

# AGRICOLA EXPRESS v1.3

**Auteur :** Jesse McGatha

Inspiré par AGRICOLA de Uwe Rosenberg (Lookout Games)

*Ce jeu a été créé pour un concours de créations print & play autour des dés sur le site boardgamegeek. Il veut rendre hommage à Agricola, et n'a nullement l'intention de porter préjudice à l'éditeur et à sa marque déposée. Lookout Games a donné son autorisation pour la réalisation du jeu.*

## Vue d'ensemble

*Agricola express* est jeu pour 1 à 4 personnes, dans lequel les joueurs s'affrontent pour créer les meilleures fermes en sélectionnant des combinaisons de dés. Pour améliorer leur ferme, ils peuvent ajouter des pièces à leur maison ou changer sa structure pour la rendre plus confortable, cultiver et récolter des champs, construire des pâturages pour élever du bétail, rassembler des ressources naturelles, recourir à des aménagements ou à des savoir-faire extérieurs, agrandir leur famille...

Le jeu se termine après **3 récoltes**. A la fin de chacune, les joueurs comptent leurs points. A la fin du jeu, les scores marqués après chaque récolte sont ajoutés pour déterminer le vainqueur.

Chaque récolte se compose d'un certain nombre de **manches**. La première est composée de trois manches, la deuxième de deux manches et la dernière d'une manche.

Chaque manche se compose d'un certain nombre de **tours d'actions**. Les joueurs peuvent en avoir un nombre différent, car ils dépendent des naissances de chaque famille. Au début du jeu, chaque joueur commence avec deux actions qui représentent un homme et une femme travaillant à la ferme. Chaque bébé augmente le nombre d'actions de 1 dès la manche où il naît !

## Mise en place

Donnez à chaque joueur une fiche de score. Chacun marque dessus ce qu'il possède :

- une maison en bois
- 2 nourritures (N)
- 1 roseau, 1 bois, 1 brique et 1 pierre.

Ce sont les ressources de départ.

Assurez-vous que vous avez bien ces dés :

### • dés Ferme x2

2 Maisons, 2 Clotures, 2 Champs



### • dé Savoir-faire x1

Maire, Maçon, Cultivateur, Eleveur, Collecteur, Nourrice



## RESUME

**Joueurs :** 1 à 4

**Durée :** 45 - 60 minutes

6 manches :

- 3 manches puis récolte
- 2 manches puis récolte
- 1 manche puis récolte

Chaque manche, chaque joueur a :

- 2 actions minimum
- 1 action

supplémentaire par bébé

Dès la manche de la naissance du bébé, le joueur peut utiliser son action supplémentaire.

## Mise en place

Chaque joueur reçoit une fiche de score sur laquelle il marque ses ressources de départ :

- 1 maison en bois
- 2 Nourritures
- 1 roseau
- 1 bois
- 1 brique
- 1 pierre

Les 13 dés sont utilisés.

## Différents types de dés :

- 2 dés Ferme (orange)
- 1 dé Savoir-Faire (jaune)
- 1 dé Aménagement (rouge)
- 3 dés Produits (vert)
- 3 dés Matériaux (beige)
- 3 dés Animaux (marron)

### • dé Aménagement x1

Four, Cheminée, Vannerie, Menuiserie, Poterie, Tailleur de pierre.



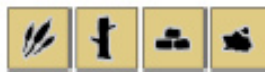
### • dés Produits x3

Nourriture, 2 Nourritures, Céréale, Légume



### • dés Matériaux x3

Roseaux, Bois, Brique, Pierre



### • dés Animaux x3

Mouton, Sanglier, Boeuf



## Tour d'un joueur

Durant leur tour, les joueurs choisissent une **action** qu'il réalise dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur. Si à son tour, un joueur ne peut plus faire d'action, il doit passer jusqu'à ce que tous les autres aient réalisé toutes les leur. Une nouvelle manche commence, et c'est le premier joueur qui débute.

A son tour, un joueur peut :

- soit considérer les dés **non écartés** par le joueur précédent comme son jet,
- soit jeter **tous** les dés.

