

Agricola - KSR (Seite 1 von 2)

Es werden 14 Runden zu je 4 Phasen gespielt. Alle Ressourcen gelten als unbegrenzt. Nur Zäune/Ställe gelten als begrenzt vorhanden. Startspieler wechselt nur durch spez. Aktion.

1) Beginn der Runde:

- Die oberste Karte vom Stapel der Rundenkarten aufdecken und auf den Spielplan legen. Evtl. dort auf dem vorgesehenen Feld schon liegende Plättchen, Nährwertmarker (NW), andere Spielsteine kommen sofort zu den Spielern, denen sie durch Ausbildungen bzw. Anschaffungen zustehen.
- Alle Aktionen, die zu Beginn einer bestimmten Runde oder in jeder Runde geschehen, erfolgen jetzt.

2) Auffüllphase - neue Werkstoffe und Tiere:

Auf aufgedruckte bzw. durch Karten ausgelegte Aktionsfelder (siehe weißen Pfeil) neue Spielsteine legen/dazu legen.

3) Arbeitszeit:

- Der Startspieler nimmt 1 Person von seinem Hof und legt sie auf ein gültiges Arbeitsfeld. Dann führt er die angegebene Aktion aus.
- Reihum geht es weiter, bis alle Personen eingesetzt sind. Jedes Mal darf nur 1 Person eingesetzt werden und jedes Aktionsfeld darf je Runde nur von 1 Person besetzt sein.
- Erhaltene Ressourcen liegen offen vor den Spielern.
- Erhaltene Tiere müssen sofort auf dem eigenen Hof untergebracht werden.
 - 1 Tier kann insgesamt in der Hütte bleiben.
 - Jeder Stall ohne Zaun nimmt insgesamt 1 Tier auf.
 - Ein umzäuntes Hoffeld (Weide) beherbergt 2 Tiere.
 - Ein Stall auf einer Weide verdoppelt die Tieraufnahmekapazität der Weide.
 - Nicht unterbringbare Tiere gibt man zurück oder wandelt sie vor Vermehrung in NW.
- Wer eine Handkarte ausspielt oder eine große Anschaffung macht, liest den Text laut vor.
- Man darf Aktionsfelder nur besetzen, wenn man die Aktion auch ausführt.

ERNTZEIT:

Nach Runde 4, 7, 9, 11, 13, 14 folgt jeweils eine Erntezeit.

I. Ackerphase:

Von jedem bepflanzten Acker wird genau 1 Getreide- bzw. Gemüsestein genommen und in den eigenen Vorrat gelegt. Ggf. bringen offen ausliegende Karten zusätzl. NW.

II. Ernährungsphase:

- Je Familienmitglied sind 2 NW abzugeben, für Nachwuchs aus der lfd. Runde = 1 NW. Man kann dafür auch Waren in NW wandeln. Getreide/Gemüse bringen immer 1 NW, es muss aber vor dem Spieler verfügbar sein (also nicht mehr auf einem Acker liegen).
- Feuer-/Kochstellen bzw. geeignete Anschaffungen/Ausbildungen erlauben Wandlung von Getreide/Gemüse zu einem besseren Tauschkurs bzw. sie verwerten Tiere.

Betteln:

- Fehlen dem Spieler NW, muss er pro fehlendem NW 1 Bettelkarte nehmen.
- Man darf kein Familienmitglied abgeben. Jede Bettelkarte ist 3 Minuspunkte wert.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 18.01.11
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

III. Vermehrungsphase:

- **Je Tierart** mit mind. 2 Tieren auf dem Hof gibt es **genau 1 Nachwuchstier**. Wo die Elterntiere räumlich stehen, spielt keine Rolle.
- Kann ein Jungtier nicht auf dem Hof oder auf Spezialkarten untergebracht werden, erhält man es nicht.
- Ein Jungtier und auch die Eltern können nicht direkt in der Runde mit der Geburt in Nährwerte getauscht werden. Vor der Vermehrung ist der Tausch aber möglich. Es darf jetzt also nun von der sich vermehrenden Art kein Tier in NW gewandelt werden.

