

Uwe Rosenberg AGRICOLA

LES FERMIERS DE LA LANDE

LA
BIG
BOX

par Uwe Rosenberg,
pour 2 joueurs à partir de 10 ans



PRINCIPE DU JEU

Vous êtes des fermiers et élevez des moutons, des cochons, des vaches et des chevaux. Trois ouvriers agricoles vous aident à vous occuper des animaux dans votre ferme. Lors de chaque tour, vous placez vos ouvriers à tour de rôle sur les cases à votre disposition pour clôturer des pâturages, construire des stalles et des étables, et améliorer votre ferme. À l'issue de la partie, le joueur qui a le score le plus élevé remporte la victoire.

À PROPOS DE CETTE ÉDITION

Agricola : Les Fermiers de la Lande a d'abord été publié en 2012. Cette édition Big Box est une édition révisée qui contient le jeu de base et ses deux extensions. Elle inclut aussi des marqueurs plus distinctifs pour les ressources et les ouvriers, qui remplacent les disques colorés d'origine. Les règles n'ont pas changé, mais certaines ont été reformulées, notamment sur les bâtiments spéciaux.

MATÉRIEL

Plateaux

- 1 plateau de jeu
- 2 plateaux ferme (un par joueur)
- 5 extensions de ferme



Tuiles

- 5 tuiles stalle/étable (recto/verso)
- 4 bâtiments spéciaux de base (à dos jaune)
- 54 bâtiments spéciaux (à dos vert)
- 1 marqueur de premier joueur
- 9 marqueurs de substitution de 4 unités chacun (3 pour le bois et 1 pour chaque autres ressources et animaux)



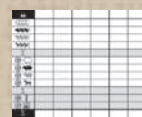
Éléments en bois

- 6 ouvriers (3 rouges et 3 bleus)
- 37 jetons ressources de construction (17 bois, 15 pierres et 5 roseaux)
- 65 jetons animaux (22 moutons, 16 cochons, 13 vaches et 14 chevaux)
- 10 auges jaunes
- 26 barrières jaunes



Divers

- 1 bloc de scores
- 5 sachets transparents de rangement
- Ce livret de règles



MISE EN PLACE

Pour votre première partie, effectuez la mise en place classique.

Plus tard, si vous souhaitez augmenter la difficulté du jeu et passer au Mode avancé, suivez les indications correspondantes lors de la mise en place des points 4 et 5. Cette version utilise des bâtiments spéciaux supplémentaires et donne plus de variété au jeu.

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Prenez chacun : un plateau ferme et placez-le devant vous (forêt en haut et route en bas), ainsi que 3 ouvriers d'une même couleur. Ce plateau représente la ferme de chaque joueur.
3. Prenez 9 barrières chacun. Les 8 barrières restantes sont placées à proximité du plateau de jeu. Elles correspondent aux 8 tours de jeu de la partie.
4. Placez à proximité du plateau : 4 extensions de ferme, 4 tuiles stalle/étable, 10 auges, et les jetons ressources de construction et animaux. Ils constituent la réserve générale.
Mode avancé : utilisez 5 extensions de ferme (au lieu de 4) et 5 tuiles stalle/étable (au lieu de 4).
5. Placez les 4 bâtiments spéciaux de base (à dos jaune) au bas du plateau de jeu.
Mode avancé : piochez 4 bâtiments spéciaux (à dos vert) au hasard et placez-les avec les quatre bâtiments spéciaux de base, soit un total de 8 bâtiments pour la partie.
Mode expert : ajoutez 8 bâtiments spéciaux au hasard, soit un total de 12 bâtiments.
6. Choisissez celui sera le Premier joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie d'Agricola est composé de 8 tours de jeu. Chaque tour est divisé en quatre phases :

- I. Réapprovisionnement
- II. Journée de travail
- III. Retour à la maison
- IV. Reproduction des animaux

1. Réapprovisionnement

Au début de chaque tour, vous devez réapprovisionner les cases du plateau marquées d'une flèche. Ajoutez les ressources ou les animaux indiqués sur la case même s'il en reste des tours précédents. Ce sont les **cases d'accumulation**.

Certaines cases indiquent également un animal entre parenthèses.

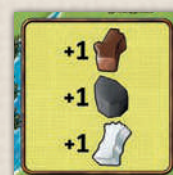
Si la case est vide : ajoutez un jeton de la ressource ou de l'animal marqué en haut.

Si la case contient au moins un jeton : ajoutez un jeton de l'animal indiqué entre parenthèse.

Note : vous ne devez pas réapprovisionner les cases sans flèche.



Exemple : cette case reçoit 1 pierre par tour.



Note : cette case n'est pas une case d'accumulation.



Exemple : au premier tour, vous placez 1 roseau sur cette case. Lors des tours suivants, tant qu'aucun joueur n'a ramassé ce qu'il trouve sur cette case, vous ajoutez 1 mouton au lieu de 1 roseau. Une fois la case vidée, au prochain tour, il faudra ajouter 1 roseau.



Exemple : cette case reçoit une barrière jaune par tour. Les barrières servent aussi de compte-tours, celles qui restent en réserve indiquent le nombre de tours restant à jouer.

II. Journée de travail

C'est la partie centrale du jeu. En commençant par le premier joueur, puis à tour de rôle, chaque joueur place un de ses ouvriers sur une case et en résout les effets, jusqu'à ce que tous les ouvriers aient été placés.

Lorsque vous placez un ouvrier sur une case, vous résolvez **immédiatement** la ou les actions que cette case vous permet de faire.

Lorsque vous placez un ouvrier sur une case, vous devez au moins faire l'une des actions indiquées sur la case (voir Les cases du plateau, page 6).

Lorsqu'un ouvrier se trouve sur une case, il la bloque pour le reste du tour (aucun autre ouvrier ne peut s'y rendre). La Journée de travail se termine lorsque les six ouvriers ont été placés.

Lorsque vous placez votre ouvrier sur une case d'accumulation, vous récupérez tout ce qui se trouve sur cette case. Les ressources de construction (bois, roseau et pierre) vont dans votre stock, qui n'est pas limité. Les animaux doivent être placés dans votre ferme, sinon ils s'enfuient et regagnent la réserve générale.