Ensuite, il peut choisir d'utiliser le pouvoir d'un savoir-faire précédemment acquis. Plusieurs savoir-faire **ne peuvent pas** être utilisés lors d'une même action. En général, ils permettent au joueur de changer la face d'un ou plusieurs dés à sa guise. La nourrice fait exception à cette règle (v. paragraphe «Savoir-faire»).

Après avoir utilisé un savoir-faire ou non, le joueur **doit** choisir un groupe de dés qui lui permettront de récolter de la nourriture, récupérer des matériaux de construction, des animaux, un savoir-faire, construire des aménagements, de modifier sa ferme ou d'agrandir sa famille. (v. paragraphe «groupes de dés» pour les possibilités). Après avoir effectué son action et marqué ses gains sur sa fiche de score, le joueur écarte les dés qu'il a pris.

Les autres dés qui n'ont pas été écartés sont **laissés tels quels** : ils pourront être utilisés par les joueurs suivants s'ils ne veulent pas jeter tous les dés. C'est ensuite au prochain joueur de réaliser une action.

Il est possible qu'un joueur réalise plusieurs actions d'affilée : dans le cas, où un des joueurs a plus d'actions que tous les autres, ou si le dernier joueur devient premier joueur. Dans ce cas, ce joueur peut choisir un groupe de dés parmi ceux non écartés jusqu'à ce qu'il décide de jeter tous les dés.

**Important** : Les dés non écartés sont utilisables tant qu'un joueur ne décide pas rejeter tous les dés. C'est à dire que le premier joueur n'est pas obligé de rejeter tous les dés au début de la manche : il

### Premier joueur :

Pour la première récolte, le joueur qui commence est celui qui a gagné la dernière partie d'Agricola (ou par défaut, le dernier qui y a joué).

Pour les suivantes, c'est celui qui a le plus faible score.

### Résumé d'une manche :

Chaque joueur effectue une action, en commençant par le premier joueur, dans le sens horaire.

Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont effectué toutes leurs actions.. Ceux qui n'en ont plus doivent passer jusqu'à la fin de la manche.

### Déroulement d'un tour d'action :

1. On choisit soit de jeter tous les dés, soit d'utiliser les dés non écartés par les joueurs précédents.
2. On utilise un savoir-faire au maximum pour choisir les faces d'un type de dés.
3. On choisit un groupe de dés parmi ceux disponibles.
4. On enregistre les gains sur sa fiche de score.

### Remarques :

Si un joueur peut effectuer plusieurs actions d'affilée, il peut utiliser les dés qu'il n'a pas écartés lors de son action précédente.

A la fin d'une manche, les dés non écartés par le dernier joueur peuvent être utilisés au début de la nouvelle.

### Coûts des actions :

Ils sont résumés sur la fiche de score.

peut très bien prendre un groupe de dés parmi ceux non écartés.

## Groupes de dés

Il existe de nombreuses combinaisons possibles : elles dépendent de la face de chaque dé.

Certains groupes de dés ont un coût associé. Ces coûts peuvent être payés en dépensant des ressources déjà acquises (marquées sur la fiche de score) ou en utilisant les dés. Dans ce cas, le coût est **doublé**. Par exemple, si quelque chose coûte 1 Bois, le joueur pourrait soit rayer un Bois de sa fiche de score, soit utiliser 2 dés Ressources montrant du Bois s'ils sont disponibles. S'il n'y a pas assez de dés pour payer, le joueur doit payer en dépensant des ressources de sa fiche de score. Les coûts sont indiqués entre crochets ci-dessous.

Les groupes de dés comprennent :

### • Ajouter des pièces à sa maison

En choisissant une Maison (dé Ferme), le joueur peut payer 1 Roseau plus 1 ressource supplémentaire du type de sa maison (Bois, Argile ou Pierre) pour ajouter une nouvelle pièce. Les joueurs commencent avec une maison en bois. On peut construire autant de pièces que l'on veut, du moment qu'on a les bonnes ressources.



### • Améliorer sa maison

En choisissant une Maison (dé Ferme), il peut améliorer sa maison. Pour cela, il doit payer 2 Briques pour améliorer sa maison en bois, ou 2 pierres pour améliorer sa maison de briques en pierre. On peut passer en une seule action d'une maison en bois à une maison en pierre, en payant 2 briques et 2 pierres.



