

Uwe Rosenberg AGRICOLA

TURNIERVERSION

Erweiterung für 5 und 6 Spieler ab 12 Jahren
Spieldauer: ca. 120 Minuten

Spielmaterial

Holzmaterial

in den unterschiedlichen Spielerfarben:

- 2x15 Zäune
- 2x4 Ställe
- 2x5 Personen



- 5 weiße Schafe
- 3 braune Rinder
- 10 braune Baustoffe „Holz“



Spielpläne

- 2 große Hofpläne (für jeden Spieler einen)
- 1 Planergänzung (mit Aktionsfeldern und einer Wertungsübersicht auf beiden Seiten)



Plättchen

- 6 Holzraum-/Acker-Plättchen
- 8 Lehm-/Steinraum-Plättchen



Marken

- 4 Marken „1 Nährwert“
- 10 Marken „5 Nährwerte“
- 8 Warenplättchen für verschiedene Waren (mit Bettelmarken auf der Rückseite)



60 Spielkarten

- 8 rote Karten „Große Anschaffung“
- 48 gelbe Karten „Ausbildung“
- 4 orange L-Deck Promokarten „Kleine Anschaffung“



Weiterhin

diese 4-seitige Spielregel

Name			
Adressbuch			
Wägen			
Geld			
Schulden			
Wägenbuch			
Brot			
ungenutzte Handwerker			
ungenutzte Ställe			
Lehrmeister			
Schulden			
Personen			
Schuldenbuch			
Gewinn			

1 Schreibblock mit Wertungsvorlagen

Spielvorbereitung

Baut das Spiel wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben auf. Es gibt nur wenige Dinge, die ihr im Fünf- und Sechspersonenspiel beim Spielaufbau zusätzlich beachten müsst.

Eure persönliche Auslage



Der fünfte und sechste Spieler erhalten das Material in ihrer Farbe sowie einen Hofplan. Auch diese Spieler starten mit jeweils zwei Personen.

Raum- und Ackerplättchen

Legt die beigegefügt zusätzlichen Raum- und Ackerplättchen zu denen des Grundspiels. Ihr braucht sie nach dem Spiel nicht wieder auszusortieren.



Die neue Planerganzung

Dreht die Planerganzung dieser Erweiterung auf die passende Seite je nach dem, ob ihr zu funf oder sechst spielt, und puzzelt sie an den Spielplan an. (Die Planerganzungen des Grundspiels werden nicht benotigt.)

Nahrwerte

Der Startspieler erhalt wie ublich 2 NW. Alle anderen Spieler (also auch der funfte bzw. sechste) erhalten jeweils 3 NW.



Die Karten

Groe Anschaffungen

Dieser Erweiterung liegen 8 groe Anschaffungen bei, die ihr **nur im Sechspersonenspiel** zusatzlich zu den groen Anschaffungen des Grundspiels verwendet. Von jeder der 8 unterschiedlichen groen Anschaffungen des Grundspiels gibt es jetzt jeweils ein weiteres Exemplar mit hoheren Baukosten (mit Ausnahme des zweiten Brunnens).

Legt zunachst die 10 groen Anschaffungen des Grundspiels auf den Ablageplan. Legt dann die 8 groen Anschaffungen dieser Erweiterung **unter** die entsprechenden Karten des Grundspiels. Die neue **Feuer- und Kochstelle** wird unter das jeweils teurere Exemplar des Grundspiels gelegt.



Also kommt die Feuerstelle fur 4 Lehm unter die Feuerstelle fur 3 Lehm und die Kochstelle fur 6 Lehm unter die Kochstelle fur 5 Lehm.



Kleine Anschaffungen

Die kleinen Anschaffungen sind nicht spielerzahlabhangig; verwendet also die kleinen Anschaffungen aus dem Grundspiel. Es sind genugend Karten fur bis zu 6 Spieler vorhanden. Dennoch liegen dieser Erweiterung aus aktuellem Anlass 4 kleine Anschaffungen des L-Decks bei, die das Kennerspiel des Jahres 2016 „Isle of Skye“ thematisieren. Ihr konnt sie zu den kleinen Anschaffungen des Grundspiels dazulegen.

- Anmerkungen:**
- Wenn ihr eure Karten gern „draftet“ (siehe Anhang des Grundspiels ab Seite 8), habt ihr zu sechst jedoch nur jeweils 8 Karten pro Spieler zur Auswahl.
 - Fur den Jungkunstler (C171) bleiben zu sechst nur gegebenenfalls 6 (bzw. 10) zusatzliche kleine Anschaffungen ubrig.

Ausbildungen

Mischt die 48 Ausbildungen **5+** dieser Erweiterung unter die Ausbildung des Grundspiels und gebt jedem Spieler wie gewohnt 7 Ausbildung auf die Hand. Ihr konnt auch nur die Ausbildung dieser Erweiterung verwenden – sie funktionieren untereinander wunderbar.