Les pâturages, certains bâtiments et les auges permettent d'accueillir les animaux (voir Élever les animaux, page 3).



III. Retour à la maison

À l'issue de la Journée de travail, les ouvriers rentrent dans leur ferme.

IV. Reproduction des animaux

Cette phase peut être jouée simultanément par les deux joueurs.

À la fin de chaque tour, vos animaux se reproduisent. Si vous avez **au moins 2 animaux** du même type, vous recevez un nouvel animal de ce type. Vos animaux se reproduisent même s'ils n'occupent pas la même case. Par contre, vous devez pouvoir accueillir le petit qui vient de naître, sinon il s'enfuit.

Note : dans une même phase de Reproduction, vous ne pouvez avoir qu'une naissance par type d'animal (1 mouton, 1 cochon, 1 vache et 1 cheval).



Exemple : même si vous avez 2 moutons dans une stalle et 2 moutons dans l'autre, il n'y aura qu'un nouveau mouton lors de cette phase de Reproduction.

Fin de du tour

Le tour se termine juste après la phase de Reproduction des animaux. Une fois le tour fini, passez alors à la phase de Réapprovisionnement du tour suivant. A l'issue du 8^e tour, passez au décompte des points (voir Fin de partie page 8).

Note : vous ne changez pas automatiquement de premier joueur à la fin de chaque tour. Pour devenir premier joueur, il faut placer un ouvrier sur la case Premier joueur + 1 bois (voir page 6).

ÉLEVER LES ANIMAUX

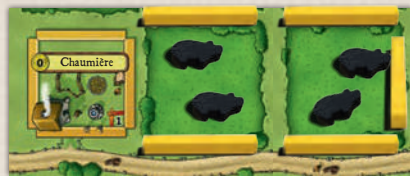
Les animaux peuvent être accueillis dans des pâturages et dans certains bâtiments. Les auges permettent d'en accueillir encore plus. Si vous ne pouvez pas accueillir un animal, celui-ci retourne à la réserve générale.

Pâturages

Vous pouvez accueillir vos animaux dans des pâturages. Pour cela, fermez une ou plusieurs cases de votre ferme avec des barrières. Le mur d'un bâtiment compte comme une barrière, il n'est pas nécessaire de rajouter une barrière jaune en plus. Vous pouvez également diviser un pâturage existant en ajoutant des barrières intérieures ou des bâtiments.

Chaque case de pâturage peut accueillir deux animaux. Tous les animaux d'un même pâturage doivent être du même type.

Vous avez le droit d'avoir un pâturage partiellement fermé. Mais, il ne pourra pas accueillir d'animaux.



Exemple : ce pâturage est constitué de 2 cases de ferme fermées par 5 barrières. Le mur droit de la chaumière fait office de 6^e barrière. Le pâturage peut accueillir 4 animaux du même type.

Deux cases action vous permettent de placer des barrières : *Clôtures* et *Murets* (voir page 6). Les clôtures sont construites avec du bois et les murets avec de la pierre, mais il n’y a pas de différence physique dans le jeu.

Vous ne pouvez utiliser que les barrières de votre stock. Vous commencez la partie avec 9 barrières. Pour en récupérer d’autres, utilisez la case action *Extension* (voir page 7). Le nombre de barrières est limité et une fois posée, une barrière ne peut plus être déplacée.

Bâtiments

■ Vos bâtiments peuvent aussi accueillir des animaux. Il existe trois types de bâtiments : les bâtiments spéciaux, les stalles et les étables. Ils peuvent être construits en posant un ouvrier sur les cases correspondantes du plateau de jeu (voir Les cases du plateau, page 6).

Bâtiments spéciaux

Vous commencez la partie avec la **Chaumière** directement imprimée sur votre ferme et permettant d’accueillir 1 animal. Plusieurs bâtiments (par exemple la Maison à colombages) vous permettront de l’améliorer pour accueillir davantage d’animaux.



Coût	3 / 3	→	Prérequis
Valeur	2	Étable ouverte	Nom
	Immédiatement +1		Effet
	5		Capacité

La plupart des bâtiments spéciaux peuvent accueillir des animaux du même type (voir leur capacité). Certains ont des effets immédiats au moment où le bâtiment est construit, d’autres ont des effets permanents jusqu’à la fin de la partie (voir Annexe page 9).

Stalles et Étables

Les stalles et les étables occupent le recto et le verso de la même tuile. Vous devez toujours construire une stalle avant de l’améliorer en étable (c’est le prérequis).



Une stalle peut accueillir jusqu’à 3 animaux du même type (capacité). Chaque stalle coûte 3 pierres et 1 roseau (coût). Elle rapporte 1 point au décompte final (valeur).

Améliorer une stalle en étable coûte 5 bois ou 5 pierres (coût). **Une étable** peut accueillir jusqu’à 5 animaux du même type (capacité). Elle rapporte 4 points au décompte final (valeur).



■ Pour construire un bâtiment, vous devez respecter certains critères.

Vous pouvez construire un bâtiment sur :

- une case sans bâtiment ;
- une case contenant une auge ;
- un pâturage fermé ou non. Vous pouvez laisser un pâturage ouvert sur un côté et placer un bâtiment pour le fermer (le mur servant de barrière). Ou placer le bâtiment dans un pâturage déjà fermé. Dans ce cas, vous n’avez pas le droit de récupérer les barrières déjà posées. Les barrières du bâtiment n’apportent rien de plus.

Note : une fois construit, un bâtiment ne peut pas être déplacé.



Exemple : avec la stalle et la chaumière, vous n’avez besoin que de 4 barrières (au lieu de 6) pour fermer ce pâturage.



Exemple : en construisant la stalle, le pâturage a été coupé en deux (un pâturage de chaque côté du bâtiment). Cette configuration permet maintenant d’accueillir 7 animaux (2+3+2) qui peuvent être de type différents (les trois cases étant distinctes). Soit un de plus par rapport au pâturage initial de trois cases (3x2=6).

Auges

Placez une auge permet d'augmenter la capacité d'accueil de la case. Vous ne pouvez placer qu'une seule auge par case de ferme.

- **Sur une case non fermée** : une auge permet d'accueillir un animal.

