



Agricola
Die Bauern und das liebe Vieh
Uwe Rosenberg
Lookout Games, 2012
2 spelers vanaf 10 jaar

Spelidee

De spelers kruipen in de rol van boeren die schapen, varkens, runderen en paarden fokken. Drie arbeiders staan de spelers ter beschikking om de dieren op de eigen boerderij onder te brengen. Stallen worden gebouwd, weides worden afgeboord en de eigen boerderij wordt vergroot. De kleine stallen worden verbouwd tot echte stallingen en de eigen bescheiden woonhut wordt omgebouwd tot een echt vakwerkhuis.

Elke ronde voeren de arbeiders telkens één actie uit. Alle acties die mogelijk zijn, worden overzichtelijk op het speelbord aangeduid. Het speciale is dat iedere actie per ronde slechts éénmaal kan worden benut. Omdat men de arbeiders om de beurt inzet, komt het er op aan om het goede moment te kiezen om de juiste en belangrijke actie uit te voeren.

Aan het einde wint die speler die de meeste dieren heeft gefokt en de meest waardevolle gebouwen bezit.

Spelmateriaal

ALS STANSMATERIAAL

- 1 speelbord;
- 2 boerderijplattegronden (voor elke speler één);
- 4 boerderijuitbreidingen;
- 4 stalkaartjes (de rugzijde is de stalling);
- 4 speciale gebouwen (vakwerkhuis, opslagplaats, schuilhut, slaapstal);
- 9 verschillende goederenkaartjes (3x 4 schapen, 1x 4 varkens, 1x 4 runderen, 1x 4 paarden, 1x 4 hout, 1x 4 steen en 1x 4 oeverriet);
- 1 startspelermarker.

UIT HOUT

- 2x 3 arbeiders in de spelerskleuren (blauw en rood);
- 26 grensstroken (geel);
- 22 schapen, 16 varkens, 13 runderen en 14 paarden;
- 17x hout, 15x steen en 5x schip;
- 10 gele voedertroggen.

BOVENDIEN

- 1 notitieblok;
- 2 grote plastic zakjes;
- 1 handleiding.