Auf den Ausbildung dieser Erweiterung werden zwei neue Redewendungen eingefuhrt:

Deine einzige Ausbildung: Du darfst eine solche Ausbildung nur ausspielen, wenn es deine erste Ausbildung im Spiel ist. Danach darfst du bis zum Spielende keine weitere Ausbildung ausspielen. (Lege deine anderen Ausbildung in die Schachtel zuruck.) Derzeit ist der Dorftrottel (B176) die einzige Karte, die von dieser Redewendung Gebrauch macht.

Eine Karte umdrehen: Es gibt Ausbildung, die euch erst dann etwas bringen, wenn ihr euch zum angegebenen Zeitpunkt dazu entscheidet, die Karte umzudrehen. In diesem Moment erhaltet ihr die Waren, die euch die Ausbildung verspricht. Eine umgedrehte Ausbildung zahlt immer noch als Ausbildung, ihre Funktion hat aber bis zum Ende des Spiels keine Auswirkung mehr.

Spielablauf

Am Ablauf des Spiels ändert sich grundsätzlich nichts. Die Aktionsfelder für 5 und 6 Spieler sowie die neuen großen Anschaffungen weisen allerdings Besonderheiten auf, die wir euch im Folgenden erklären möchten.

Die Wahlfelder

In dieser Erweiterung gibt es 6 Aktionsfelder, von denen jeweils zwei mit einem grauen Bauernsymbol verbunden und von einer Steinmauer umgeben sind – diese nennen wir **Wahlfelder**. Betroffen sind die Aktionsfelder „Unterricht/Wäldchen“, „Unterricht/Bescheidener Kinderwunsch“ sowie „Hausbau/Kleinkunst“.

Für die Wahlfelder gilt: Wenn ihr eine Person auf eines der beiden miteinander verbundenen Aktionsfelder einsetzt, ist das jeweils andere Feld bis zum Ende der Arbeitszeit **geblockt**.

Wahlfelder bestehen somit aus jeweils zwei Aktionsfeldern, von denen nur eines pro Arbeitszeit besetzt werden kann.

Zwei Wahlfelder enthalten jeweils ein Anhäufungsfeld („Wäldchen“ bzw. „Kleinkunst“). Wenn ihr eines davon nutzt, nehmt ihr euch wie üblich alle Waren, die darauf liegen. Nutzt ihr das damit verbundene Feld, bleiben die Waren auf dem Anhäufungsfeld liegen.

Ein **geblocktes** Aktionsfeld kann zwar nicht genutzt werden, es gilt aber nicht als besetzt. Wenn sich ein Kartentext auf **besetzte** Aktionsfelder bezieht, dann gilt das nur für Aktionsfelder, auf denen tatsächlich eine Person steht.

Beispiel: Du setzt eine Person auf das Aktionsfeld „Hausbau“. Die Nährwerte auf dem Anhäufungsfeld „Kleinkunst“ bleiben liegen und können diese Runde von keinem Spieler durch eine Personenaktion genommen werden. Die „Kleinkunst“ ist zwar geblockt, aber nicht besetzt.



Die großen Anschaffungen

Die 8 großen Anschaffungen dieser Erweiterung habt ihr beim Spielbau für 6 Spieler unter die gleichnamigen Exemplare des Grundspiels gelegt. Es gilt: Wenn ihr eine große Anschaffung tätigt, müsst ihr eine obenliegende Anschaffung wählen. Ihr könnt nicht ein noch abgedecktes Exemplar nehmen.

Anmerkung: Normalerweise sind die neuen großen Anschaffungen teurer als die alten und man würde ohnehin nicht freiwillig das teurere Exemplar kaufen. Der zweite Brunnen jedoch kostet 3 Steine und 1 Lehm und weist damit nur alternative Baukosten auf. Dennoch muss zuerst der Brunnen für 3 Steine und 1 Holz gebaut werden, bevor der zweite Brunnen verfügbar wird.

Wie üblich darf ein Spieler durchaus mehrere Exemplare der gleichen großen Anschaffung besitzen, um sie z. B. anderen Spielern vorzuenthalten. Außer den Feuer- und Kochstellen bringen euch weitere Exemplare der großen Anschaffungen entsprechend zusätzliche Vorteile.

Beispiel: Du besitzt beide Tischlereien. In jeder Erntezeit kannst du bis zu 2 Holz gegen je 2 NW tauschen. Bei der Wertung kannst du zweimal bis zu 7 Holz abgeben, um dafür jeweils bis zu 3 Sonderpunkte zu bekommen.

Anhang

Die neuen großen Anschaffungen

Für alle Anschaffungen gilt:

- Bis auf die Baukosten sind sie in ihrer Funktion und ihrem Wert identisch mit den gleichnamigen Exemplaren des Grundspiels.
- Eine abgedeckte Anschaffung kann erst getätigt werden, wenn die darauf liegende Anschaffung (von demselben oder einem anderen Spieler) erworben wurde.

Feuerstelle (4 Lehm): Diese Feuerstelle kommt auf dem Ablageplan unter die Feuerstelle für 3 Lehm. Auch diese Feuerstelle kann gegen eine Kochstelle getauscht werden. Gegebenenfalls wird sie dann wieder unter die Feuerstelle für 3 Lehm gelegt.