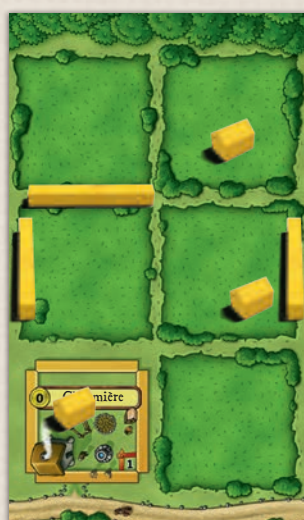


Exemple : grâce à l'auge, cette case peut accueillir un cheval.

- **Dans un bâtiment ou un pâturage** : une auge permet de doubler le nombre d'animaux (de même type) que vous pouvez accueillir. Vous pouvez placer plusieurs auges dans un même pâturage (une auge par case uniquement). Les effets des auges sont alors cumulatifs.



Exemple : grâce aux 2 auges, la capacité de ce pâturage (4 animaux) est doublée deux fois, permettant d'accueillir jusqu'à 16 animaux (4x2x2) de même type.



$$3 \times 2 = 6$$

$$(2+2) \times 2 = 8$$

$$1 \times 2 = 2$$

Exemple : une auge placée dans la stalle permet d'accueillir jusqu'à 6 animaux.

Dans ce pâturage, elle permet d'accueillir jusqu'à 8 animaux.

Et, dans la chaumière, elle permet d'accueillir 2 animaux.

- **Si une auge est sur une case** :

Vous avez le droit de fermer un pâturage autour d'une auge déjà posée. L'effet de l'auge s'applique alors au pâturage que vous venez de fermer.

Vous pouvez poser une stalle ou un bâtiment spécial sur une auge. L'auge reste sur la case et s'applique au bâtiment. Vous pouvez améliorer une stalle équipée d'une auge, en étable équipée d'une auge.

Déplacer des animaux

A tout moment, vous avez le droit de réorganiser la disposition de vos animaux ou de les retirer de votre ferme. Déplacer des animaux peut vous permettre de tirer le meilleur parti de la place dont vous disposez.



Exemple : vous venez de récupérer un cochon et un mouton. Pour les accueillir, vous pouvez remplacer le cochon qui occupait la chaumière par votre mouton, et mettre vos deux cochons dans le pâturage.

LES CASES DU PLATEAU

Murets

Lorsque vous placez un ouvrier sur cette case, prenez jusqu'à 2 barrières de votre stock et placez-les gratuitement sur votre ferme (vous **devez** au moins en placer une). Vous pouvez placer des barrières supplémentaires, toujours de votre stock, pour un coût de 2 pierres par barrière.

(Pour plus d'information, voir *Pâturage* page 3).

Clôtures

Lorsque vous placez un ouvrier sur cette case, prenez autant de barrières de votre stock que vous le souhaitez et placez-les sur votre ferme pour un coût de 1 bois par barrière (vous **devez** en placer au moins une).

(Pour plus d'information, voir *Pâturage* page 3).

Auges

Lorsque vous placez un ouvrier sur cette case, prenez gratuitement une auge dans la réserve générale et placez-la sur une case de votre ferme. Vous pouvez aussi placer des auges supplémentaires pour un coût de 3 bois par auge. Une auge peut être placée sur n'importe quelle case (vide, pâturage ou bâtiment) qui n'en contient pas déjà une.

(Pour plus d'information, voir *Auges* page 5).

Stalle

Lorsque vous placez un ouvrier sur cette case payez 3 pierres et 1 roseau, et prenez une tuile Stalle/Étable. Placez la tuile face Stalle visible sur une case de votre ferme qui ne contient pas de bâtiment (elle peut contenir une auge qui restera en place). Vous ne pouvez construire qu'une seule stalle par tour avec cette case.

(Pour plus d'information, voir *Bâtiments* page 4).

Étable

Lorsque vous placez un ouvrier sur cette case, retournez autant de tuiles Stalle de votre ferme que vous souhaitez (vous **devez** en retourner au moins une). Chaque tuile que vous retournez coûte 5 bois ou 5 pierres. Vous pouvez payer une tuile avec 5 bois et une autre avec 5 pierres, mais vous ne pouvez pas mixer les deux pour une même tuile. Les éléments (animaux ou auges) qui se trouvent sur la tuile y restent.

(Pour plus d'information, voir *Stalles* et *Etable* page 4).

Bâtiment spécial

Il y a deux cases de bâtiment spécial. Il peut y avoir deux constructions de bâtiment spécial dans le même tour, y compris par le même joueur. Lorsque vous placez un ouvrier sur ces cases, choisissez un des bâtiments spéciaux disponibles, payez le coût indiqué sur la tuile et placez-le sur une case de votre ferme qui ne contient pas de bâtiment (elle peut contenir une auge qui restera en place). Notez que certains bâtiments ont des prérequis que vous devez remplir. L'étable ouverte, par exemple, ne peut être construite qu'à la place d'une stalle. Vous ne pouvez construire qu'un seul bâtiment spécial par action.

(Pour plus d'information, voir *Bâtiments* page 4)

Premier joueur + 1 bois

Cette case accumule 1 bois par tour. Lorsque vous placez un ouvrier dessus, récupérez tout le bois qui s'y trouve. Prenez également le marqueur de premier joueur. Au prochain tour et tant que vous avez ce marqueur, vous êtes le premier à jouer lors de la Journée de travail (cela n'affecte pas le tour en cours).



3 bois

Cette case accumule 3 bois par tour. Lorsque vous placez un ouvrier dessus, récupérez tout le bois qui s'y trouve.

1 pierre

Cette case accumule 1 pierre par tour. Lorsque vous placez un ouvrier dessus, récupérez toutes les pierres qui s'y trouvent.

2 pierres

Cette case accumule 2 pierres par tour. Lorsque vous placez un ouvrier dessus, récupérez toutes les pierres qui s'y trouvent.

Ressources de construction

Lorsque vous placez un ouvrier sur cette case, prenez immédiatement 1 bois, 1 pierre et 1 roseau de la réserve générale.

Extension

Cette case accumule 1 barrière par tour. Lorsque vous placez un ouvrier dessus, récupérez toutes les barrières qui s'y trouvent. De plus, prenez une extension de ferme dans la réserve générale et placez-la à gauche ou à droite de votre ferme (alignez les illustrations de forêt et de route). Une fois ajoutée, l'extension fait partie de votre ferme. Toute règle se référant à votre ferme comprend les extensions que vous y avez ajoutées.

