à respecter suivant possibilités des cases
 - 2 animaux par pâturage clôturé
 - N animaux par bâtiment suivant quota indiqué sur tuile
 - Auge : double la capacité (plusieurs auges possibles dans un pâturage : 1 seule auge par case)
 - 1 animal par pâturage ouvert possédant une auge
- Animaux en trop s'enfuient
- Les animaux peuvent être déplacés à n'importe quel moment et librement sur le **plateau ferme** personnel



3. Phase de retour à la ferme

- Retour des ouvriers à la ferme (réserve personnelle)

4. Phase de reproduction

- 2 animaux ou + d'une même nature donne naissance à 1 animal de la même nature (exemple : 5 moutons donne 1 mouton)
- 1 nouveau né ne pouvant être hébergé est perdu

Fin de tour

- RAS

Fin de partie

Condition

- Après 8 tours (càd quand les 8 barrières en attente sont déjà placées et qu'aucune ne peut être ajoutée lors de la phase de remplissage)

Décompte

- Chaque animal : +1 point
- Si nombre animal d'une nature ≤ 3 : -3 points
- 8 à 10 moutons, 7 à 8 cochons, 6 à 7 vaches, 5 à 6 chevaux : +1 point
- 11 à 12 moutons, 9 à 10 cochons, 8 à 9 vaches, 7 à 8 chevaux : +1 point (ajouté au point précédent)
- Au-delà du nombre d'animaux indiqués précédemment : +1 point par animal supplémentaire
- Agrandissement de ferme entièrement utilisé : + 4 points (bâtiment **OU** auge **OU** espace clôturé)
- Bâtiments : **points notés** sur la tuile (entrepôt variable suivant matériaux en réserve)

Voir tranche de la boîte

Égalité

- Vainqueur : joueur n'étant pas le premier joueur de la 1^{ère} manche