Spelvoorbereiding

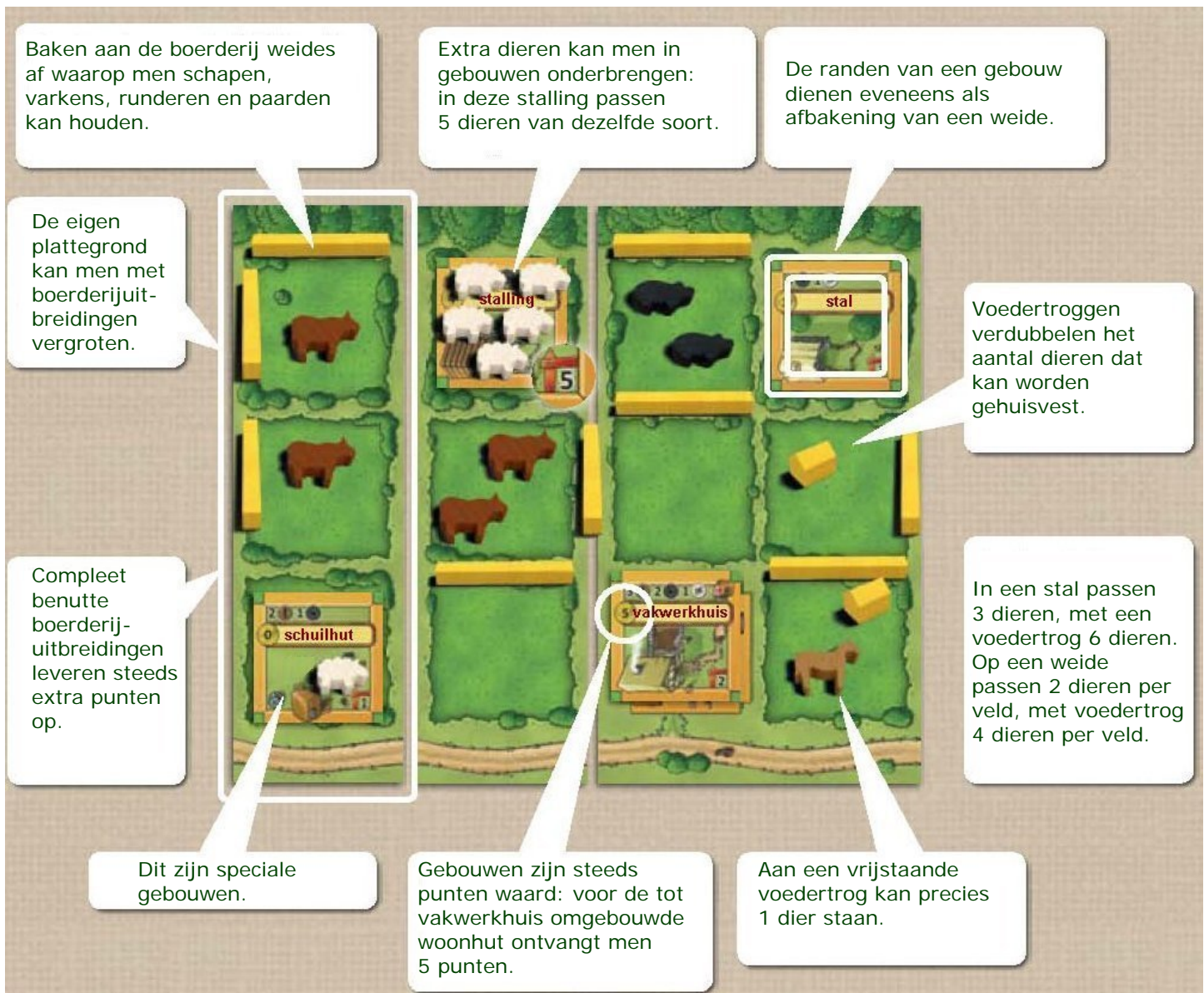
- ⇒ Het speelbord wordt in het **midden** van de tafel gelegd.
- ⇒ Iedere speler neemt één **boerderijplattegrond** en legt de plattegrond zo voor zich neer dat het woud zich bovenaan en de weg zich onderaan bevindt.
- ⇒ Leg de **4 speciale gebouwen** (vakwerkhuis, opslagplaats, schuilhut, slaapstal) naast elkaar.
- ⇒ Leg de **4 boerderijuitbreidingen**, de **10 voedertroggen** en de **4 stalkaartjes** aan de zijkant. De grondstoffen en de dieren worden gesorteerd en vormen de algemene voorraad.
- ⇒ Iedere speler ontvangt **9 grensstroken**. De resterende 8 grensstroken worden naast het speelbord gelegd in de buurt van het actieveld 'uitbreiding'.



Doel van het spel

Aan het einde van het spel wordt het resultaat gemeten van elke boerderij.

In de afbeelding hieronder kan men zien hoe een boerderij in de loop van het spel kan zijn uitgebouwd (de teksten in de kadertjes geven als een overzicht van wat men in dit spel kan verwachten).



Spelvolgorde

De spelers komen afwisselend aan de beurt om één van de acties uit te voeren die op het speelbord zijn aangeduid. De precieze uitleg over de actievelen vindt men vanaf pagina 7.

De regels voor het houden van dieren

Dieren kunnen zowel op weides als in gebouwen worden gehouden. Voedertroggen verhogen het aantal dieren dat kan worden gehouden.

Dieren houden op weides

Met de grensstroken kan men weides afbakenen. Op elke compleet afgebakende weide kan men **per veld tot 2 dieren** houden. Op elke weide kan men alleen dieren van dezelfde soort houden.



Voorbeeld

Op deze weide is er plaats voor maximaal vier dieren van dezelfde soort.

AANDACHT

*Het is toegelaten om weides **nog niet compleet** af te bakenen. Maar weides die niet compleet zijn afgebakend kunnen nog geen dieren bevatten.*

Het is totaal onbelangrijk of de afbakening met hout (als afrastering) of met steen (als muur) is gebouwd. Men kan en moet dit achteraf ook niet kunnen onderscheiden.

Dieren houden in gebouwen

Ook in gebouwen kan men dieren houden. Gebouwen kunnen op velden worden opgericht waarop nog geen gebouwkaartje ligt. De oprichting van een gebouw vergemakkelijkt het afbakenen van weides aangezien op elk gebouwkaartje al **4 grensstroken** zijn getekend.



Voorbeeld

Omdat de speler zonet een stal heeft gebouwd, heeft hij nu voor de afbakening van zijn weide maar 4 grensstroken nodig in plaats van 5.