Roseau (+ mouton)

Cette case accumule 1 mouton par tour. Si elle est vide, elle reçoit 1 roseau à la place. Lorsque vous placez un ouvrier dessus, récupérez le roseau et les moutons qui s'y trouvent. Vous devez placer les moutons dans les emplacements qui peuvent les accueillir. Ceux que vous ne pouvez pas accueillir retournent à la réserve générale.

Cochon (+ mouton)

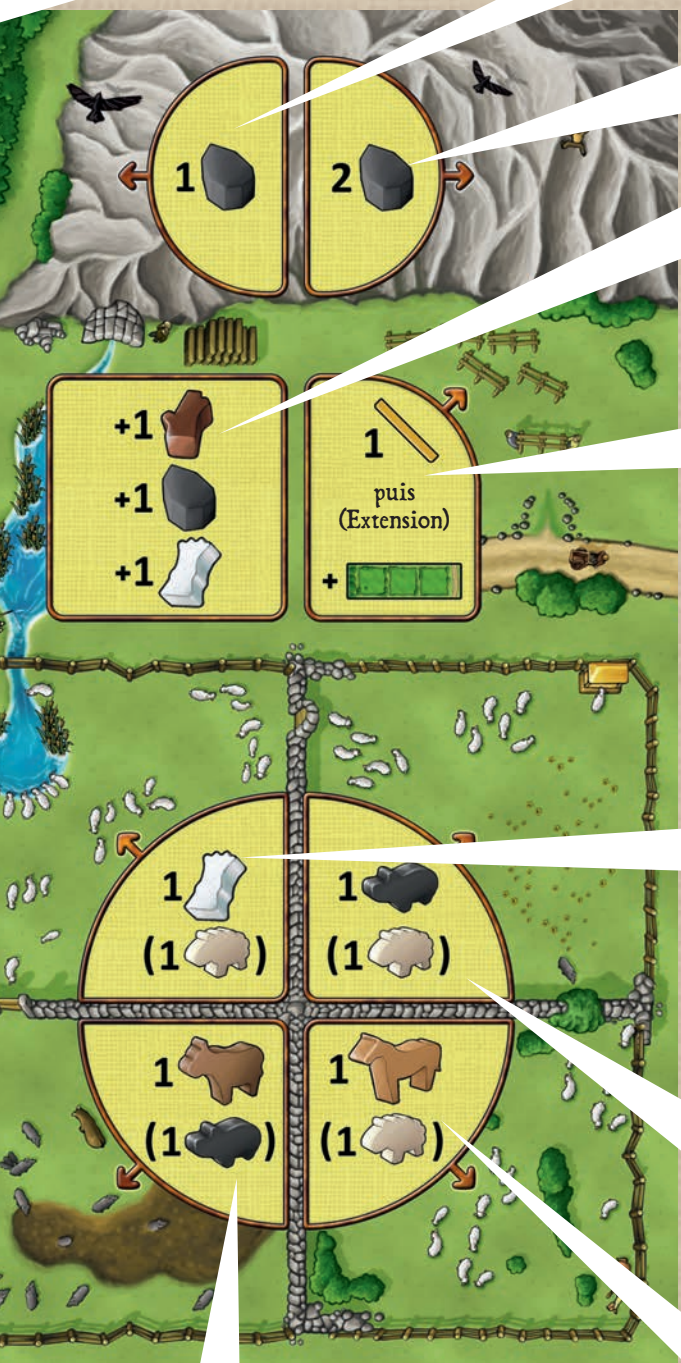
Cette case accumule 1 mouton par tour. Si elle est vide, elle reçoit 1 cochon à la place. Lorsque vous placez un ouvrier dessus, récupérez les animaux qui s'y trouvent. Vous devez placer ces animaux dans les emplacements qui peuvent les accueillir. Ceux que vous ne pouvez pas accueillir retournent à la réserve générale.

Cheval (+ mouton)

Cette case accumule 1 mouton par tour. Si elle est vide, elle reçoit 1 cheval à la place. Lorsque vous placez un ouvrier dessus, récupérez les animaux qui s'y trouvent. Vous devez placer ces animaux dans les emplacements qui peuvent les accueillir. Ceux que vous ne pouvez pas accueillir retournent à la réserve générale.

Vache (+ cochon)

Cette case accumule 1 cochon par tour. Si elle est vide, elle reçoit 1 vache à la place. Lorsque vous placez un ouvrier dessus, récupérez les animaux qui s'y trouvent. Vous devez placer ces animaux dans les emplacements qui peuvent les accueillir. Ceux que vous ne pouvez pas accueillir retournent à la réserve générale.



SI VOUS ÊTES À COURT DE PIÈCES

Il peut arriver que les animaux ou les ressources de construction se raréfient. Dans ce cas, utilisez les marqueurs de substitution qui représentent de plus grandes quantités d'animaux ou de ressources. Vous pouvez, à tout moment, échanger des ressources contre des marqueurs, ou inversement. Les animaux et ressources sont illimités.

Ce n'est pas le cas des auges (max. 10), des tuiles Stalle/Étable (4 ou 5), des extensions de ferme (4 ou 5) et des bâtiments spéciaux disponibles (4, 8 ou 12). Une fois que ces éléments ont tous été utilisés par les joueurs, ils ne sont plus accessibles. Notez que l'étable ouverte permet de remettre une stalle en jeu, qui devient donc de fait de nouveau disponible.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie s'arrête immédiatement après la phase de Reproduction des animaux du 8^e tour. Notez que le nombre de barrières de la réserve générale vous indique le nombre de tours restant à jouer. Passez au décompte final en vous aidant du bloc de scores.



■ Score Animaux

Comptez le nombre d'animaux en votre possession. Chaque animal rapporte 1 point, quel que soit son type.

■ Score Bonus de points

Comptez les bonus de points pour chaque animal, comme indiqué sur le tableau.

	3	1	2	3	4	5	6	7
Sheep	0-3	8-10	11-12	13	14	15	16	...
Pig	0-3	7-8	9-10	11	12	13	14	...
Cow	0-3	6-7	8-9	10	11	12	13	...
Goat	0-3	5-6	7-8	9	10	11	12	...



