

Agricola: Die Bauern und das liebe Vieh - KSR

Jeder Spieler ist abwechselnd mit 1 Aktion am Zug. Das Spiel geht 8 Runden zu je 4 Phasen.

Ablauf einer Runde:

1 - Auffüllphase:

Felder auf dem Spielplan mit Anhäufungspfeil werden um je 1 der dort gezeigten Dinge befüllt. Ist eine Ware in Klammern, kommt sie erst auf das Feld, wenn die 1. Ware ohne Klammern schon 1-mal belegt wurde. Weitere Waren sind dann immer von der Art der 2. Ware. Waren können sich anhäufen, wenn sie nicht abgeräumt werden.

2 - Arbeitszeit:

Beginnend mit dem Startspieler setzt man immer abwechselnd genau 1 Arbeiter ein. Die Aktion des gewählten Aktionsfeldes MUSS sofort ausgeführt werden. Besetzte Felder sind für andere Arbeiter in dieser Runde tabu. So geht es immer reihum, bis alle Arbeiter gesetzt wurden und Aktionsfelder genutzt. Von genutzten Aktionsfeldern nimmt man die dort liegenden Waren. Baustoffe kommen in eigenen Vorrat, Tiere auf den Hofspielplan. Tiere, die man nicht unterbringen kann, kommen sofort in den allg. Vorrat zurück. Man darf jederzeit die Positionen der Tiere seines Hofes verändern.

3 - Heimkehrphase:

Alle Arbeiter kehren an den Hof zurück.

4 - Vermehrungsphase:

Wer mind. 2 Tiere der gleichen Art hat, erhält genau 1 weiteres dazu. Pro Phase 4 kann man max. 1 Schaf, 1 Schwein, 1 Rind und 1 Pferd dazuerhalten. Neugeborene Tiere ohne Platz auf dem Hof kommen in allg. Vorrat zurück.

Startspielerwechsel:

Nur durch Wahl der Aktion oben links auf dem Spielplan erhält man die Startspielermarke.

Generell gilt:

Was gebaut ist, darf nicht verschoben werden.
Tiere können laufen und dürfen jederzeit umquartiert werden oder den Hof verlassen.
Nur Futtertröge, Stallplättchen und Hoferweiterungen sind limitiert im Spiel vorhanden.

Spielende:

Summe 1: Von jeder Tierart notiert man, wie viele man besitzt. Jedes Tier = 1 Punkt.

Summe 2: Dann gibt es Sonderpunkte lt. Tabelle auf den Seitenteilen der Spielschachtel.
Für 0 - 3 Tiere einer Art = -3 Punkte.

Summe 3: Jede Hoferweiterung mit 3 genutzten Hoffeldern = 4 Punkte.

Genutzt = mit Gebäude / zu einer vollständig abgegrenzten Weide gehört / mit Futtertrog

Summe 4: Gebäude bringen die aufgedruckte Punktzahl.

Gewinner ist, wer insgesamt die meisten Punkte erzielt.

Patt: Es siegt, wer in Runde 1 nicht Startspieler war.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 06.01.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de