Hou er wel rekening mee dat men niet al te veel grensstroken in het spel ter beschikking heeft !

Wanneer speciale gebouwen aan al gelegde grensstroken worden aangebouwd, ... leveren die geen extra nu aan de al getekende grensstroken op het gebouw. ... mogen de al gelegde grensstroken **niet** in de eigen voorraad worden teruggelegd.

Elke speler bezit aan het begin van het spel één gebouw: de eigen woonhut.

De woonhut

In de woonhut kan de speler precies 1 dier houden (het huisdier). Dankzij het speciale gebouw 'vakwerkhuis' (zie pagina 9) kan men de eigen woonhut uitbreiden en op die manier plaats bieden voor meer dieren.



Stallen en stallingen

In elke stal kan men **tot 3 dieren van dezelfde soort** houden. Men kan zijn stal verbouwen tot een stalling. In een stalling kan men **tot 5 dieren van dezelfde soort** houden.

- Een stal kost 3 steen en 1 oeverriet. Het verbouwen van een stal tot een stalling kost naar keuze 5 steen of 5 hout.
- Draai het kaartje van de zijde stal naar de zijde stalling.
- Naast de gewone stalling is er met de slaapstal (zie pagina 10) nog een bijzondere soort stalling in het spel. De slaapstal is één van de speciale gebouwen.

Speciale gebouwen

Naast de stallen en de stallingen zijn er dus ook nog speciale gebouwen. De woonhut, van waaruit de speler start, wordt gerekend bij de speciale gebouwen net zoals het vakwerkhuis, de opslagplaats, de schuilhut en de slaapstal.

Hoeveel dieren er in een speciaal gebouw kunnen worden ondergebracht, wordt vermeld **onderaan rechts** op het kaartje.



Gebouwen mogen ook in compleet afgebakende weides worden gebouwd.

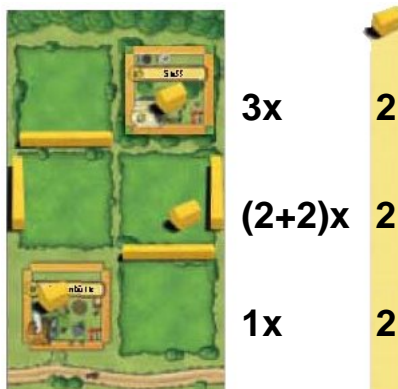


Voorbeeld

Deze weide die drie velden groot is, wordt gedeeld door de bouw van de stal. Voordien bood ze plaats aan 6 dieren van dezelfde soort. Na de bouw van de stal is er nu plaats voor $2 + 3 + 2 = 7$ dieren van maximaal 3 verschillende soorten.

Dieren houden met voedertroggen

Op weides zoals ook in alle gebouwen **verdubbelt een voedertrog** het aantal dieren die daar gehouden kunnen worden.



Voorbeeld

Met een voedertrog kunnen er 6 dieren in een stal.

Op een weide die bestaat uit 2 velden kunnen er 8 dieren worden gehouden. Ook in de woonhut verdubbelt de voedertrog het aantal dieren dat daar kan worden gehouden.

Een voedertrog op een leeg veld dat niet behoort tot een compleet afgebakende weide, kan **precies 1 dier** bevatten.



Voorbeeld

Aan deze vrijstaande voedertrog kan één paard zich lekker volvreten met het lekkere voer.

Op elk veld (bebouwd of niet bebouwd) kan **maximaal 1 voedertrog** worden neergepoot.

- Omdat op ieder veld een voedertrog kan worden gezet, passen op weides die meerdere velden bevatten ook meerdere voedertroggen (per veld 1 voedertrog).



Voorbeeld

Dankzij de 2 voedertroggen is er op deze weide, die uit 2 velden bestaat, plaats voor maximaal 16 dieren van dezelfde soort.

De capaciteit van de weide wordt dus tweemaal na elkaar verdubbeld.

- Het is toegelaten om een veld, waarop al een voedertrog staat, achteraf af te bakenen zodat de functie van de voedertrog onmiddellijk wijzigt.
- Het is toegelaten om op een veld met een voedertrog een stal of een ander gebouw op te richten. De voedertrog blijft behouden en de functie van de voedertrog wijzigt onmiddellijk.
- Een stal met een voedertrog kan in de loop van het spel worden omgebouwd tot een stalling met voedertrog. De voedertrog blijft dus behouden.