■ Score Extension de ferme

Chaque extension de ferme complètement utilisée (3 cases remplies) rapporte 4 points.

Une case de ferme est utilisée s'il y a une tuile ou une auge dessus, ou si elle fait partie d'un pâturage intégralement fermé. Dans le cas contraire, elle est vide et ne compte pas.

Toute extension de ferme qui n'a pas été complètement utilisée ne rapporte rien.

Que votre plateau de départ soit complètement utilisé ou non n'a pas d'importance. Il ne compte pas pour le calcul de ce score.

■ Score Bâtiments

Comptez les points rapportés par vos bâtiments (stalles, étables et bâtiments spéciaux). Chaque bâtiment rapporte le nombre de point indiqué dessus. Certains bâtiments comme l'entrepôt ont une valeur variable. Référez-vous au descriptif de la tuile pour en connaître la valeur.

Exemple : voici un exemple de calcul de score de fin de partie.



Animals	12
Pigs	7
Cows	5
Goats	0
Σ	24
Sheep bonus	2
Pig bonus	1
Cow bonus	0
Goat bonus	-3
Σ	0
Farm extension	8
Special buildings	10
Σ	42

GAGNER LA PARTIE

Additionnez vos scores Animaux, Bonus de point, Extension de ferme et Bâtiments pour connaître votre score final. Le joueur qui a le score final le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire va au joueur qui n'était pas le premier joueur lors du premier tour.

CREDITS

Auteur : Uwe Rosenberg

Édition révisée : Grzegorz Kobiela

Illustrations et Conception graphique : Klemens Franz | atelier198

Traduction française : Antoine Prono

Relecture : Gersende Cheylan

Cette édition révisée a été conçue à partir du travail d'Andreas Odendahl, Gabriele Goldschmidt, Thalke Steinke et Bernd Lautenschlager qui ont édité le livret de règles d'origine, et à partir de la traduction anglaise de Patrick Korner. Un grand merci à eux, et à la soixantaine de testeurs qui a aidé à développer le jeu !



www.funforge.fr
24 Rue Charlot
75003 Paris
France

© 2019 Funforge s.a.r.l.
Publié sous licence Lookout © 2018 Lookout GmbH

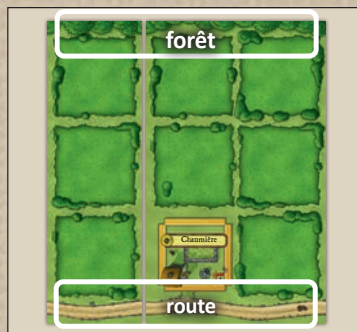


www.lookout-games.de
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany

ANNEXE BÂTIMENTS SPECIAUX

Cette annexe recense les bâtiments spéciaux et leurs règles.

- Certains bâtiments font référence à des cases spécifiques de votre ferme.



- Deux bâtiments sont adjacents lorsqu'ils ont un côté en commun (des bâtiments en diagonale ne sont pas adjacents).
- La capacité d'un bâtiment indique le nombre d'animaux de même type qu'il peut accueillir, sauf si le contraire est précisé (par exemple la Nurserie).
- Lorsqu'un bâtiment rapporte des animaux, vous devez pouvoir les accueillir dans votre ferme, sinon ils retournent dans la réserve générale.
- Certains bâtiments peuvent être améliorés et indiquent un prérequis en haut et à droite de la tuile. Vous devez construire l'amélioration à la place du bâtiment qu'elle remplace. L'ancien bâtiment retourne à la réserve et est de nouveau disponible à la construction.
- Ne vous fiez pas à la toiture d'un bâtiment pour déduire son type. Les stalles ont toutes un toit blanc, mais tous les bâtiments avec un toit blanc ne sont pas des stalles.

BÂTIMENTS SPECIAUX DE BASE



Abri

(Coût : 2 bois, 1 pierre – Points : 0)
(Capacité : 1)

Prenez 1 animal de votre choix dans la réserve.



Étable ouverte

(Coût : 3 bois ou 3 pierres – Points : 2)
(Capacité : 5)

L'étable ouverte doit être construite sur une stalle (n'importe laquelle), qu'elle remplace. L'étable ouverte ne peut pas être améliorée.

Prenez immédiatement 1 vache ou 1 cheval de la réserve.



Entrepôt

(Coût : 2 bois, 1 roseau – Points : $\frac{1}{2}$ par ressource de construction)
(Capacité : 0)

Au décompte final, l'entrepôt rapporte $\frac{1}{2}$ point par ressource de construction de votre stock (les ressources sur les tuiles ne comptent pas). N'arrondissez pas votre score, vous pouvez avoir des demi-points.



Maison à colombages

(Coût : 3 bois, 2 pierres, 1 roseau – Points : 5)
(Capacité : 2)

La maison à colombages doit être construite sur la chaumière, qu'elle remplace.

Notes : il existe trois améliorations possibles pour la chaumière (la longère, la maison à colombages et la maison de rondsins), mais vous ne pouvez en construire qu'une seule.

AUTRES BÂTIMENTS SPÉCIAUX



Agrandissement

(Coût : 3 bois – Points : 2 par bâtiment adjacent)
(Capacité : 2)

Au décompte final, l'agrandissement rapporte 2 points par bâtiment adjacent (max. 8 points).

Note : si vous construisez l'agrandissement à côté de la cour, ils marqueront chacun 2 points.



Atelier

(Coût : 2 bois, 1 pierre – Points : 2)
(Capacité : 1)

À chaque fois que vous faites l'action Stalle (soit en utilisant la case correspondante, soit avec l'atelier personnel), vous pouvez placer gratuitement jusqu'à 2 barrières de votre stock sur votre ferme.



Appentis

(Coût : 1 roseau – Points : 7)
(Capacité : 1 cheval)

L'appentis peut être construit sur n'importe quelle étable, qu'il remplace (sauf l'étable ouverte qui ne peut être améliorée).

Prenez immédiatement 4 bois et 3 pierre de la réserve.



Atelier personnel

(Coût : 2 bois, 1 roseau – Points : 1)
(Capacité : 0)

Avant chaque phase de Reproduction, y compris celle du tour en cours, vous pouvez payer 3 pierre et 1 roseau pour construire 1 stalle (et une seule). Cette action se passe après la Journée de travail et ne requiert aucun ouvrier. Vous pouvez immédiatement utiliser la nouvelle stalle.