### • Faire un bébé

Si un joueur a plus de pièces dans sa maison que de bébés, il peut en choisissant une Maison (dé Ferme) faire un bébé. Cela ne coûte rien, et permet d'avoir une action supplémentaire dès cette manche. Au début du jeu, le joueur est obligé de construire une nouvelle pièce pour accueillir le premier bébé. On ne peut pas avoir plus de 4 bébés.



### • Semer un champ

Le joueur peut choisir un Champ (dé Ferme) pour avoir un nouveau champ dans son domaine. A ce moment, il peut y ajouter 1 Céréale ou 1 Légume de sa fiche de score ou d'un dé disponible. Dans les deux cas, il ajoute 2 unités de l'élément choisi sur sa fiche. Il n'est pas obligé de semer, et peut se contenter du champ. Ceci est gratuit.



## Actions des groupes de dés :

- Ajouter des pièces
- Améliorer sa maison
- Avoir un bébé
- Semer un champ
- Construire un pâturage
- Acquérir un savoir-faire
- Récupérer des produits
- Récupérer des animaux
- Récupérer des matériaux
- Construire un four ou une cheminée
- Construire un atelier

### Ajouter des pièces :

- Vous pouvez ajouter autant de pièces que vous voulez tant que vous payez.
- Ne peut pas être combiné avec les actions «améliorer» ou «avoir un bébé».

### Améliorer sa maison :

- Vous commencez avec une maison en bois sans pièce libre.
- Vous pouvez passer en une seule action d'une maison en bois à une maison en pierre, en payant 2 briques et 2 pierres.

### Avoir un bébé :

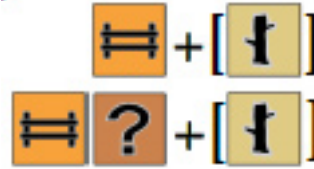
- Vous ne pouvez faire qu'un seul bébé en une seule action.
- Vous devez avoir une pièce libre pour accueillir le nouveau-né.

### Semer un champ :

- Vous ne pouvez prendre qu'un seul champ par action.
- Lorsque vous prenez un champ, vous pouvez y ajouter un Légume ou Céréale (dé ou fiche).
- Si vous semez, vous récupérez 2 Céréales ou 2 Légumes (selon ce que vous avez planté).

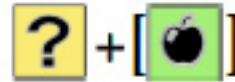
### • Construire un Pâturage

Le joueur peut choisir une Cloture (dé Ferme) et y ajouter un Bois pour construire un nouveau pâturage. Le nombre d'animaux dans chacun n'est pas limité, mais dans un même pâturage, les bêtes doivent être d'un même type. Lors de la construction, le joueur peut utiliser 1 animal d'un dé disponible pour le mettre dedans. Il peut aussi l'ajouter à un pâturage déjà construit vide ou qui accueille déjà ce type d'animal.



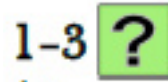
### • Acquérir un Savoir-Faire

En choisissant le dé Savoir-Faire et en payant 1 Nourriture, le joueur peut acquérir le savoir-faire indiqué sur le dé. S'il l'a déjà, il peut choisir celui qu'il veut (v. paragraphe «Savoir-faire»). Tous les joueurs peuvent acquérir tous les savoir-faire.



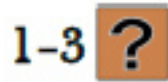
### • Récupérer des produits

Un joueur peut décider de récupérer 1 à 3 dés Produits qui montrent le même produit. Les faces Nourriture et 2 Nourritures sont considérées du même type. Lorsque vous payez de la nourriture avec les dés, vous pouvez également utiliser tous les dés Nourritures (1N et 2N).



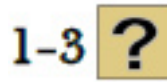
### • Récupérer des animaux

Un joueur peut choisir de garder 1 à 3 dés Animaux du même type. Il doit avoir un Pâturage construit pour les placer ou une cheminée pour les cuire immédiatement. Il peut aussi à ce moment-là, libérer un pâturage en cuisant ou en défaussant les animaux qu'il accueillait.