Belangrijke basisregel

Wat gebouwd is, is gebouwd en kan achteraf niet meer worden verschoven.

Dieren daarentegen kunnen wel lopen. Men mag **dieren te allen tijde ergens anders onderbrengen** of van de boerderij wegnemen. Het elders onderbrengen van dieren is ook nodig om de plaats die men ter beschikking heeft, op de best mogelijke wijze te benutten.

Spelverloop

De spelers loten wie er mag beginnen.

Het spel loopt over 8 rondes. Een ronde bestaat uit 4 fases.

1. Aanvulfase

Aan het begin van iedere ronde worden bepaalde goederenvelden op het speelbord met de daar afgebeelde goederen aangevuld (ook als er uit vorige rondes nog goederen liggen). Deze actievelden zijn te herkennen aan de **aanvulpijl**.



aanvulpijl

Op de actievelden zonder aanvulpijl worden er geen goederen gelegd.

De afbeelding "goederen 1 (goederen 2)" op de plattegronden betekent dat men, indien het actieveld leeg is, het goed afgebeeld onder 1 neerlegt, in het andere geval het goed 2 dat tussen haakjes staat.



Voorbeeld

In ronde 1 wordt op het actieveld "1 oeverriet (1 schaap)" 1 oeverriet gelegd.

Zolang dat actieveld niet wordt benut, komt in de volgende rondes telkens 1 schaap erbij.

Zodra het actieveld wordt benut en leeg geruimd, wordt in de daarop volgende aanvulfase opnieuw 1 oeverriet op het actieveld gelegd.

Het is belangrijk dat men het aanvullen van de gele grensstroken op het actieveld "uitbreiden" niet vergeet omdat deze grensstroken meetellen voor de acht rondes dat het spel duurt.

2. Arbeidstijd

Beginnend met de startspeler zet men steeds afwisselend precies één arbeider aan het werk. De actie die op het gekozen actieveld is afgebeeld, wordt **onmiddellijk uitgevoerd**.

BELANGRIJK

Bezette actievelden zijn voor andere arbeiders tot het einde van de arbeidstijd geblokkeerd. Zodra alle zes arbeiders zijn ingezet, eindigt de arbeidstijd.

TIP voor ouders die spelen met een kind

In het team dat samen met een kind speelt, laat de ouder het kind steeds kiezen tussen twee actievelden. Wat er op de boerderij gebeurt, spreken ze samen af.

Als men een actieveld benut waarop goederen liggen, neemt men de goederen die daar liggen. Het is **niet toegelaten** een actieveld te bezetten zonder de functie van het actieveld te benutten.

Grondstoffen die men ontvangt, worden in de eigen voorraad gelegd, **dieren moeten op de plattegrond van de boerderij** worden ondergebracht. Dieren die niet kunnen worden geplaatst, lopen onmiddellijk weg en komen terug in de algemene voorraad. Weides, stallen en voedertroggen helpen de spelers om dit te verhinderen (zie onder de regels van dieren houden).

3. Thuiskomst

Na het beëindigen van de arbeidstijd, keren alle arbeiders terug naar de boerderij.

4. Vermeerderingsfase

Aan het einde van **iedere ronde** vermeerderen de dieren zich. Een speler die **minstens 2 dieren van dezelfde soort heeft**, ontvangt **één dier** van dezelfde soort **erbij**.

AANDACHT

*Iedere speler kan **per vermeerderingsfase slechts maximaal 1 schaap, 1 varken, 1 rund en 1 paard erbij krijgen***

Voorbeeld

Ook wie 2 schapen op een weide heeft en op een andere weide ook 2 schapen heeft, krijgt toch maar 1 schaap erbij.

Nieuwgeboren dieren die niet op de boerderij kunnen worden ondergebracht, lopen meteen weg en komen terug in de algemene voorraad.

Startspeler

In dit spel wisselt de startspeler niet automatisch. De speler moet een bepaalde actie doorvoeren om de startspelermarker te ontvangen. Deze bevindt zich bovenaan links op het speelbord.

De actievelden op het speelbord



Startspeler en 1 hout

Neem de startspelermarker en neem bovendien ook nog alle hout dat op dit veld ligt en leg dit in de eigen voorraad.