Weiden und Zäune:

- Tiere dürfen jederzeit unter Einhaltung der Regeln ihre Position/Weide verändern.
- Zäune verlaufen entlang von Hoffeldern und grenzen Weiden ein.
- Wenn eingezäunt wird, darf es keine Lücken im Zaun geben.
- Neue eingezäunte Flächen müssen an bereits eingezäunten angrenzen.
- Bestehende Weiden dürfen durch Zaunteile unterteilt werden, auch bei späterer Aktion "Zäune bauen".
- Räume und Äcker dürfen nicht eingezäunt werden.

4) Heimkehr:

Alle Personen von den Spielplänen werden wieder in ihre Hütten/Steinhäuser gelegt. Neue Familienmitglieder stehen also ab der Folgerunde zur Verfügung. Eine neue Runde beginnt mit Phase 1.

Spielende:

Nach 14 Runden endet das Spiel. Nun wird jeder Spieler gewertet. Dazu verwendet man die im Spiel vorhandene kleine Übersichtskarte "Wertung". Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Anzahl je Kategorie auf dem eigenen Hof ermitteln.

	ninus 1 Pkt.	plus 1 Pkt.	plus 2 Pkt.	plus 3 Pkt.	plus 4 Pkt.
Äcker	0 - 1	2	3	4	5+
Weiden	0	1	2	3	4+
Getreide*	0	1 - 3	4 - 5	6 - 7	8+
Gemüse*	0	1	2	3	4+
Schaf	0	1 - 3	4 - 5	6 - 7	8+
Wildschwein	0	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7+
Rind	0	1	2 - 3	4 - 5	6+

*angepflanzt und/oder geerntet

minus 1 Punkt für jedes ungenutzte Feld auf dem Hof
plus 1 Punkt pro eingezäuntem Stall, pro Lehmhüttenraum
plus 2 Punkte pro Steinhausraum
3 Punkte je Familienmitglied
minus 3 Punkte je Bettelkarte
plus X Punkte für Karten/Sonderkarten

Erläuterungen zu Aktionen:● **Hausbauten** (zur Lehmhütte oder zum Steinhaus):

Anbau von Räumen erfolgt waagrecht oder senkrecht angrenzend an bestehende Räume. Man darf beliebig viele Räume anbauen.

Jede Person benötigt einen Raum in der Hütte.

Neue Räume sind vom gleichen Typ wie die Alträume (Holz, Lehm, Stein).

Ausbaukosten	Holzraum	5 Holz + 2 Schilf
je Raum:	Lehmraum	5 Lehm + 2 Schilf
	Steinraum	5 Stein + 2 Schilf

● **Renovierung:**

Man darf seine komplette Hütte zur nächsthöheren Kategorie renovieren.

(also von Holzhütte zu Lehmhütte, später von Lehmhütte zu Steinhaus)

Kosten: Holzhütte in Lehmhütte: soviel Lehm wie Anzahl Räume UND 1 Schilf

Danach Holzhüttenplättchen umdrehen.

Kosten: Lehmhütte in Steinhaus: soviel Stein wie Anzahl Räume UND 1 Schilf

Danach Lehmhüttenplättchen gegen Steinhausplättchen austauschen.

● **Familienzuwachs (max. Familiengröße = 5):**

Neue Familienmitglieder bedeuten mehr Aktionsmöglichkeiten ab der Folgerunde.

Dazu sind freie Hüttenfelder erforderlich, also mehr Hüttenfelder als Personensteine.

In Runde 12 oder 13 ist Zuwachs auch ohne Platz in Hütte/Haus möglich.

Wer eine Person auf Aktionsfeld "Familienzuwachs" setzt, bekommt die neue

Person zunächst auf dieses Feld eingesetzt.