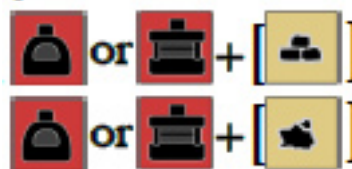
### • Récupérer des matériaux de construction

Un joueur peut choisir de récupérer 1 à 3 dés Matériaux du même type. Ajoutez-en un si vous avez construit l'Atelier correspondant.



### • Construire une Cheminée ou un Four

Un joueur peut choisir de construire une Cheminée ou un Four (dé Aménagement). Pour cela, il doit payer 1 Pierre ou 1 Brique. Si vous avez déjà construit un des deux, vous pouvez construire n'importe quel Aménagement avec un dé montrant un Aménagement déjà construit. *Exemple : vous avez lors d'une action précédente, construit un Four. C'est à vous de jouer : un Four est disponible, vous pouvez prendre ce dé pour construire un Atelier.*



### • Construire un Atelier

Le joueur peut construire n'importe lequel des quatre ateliers en choisissant un Atelier (dé Aménagement) et en payant 1 Bois. Vous

### Construire un pâturage :

- Lors de la construction, vous pouvez prendre un dé Animal.
- Chaque pâturage a un nombre illimité d'animaux du même type.

### Acquérir un savoir-faire :

- Vous pouvez avoir autant de savoir-faire que vous voulez.
- Tous les joueurs peuvent avoir des savoir-faire identiques.
- Prendre un savoir-faire déjà acquis permet d'en acquérir un autre de son choix.

### Récupérer des produits :

- Prenez 1 à 3 dés identiques
- 1 N et 2 N sont considérées comme identiques.

### Récupérer des animaux :

- Prenez 1 à 3 dés identiques
- Vous devez avoir un pâturage qui puisse accueillir les animaux
- Vous pouvez défausser ou cuire les animaux que vous récupérez ou ceux d'un pâturage pour le libérer.

### Récupérer des matériaux :

- Prenez 1 à 3 dés identiques

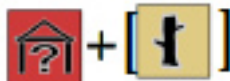
### Construire une cheminée ou un four :

- Prenez l'aménagement que vous voulez indiqué par le dé rouge.

### Construire un Atelier :

- Prenez un dé rouge indiquant un Atelier.

ne pouvez construire qu'un seul atelier du même type. Si vous choisissez de construire un type d'Atelier déjà construit, vous pouvez à la place construire n'importe quel Aménagement que vous n'avez pas.



## Savoir-faire

La plupart des savoir-faire permettent de choisir la face d'un ou plusieurs dés parmi ceux jetés ou non écartés. On ne peut utiliser **qu'un seul savoir-faire par action**. En revanche, s'ils font gagner des points lors de la récolte, on les comptabilise tous.

### • Le Maire

Le Maire permet à un joueur de payer 2 Nourritures pour choisir la face d'un dé Ferme. Il permet aussi de marquer 2 points par Champ en sa possession pendant chaque récolte.



### • Le Maçon

Il permet de choisir la face d'un dé Aménagement. Il permet aussi de marquer 1 point par Aménagement pendant chaque récolte.



### • Le cultivateur

Il permet de choisir la face de 2 dés Produits.



### • L'éleveur

L'éleveur permet de choisir la face de 2 dés Animaux.



### • Le collecteur

Il permet de choisir la face de 2 dés Matériaux



### • La Nourrice

Elle permet de diviser le coût de nourriture des bébés par 2, et fait marquer des points pour les bébés à chaque récolte.



## Aménagements

Les Aménagements vous permettent de créer de la nourriture ou de marquer des points en fonction de vos matériaux de construction.

### • le Four

Il permet de convertir 1 céréale en 2 Nourritures ou 1 Légume en 3 nourritures n'importe quand (y compris pendant la récolte).



### • La Cheminée

Elle permet de convertir 1 Mouton en 2 Nourritures, 1 Sanglier en 3 N ou 1 Boeuf en 4 N n'importe quand (y compris pendant la récolte).



### • La Vannerie

Elle permet d'ajouter 1 Roseau à vos dés disponibles. Vous pouvez

## Savoir-faire

- A utiliser après votre jet de dés ou avant de faire votre sélection (dés non écartés).
- 1 seul par action

### Maire :

- Payez 2 N pour choisir la face d'un dé Ferme.
- Marquez 2 points par champ.