3 hout

Neem alle hout dat op dit veld ligt en leg dit in de eigen voorraad.



1 steen

Neem alle steen dat op dit actieveld ligt en leg dit in de eigen voorraad.



2 steen

Neem alle steen dat op dit actieveld ligt en leg dit in de eigen voorraad.



Afrastering

Leg zoveel grensstroken op de eigen boerderij als men zelf wil.

Men kan alleen grensstroken uit de eigen voorraad leggen.

Voor elke gelegde grensstrook betaalt men 1 hout.



Muren

Leg zoveel grensstroken op de eigen boerderij als men zelf wil. Men kan alleen grensstroken uit de eigen voorraad leggen. Het leggen van 2 grensstroken is gratis.

Voor elke volgende gelegde grensstrook betaalt men 2 steen.



Grondstoffen

Neem 1 hout, 1 steen en 1 oeverriet uit de algemene voorraad en leg die in de eigen voorraad. (Dit veld is **geen** aanvulveld !)



Uitbreiden

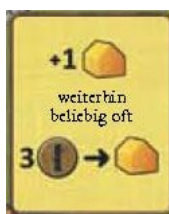
Neem een boerderijuitbreiding en leg die naar keuze links of rechts passend aan de eigen boerderij. Als extra ontvangt men alle gele grensstroken die op dit actieveld liggen en men legt die in de eigen voorraad.

Aandacht: Men mag deze grensstroken in deze actie nog niet verbouwen !



Stallenbouw

Bouw 1 stal. Dit kost 3 stenen en 1 oeverriet. Een stal kan op elk boerderijveld worden gebouwd waarop nog geen gebouwkaartje ligt (het kan dus ook worden gebouwd op een veld waarop al een voedertrog staat).



Voedertrog

Bouw kosteloos 1 voedertrog. Deze kan op elk boerderijveld worden gebouwd waarop zich nog geen voedertrog bevindt. Met deze actie kan men ook nog extra voedertroggen bouwen op voorwaarde dat men dan voor elke voedertrog 3 hout betaalt.



Dorpsvijver

Neem het ene oeverriet dat op dit actieveld ligt en leg dit in de eigen voorraad.

Neem als extra alle schapen die op dit actieveld liggen. Men moet de schapen op de eigen boerderij onderbrengen ofwel terugleggen in de algemene voorraad.



Varkens- en schapenfokkerij

Neem alle dieren die op dit actievelde liggen en geef ze een plaats op de eigen boerderij. Dieren die men niet kan of niet wil onderbrengen, worden terug in de algemene voorraad gelegd (eventueel dus ook alle dieren van dit actievelde).



Stalling

Het kost 5 stenen of 5 hout (maar geen mixvorm zoals bijvoorbeeld 3 hout en 2 stenen) om een gebouwkaartje 'stal' op de rugzijde 'stalling' te draaien. Deze actie kan men met zoveel stallen uitvoeren als men wil (telkens 5 stenen of 5 hout). Stallen kunnen 3 en stallingen kunnen 5 dieren herbergen. Een stal met een voedertrog behoudt de voedertrog na de ruil.



Speciale gebouwen

Dit actievelde is dubbel. Er kunnen dus per ronde tot 2 arbeiders een speciaal gebouw oprichten, ook 2 arbeiders van dezelfde speler. Steeds wanneer een speler het actievelde 'speciaal gebouw' benut, bouwt hij **maximaal 1** speciaal gebouw dat in de vitrine ligt, op voorwaarde dat hij de bouwkosten betaalt en het speciaal gebouw op een boerderijveld legt.



Runder- en varkensfokkerij

Neem alle dieren die op dit actievelde liggen en geef ze een plaats op de eigen boerderij. Dieren die men niet kan of niet wil onderbrengen, worden terug in de algemene voorraad gelegd (eventueel dus ook alle dieren van dit actievelde).



Paarden- en schapenfokkerij

Neem alle dieren die op dit actievelde liggen en geef ze een plaats op de eigen boerderij. Dieren die men niet kan of niet wil onderbrengen, worden terug in de algemene voorraad gelegd (eventueel dus ook alle dieren van dit actievelde).

Te weinig spelmateriaal

In vele partijtjes kan het gebeuren dat **dieren** en **grondstoffen** schaars worden. Daarom zijn er kartonnen markers die een grote hoeveelheid van afzonderlijke goederen voorstellen. Uiteraard kunnen die te allen tijde terug in afzonderlijke goederen worden omgeruild.