Kochstelle (6 Lehm): Diese Kochstelle kommt auf dem Ablageplan unter die Kochstelle für 5 Lehm. Auch diese Kochstelle kann dadurch erworben werden, dass eine Feuerstelle gegen sie eingetauscht wird.

Brunnen (3 Steine, 1 Lehm): Erwerbt ihr beide Brunnen, so werden in beiden Fällen jeweils 5 Nährwerte für euch ausgelegt.




Lehmofen (4 Lehm, 1 Stein): Erwerbt ihr beide Steinöfen, so könnt ihr bei jeder Aktion „Brot backen“ bis zu 2 Getreide in jeweils 5 NW umwandeln.

Steinofen (2 Lehm, 3 Steine): Erwirbt derselbe Spieler beide Steinöfen, so kann er bei jeder Aktion „Brot backen“ bis zu 4 Getreide in jeweils 4 NW umwandeln.

Tischlerei (2 Holz, 3 Steine), **Töpferei** (2 Lehm, 3 Steine), **Korbflechtere** (2 Schilf, 3 Steine): Erwerbt ihr dasselbe Handwerksgebäude zweimal, könnt ihr in den Erntezeiten bis zu zwei Baustoffe der entsprechenden Art in NW umwandeln. Bei der Wertung könnt ihr über beide Handwerksgebäude Sonderpunkte bekommen (siehe obiges Beispiel).

Die Aktionsfelder

Aktionsfelder für 5 und 6 Spieler:

	oder	Unterricht: Spiele 1 Ausbildung aus. Die Ausbildungskosten betragen 2 NW.
		Wäldchen: Jede Runde wird 1 Holz dazugelegt. Nimm dir alles Holz, das auf dem Feld liegt.
	oder	Unterricht: Spiele 1 Ausbildung aus. Die Ausbildungskosten betragen 1 NW, falls dies deine erste oder zweite Ausbildung im Spiel ist, ansonsten 2 NW.
		Bescheidener Kinderwunsch: Dieses Aktionsfeld ist erst ab der 5. Runde verfügbar. Hier erhältst du eine neue Person, vorausgesetzt du hast Platz im Haus.
	oder	Hausbau: Baue einen oder mehrere Räume an dein Haus an. Jeder Raum kostet 5 Baustoffe der entsprechenden Art sowie 2 Schilf. Dein Haus muss aus genau einem Material bestehen.
		Kleinkunst: Jede Runde wird 1 NW dazugelegt. Nimm dir alle NW, die auf dem Feld liegen.

Uferwäldchen: Jede Runde wird 1 Holz dazugelegt. Nimm dir alles Holz, das auf dem Feld liegt. Zusätzlich erhältst du genau 1 Schilf aus dem allgemeinen Vorrat dazu.

Hain: Jede Runde werden 2 Holz dazugelegt. Nimm dir alles Holz, das auf dem Feld liegt.

Mulde: Jede Runde werden 3 Lehm dazugelegt. Nimm dir allen Lehm, der auf dem Feld liegt.

Baustoffmarkt: Du erhältst 1 Schilf, 1 Holz und 1 Stein aus dem allgemeinen Vorrat.

Tiermarkt: Du erhältst ein Tier deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat. Wählst du das Schaf, erhältst du zusätzlich 1 NW. Wählst du das Rind, musst du **vorher** 1 NW dafür abgeben.

Aktionsfelder nur für 6 Spieler:

Ackerboden: Du kannst 1 NW abgeben, um genau 1 Acker zu pflügen. Zusätzlich oder alternativ kannst du 1 NW gegen 1 Getreide aus dem allgemeinen Vorrat tauschen. Beides kannst du höchstens einmal pro Aktion machen.

Baustoffhandel: Du erhältst 1 NW sowie 2 Baustoffe aus dem allgemeinen Vorrat. Zur Wahl stehen Schilf oder Stein sowie Holz oder Lehm.

Viehhof: Du erhältst 1 Tier einer neuen Art aus dem allgemeinen Vorrat. Welches Tier das ist, wird in genau dieser Reihenfolge geprüft: Schaf, Wildschwein, Rind. Fehlen dir also Schafe und Rinder, erhältst du ein Schaf. Hast du bereits alle Tierarten, darfst du dieses Aktionsfeld nicht nutzen.

Nebentätigkeit: Du kannst 1 Holz abgeben, um genau 1 Stall zu bauen. Mehr als ein Stall pro Aktion ist hier nicht möglich. Zusätzlich oder alternativ kannst du eine Aktion „Brot backen“ durchführen.

Anschaffung: Bis zur 4. Runde kannst du hier nur eine kleine Anschaffung tätigen. **Ab der 5. Runde** kannst du wahlweise eine kleine oder eine große Anschaffung tätigen.

Fragen, Anregungen oder Kritik?
Schreiben Sie uns an
buero@lookout-spiele.de



© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.