Hat man schon 5 Familienmitglieder im Spiel, darf man die Aktion nicht wählen.

● **Acker pflügen:**

1 Acker-Plättchen nehmen und auf ein beliebiges ungenutztes Hoffeld legen.

Hat man schon Äcker, muss das neue Ackerfeld waagrecht oder senkrecht an bisherige Ackerfelder angelegt werden.

● **Getreide/Gemüse nehmen:**

Man nimmt 1 Getreide oder Gemüse aus allg. Vorrat und legt es in eigenen Vorrat.

● **Brot backen:**

Die Aktion ist nur mit passender Anschaffung (zB: Feuerstelle) möglich.

Je nach Ofentyp bringt jedes Getreide 2 bis 5 NW durch das Backen ein.

● **Aussäen:**

1 oder mehrere leere Ackerfelder können bepflanzt werden.

Dazu je 1 Getreide aus eigenem Vorrat auf jedes gewünschte Ackerfeld legen.

Auf jedes dieser Getreide = 2 Getreide aus allg. Vorrat aufstapeln (also liegen nun je 3).

Bei Gemüseanbau wird nur je 1 Gemüse aufgestapelt (also liegen nun je 2).

Getreide/Gemüse kann jederzeit in je 1 NW gewandelt werden.

Ein wieder leer gewordener Acker kann erneut bepflanzt werden.

● **Zäune bauen (je Spieler sind 15 Zäune vorhanden):**

Zäune werden entlang der Hoffelder gelegt und grenzen Weiden ein (=genutzte Felder).

Es dürfen nur Zaunteile verbaut werden, wenn voll umzäunte Weiden entstehen.

Einmal gebaute Zäune bleiben unverändert.

Jedes verbaute Zaunteil kostet 1 Holz.

Neue Weiden müssen an bestehende eingezäunte Weiden grenzen.

Bestehende Weiden dürfen durch Zaunteile unterteilt werden.

Auf jeder Weide dürfen nur Tiere einer Sorte sein.

Hofplanrand, Ställe, Äcker und Räume dienen nicht als Zaun. Man darf aber an ihnen entlang Zäune bauen, solange man sie nicht einzäunt.

● **Ställe bauen (je Spieler sind 4 Ställe vorhanden):**

Je Hoffeld darf 1 Stall entstehen (nicht auf Äckern bzw. Räumen) . Kosten: je 2 Holz.

Ein Stall ohne Zaun beherbergt 1 Tier. Er muss nicht eingezäunt werden.

Ein Stall in umzäunter Weide = erhöhte Kapazität der ganzen Weide x 2

Zwei bzw. drei Ställe vervier-/verachtfachen die Kapazität der ganzen Weide usw..

● **Ausbildungen:**

1 Ausbildungs-Karte aus der Hand vor sich ablegen. Ihr Text ist damit aktiviert.

Die erste Ausbildung eines Spielers ist kostenlos, weitere kosten je 1 NW.

Im Spiel zu 3 - 5 Spielern können Ausbildungen ggf. auch 2 NW kosten.

● **Kleine Anschaffungen:**

Kosten lt. Angabe rechts oben auf der Anschaffungs-Karte zahlen und diese von der Hand nehmen und vor sich ablegen. Oft sind Bedingungen für das Ausspielen der Karte vorgegeben (oben links auf der Karte angegeben).

Einige Karten sind Wanderkarten. Sie werden ausgespielt und nach links abgegeben.

Bestimmte Karten sind Siegpunkte zum Spielende wert.

● **Große Anschaffungen:**

Es gibt einen Spielplan mit den 10 großen Anschaffungs-Karten. Nach Bezahlung

der Kaufkosten legt man diese vor sich ab und kann ihre Funktion nutzen.

Zum Spielende bringen sie mehr oder weniger viele Siegpunkte.