Het verloopt wel anders met de **voedertroggen** (hiervan zijn er 10), **stalkaartjes** (hiervan zijn er 4) en **boerderijuitbreidingen** (hiervan zijn er 4). Zodra deze zaken zich allemaal in het spel bevinden, kunnen geen andere meer worden behaald.

Informatie over de speciale gebouwen

Vakwerkhuis (kosten: 3 hout, 2 stenen en 1 oeverriet / punten: 5)

Met het gebouw 'vakwerkhuis' wordt de woonhut verbouwd. Het is niet toegelaten om het vakwerkhuis op een ander boerderijveld te bouwen. In het vakwerkhuis kan men **tot 2 dieren** van dezelfde soort houden.

Opslagplaats (kosten: 2 hout, 1 oeverriet / punten: ½ punt per eigen grondstof)

Alleen de grondstoffen die zich in de voorraad van de opslagplaatsbezitter bevinden, worden geteld. Er wordt niet afgerond en dus kunnen er ook halve punten worden behaald. In de opslagplaats kan men **geen dieren** houden.

Schuilhut (kosten: 2 hout en 1 steen / punten: 0)

De speler die een schuilhut bouwt, neemt onmiddellijk na de bouw ervan **1 dier naar keuze** uit de algemene voorraad en plaatst dit dier in zijn schuilhut of op een andere plaats op de boerderij. In de schuilhut kan men **1 dier** houden.

Slaapstal (kosten: naar keuze 3 hout of 3 stenen / punten: 2)

De slaapstal is eveneens een vorm van een stal die echter op het actieveld 'speciaal gebouw' wordt opgericht. De speler die een slaapstal bouwt, legt het stalkaartje dat door de slaapstal wordt geruild terug in de algemene voorraad. Dit stalkaartje is vanaf dan terug beschikbaar voor de beide spelers. De speler die de slaapstal bouwt, neemt onmiddellijk na de bouw ervan naar keuze **1 rund of 1 paard** uit de voorraad en plaatst dit dier op zijn boerderij. In de slaapstal kan men **tot 5 dieren** van dezelfde soort houden.

Einde van het spel en waardering

Het spel eindigt na 8 rondes. In welke ronde men zich bevindt, kan men goed herkennen aan de gele grensstroken in de algemene voorraad omdat in iedere ronde één van deze stroken in het spel komt. Aan het einde van het spel worden de punten genoteerd.

Voor elke diersoort wordt er genoteerd hoeveel punten men heeft behaald. Elk dier is 1 punt waard. Na deze notering heeft men de tussenstand van de dieren.

Daarna worden de speciale punten genoteerd die kunnen worden afgelezen op de tabel aan de zijkant van de doos.

Hou er ook rekening mee dat men per diersoort, waarvan men er minder dan 3 stuks heeft, telkens 3 minpunten ontvangt.

Vanaf het 13de schaap, het 11de varken, het 10de rund en het 9de paard ontvangt men voor elk dier van deze soort een extra punt.

Het aantal speciale punten kan zo worden genoteerd.

Voor elke boerderijuitbreiding waarbij **alle 3 boerderijvelden** worden benut, ontvangt men **4 punten**.

Een boerderijveld is benut als het met een gebouw is bezet, tot een compleet afgebakende weide behoort en/of met een voedertrog is bebouwd.

Een boerderijveld is niet benut zolang een deel uitmaakt van een niet of onvolledig afgebakende weide. Voor een boerderijuitbreiding die niet volledig is benut, ontvangt men geen punten (ook geen minpunten).

Het speelt bij de waardering van de boerderijuitbreidingen geen rol of de startplattegrond volledig werd benut of niet.

Voor gebouwen ontvangt men het afgedrukte aantal punten (gebouwen zijn stallen, stallingen en speciale gebouwen).

Bij het speciale gebouw 'opslagplaats' hangen de punten af van het aantal grondstoffen in de eigen voorraad.

Winnaar van het spel

De speler die in het totaal van de categorieën dieren, speciale punten, boerderijuitbreidingen en gebouwen de meeste punten heeft behaald, wint het spel. Bij een gelijke stand wordt die speler winnaar die **in ronde 1 niet de startspeler** was.

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
18 oktober 2012