Auberge

(Coût : 2 pierres, 1 cochon, 1 vache – Points : 4)

(Capacité : 2 cochons)

Prenez immédiatement 1 cheval de la réserve. L'Auberge est le seul bâtiment spécial qui coûte des animaux à la construction.



Boutique

(Coût : 1 bois – Points : 0)

(Capacité : 1 mouton)

La boutique **doit** être construite dans la rangée inférieure de votre ferme (près de la route). Prenez immédiatement 1 ressource de construction et 1 animal de votre choix dans la réserve (si c'est un mouton, vous pouvez l'accueillir sur cette tuile).



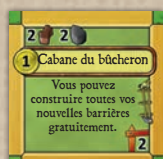
Bureau

(Coût : 2 bois, 2 pierres – Points : 6 ou moins)

(Capacité : 2 chevaux)

Au décompte final, le bureau rapporte 6 points, moins 2 points par bâtiment (stalle, étable, ou bâtiment spécial) situé dans la rangée supérieure de votre ferme (près de la forêt).

Note : le bureau marque des points négatifs s'il y a au moins 4 bâtiments dans la rangée supérieure.



Cabane du bûcheron

(Coût : 2 bois, 2 pierres – Points : 1)

(Capacité : 2)

Vous pouvez construire toutes vos nouvelles barrières gratuitement, que vous les obteniez par la case Extension ou par un bâtiment spécial.



Cabane du coin

(Coût : 2 pierres, 1 roseau – Points : 4)

(Capacité : 3)

La cabane du coin doit être construite dans un coin de votre ferme. Une fois construite, vous ne pouvez plus placer d'extension de ferme. En compensation, elle vous rapporte 4 points au décompte final.

Notes : si vous utilisez la case Extension, vous récupérez uniquement les barrières. Si vous construisez la maison de campagne, vous ne récupérez que la vache fournie avec, vous ne pouvez pas prendre d'extension de ferme.



Centre de fertilité

(Coût : 2 pierres – Points : 0)

(Capacité : 0)

À chaque phase de Reproduction, vous n'avez besoin que d'un seul animal (au lieu de deux) pour avoir un nouvel animal du même type. Vous ne pouvez avoir qu'une seule naissance par type d'animaux.



Charpentier

(Coût : 1 bois, 1 pierre – Points : 1)

(Capacité : 0)

À tout moment, et autant de fois que vous le souhaitez, vous pouvez déplacer les auges et les stalles de votre ferme. Vos animaux ne s'enfuient pas, sauf si réaménager votre ferme vous fait perdre en capacité.



Champ de fourrage

(Coût : 0 – Points : 0)

(Capacité : 0)

Vous devez avoir un couple de chaque type d'animal (2 moutons, 2 cochons, 2 vaches, 2 chevaux) pour construire le champ de fourrage. Le champ de fourrage ne coûte rien. Prenez immédiatement 1 mouton, 1 cochon, 1 vache et 1 cheval de la réserve.



Compagnie de construction

(Coût : 2 bois, 1 pierre – Points : 2)

(Capacité : 0)

À tout moment, et autant de fois que vous le souhaitez, vous pouvez remplacer une auge qui ne se trouve pas dans un bâtiment par une stalle standard (donc ni à cochons, ni à vaches) en payant 2 pierres. S'il n'y a plus de stalles standard en réserve, vous ne pouvez plus utiliser cet effet.



Constructeur de clôtures

(Coût : 1 pierre, 1 roseau – Points : 0)

(Capacité : 1)

Construisez immédiatement tout ou une partie des barrières de votre réserve. Chaque barrière vous coûte 1 bois. Cet effet ne demande aucun ouvrier, contrairement à la case Clôtures.



Cour

(Coût : 1 pierre – Points : 2 par bâtiment adjacent)

(Capacité : 1)

Au décompte final, la cour rapporte 2 points par bâtiment adjacent (max. 8 points).

Note : si vous construisez l'agrandissement à côté de la cour, ils marqueront chacun 2 points.



Dépôt

(Coût : 2 pierres – Points : 1)

(Capacité : 1 cheval)

À chaque fois que vous utilisez la case Ressources de construction (1 bois, 1 pierre et 1 roseau), vous pouvez prendre un bois de la case d'accumulation 3 bois. S'il n'y a pas de bois dessus, vous n'obtenez pas ce bois supplémentaire.



Domaine

(Coût : 2 pierre, 1 roseau – Points : 0 ou 3)

(Capacité : 2 chevaux)

Prenez immédiatement 1 cheval de la réserve (vous pouvez l'accueillir sur cette tuile). Le domaine rapporte 3 points si vous avez au moins 5 bâtiments spéciaux (dont le domaine lui-même et la chaumière ou son amélioration ; les stalles et étables ne comptent pas). Sinon, le domaine ne rapporte rien.



Enclos

(Coût : 2 bois – Points : 0)

(Capacité : 4)

Lors du décompte final, les animaux présents dans l'enclos sont ignorés. Ils ne vous rapportent aucun point et ne comptent pas pour les bonus.



Extension de chaumière

(Coût : 1 bois – Points : 4)

(Capacité : 3)

L'extension de chaumière **doit** être construite par le deuxième ouvrier que vous placez lors du premier tour (si vous voulez la construire, collectez du bois avec votre premier ouvrier). Elle doit être placée sur une case adjacente à votre chaumière.

Pour le restant de la partie, chaque nouveau bâtiment doit être construit de manière adjacente à un bâtiment existant. En compensation, l'extension de chaumière vous rapporte 4 points au décompte final.

Interactions avec les autres bâtiments spéciaux :

- **Charpentier :** vous ne pouvez pas déplacer une stalle si cela brise l'enchaînement de vos bâtiments.
- **Serre :** vous pouvez construire l'extension de chaumière grâce à la serre si celle-ci est construite par votre deuxième ouvrier au premier tour. L'extension de chaumière doit alors être adjacente à votre chaumière et à la serre.



Expert des sols

(Coût : 1 pierre, 1 roseau – Points : 0)

(Capacité : 0)

Prenez immédiatement 1 cochon ou 1 vache de la réserve.