### Maçon :

- Changez la face du dé Aménagement.
- Marquez 1 point par Aménagement.

### Cultivateur :

- Changez la face de 2 dés Produits

### Eleveur :

- Changez la face de 2 dés Animaux

### Collecteur ;

- Changez la face de 2 dés Matériaux

### Nourrice :

- Réduit la demande de nourriture des bébés de moitié.
- Fait marquer des points pour chaque bébé selon leur nombre.

### Four :

- Cuire céréales ou des légumes pour 2 ou 3 N n'importe quand.

### Cheminée :

- Cuire Mouton/Sanglier/Boeuf pour 2/3/4 N n'importe quand.

### Vannerie :

- 1 Roseau à récupérer ou dépenser
- 2 Roseaux = 2 points à chaque récolte

### Menuiserie :

- 1 Bois à récupérer ou à dépenser
- 2 Bois = 3 points à chaque récolte

le récupérer si vous choisissez de prendre des Roseaux, ou l'utiliser pour payer un coût de construction. Dans ce cas, il vous faut un dé montrant du Roseau, car le coût est doublé lorsqu'on paye avec les dés. Elle permet aussi de marquer 2 points pour chaque lot de 2 Roseaux lors de chaque récolte.



#### • La Menuiserie

Elle permet d'ajouter 1 Bois à vos dés disponibles. Vous pouvez le récupérer si vous choisissez de prendre du Bois ou l'utiliser pour payer un coût de construction. Dans ce cas, il vous faut un dé montrant du Bois, car le coût est doublé lorsqu'on paye avec les dés. Elle permet aussi de marquer 2 points pour chaque lot de 3 Bois à chaque récolte.



#### • La Poterie

Elle permet d'ajouter 1 Brique à vos dés disponibles. Vous pouvez la récupérer si vous choisissez de prendre des Briques, ou l'utiliser pour payer un coût de construction. Dans ce cas, il vous faut un dé montrant de la Brique pour une construction simple (four/cheminée) ou 3 dés Brique pour une construction double (améliorations), car le coût est doublé lorsqu'on paye avec les dés. Elle permet aussi de marquer 2 points pour chaque lot de 3 Briques à chaque récolte.



#### • Le Tailleur de pierres

Il permet d'ajouter 1 Pierre à vos dés disponibles. Vous pouvez la récupérer si vous choisissez de prendre des Pierres, ou l'utiliser pour payer un coût de construction. Dans ce cas, il vous faut un dé montrant de la Brique pour une construction simple (four/cheminée) ou 3 dés Brique pour une construction double (améliorations), car le coût est doublé lorsqu'on paye avec les dés. Elle permet aussi de marquer 2 points pour chaque lot de 2 Pierres à chaque récolte.



## Récolte

A chaque récolte, vous marquez des points selon ce que vous possédez dans votre ferme :

• **Nourrir** : D'abord, vous devez nourrir chaque membre de votre famille (couple de départ et bébés) avec 2 Nourritures chacun. Vous perdez 3 points pour **chaque** nourriture manquante. Si vous avez la Nourrice, les bébés ne consomment plus qu'une Nourriture.

• **Reproduction** : Chaque pâturage qui possède au moins 2 Animaux, vous fait gagner un animal du même type.

• **Décompte** : Marquez les points comme il est indiqué sur la fiche de score.

A la dernière récolte, on ajoute les points de chacune. Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur. Les ex-aequo sont départagés avec la nourriture restante. 85 points est le score à atteindre pour une partie solo.

## Poterie :

- 1 Brique à récupérer ou à dépenser
- 2 Briques = 3 points à chaque récolte.

## Tailleur de Pierre

- 1 Pierre à récupérer ou à dépenser
- 2 Pierres = 2 points à chaque récolte

## Récolte

- Nourrir chaque membre de la famille : 2 N/membre.
- -3 points par N manquante.
- 1 N/bébé si Nourrice
- Chaque pâturage qui possède au moins 2 Animaux, vous fait gagner un animal du même type.
- Comptez vos points.

## Vainqueur

- Celui qui a fait le plus de points en tout (sur les trois récoltes).
- Tout seul, vous devez atteindre 85 points.