

Les saisons d'Agricola

Parcourir les saisons

...est une extension du jeu de plateau Agricola avec un plateau retraçant le défilement des saisons. Cette variante peut être jouée en mode familial ou complet. Au départ, placer un marqueur « invité » sur la saison actuelle. Au début de chaque tour, déplacer le marqueur de saison (verso du marqueur « invité »). Suivant la saison, les quantités de ressources à ajouter sur le plateau principal varient. D'autre part, certaines actions de base sont modifiées. Utilisez deux autres marqueurs flèches (verso des jetons « invité ») pour les identifier plus facilement.

Les quatre saisons

Distribuer les ressources normalement, puis enlever ou ajouter celles dictées par la carte des saisons (sur toutes les cases du plateau comportant ces denrées).

Hiver :

Phase : -1 argile / - 1 roseau

Action saisonnière : si vous placez un pion sur l'action saisonnière, payez 2 bois et 3 nourritures pour avoir une naissance même sans pièce libre.

Règle spéciale : l'action labourage coûte une nourriture. L'action pêche n'est pas utilisable jusqu'au tour 11 inclus, si on est en hiver. Ajouter quand même une nourriture normalement. *(Pour les tours 12 et 13, utiliser le deuxième marqueur flèche pour la case labour et/ou semailles au lieu de la case pêche qui est maintenant disponible en hiver)*

Printemps :

Phase : +1 pierre / +1 bois

Action saisonnière : si vous placez un pion sur l'action saisonnière, vous avez une phase de reproduction des animaux immédiatement et / ou une action semailles.

Règle spéciale : deux clôtures gratuites pour au moins une clôture achetée sur les cases permettant de clôturer. *(Au tour 14, placer le deuxième marqueur flèche sur la case rénovation puis clôture)*

Eté :

Phase : 1+ argile / -1 pierre / +1 nourriture sur la case pêche

Action saisonnière : si vous placez un pion sur l'action saisonnière, vous gagnez un point de bonus par pion que vous avez déjà joué ce tour (y compris celui occupant l'action saisonnière).

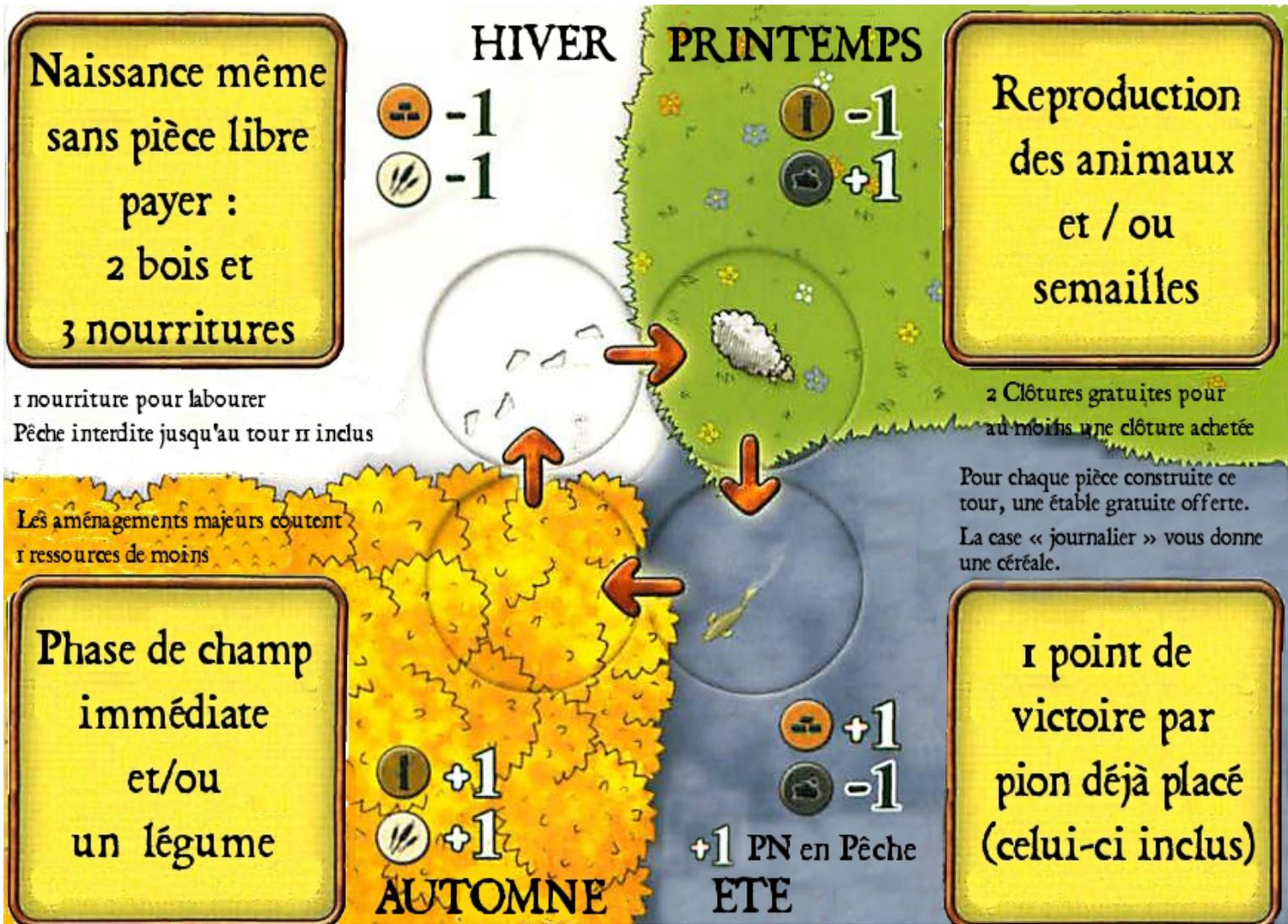
Règle spéciale : Pour chaque pièce construite ce tour, une étable gratuite offerte. La case « journalier » vous donne une céréale.

Automne :

Phase : +1 argile / +1 roseau

Action saisonnière : si vous placez un pion sur l'action saisonnière, vous obtenez une phase de champ immédiate et / ou prenez un légume.

Règle spéciale : Les aménagements majeurs coûtent une ressource de construction de moins, exemple 1 bois. *(Les marqueurs flèches sont placés sur Aménagement majeur ou mineur et rénovation puis aménagement majeur ou mineur)*



HIVER

Naissance même sans pièce libre
payer :
2 bois et
3 nourritures

HIVER

🪵 -1
🍷 -1

PRINTEMPS

Reproduction des animaux et / ou semailles

🪵 -1
🐷 +1

1 nourriture pour labourer
Pêche interdite jusqu'au tour n inclus

2 Clôtures gratuites pour au moins une clôture achetée

Les aménagements majeurs coûtent 1 ressource de moins

Pour chaque pièce construite ce tour, une étable gratuite offerte.
La case « journalier » vous donne une céréale.

AUTOMNE

Phase de champ immédiate et/ou un légume

🪵 +1
🍷 +1

ETE

🪵 +1
🐷 -1
+1 PN en Pêche

1 point de victoire par pion déjà placé (celui-ci inclus)