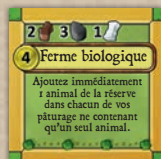


Ferme à bétail

(Coût : 2 bois, 2 pierre – Points : 1)

(Capacité : 3 vaches)

À chaque fois que vous ajoutez une extension de ferme à votre plateau (par la case Extension ou par la maison de campagne), vous pouvez échanger 1 mouton, 1 cochon ou 1 cheval de votre ferme contre 1 vache.



Ferme biologique

(Coût : 2 bois, 3 pierres, 1 roseau – Points : 4)

(Capacité : 0)

Ajoutez immédiatement 1 animal de la réserve dans chacun de vos pâturages ne contenant qu'un seul animal.



Grange

(Coût : 3 bois – Points : 0)

(Capacité : 1)

La prochaine stalle que vous construirez (qu'importe le mode de construction) pourra immédiatement être améliorée en étable, gratuitement. Si vous refusez cette amélioration, elle est perdue. Vous ne pouvez pas la garder pour plus tard.



Hutte de la servante

(Coût : 2 bois – Points : 0)

(Capacité : 1)

Placez gratuitement 2 barrières de votre stock sur votre ferme. Vous pouvez aussi payer immédiatement 2 bois pour placer une auge sur votre ferme (une fois seulement).

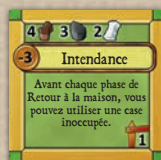


Hutte de roseaux

(Coût : 1 bois, 3 roseaux – Points : 0)

(Capacité : 3)

Récupérez immédiatement les 3 roseaux que vous avez dépensés pour construire la hutte.



Intendance

(Coût : 4 bois, 3 pierres, 2 roseaux – Points : -3)

(Capacité : 1)

À la fin de chaque Journée de travail (y compris celle où vous avez construit l'intendance), vous pouvez utiliser une case inoccupée sans placer d'ouvrier. C'est comme si vous aviez un quatrième ouvrier. Au décompte final, l'intendance fait perdre 3 points.



Livreur de bois

(Coût : 2 pierres – Points : 1)

(Capacité : 0)

Si, au cours d'un tour, les quatre cases du haut du plateau sont occupées (Premier joueur + 1 bois, 3 bois, 1 pierre et 2 pierres), prenez immédiatement 3 bois de la réserve.



Longère

(Coût : 3 bois, 3 pierres, 1 roseau – Points : 3)

(Capacité : 4)

La longère doit être construite sur la chaumière, qu'elle remplace. Vous ne pouvez pas améliorer la longère.



Maison de campagne

(Coût : 3 bois, 3 pierres – Points : 1)

(Capacité : 3)

Prenez 1 vache de la réserve (vous pouvez l'accueillir sur cette tuile). Ajoutez immédiatement une extension de ferme à votre plateau, s'il en reste.



Maison de rondins

(Coût : 2 bois, 1 roseau – Points : 0 ou 4)

(Capacité : 4)

La maison de rondins doit être construite sur la chaumière, qu'elle remplace. Vous ne pouvez pas améliorer la maison de rondins. Au décompte final, la maison de rondins rapporte 4 points si vous avez au moins 4 bois en stock. Sinon, elle ne rapporte rien.

Note : au décompte final, le bois que vous avez en réserve peut compter pour la maison de rondins et pour l'entrepôt.



Mangeoire commune

(Coût : 2 bois – Points : 0)

(Capacité : 1)

La mangeoire commune augmente la capacité de vos pâturages de 1 s'ils ne sont pas équipés d'une auge. Ainsi, un pâturage d'une case peut accueillir 3 animaux, un pâturage de 2 cases 5 animaux, etc. Cet effet s'applique aussi à vos prochains pâturages.



Manoir

(Coût : 1 bois, 3 pierres – Points : 5 ou moins)

(Capacité : 2)

Au décompte final, le manoir rapporte 7 points, moins 2 points par bâtiment situé dans la rangée inférieure de votre ferme, dont la chaumière ou son amélioration. Le manoir rapporte donc au maximum 5 points et fait perdre des points s'il y a au moins 4 bâtiments dans la rangée inférieure.



Marché au bétail

(Coût : 4 bois, 1 pierre – Points : 2)

(Capacité : 2)

À tout moment, et autant de fois que vous le souhaitez, vous pouvez échanger 1 roseau de votre stock contre 1 animal de la réserve.



Mare aux canards

(Coût : 0 – Points : 1)

(Capacité : 0)

Pour construire la mare aux canards, vous devez avoir au moins 6 cases inutilisées dans votre ferme (voir Fin de la partie et Décompte final pour identifier vos cases inutilisées). La mare aux canards ne coûte rien. Prenez immédiatement 1 roseau de la réserve.



Menuiserie

(Coût : 1 pierre, 1 roseau – Points : 0)

(Capacité : 0)

Avant chaque phase de Reproduction (y compris celle du tour où vous avez construit ce bâtiment), vous pouvez payer 2 bois pour construire 1 auge (une seule) s'il en reste en réserve. Cette action ne requiert aucun ouvrier. Vous pouvez immédiatement utiliser cette auge.



Meule de foin

(Coût : 0 – Points : 1)

(Capacité : 0)

La meule de foin ne coûte rien. Elle ajoute un effet alternatif à toutes vos étables, dont l'étable ouverte. Au lieu d'accueillir 5 animaux du même type, vous pouvez en accueillir 6 de deux types différents (3 et 3). Avec une auge, vous pouvez en accueillir 6 et 6, ou rester sur le schéma classique de 10 animaux du même type.



Moulin

(Coût : 5 pierres – Points : 4)

(Capacité : 0)

Payez 1 bois de moins pour toute nouvelle auge, étable, ou bâtiment spécial demandant du bois quelle que soit la manière dont vous l'obtenez (avec la serre, la menuiserie, la hutte de la servante, etc.).



Négociant animalier

(Coût : 2 bois, 2 roseaux – Points : 3)

(Capacité : 2)

À tout moment et autant de fois que vous le souhaitez durant la Journée de travail (pas pendant la phase de Reproduction), vous pouvez échanger 2 animaux de type différent contre 1 animal d'un autre type.



Nurserie

(Coût : 2 bois, 1 roseau – Points : 1)

(Capacité : 1 de chaque)

La nurserie peut accueillir 1 mouton, 1 cochon, 1 vache et 1 cheval. Au début de chaque phase de Reproduction, ces animaux doivent tous être déplacés dans votre ferme (sinon ils sont perdus). Puis, la nurserie pourra de nouveau accueillir de nouveaux bébés animaux.



Poste de commerce

(Coût : 1 bois, 2 pierres – Points : 1)

(Capacité : 1 vache)

Avant chaque phase de Reproduction, y compris celle du tour où vous avez construit le poste de commerce, vous pouvez échanger 2 ressources de construction différentes contre 1 animal de votre choix de la réserve.



Réserve de nourriture

(Coût : 1 bois, 1 roseau – Points : 0 ou 3)

(Capacité : 0)

Prenez 1 auge de la réserve et placez-la gratuitement dans votre ferme. Au décompte final, la réserve de nourriture rapporte 3 points si vous avez au moins 5 auges. Sinon, elle ne rapporte rien.



Puits

(Coût : 1 bois, 2 pierre – Points : 0)

(Capacité : 0)

Au début des tours 6, 7 et 8, avant que le premier joueur ne fasse sa première action, prenez une auge de la réserve et placez-la gratuitement dans votre ferme. Si vous construisez le puits pendant l'un de ces tours, son effet n'est pas rétroactif.



Salle commune

(Coût : 3 bois, 1 roseau – Points : 2)

(Capacité : 0)

À tout moment, vous pouvez donner une barrière de votre stock à votre adversaire (qui la place dans son stock) pour placer gratuitement une de vos barrières dans votre ferme. Vous pouvez le faire plusieurs fois.



Ranch

(Coût : 2 bois, 3 pierres – Points : 2)

(Capacité : 2 chevaux)

Lors des phases de Reproduction, si vous obtenez un cheval, vous pouvez immédiatement placer une barrière de votre stock dans votre ferme, gratuitement. Vous pouvez placer la barrière avant le cheval. Si vous ne pouvez pas accueillir le cheval dans votre ferme, vous ne pouvez pas placer la barrière.



Serre

(Coût : 1 pierre – Points : 1)

(Capacité : 1 mouton)

Vous pouvez immédiatement construire un autre bâtiment spécial en payant son coût. Ce bâtiment doit être placé sur une case adjacente à la serre.

Note : la serre peut vous permettre de construire l'extension de chaumière (voir cette tuile).



Râtelier à foin

(Coût : 3 bois, 1 roseau – Points : 0)

(Capacité : 0)

Prenez 1 mouton, 1 vache et 1 cheval de la réserve.



Stalle à cochons

(Coût : 4 bois, 1 roseau – Points : 0 ou 4)

(Capacité : 3 cochons)

Prenez immédiatement un cochon de la réserve et logez-le dans votre ferme (par exemple sur cette tuile). Au décompte final, la stalle à cochons rapporte 4 points si vous avez au moins 13 cochons dans votre ferme. Sinon, elle ne rapporte rien. La stalle à cochons peut être améliorée en étable ou en étable ouverte, sauf si un effet ne l'interdit explicitement.



Reproducteurs

(Coût : 2 bois, 3 pierre – Points : 0)

(Capacité : 2)

À l'issue de la phase de Reproduction du dernier tour, vous (et vous seul) bénéficiez d'une phase de Reproduction supplémentaire. Vos animaux se reproduisent donc une nouvelle fois, déclenchant potentiellement deux fois les effets de certains bâtiments.



Stalle à vaches

(Coût : 4 bois, 1 roseau – Points : 0 ou 4)

(Capacité : 3 vaches)

Prenez immédiatement une vache de la réserve et logez-la dans votre ferme (par exemple sur cette tuile). Au décompte final, la stalle à vaches rapporte 4 points si vous avez au moins 11 vaches dans votre ferme. Sinon, elle ne rapporte rien. La stalle à vache peut être améliorée en étable ou en étable ouverte, sauf si un effet ne l'interdit explicitement.

Interactions avec les autres bâtiments spéciaux :

- **Atelier personnel / Menuiserie / Ranch** : vous pouvez construire une autre stalle / auge / barrière avant la seconde phase de Reproduction.
- **Nurserie** : vous devez vider la nurserie avant la seconde phase de Reproduction.
- **Poste de commerce** : vous pouvez acquérir un autre animal en dépensant 2 ressources différentes avant la seconde phase de Reproduction.



Tailleur de pierre

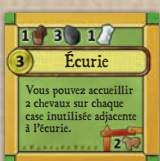
(Coût : 5 bois – Points : 2 par pierre sur ce bâtiment)

(Capacité : 0)

À la fin de chaque tour (y compris le tour en cours), vous pouvez placer 1 pierre de votre stock sur ce bâtiment. Elle y reste jusqu'à la fin de la partie. Au décompte final, le tailleur de pierre rapporte 2 points pour chaque pierre qui se trouve sur le bâtiment.

BÂTIMENTS SPÉCIAUX POUR ACCUEILLIR DES ANIMAUX SUR DES CASES VIDES

Quatre bâtiments spéciaux (leurs effets sont cumulatifs) permettent de loger des animaux dans des cases de ferme inutilisées. La case continue alors d'être considérée comme inutilisée, même si des animaux s'y trouvent. Voir *Fin de partie* et *Décompte final* pour identifier vos cases inutilisées.



Écurie

(Coût : 1 bois, 3 pierres, 1 roseau – Points : 3)

(Capacité : 2 chevaux)

L'écurie vous permet de loger 2 chevaux dans chacune des cases inutilisées qui lui sont adjacentes.



Niche

(Coût : 1 bois – Points : 0)

(Capacité : 0)

La niche vous permet de loger 1 mouton dans chacune des cases inutilisées de la rangée du milieu et de la rangée inférieure (près de la route) de votre ferme.



Ferme laitière

(Coût : 3 bois, 1 roseau – Points : 3)

(Capacité : 2 vaches)

La ferme laitière vous permet de loger 2 vaches dans chacune des cases inutilisées qui lui sont adjacentes.



Porcherie

(Coût : 2 bois – Points : 0)

(Capacité : 2 cochons)

La porcherie vous permet de loger 1 cochon dans chacune des cases inutilisées de la rangée supérieure de votre ferme (près de la forêt).